

27.10.23
-16.02.24

Bienal Universitaria de Arte Multimedial

buam

espacios líquidos:
políticas de la pantalla

Curaduría //

Doreen Ríos

Artistas //

Ernesto Salazar // Sofía Acosta-Varea
Colectivo dmtc_lab // Santiago Serrano
Carolina Velasteguí // Juan Andrés Marcial
Colectivo Lanoiseforp // José Luis Cuenca
Xavier Morales + Mayro Romero // Luis Navas
Samantha Albuja // Cesar Delgado Paladines
Colectivo CNTRL ESE // Martina Andrade
Estefanía Piñeiros // Xavier Barriga Abril
Lux Monsalve // Hernán Barón Camacho
Ronny Albuja // Andrea Alejandro Freire
Rocío Soria // Juan Pablo Racines

Bienal Universitaria de Arte Multimedial

buam

espacios líquidos:

políticas de la pantalla

La Bienal Universitaria de Arte Multimedial (BUAM)

es una iniciativa de la Universidad San Francisco de Quito y cuenta con el apoyo del Centro de Arte Contemporáneo de Quito, Galería Parterre de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Arte Actual FLACSO y Q Galería. La Bienal se propone como un espacio de encuentro para la comunidad universitaria, cultural y artística a nivel nacional. Su objetivo detonar y promover espacios de conversación e intercambio en torno a la producción de conocimiento que tiene lugar en el arte, y constituye un espacio de confluencia y debate sobre las problemáticas contemporáneas.



con el auspicio de:



II Bienal Universitaria de Arte Multimedial BUAM 2023

Curaduría

Doreen Ríos

Artistas

Ernesto Salazar, Sofía Acosta-Varea, Colectivo dmtc_lab, Santiago Serrano, Carolina Velasteguí, Juan Andrés Marcial, Colectivo Lanoiseforp, José Luis Cuenca, Estefanía Piñeiros, Xavier Barriga Abril, Lux Monsalve, Luis Navas, Rocío Soria, Ronny Albuja, Colectivo CNTRL ESE, Martina Andrade, Hernán Barón Camacho, Xavier Morales, Mayro Romero, Juan Pablo Racines, Andrea Alejandro Freire, César Delgado Paladines y Samantha Albuja

Municipio del Distrito Metropolitano de Quito

Alcalde del Distrito Metropolitano de Quito:

Pabel Muñoz López

Secretario de Cultura:

Jorge Cisneros Laiquez

Directora Ejecutiva / Fundación Museos de la Ciudad:

Paula Jácome Medina

Coordinador / Centro de Arte Contemporáneo de Quito:

Francisco Suárez Lascano

Equipo Del Centro De Arte Contemporáneo

Asistente de Coordinación: María Fernanda Quelal

Exposiciones y Programas Públicos: Santiago Ávila Albuja, Mariuxi Giraldo, José Jarrín García y Salomé López

Museología Educativa: Carolina Enríquez

Mediación Educativa: Carolina Borja, Tomás Bucheli, Mireya Pineda, Julissa Morejón, Natalia Mena, René Santiana, Jennifer Freire, María Judith León, Gabriela Baéz y Piter Corozo

Operaciones: Carmen Hidalgo, Verónica Pazto, Willian Cayambe y Carlos Pineida

Museografía, Mediación Comunitaria y Comunicación:

Fundación Museos de la Ciudad

Equipo BUAM 2023

Director: Byron Toledo

Productor: David Jarrín

Administración y Logística: Wilson Orellana

Programa Educativo: Rocío Soria

Comunicación: Mikaela Arias

Asistente de producción: Doménica Aillón

Jurado: Santiago Ávila Albuja, Gabriela Moyano, Massiel Carrillo y Camila Molestina

Ganadores II BUAM:

Carolina Velasteguí (1^{er} lugar), Matina Andrade (2^{do} lugar) y Lux Monsalve (3^{er} lugar).

Universidad San Francisco de Quito

Rector:

Diego Quiroga Ferri

Vicerrectora:

Andrea Encalada Romero

Decano del Colegio de Comunicación y Artes

Contemporáneas: Santiago Castellanos Vallejo

Vicedecano del Colegio de Comunicación y Artes

Contemporáneas: Gustavo Cusot

Coordinadores de Artes Visuales:

Camila Molestina y Wilson Orellana

Agradecimientos Fundación Museos de la Ciudad:

A la Secretaría de Cultura; a Valeria Coronel, secretaria de Cultura (2023-2024); a las instancias de Dirección Ejecutiva de la Fundación Museos de la Ciudad (FMC); a todas las personas y autoridades del Municipio del Distrito Metropolitano de Quito que colaboraron de la segunda edición de la bienal. A la exdirectora de la Fundación Museos de la Ciudad, Adriana Coloma Santos (2020-2023); a la excoordinadora del Centro del Arte Contemporáneo de Quito (CAC), Bernarda Tomaselli (2022-2023). A todos y a todas quienes formaron parte de los diferentes equipos de coordinación, exposiciones y programas públicos, comunicación, museografía y mediación educativa del CAC, y trabajadores de la Fundación Museos de la Ciudad durante el periodo 2023-2024.

Textos

Doreen Ríos, Valentina Montero, Luciana Musello, Jazmín Adler, Byron Toledo, Francisco Suárez, Rocío Soria, Carolina Enríquez y Andrea Mejía Alarcón

Fotografías

Juan Sebastián Jaramillo, Ricardo Guanín y Ricardo Bohórquez

Edición de textos

Carolina Velasco

Diseño gráfico y editorial

David Jarrín (Davartis)

ISBN: 978-9978-328-33-0


Quito, diciembre 2024

Impreso en Grupo Impresor

Índice

Espacios líquidos - Políticas de la cultura: acoger la BUAM para el encuentro artístico y su incidencia institucional // Francisco Suárez	11
Intermitencias: una bienal en medio de apagones // Byron Toledo	16
Espacios líquidos, políticas de la pantalla // Doreen Ríos	20
Paisajes biométricos // Estefanía Piñeiros	30
I'VE BEEN IT // Juan Pablo Racines	34
Laniakea // Colectivo Lanoiseforp	38
Una breve historia de la pantalla: imágenes sin medio / cuerpos etéreos // Hernán Barón Camacho	42
Memoria del tacto // Lux Monsalve	46
Breve historia del delirio tecnológico. Del ferrocarril de Alfaro a las tablets del PSC // Luciana Musello	50
Dispositivos de intimidad // Samantha Albuja	60
MALDITA TU OBRA // Sofía Acosta	64
Screen and shell // Rocio Soria Díaz	68
What if dying offline is unavailable? // Martina Andrade	72
The only screen // Xavier Barriga Abril	76
Videografías // Juan Andrés Marcial Coba	80

Repolitizar las miradas desde la caverna global // Valentina Montero	84
Viaje a Las Delicias - Santo Domingo de los Tsáchilas, 1998 // Xavier Morales y Mayro Romero	92
Inundación // Colectivo dmtc_lab	94
Enlighterz // Ernesto Salazar	100
IDENTIFIED // José Luis Cuenca Moncada	104
Yo y el alma virtual // Colectivo CNTRL ESE	108
Llévame cielo, agárrame tierra // Ronny Fernando Albuja	112
Detrás de las pantallas: extractivismos, contra-funcionalidad y otras modalidades de lo visible en las artes tecnológicas // Jazmín Adler	116
Más allá del colapso // Luis Navas Manzo	128
Satélites // Santiago Serrano	132
Cyborg colectivo // Carolina Velasteguí	136
Build a friend / Bury a friend // César Delgado Paladines	140
Zahorí // Andrea Alejandro Freire	144
Programa Educativo	148
// Lo político frente a una pantalla, lecturas de experiencias educativas en la segunda edición de la BUAM // Carolina Enríquez	149
// Pensamiento crítico y tecnodiversidad en la creación artística // Rocío Soria Díaz	155
Metarreflexiones. Efecto Parallax: la BUAM, espacios líquidos y políticas de la pantalla VOL. GYE // Andrea Mejía Alarcón	158

A blue-tinted photograph of a museum gallery. In the foreground, there is a long, low, rectangular display case with a glass top, supported by a metal stand. The case is empty. To the left, a stanchion with a black cord is visible. The background shows a dark ceiling with structural beams and a light-colored floor. The overall atmosphere is quiet and professional.

