



Manifiesto "Math T(h)rash"

- 1 Para comenzar, en términos muy generales, el Math T(h)rash: es una manera de transformar, corromper y asignar nuevas formas, sentidos y sensibilidades al mundo que nos rodea.
- 2 El Math T(h)rash aporta valor estético al proceso creativo digital y no digital, abrazando el error y el descarte.
- 3 "*Math*", traducido al español como matemáticas, es la base del estilo. En otras corrientes como el Math Rock, el término *math* se utiliza para determinar una complejidad y/o laboriosidad en la pieza. *Math* como matemático o calculado, complejo y que requiere un conocimiento específico de alguna disciplina. Resumiendo, el uso de la tecnología, es la base del Math Tr(h)rash, entiéndase por tecnología no solo a herramientas digitales sino al avance tecnológico en general, nuevas técnicas físicas de ejecutar acciones, podrían estar incluidas, ya que no es la tecnología como tal ni su función concreta si no la descontextualización del proceso o resultado de las mismas.
- 4 "*T(h)rash*", está constituido por las palabras *Trash* y *Thrash*, definidas a continuación.
Trash, en español *basura*, acoge la acumulación de contenido descartado o desechado juntándose por mero gusto estético. Guarda relación con lo barroco dada su complejidad o detalle y con el collage por definición. La acumulación de basura real y digital es una de las partes del Math T(h)rash.
Thrash, en español *golpe*, define la parte corrompida y distorsionada del estilo, tal y como ocurre con el Thrash Metal, caracterizando esos atributos estridentes, sucios y cavernosos del Math T(h)rash.
- 5 No tiene un espacio asignado, existe. El Math T(h)rash: existe tanto en mundos virtuales como reales; existe en cualquier forma de arte, siendo multidisciplinar; existe abrazando el futuro y cualquier forma nueva de exploración estética; existe jugando, tanteando y explorando cualquier realidad, distorsionando las existentes y buscando nuevas.
Simplemente existe, cumpliendo la propia raíz del término Math T(h)rash compuesta por los tres atributos explicados en el punto tres y cuatro de este manifiesto.
- 6 El Math T(h)rash persigue la intención de avanzar a través de la tecnología. Así como abraza la fractalidad y el dadaísmo que ofrece internet, con sus infinitas posibilidades y desarrollos.
- 7 Es sabido que las herramientas están concebidas con una finalidad y estética que permita un uso apropiado de las mismas (la interfaz se diseña para que ésta no entorpezca el uso de la herramienta). En el Math T(h)rash, la finalidad de la herramienta queda eclipsada por su estética, adquiriendo un valor en sí misma y en la forma en la que se usa.
- 8 No es <<Shit posting>>, aunque bebe directamente de la expresión característica de internet y el brutalismo de las piezas. Las piezas Math T(h)rash son intencionadamente complejas.
No es meme, no tiene una intención cómica como raíz, ni de sátira, ni maximalista, aunque venga de la acumulación de distintos elementos compositivos y en gran proporción abogue por lo <<more is more>> porque convive con el minimalismo en muchas ocasiones. Como ejemplo, en la cartelería digital del festival Mira Festival 2022, el cartel <<The Ground>> es minimalista y convive con otros de artistas maximalistas.)
No es minimalista, ni mucho menos. Existe.
- 9 El Math T(h)rash es una intención estética, redundante a veces, fruto de la belleza del proceso creativo, lleno de fallos, inconvenientes y, citando a Bob Ross, abrazando los "*happy accidents*", éstos tienen un componente estético no intencionado pero conclusivo. En gran parte el valor estético del Math T(h)rash reside en la belleza total de la pieza ya que se conoce el origen de uno o más elementos que la componen (en el shit posting conocíamos el origen nostálgico del *wordart*, por ejemplo) y se es consciente de la complejidad para lograr el mismo ya haya sido buscado o casualmente encontrado.
- 10 La accesibilidad a las herramientas y al aprendizaje de las mismas (foros, youtube, etc.) propia de la era digital y de la cultura internet, ha sido cuna de una generación con un lenguaje digital complejo que ha permitido, desde edades muy tempranas, crear piezas de distinta índole que a priori siempre han sido inalcanzables al usuario novel. Por ejemplo, en la creación musical antes eran necesarios unos recursos caros, complejos y un conocimiento de uso específico. Ahora tenemos librerías infinitas de instrumentos y efectos accesibles. También, en lo que respecta a la creación gráfica, antes se requería del material y el conocimiento de técnicas plásticas, rotulación, imprenta... ahora podemos imprimir en casa, incluso en tres dimensiones. Ahora mismo, en la creación audiovisual, el vídeo y la fotografía digital, la manipulación de éstos y su posterior distribución, no requiere de revelado químico, ni edición analógica, ni proyecciones para su divulgación.