Espacios líquidos – políticas de la Cultura:

acoger la BUAM
para el encuentro
artístico y
su incidencia
institucional

Francisco Suárez

La segunda edición de la Bienal Universitaria de Arte Multimedial (BUAM), una iniciativa de la Universidad San Francisco de Quito (USFQ), tuvo lugar entre octubre de 2023 y febrero de 2024. El proyecto es una plataforma que pone en valor diversas formas de construcción de conocimiento, saberes y miradas para la crear y difundir propuestas artísticas ligadas al uso de nuevas tecnologías.

Aunque la Bienal tiene su origen en la USFQ, su organización identificó la posibilidad de aliarse con otras instituciones locales para expandir y potenciar sus capacidades. En esta ocasión, el Centro de Arte Contemporáneo (CAC) volvió a trabajar codo a codo con la BUAM/USFQ. Esta vez también se sumaron Galería Q (USFQ), Arte Actual (FLACSO), Parterre Galería (PUCE) y el Museo del Cacao, instituciones culturales altamente activas en la escena local, que funcionaron como islas del archipiélago de la Bienal. Como resultado, en esta edición la BUAM aumentó su agencia, generando no solamente una exhibición artística, sino también una oferta cultural diversa con nuevas sedes expositivas, un programa público y varias actividades educativas. Acoger a la BUAM en el CAC plantea una interesante oportunidad de trabajo interinstitucional, donde varios esfuerzos se suman para alcanzar objetivos comunes. Esta forma de colaboración aporta a fortalecer el alcance de la Bienal, y a su vez nutre la oferta y agenda cultural del CAC.

La Bienal, además de ser un espacio de encuentro para la comunidad universitaria, creativa y artística, ha buscado posicionarse como una plataforma de fomento, promoción y difusión de prácticas artísticas contemporáneas relacionadas con la tecnología y sus posibles desbordes en otros lugares del conocimiento. Como resultado, la BUAM se ha configurado como un lugar para la reflexión y debate sobre fenómenos sociales y culturales contemporáneos, como una posibilidad para promover y difundir formas de producción de conocimiento y saberes, y para la creación transdisciplinar.

La BUAM ha logrado reunir a varios actores e instituciones culturales, conformando una estructura orgánica que funciona como un nodo donde confluyen artistas, estudiantes universitarixs,

12

educadorxs, investigadorxs, gestorxs y diversxs profesionales del campo artístico local y regional. El alcance de su gestión abre la posibilidad de construcción colectiva que cohesionan ánimos, trabajo coordinado y recursos, y a su vez va tomando forma a manera de una red colaborativa, donde surgen intereses y objetivos comunes. Como resultado, la Bienal configura un entramado donde cada actor participa y aporta activamente, desde su lugar, con sus propias capacidades y capitales, amplificando su magnitud, y proponiendo además un modelo de gestión que responde a las necesidades de un sistema cultural como el nuestro, con complejidades, retos y adversidades propias. La Bienal genera una red donde todxs participamos potenciando nuestros esfuerzos de manera afectiva y efectiva.

En nuestro contexto artístico, la BUAM funciona como una alternativa para hacer visible y fortalecer el trabajo de artistas, investigadorxs, educadorxs, gestorxs y diversxs actorxs culturales y creativxs del contexto local y regional. Su selección de artistas se genera a partir de una convocatoria pública, que invita a participar a creadorxs interesadxs en explorar los temas propuestos por la Bienal. Igualmente, su apertura a integrar lenguajes, saberes y quehaceres diversos promueve la inclusión de propuestas novedosas e interdisciplinarias. Además, esta colaboración permite que los proyectos seleccionados puedan mostrarse en un espacio





expositivo público como es el CAC. Con lo mencionado, la BUAM se ha ido posicionando como un espacio que contribuye a profesionalizar el campo artístico local.

La Bienal juntó 22 proyectos expositivos multidisciplinares con reflexiones en torno a la pantalla, que se materializó en un cuerpo de obras y en un relato expositivo recursivo. Las piezas que conformaron la muestra rebasaron expectativas en cuanto a soportes, materialidades, medios, formatos, contenidos y lenguajes artísticos¹. Todo esto favoreció a construir un hilo narrativo dinámico que invitaba a que los públicos del CAC² se sumergieran en discursos, símbolos, imágenes y sensorialidades envolventes para pensar en la tecnología a través del arte. El uso de estos formatos fue importante porque contribuyó a que este público tuviera acceso a relacionarse con obras que involucran el uso de nuevas tecnologías.

Las obras que participaron de “Espacios Líquidos: políticas de la Pantalla” proponen una relación con lxs usuarixs que, desde la interacción, plantean escenarios vivenciales y estimulantes a partir del sonido, el tacto, la visualidad, el aroma. Estos escenarios nos animan a llegar a reflexiones estimuladas por los universos propios que cada pieza artística pone en escena.

1 La BUAM contó con obras que reunían varios lenguajes, como pintura, escultura, fotografía, archivos, instalaciones interactivas, obras generativas, video, performance, realidad virtual, net-art, inteligencia artificial, sonido, programación.

2 Los públicos que visitan el CAC son diversos y van desde artistas, estudiantes, docentes, investigadorxs, infancias, adultxs mayores, vecinxs del barrio y comunidades de todo tipo.

La cooperación sostenida entre el CAC y la BUAM favorece a tejer y ampliar el entramado donde se encuentran y relacionan actorxs culturalxs. Esta red posibilita dinámicas como la cooperación interinstitucional, la producción y desarrollo conjunto de eventos artísticos, el encuentro entre creadorxs que posibilita futuras colaboraciones, el reconocimiento económico del trabajo artístico, entre otras. Esta colaboración también propicia que haya espacios para repensar las relaciones que se construyen entre instituciones culturales y con artistas frente a la fragilidad del ecosistema cultural local. El trabajo involucrado en esta edición de la Bienal se traduce en una puesta en valor de diferentes rutas generadoras de conocimiento que devienen del quehacer artístico, y a su vez permite la creación de nuevos circuitos para la producción y circulación de propuestas artístico-culturales contemporáneas.

La BUAM se ha constituido como un espacio que aporta a imaginar y materializar estrategias de gestión que permiten la creación y circulación de contenidos y saberes desde las artes. A su vez, este proceso tiene la capacidad de incidir en la construcción de políticas culturales de fomento, promoción y difusión de procesos de investigación y creación artística, parte del ecosistema cultural local. El CAC³, en su colaboración con la Bienal, ha aportado con su modelo de gestión que ayuda a repensar e incidir en la construcción de políticas culturales de fomento, promoción y difusión para la investigación y creación dentro del campo artístico del país.

En su segunda edición, la Bienal ya tiene un gran reconocimiento a nivel nacional por su capacidad para reunir a actorxs artísticxs y culturalxs en una labor institucional que optimiza y cohesiona recursos. En este sentido, la Universidad San Francisco de Quito, en colaboración con la Fundación Museos de la Ciudad y el Centro de Arte Contemporáneo de Quito y sus entes rectores, el Municipio de Quito junto a la Secretaría de Cultura, han reunido esfuerzos para apostar por la permanencia, crecimiento y fortalecimiento de la BUAM, en miras a afianzar su apoyo e impulso al trabajo de artistas, curadorxs, educadorxs, gestorxs, investigadorxs y diversxs actorxs y creadorxs quienes conviven, forman parte y cotidianamente aportan a construir y expandir el del ecosistema artístico local.

3 El modelo de gestión del CAC busca garantizar el acceso a la cultura de la ciudadanía como un ejercicio de derechos, a partir de ejecutar recursos públicos, generar fondos de autogestión, fomentar la producción artística mediante incentivos como el Premio Mariano Aguilera, generar espacios para la promoción del arte y la cultura a través de procesos artístico-educativos que partan de estos ejes: descolonización del pensamiento, revalorización de las culturas locales, resistencia y subversión, interseccionalidad y diálogo Intercultural, y recuperación de la memoria y la historia. Por otro lado, este modelo además plantea la cooperación con instituciones públicas y privadas, con el fin de desarrollar proyectos culturales y artísticos diversos.



Intermi- tencias: una bienal en medio de apagones

Byron Toledo



En este texto recorreré ciertos puntos que considero relevantes sobre lo que es, ha sido y puede ser la Bienal Universitaria de Arte Multimedial (BUAM). Me interesa regresar a cómo fue concebida la Bienal, sus antecedentes e intenciones; así como las tensiones que este tipo de propuestas posibilitan. Parto de las preguntas: ¿En qué condiciones suceden las prácticas vinculadas al arte y la tecnología en el país?, ¿cuáles son los retos de los espacios de circulación para acoger estas prácticas? y ¿cuál es el rol de los espacios de formación? Estas interrogantes no tienen una respuesta clara, pero la experiencia, los aprendizajes y las dificultades de la BUAM dan cierto panorama.

En Ecuador, en marzo del 2020 se declaró el confinamiento obligatorio por la pandemia del Covid-19. Una de sus principales consecuencias fue mudar, en la medida de lo posible, nuestras actividades a entornos virtuales. El estudio, el trabajo, la fiesta y el luto se sostuvieron con la mediación de pantallas y dispositivos. Sin embargo, la crisis hizo evidente la brecha tecnológica en el país. En la ruralidad y en ciertas áreas urbanas la cobertura de internet mostró ser deficiente o nula¹; la baja capacidad adquisitiva en el grueso de la población dificultó la compra de dispositivos como computadoras o celulares, y la ausencia de lo público para proveer estos servicios y accesos a las poblaciones vulnerables² se acentuó a lo largo de la pandemia. La BUAM nace en este contexto, con la intención de indagar sobre nuestra relación con la tecnología desde el arte contemporáneo.

La primera edición de la BUAM se realizó en el 2021, como una iniciativa de la Universidad San Francisco de Quito en colaboración con el Centro de Arte Contemporáneo de Quito, bajo el título “Alternativas presentes”. La premisa invitaba a pensar cómo la tecnología había ayudado a sostener un presente pandémico, si es que había ayudado, y cómo se vislumbraba ese momento tan particular. Lanzamos la convocatoria en julio del 2021, abierta para artistas, estudiantes y docentes nacionales o residentes en el país, con el fin de promover los cruces generacionales así como la multiplicidad de voces desde distintos lugares y realidades.

En el 2023 inauguramos “Espacios líquidos: políticas de la pantalla”, la segunda edición de la Bienal, en la que se sumaron sedes universitarias como Arte Actual FLACSO, Parterre Galería

1 En el 2021, 4 de cada 10 hogares en zonas urbanas y 7 de cada 10 en zonas rurales no tenían acceso a internet.

2 En el 2021, 4 de cada 10 hogares en el Ecuador tenían un computador y 8 de cada 10 personas tenían un celular.

(PUCE) y Q Galería (USFQ), además del Museo Nacional del Cacao, que permitió que la BUAM se muestra en la ciudad de Guayaquil. Doreen Riós (Mx), curadora de esta segunda edición, describe la propuesta como “una invitación a la audiencia a considerar las capas ocultas y visibles de estas superficies digitales y su impacto en la cultura contemporánea”. Participaron 22 proyectos que tuvieron acompañamiento curatorial y técnico por 5 meses, además de un programa educativo compuesto por charlas y talleres abiertos al público en general para expandir las conversaciones surgidas alrededor de la Bienal.

La BUAM inauguró un espacio de encuentro para prácticas artísticas ubicadas en la relación arte/tecnología/virtualidad, un espacio que es importante sostener a largo plazo y la nomenclatura de bienal implica este compromiso a futuro. Es evidente que las condiciones de producción de las artes visuales están cambiando por las nuevas tecnologías, y también que la brecha tecnológica en las poblaciones del sur global se centúa cada vez más y el campo del arte no es la excepción. La materialización de la BUAM supuso un reto complejo: solventar la necesidad de equipos y mantenimientos a las obras, además de mediaciones para públicos poco familiarizados con dispositivos e interacciones virtuales. Se hizo evidente la necesidad de invertir en infraestructura para brindar las condiciones museográficas necesarias para que este tipo de obras tengan lugar, así como contar con mayor personal para que la exposición se sostenga en el tiempo, y los públicos se acerquen y familiaricen desde otras perspectivas con las nuevas tecnologías y espacios virtuales.

Pensar en las condiciones de producción, la situación del artista que produce y el país o región donde se produce es determinante. Esta es una bienal situada, que se reconoce y sucede desde el sur. Busca no solo las potencialidades discursivas desde su lugar de enunciación, sino también responder de forma crítica a las condiciones materiales en las que se produce. A horas de inaugurar esta segunda edición, se anunciaron los cortes de luz en el Ecuador por periodos de 8 horas durante 3 meses³. ¿Qué hacer en una muestra donde la mayoría de obras funcionan o dependen de alguna manera de la electricidad? Las nuevas condiciones invitaron a pensar estrategias como adaptar, reprogramar, resetear, falsear y resignar las obras y su funcionamiento en distintas medidas, ninguna deseada. Algunas obras interactivas funcionaban intermitentemente, el resto del tiempo las interacciones fueron reemplazadas por pistas de sonido o video, y la narración/mediación suplantó la interacción. Otras obras se apoyaban en nuevos dispositivos para seguir operando, lo que supuso mayor inversión. Hubo obras que

3 El Gobierno de ese entonces atribuyó los cortes al poco caudal en las centrales hidroeléctricas del país debido a la escasez de lluvias, además de la poca inversión en el sector eléctrico.

no requerían electricidad y la coyuntura les dio relevancia; unas pocas se mudaron a la nube, y muchas otras fueron mutiladas o necesitaban la presencia del artista para operar, dado lo complejo de su funcionamiento. En todas estas estrategias para seguir operando se intentó priorizar la experiencia del espectador y la intención del artista, la muestra se volvió un síntoma.

Hacer una biennial de arte y tecnología en un país sin luz parece un sinsentido. Sin embargo, estas condiciones y las reacciones de los artistas, las instituciones y las personas inmersas en esta biennial hicieron emerger nuevos sentidos, discusiones y respuestas sensibles frente a las obras. Ahora parece más necesario que antes pensar en las condiciones en las que se producen, conservan y circulan estas propuestas, en las oportunidades y dificultades de mantener estos espacios y de encontrar estrategias para que estas prácticas artísticas sucedan.

El trabajo conjunto entre universidades y espacios culturales tanto públicos como privados es fundamental para generar redes que permitan solventar las falencias y sostener los procesos. Este tipo de filiaciones aporta a divulgar investigaciones académicas mediante procesos expositivos y artísticos, no solo acercando nuevos públicos a estos contenidos, sino permeándolos con mediaciones y lecturas críticas. Para las instituciones se traduce en apoyo en infraestructura, equipos y contenidos. En el caso específico de la BUAM, su germen transdisciplinar genera cruces entre ingenieros y artistas, diseñadores y programadores, artistas del performance y matemáticos, biólogos y artistas que programan. Es un gran laboratorio para cruces disciplinares que permiten pensar otras posibilidades para los procesos educativos desde las artes, y sienta un precedente para que este tipo de iniciativas continúen y se potencialicen con el tiempo.