11 No hace falta tener talento para hacer Math T(h)rash, sino buen gusto, o simplemente gusto.

12 El Math T(h)rash es:

- Dadá. El juego es la base de la creación. Quiere promover todo lo irracional, absurdo y falto de sentido con una actitud de burla y humor y no reglado. Utiliza los medios de expresión irónicos y satíricos a través del gesto, el escándalo, la provocación y la pantomima.
- Surrealista. Comparte, dentro de su marco complejo y tecnológico, el componente irracional y a veces, absurdo del surrealismo. Sobre todo ligado al surrealismo por crear nuevas realidades y significados, así como diálogos por adjunción.
- Vaporwave. Abraza el eclecticismo de internet así como la nostalgia (8bit, glitch art...)
- Camp. "Es una manera de mirar al mundo como fenómeno estético. Esta manera, la manera camp, no se establece en términos de belleza, sino de grado de artificio, de estetización." (Extraído de las Notas sobre lo Camp de Susan Sontag).
- Rave. Habla con entusiasmo. Pierdes la cabeza. No hay géneros. Vivimos en el futuro definido por lo rave, por el PLUR, donde todas las personas (así como sus obras artísticas) no tienen género ni distinción de color, cultura o creencias.
- Ultra Dinámico. "Hace uso de las computadoras como elemento eficaz del arte para introducir dimensiones complejas y exactas." (Extraído del Manifiesto Ultradinámico de Felipe Pantone). Utiliza el tanteo para la búsqueda de "belleza" estética.
- Garage. Por su similitud cultural, el garage surge como un movimiento musical, subgénero del rock. En los años 50 grupos de adolescentes se reúnen para generar música poco elaborada en los garajes de casa con "lo que tenían" iniciando un movimiento de admiración al Rock n' Roll distorsionado por el equipo de amplificación que derivó en el punk.
- Punk. Por su independencia del género y su acto contracultural, su carácter crudo, agresivo y sencillo.
- Hardcore. El Math T(h)rash al categorizarse bajo el marco de una generación que ha convivido desde su nacimiento con la tecnología, comparte el ritmo aceleracionista de ésta así como su modernidad líquida. El ritmo acelerado, el sonido sucio, la potencia, la energía y la presentación de la música de género hardcore, define varias corrientes estéticas frenéticas que se gestan dentro del internet (cutecore, arcadecore, bimbocore, bastardcore, cartooncore, christcore, cluttercore, darkcore, normcore, clowncore, webcore, witchcore, yankeecore...), así como define el Math T(h)rash.

13 La facilidad de combinar técnicas digitales entre sí como el 3d, la tipografía, la fotografía y técnicas análogas como la escultura, la fotografía y el escaneado como intermedio, ya sea plano (escáner láser de imagen) o tridimensional, fotogrametría o escáner 3d . Lo que convierte la corriente Math T(h)rash en muchas ocasiones en una forma de expresión <<mix media>>.

14 La naturaleza cambiante y mutable del Math Tr(h)ash hace que se abra a un espacio de exhibición y por tanto, de performance.

15 El Math Trash es un collage de nuestra época, mutable e interpretable.

"Fin"