La Bienal es un espacio para prácticas artísticas emergentes en nuestro contexto, nos invita a pensar colectivamente un presente signado por dispositivos y entornos digitales. La BUAM es un proyecto joven que surge de la necesidad y los vacíos; busca sumar esfuerzos para construir una historicidad de las prácticas de arte y tecnología en el Ecuador. Al coleccionar obras, generar catálogos y archivos, y sobre todo, fomentar el trabajo de los artistas, se tejen redes entre espacios universitarios, instituciones públicas, artistas y curadores, con el fin de aportar desde las artes visuales, al desarrollo de un pensamiento local sobre la tecnología y sus usos. Fomenta mejores condiciones materiales en las que producir, exponer y mediar estas prácticas artísticas. Por esto, revisar nuestra relación con la tecnología es fundamental para posibilitar conversaciones y proponer alternativas que nos permitan discernir cómo y con qué tecnologías queremos relacionarnos fuera de imposiciones y dogmas. Solo así podremos imaginar un horizonte de soberanía tecnológica.

A woman with tattoos is seated in a chair, wearing a white VR headset. She is holding a controller in her right hand and gesturing with her left hand. The scene is dimly lit with a strong red glow. In the background, a mannequin in a dark dress is visible. The overall atmosphere is futuristic and immersive.

Espacios
líquidos:
políticas
de la pantalla

Doreen Ríos

Abandonar la seguridad y la certidumbre que proporciona la óptica centralizada nos traslada rápidamente al presente, donde una condición de falta de cimiento comienza a describir un momento en el que la política y la representación, la explotación y el afecto se retuercen mutuamente de forma imprevista, rompiendo sus costuras, volviendo a juntarse y rompiendo de nuevo. ¿Es este el espacio que habita el arte contemporáneo?

(Aranda, Kuan Wood, Vidokle, 2012, p.6)

En un mundo donde la digitalización se ha acelerado, aún más en los últimos años debido al distanciamiento físico por la pandemia de la Covid-19, queda más evidente que nunca que vivimos en una cultura mediada por pantallas, tejiendo una red de mediación tecnológica en cada aspecto de nuestra vida.

Las pantallas, más allá de ser meros artefactos tecnológicos, también representan formas culturales y artísticas con las que interactuamos, creamos y experimentamos nuestro mundo. En este contexto, es crucial revisar los escenarios que han influido en nuestra relación con las pantallas. Desde el icónico anuncio de Apple en 1984, que presentó la dicotomía entre el control y la libertad a través de la computadora, hasta las políticas y agendas que gobiernan la tecnología actual. A medida que exploramos la evolución de las pantallas, nos enfrentamos con preguntas sobre cómo nuestras percepciones, conexiones y la definición misma de la realidad han sido reconfiguradas por estos dispositivos que nos envuelven.

What if dying offline is unavailable?

Martina Andrade

Instalación, realidad virtual, net art y mobiliario intervenido con pintura

2023

Las pantallas han emergido como superficies omnipresentes en la vida contemporánea, configurando nuestra cotidianidad y transformando la forma en que nos comunicamos, aprendemos y nos entretenemos. Han redefinido no solo nuestras impresiones, sino también nuestra creatividad y reflexión. A medida que las computadoras y televisiones anunciaban la importancia de las pantallas, el teléfono inteligente se convirtió en un reflejo íntimo de nuestra relación con la tecnología, una pantalla-objeto que nos acompaña a todas partes. En consecuencia, nos enfrentamos con un escenario baudrillardiano de realidad simulada “más real que lo real”, o, como propone el artista y teórico César Escudero Andaluz (2022, pp. 8-9):

No nos enfrentamos a la realidad, nos enfrentamos a otra representación de la realidad, tan realista que solemos confundirla. Lo mismo ocurre en el espacio limitado por los marcos, es decir, la pantalla de la computadora que refleja las luces, y donde la cultura virtual no es otra representación de la realidad, es una realidad en sí misma.

Basta con buscar en internet “mirar el teléfono” para encontrar videos de personas absortas en sus dispositivos. Aunque el término “ceguera por falta de atención” se utiliza para describir este fenómeno, en realidad se trata de todo lo contrario: estamos consumidxs por la atención, enfocadxs únicamente en el objeto que sostenemos y no en nuestro entorno inmediato. Las pantallas nos rodean constantemente, desde el primer vistazo matutino a nuestros mensajes hasta la revisión nocturna antes de dormir. Son testigos de nuestras acciones 24/7.

La invasión de las pantallas también se ha manifestado en espacios públicos: vemos anuncios en movimiento en escaleras mecánicas y fachadas de edificios, y en eventos culturales como conciertos y exposiciones. Basta con retomar posturas como aquella de Kelly Pendergrast, quien en 2021 escribió un artículo para la revista *Real Life* en donde reflexiona acerca de la práctica de realizar capturas de pantalla como un ejercicio de resistencia ante la demanda de atención: “La pantalla consume demasiado de mí: tiempo, trabajo, atención. Hago capturas de pantalla para reivindicar el acto de ver, que sigue siendo solo mío” (n/d). Este testimonio resalta la necesidad de encontrar formas de equilibrar nuestra relación con la tecnología y reclamar nuestro espacio de atención personal.

La noción de “políticas de la pantalla” en esta exposición propone abarcar un campo de estudio interdisciplinario que fusiona la teoría de los medios de comunicación con el arte contemporáneo a través de voces críticas como la de Hito Steyerl y Harun Farocki, quienes han dedicado una parte sustancial de su investigación y su obra a reflexionar acerca de las implicaciones de las imágenes y los discursos que estas reproducen. En palabras de Steyerl (2009,p. 61):

Como multitud, lxs espectadorxs operamos bajo la condición de la invisibilidad parcial, el acceso incompleto, las realidades fragmentadas de la mercantilización dentro de la clandestinidad. La transparencia, la visión de conjunto y la mirada soberana se nublan para volverse opacas.

Este enfoque se centra en comprender analíticamente los cambios y las repercusiones, tanto sociales y culturales como políticas, económicas y medioambientales, derivadas de la ubicuidad de las pantallas en nuestra vida cotidiana. Las políticas de la pantalla, como área de investigación, profundizan en temas que van desde la representación y la diversidad hasta las nuevas formas de lenguaje que emergen en estos espacios audiovisuales.

En el contexto de esta exposición, nos concentramos en examinar el impacto de las pantallas en medio de la pandemia. Esto implicó explorar temas como la accesibilidad, la distribución de información, las expresiones de afectividad y la influencia de los cuerpos en el discurso artístico ecuatoriano. Una aproximación que busca hacer eco de pensadoras y teóricas como Cathy O’Neil quien en un revelador libro, *Weapons of Math Destruction: How Big, Data Increases Inequality and Threatens Democracy* (*Armas de destrucción matemática: cómo el Big Data aumenta la desigualdad y amenaza la democracia*), del 2016 alertó acerca de cómo

Se tiende a sustituir a las personas por rastros de datos, convirtiéndolas en compradorxs, votantes o trabajadorxs más eficaces para optimizar algún objetivo. Esto es fácil de hacer, y de justificar, cuando el éxito vuelve como una puntuación anónima y cuando las personas afectadas siguen siendo tan abstractas como los números que bailan en la pantalla. (p.48)



Hay que destacar que si bien es fácil (y congruente) unirse al coro de críticxs que observan cómo las pantallas han transformado nuestra vida en las últimas décadas, lo verdaderamente intrigante es explorar su reapropiación y las múltiples interpretaciones artísticas que se balancean entre el horror y la fascinación, la admiración y la adicción. Y cómo, en el contexto de la exposición presentada en marco de la Segunda Bienal Universitaria de Arte Multimedial, las obras presentadas adoptan una variedad de formatos con el fin de reflejar cómo estos dispositivos trascienden sus límites y abarcan todos los aspectos de nuestra realidad.

La exposición se dividió en dos muestras, una celebrada en el Centro de Arte Contemporáneo (CAC) y otra en la Q Galería, ambos espacios con características distintivas y ubicados en Quito. Desde el ámbito curatorial, mi enfoque fue concebir las piezas en un diálogo entre sí, más que establecer una subdivisión estricta basada exclusivamente en las dos categorías de la convocatoria: estudiantes y artistas establecidxs.

Bajo esta premisa, el CAC albergó 18 de las 22 obras seleccionadas, distribuidas entre dos de sus icónicos pabellones y un tercer espacio asignado en el cubo bajo. El recorrido comenzó con la instalación interactiva *Paisajes biométricos* (2023) de Estefanía Piñeiros, inspirada en sus caminatas por la montaña y diseñada para invitar al espectadorx a explorar la pieza desde su proceso de obtención de datos hasta sus formas finales. El recorrido continúa balanceando objetos tangibles con espacios virtuales con la instalación de realidad virtual *Laniakea* (2022 - 23), del colectivo Lanoiseforp, y la serie de pinturas *I'VE BEEN HIT* (2023), de Juan Pablo Racines que hacen de este espacio un reflejo de la forma en que las políticas de la pantalla se desbordan hacia otras materialidades que implican al cuerpo en varios niveles. A continuación, se invita a lxs visitantes a pausar y reflexionar sobre la arqueología de las pantallas y los dispositivos de captura de imagen con la instalación *Una breve historia de la pantalla: imágenes sin medio / cuerpos etéreos* (2022 - 23), de Hernán Barón, antes de decidir continuar su recorrido explorando el espacio de digitalidades desdobladas de la pieza *Memoria del Tacto* (2023), creada por Lux Monsalve, o adentrándose en la intimidad entrecortada por teléfonos inteligentes propuesta por Samantha Albuja en su pieza *Dispositivos de intimidación* (2023). Este primer pabellón cierra con *MALDITA TU OBRA* (2021 - 22), una instalación que aborda

Videografías

Juan Andrés Marcial Coba

Instalación y video-escultura

Medidas variables

2022

temas de intercambios temporales, la presencia de los cuerpos en pantalla y las afectividades contenidas en el lenguaje y la memoria, desarrollada por Sofía Acosta.

La segunda parte de este recorrido comienza con dos piezas diseñadas para facilitar una transición suave entre las secciones. Las obras *Screen and Shell* (2022 - 23), de Rocío Soria y *What if Dying Offline is Unavailable?* (2023), de Martina Andrade, sirven como elementos que invitan a detenerse y reflexionar antes de continuar. Martina creó una instalación que nos invita a sentarnos y rodear el espacio a través de componentes físicos así como virtuales, mientras que Rocío invocó un ambiente olfativo y una instalación escultórica que actúa como un ritual de activación. Más adelante, el espacio central de la sala busca equilibrar los temas de acumulación, ansiedad y cámaras de eco presentados por la pieza *Videografías* (2022), de Andrés Marcial, con la invitación a desconectarse proporcionada por la pieza *The Only Screen* (2022), de Xavier Barriga. El recorrido concluye con dos obras que estimulan la memoria, el tacto y la imaginación. *Viaje a Las Delicias - Santo Domingo de los Tsáchilas, 1998* (2023) es una pieza de video creada por Xavier Morales y Mayro Romero, así como un objeto retrofuturista ideado por lxs artistas, quienes fusionan sus archivos fotográficos personales para crear nuevas memorias a través del uso de IA. Y, por otro lado, la instalación *Inundación* (2023) invita a lxs visitantes a experimentar las gestualidades de la pantalla a través de una instalación sonora y táctil creada por el colectivo *dmtc_lab*, quienes a la vez, organizaron activaciones performáticas de la pieza para ensamblar otro componente su discurso.

En la última fase de esta exposición en el CAC, ubicada en el cubo bajo, se presentaron cinco piezas que abordan temas como la vigilancia, la contemplación, las arqueologías del futuro y la obsolescencia programada. El recorrido comenzó con el oráculo virtual *Enlighterz* (2023), de Ernesto Salazar, que nos conecta con las posibilidades de los cuerpos no humanos a través de una experiencia íntima con una entidad sin género que nos recita textos críticos que devienen en poemas. Más adelante, se invita a abrir las "cajas negras" de la vigilancia normalizada con la obra *IDENTIFIED* (2023) de José Luis Cuenca, quien revela los ojos de la máquina a través de un ejercicio interactivo de sonificación de datos en tiempo real. Por su parte, el colectivo *CNTRL ESE* nos sumerge en un intercambio de sensaciones a través de la realidad virtual en la pieza *Yo y el Alma Virtual* (2023). Luego, la instalación interactiva *Llévame cielo, agárrame tierra* (2023), de Ronny Albuja, nos propone reflexionar sobre la fisicalidad de los objetos tecnológicos y las implicaciones medioambientales de su extracción y manipulación



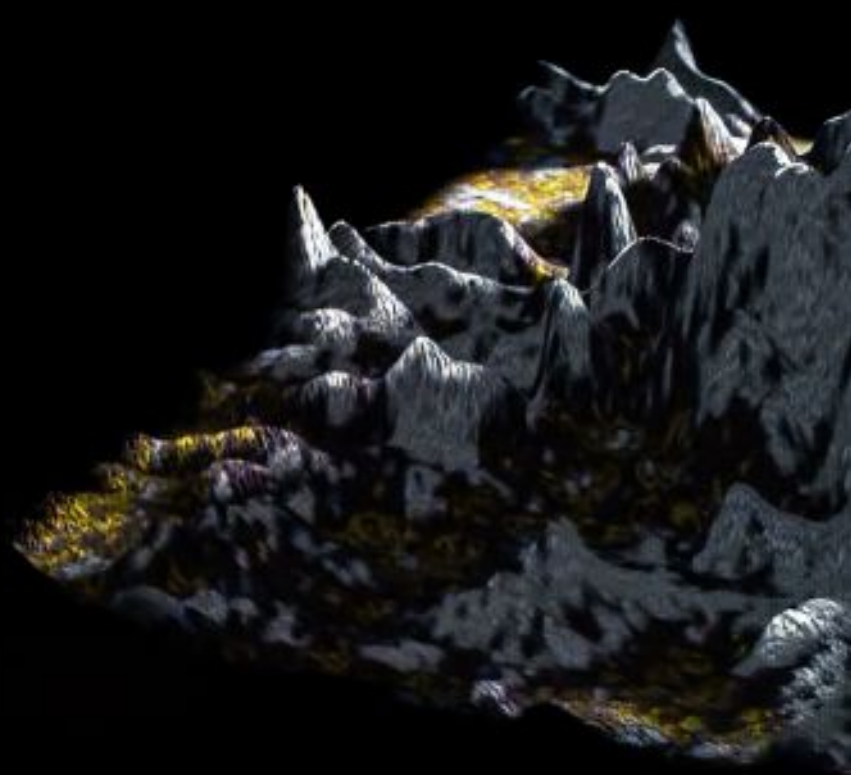
así como sus posibles futuros en forma de residuos. El recorrido culmina con la instalación *Más allá del colapso* (2023) de Luis Navas, quien continúa la conversación sobre la explotación y modificación de los espacios naturales, presentando paisajes alterados que representan el presente y futuro consecuencia de una extracción desmedida de recursos naturales.

En la segunda parte de esta exposición, llevada a cabo en la Q Galería de la Universidad San Francisco, se exploraron cuatro universos a través de las piezas que se desarrollaron de manera progresiva a lo largo de la exposición. La obra que da la bienvenida a lxs visitantes en este espacio es la videoinstalación *Satélites* (2022), de Santiago Serrano. A través de imágenes impresas y una variedad de pantallas de diferentes tamaños, esta instalación ofreció una experiencia de reapropiación contemplativa de las cámaras de seguridad disponibles en internet. Junto a esta obra, se desplegó un ejercicio de poéticas colaborativas titulado *Cyborg colectivo* (2023), propuesto por Carolina Velasteguí. Esta instalación interactiva invita a lxs espectadorxs a dejar atrás un rol pasivo para vincularse activamente en la creación de poemas performáticos. De manera similar, *Zahorí* (2023), de Andrea Alejandro Freire, explora las pedagogías experimentales, el net art y el dibujo para abrir un diálogo sobre los límites y las intersecciones entre los cuerpos humanos, minerales y animales. Finalmente, la pieza de net art *Build a Friend / Bury a Friend* (2023), de César Delgado, brindó un puente de acceso para pensar sobre las complejas relaciones humanas mediadas por las pantallas, destacando cómo la tecnología influye en nuestras interacciones personales y emocionales.

Para concluir, esta exposición extendió una invitación a la audiencia para preguntarse sobre las múltiples dimensiones, tanto visibles como invisibles, de las superficies digitales y su influencia en la cultura contemporánea. A través de las 22 piezas, que abarcan desde la pintura hasta la realidad virtual, el video, la escultura, el performance y el código generativo, se exploraron las complejidades de las políticas de la pantalla. Es evidente que las formas en que el arte navega, critica y moldea dichas políticas son síntomas de una brecha entre el avance tecnológico y el plano de lo social. Esta discrepancia plantea importantes interrogantes sobre el papel del arte en la sociedad y la necesidad de abordar de manera crítica, reflexiva y contundente los efectos de la tecnología en nuestras vidas cotidianas.

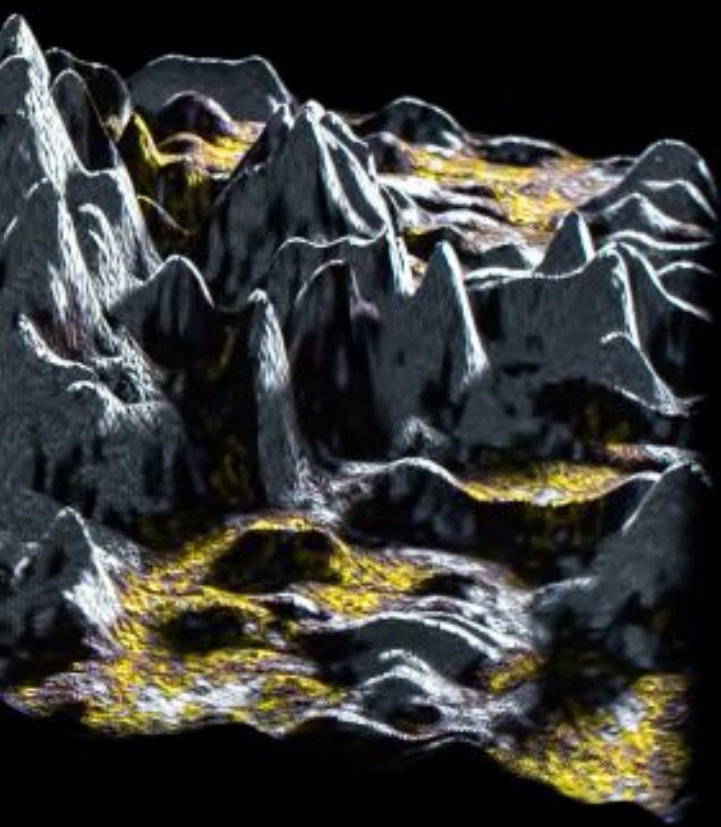
Referencias

- Aranda, Julieta, Kuan Wood, Brian, Vidokle Anton. (2012) *Preface. Hito Steyerl: The Wretched of the Screen*. Aranda, Julieta, Kuan Wood, Brian, Vidokle Anton (Eds.). Sternberg Press, pp. 5 -7.
- Baudrillard, Jean. (1994). *Simulacra and Simulation*. The University of Michigan Press.
- Dekker, Annet. (Ed.) (2021). *Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-Curation (Making Public)*. Valiz
- Deleuze, B. (2014). *Difference and Repetition*. Trans. P. Patton. London: Bloomsbury. pp. 227
- Escudero, César. (2022). *The Screenshooter. PrtScn: The Lazy Art of Screenshot*. The Institute of Network Cultures, pp. 7 - 10.
- Ehmann, Antje, Eshun, Kodwo. (Ed.). (2009). *Harun Farocki: Against What Against Whom*. Koenig Books.
- Halpern, Orit. (2023, marzo 2). *Financializing Intelligence: On the Integration of Machines and Markets*. On Models. E-flux. <https://bit.ly/3PJKKYf>
- Olson, Marisa. (2014). *The Rhetoric of Soft Tools. The Emergence of Video Processing Tools: Television Becoming Unglued*. High, Kathy, Miller, Sherry, and Jiménez, Mona (Eds.). Intellect Books, pp. 540 - 555.
- O'Neil, Cathy. (2016). *Weapons of Math Destruction: How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy*. CROWN.
- Parikka, Jussi. (2018). *Antropobsceno*. E-Literatura. Centro de Cultura Digital. <http://bit.ly/3sTn5vl>
- Pendergrast, Kelly. (2021, enero 14). *Screen Memories*. Real Life. <https://bit.ly/46eCLHY>
- Steyerl, Hito. (2012) *Is a Museum a Factory?*. Hito Steyerl: The Wretched of the Screen. Aranda, Julieta, Kuan Wood, Brian, Vidokle Anton (Eds.). Sternberg Press, pp. 60 - 76.



Paisajes biométricos

Estefanía Piñeiros

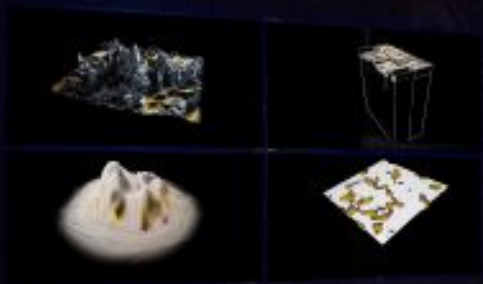


La obra se conforma de una serie de cuatro paisajes virtuales en bucle, una pieza interactiva que revela nuevas escenas en pantalla y un despliegue del proceso de captura de datos y caminatas de la artista a manera de diagrama.

Un *wearable* es un dispositivo electrónico diseñado para ser llevado puesto en el cuerpo, que generalmente proporciona funcionalidades específicas como seguimiento de la actividad física, monitorización de la salud o acceso a información en tiempo real. Aquí, Piñeiros propone una reflexión sobre la interacción entre la tecnología y el cuerpo humano al utilizar *wearables* para capturar datos biométricos y geocoordenadas durante una serie de caminatas de la artista por las montañas. ¿Cómo pueden estos datos ser reinterpretados para crear paisajes virtuales? La pieza, inspirada en las experiencias de la artista, invita a lxs espectadorxs a explorar desde el proceso de obtención de datos hasta las formas finales generadas, revelando así un proceso que comúnmente queda en las sombras a la hora de hablar de visualización de datos.

Los *wearables* utilizados necesitan contacto con la piel para rastrear y analizar datos como la frecuencia cardíaca o los patrones de sueño, y evidencian cómo el cuerpo se lee y se transforma en ceros y unos. Este uso de la tecnología, en un contexto donde las redes sociales y corporaciones como Google o Facebook acumulan datos para diversos fines, plantea interrogantes sobre la privacidad y la influencia económica en las decisiones individuales.

Piñeiros propone una mirada alternativa, que busca resignificar los datos recopilados para expandir la comprensión del paisaje y la conexión entre cuerpo y espacio físico. A través de la manipulación de datos y la programación, la artista genera paisajes que van más allá de la mera representación, utilizando la frecuencia cardíaca como elemento clave en la creación de topografías cambiantes que operan desde una nueva escala.



I'VE
BEEN

HIT

Juan Pablo Racines







La representación de los espacios fuera de los límites en los videojuegos, especialmente aquellos que se revelan a través del *glitching*, es el objetivo principal de esta obra. El término *glitching* se refiere a una práctica de lxs jugadorxs que aprovechan los fallos de programación de un videojuego para realizar tareas que les proporcionan una habilidad adicional en el juego, como atravesar paredes o desafiar la física. En esta serie en particular, Racines busca representar el momento en que unx jugadorx cae del mapa luego de ser impactadx, un fenómeno común en juegos como Battlefield o Call of Duty. Esta experiencia de ser eliminadx se ve amplificada por el *glitching* del mapa, que lleva a lxs jugadorxs a un mundo indefinido lleno de símbolos y códigos por explorar.

La obra presenta dos dípticos. En el primero habitan tres sujetos con piel y vestimentas de color rojo en proceso de transmutación y representa a lxs jugadorxs eliminadx que ya no pueden acceder al mundo del juego. El diseño cartográfico atravesado en la pantalla añade una capa de surrealismo a la escena. Elementos como las estrellas amarillentas, comunes en juegos de rol, sugieren una experiencia o recompensa obtenida incluso en la derrota. Esta composición invita a observar del error y cómo puede conducirnos a nuevas percepciones de habitar lo digital. En el segundo, se observa un paisaje de objetos olvidados que se fusionan en una gran masa que lo devora todo. Este tercer espacio, yuxtapuesto con una retícula que pareciera ser el eco de los últimos fragmentos de estabilidad, delata la fragilidad de la virtualidad. Y, entre los dos dípticos, ocupando el muro que los pone en conversación, el artista propone una serie de líneas blancas a manera de reverberación de los espacios que evocan las piezas de esta serie.

I'VE BEEN HIT

Juan Pablo Racines

Acrílico y óleo sobre lienzo

2023



Colectivo
Lanoiseforp

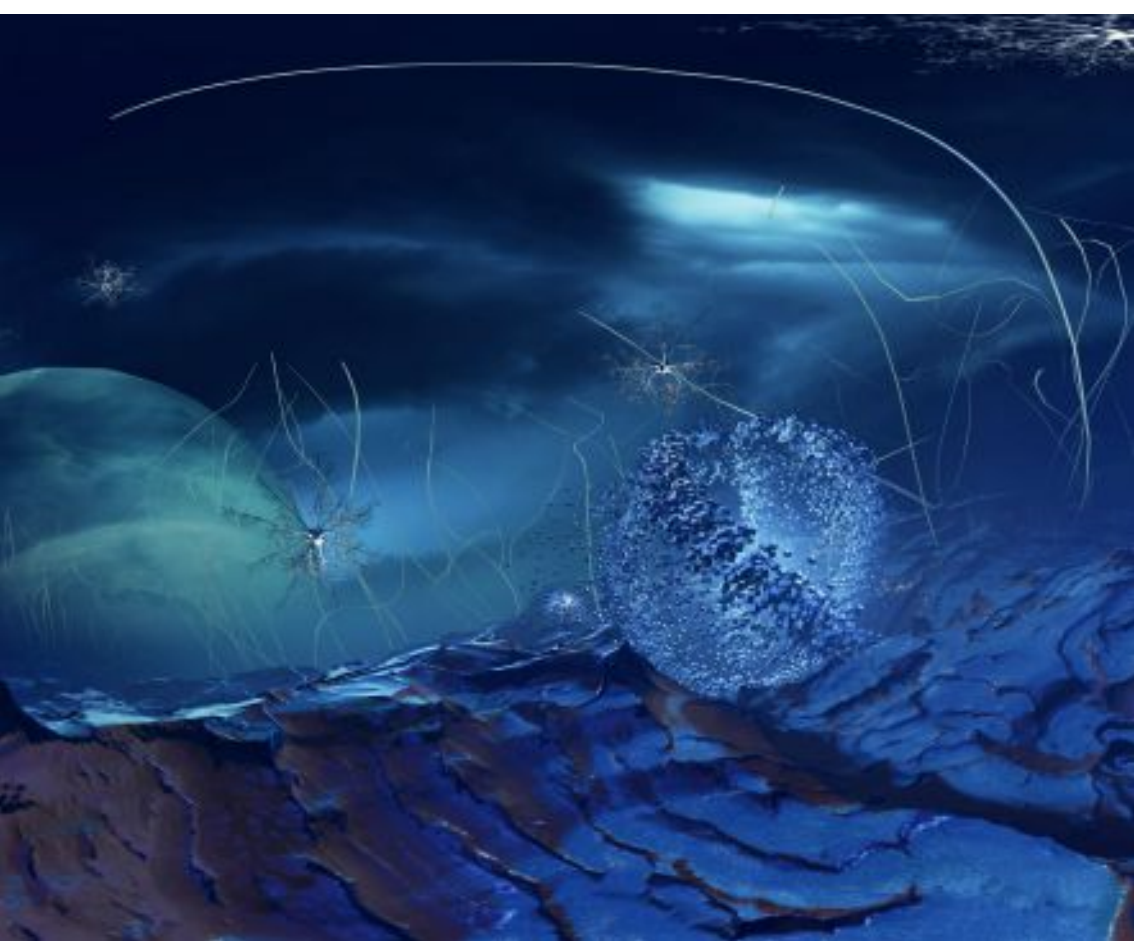
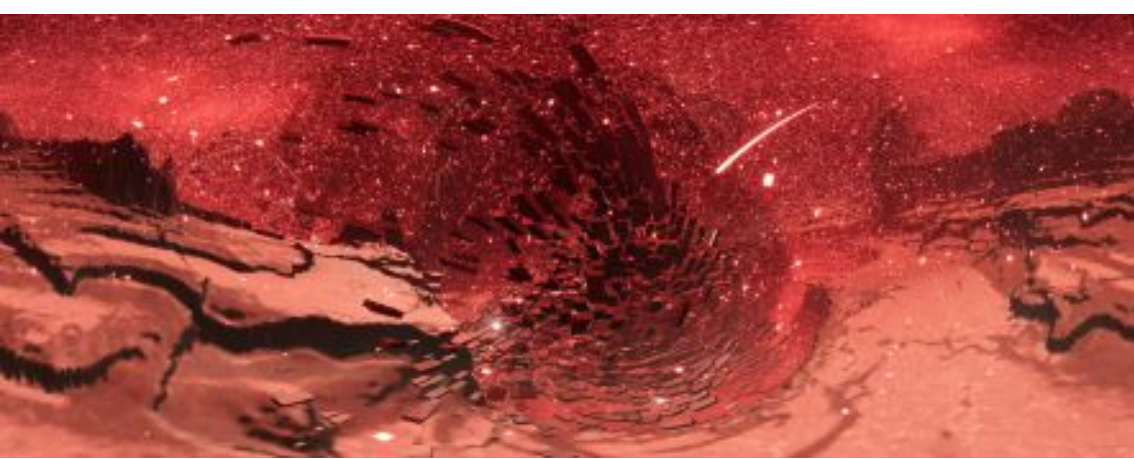
Laniakea



¿Cómo podemos reconectar con el espacio físico que nos rodea sin olvidar nuestra propia fisicalidad en este mundo cada vez más inmerso en lo digital? *Laniakea* adquiere su nombre de un término hawaiano que significa “inmenso cielo”. En el contexto astronómico, se refiere a una vasta estructura cósmica que abarca múltiples supercúmulos de galaxias, incluida la Vía Láctea, junto con miles de otras galaxias. Fue identificado por un equipo de astrónomos en 2014, quienes cartografiaron la distribución de galaxias en el universo observable utilizando datos del telescopio de infrarrojos del Observatorio W. M. Keck en Hawái.

En el contexto de la producción de esta experiencia de realidad virtual, los artistas buscan desdibujar las fronteras entre lo actual y lo virtual, lo tangible y lo vaporoso. Esta pieza nos invita a navegar las periferias inexploradas de un espacio conocido solo a través de reinterpretaciones de datos, y plantea interrogantes sobre cómo nuestra interpretación del espacio virtual impacta en un mundo que, cada vez más, pareciera convertirse en un cúmulo de datos y reducciones numéricas.


El vacío, percibido como ausencia o incertidumbre, se convierte en un refugio o contenedor en esta experiencia de realidad virtual. Las pantallas, comúnmente asociadas con lo terrenal, se transforman en portales que trascienden la realidad hacia lo virtual y permiten explorar la cualidad onírica y el extrañamiento que caracterizan a este espacio. Al entrar en los universos digitales de *Laniakea*, los artistas proponen contemplar un espacio infinito, uno comparable a la vastedad del espacio exterior conocido. Sólo a través de la abstracción podemos apreciar la escala de los objetos y nuestra propia dimensión en este plano. La obra propone aislar nuestros sentidos del ruido del mundo tangible para amplificarlos, ofreciendo un espacio de distensión y contemplación que permite disociarnos con la finalidad de expandir nuestra percepción.



Una breve historia
de la pantalla:
imágenes sin medio
/ cuerpos etéreos

Hernán Barón Camacho





entusiasmada con esa actriz
en la pantalla.

***Una breve historia de
la pantalla: imágenes sin
medio / cuerpos etéreos***

Hernán Barón Camacho
Video 6 '12" y televisor
antiguo en circuito cerrado
2022-2023



Esta pieza de video se sumerge en la construcción del mundo del holograma, analizando la desmaterialización de los dispositivos tecnológicos y la aparición de cuerpos etéreos. Barón Camacho investiga cómo, a lo largo del tiempo, la tecnología ha soñado con hacer cada vez más invisibles los medios que sostienen las imágenes, y, simultáneamente, cómo este sueño se materializa en el holograma, donde la pantalla desaparece en favor de la aparición de cuerpos fantasmales.

Inspirada en las reflexiones del filósofo John Durham Peters sobre la distancia, la muerte y el deseo, la obra examina la relación entre la presencia congelada en la imagen y el anhelo de conectar con aquellos cuerpos que parecen estar fuera del alcance. Utilizando fragmentos de películas de ficción, la pieza traza una genealogía de la pantalla como medio, explorando quién observa, quién es observadx y quién devuelve la mirada a lo largo de la historia del cine hasta llegar al holograma.

Este ejercicio de arqueología de medios busca problematizar la mirada en relación con el cuerpo, cuestionando qué hacen las imágenes con el cuerpo representado y con el deseo proyectado sobre él. A manera de expansión, en la instalación de esta pieza dentro de la BUAM, el artista propone usar un circuito cerrado de televisión para capturar los cuerpos de lxs visitantes y reproducirlos en un televisor que deviene en máquina para viajar en el tiempo.







Obra ganadora
del tercer lugar

Memoria del tacto

Lux Monsalve



Originado a partir de una bitácora, tanto digital como objetual de seres no humanos, *Memoria del tacto* documenta diferentes aspectos de la vida cotidiana contemporánea. El afecto, la intimidad, el cuerpo y la espiritualidad son algunas de las nociones que el artista observa a través de diferentes tecnologías. La serie se manifiesta en respuesta a los cambios provocados por una realidad mediada, cada vez más, por dispositivos tecnológicos sobre los que tenemos poco o nulo control. Monsalve explora los cambios ontológicos de esta mediación al mostrar el recorrido que siguen los objetos contenidos en su diario de viajes desde su forma original pasando por sus múltiples reinterpretaciones a través de la lente y manipulación digital hasta las rematerializaciones finales que propone el artista.

La instalación se compone de cuatro elementos que muestran los tránsitos entre lo objetual y lo digital. Primero, una pieza escultórica que nos muestra una selección de los objetos que componen la bitácora del artista en su forma original. Luego, un video que revela el tránsito del objeto fuera de la pantalla hacia su nueva forma digitalizada. Más adelante, una impresión a color de mediano formato que presenta una vista específica del modelo 3D en la pantalla mencionada anteriormente. Por último, un instrumento gestual que, similar a como funciona un theremin, genera sonido al reaccionar al movimiento de las personas que lo rodean. Este instrumento se activó en varias ocasiones como parte de performances donde lxs performers invitadxs interactuaron con él realizando improvisaciones que se convirtieron en coreografías musicalizadas en tiempo real.

A través de *Memoria del tacto*, Lux nos propone habitar una experiencia sensorial y performática que plantea preguntas sobre cómo nos percibe la tecnología, cómo manipula nuestra percepción y abre un canal hacia cómo manipularla de regreso.

Memoria del tacto
Lux Monsalve
Instalación interactiva,
instrumento gestual,
programación y performance
2023

Breve historia del delirio tecnológico

del ferrocarril
de Alfaro a las
tablets del PSC

Luciana Musello



Tenemos una idea sublime de la tecnología. Es así desde hace más de cien años:

La revolución liberal en el Ecuador debe ser esencialmente social, y sin el ferrocarril [...] no podemos concebir las transformaciones morales, intelectuales y físicas que la ley del progreso requiere para el triunfo de la vida radiante de verdadera democracia. Sin ferrocarril, pues, he tenido siempre para mí que es efímera toda revolución: ineficaz, risible cualquier camino al progreso; y de ahí que mi sueño, mi delirio, mi único programa está concretado en este sólo término: ¡FERROCARRIL!¹.

Estas fueron las célebres palabras con las que el presidente Eloy Alfaro se dirigió al Congreso Nacional en 1898, tres años después del estallido de la Revolución Liberal en Ecuador. Alfaro había retomado la construcción del ferrocarril transandino iniciada en 1873 por Gabriel García Moreno, y lo había convertido en el centro de su programa de gobierno.

¹ Alfaro, Eloy (1898), como se citó en Clark, Kim (2004).

La locomotora a vapor exhibía los frutos del conocimiento científico y representaba la ley del progreso con la que el proyecto liberal ecuatoriano buscó asociarse. Los valores centrales de la modernidad, expresados en el ferrocarril, distinguían a los liberales del denunciado oscurantismo y atraso del periodo conservador.

Como explica Neil Postman (1999) en *Building a Bridge to the 18th Century*, la noción de progreso o la idea de que la historia tiende a la mejora continua se popularizó durante la Ilustración, ligada a los rápidos desarrollos científicos y mecánicos que estaban tomando lugar en el siglo XVIII, sobre todo durante la industrialización.

En el siglo XIX, las innovaciones tecnológicas, entendidas como la aplicación de ese conocimiento científico, empezaron a entrelazarse de forma cada vez más estrecha con el progreso, hasta volverse casi sinónimos. Poco a poco, la tecnología dejó de ser un camino hacia el progreso para convertirse en el progreso en sí mismo.

La percibida equivalencia entre tecnología y progreso explica entonces por qué el ferrocarril, ícono del siglo XIX, se convirtió en el motor obvio, casi obligatorio, de la renovación nacional y de la modernización de Ecuador que lideraría Eloy Alfaro. Sin embargo, lo curioso es que el discurso del ferrocarril no solo encajó con la promoción del proyecto liberal. La historiadora Kim Clark (2004) argumenta que el mérito del ferrocarril es haber logrado un consenso improbable entre conservadores y liberales, y entre las élites de la Sierra y de la Costa, que visualizaron en el ferrocarril la manifestación de sus propios intereses.

Mientras que los terratenientes serranos identificaron en el ferrocarril una oportunidad para llevar sus productos a nuevos territorios, los exportadores de la Costa vieron en la locomotora el medio de transporte que estimularía la migración de trabajadores a sus plantaciones cacaoteras.

En el análisis de Clark, el ferrocarril de Guayaquil a Quito consiguió que grupos antagonistas llegaran a un “incómodo acuerdo” sobre el significado del progreso y el desarrollo nacional. A finales del siglo XIX, liberales y conservadores podían apuntar juntos al ferrocarril para explicar en qué consistía el porvenir de Ecuador.

Esto se debe a que antes que una mera máquina racional, el ferrocarril era una máquina sublime. “El monstruo del progreso”, mezcla curiosa de técnica y fantasía, despertaba un profundo sentimiento de asombro y expectación entre los ecuatorianos. De hecho, el libro de Clark se titula *La obra redentora*, citando una común referencia religiosa con la que se invocaba a la colosal construcción en la época.

En la prensa, en documentos oficiales, en la literatura ferroviaria y en la conversación cotidiana, el discurso sobre la locomotora se narraba siempre en futuro simple y con optimismo: el ferrocarril conectará el país, renovará la patria, alentará iniciativas, ampliará el comercio, estimulará el movimiento, espantará el letargo, fertilizará la tierra, traerá prosperidad.

Los pronósticos sobre los efectos del ferrocarril nunca se limitaron a la lógica, al cálculo probabilístico o a un análisis contextual de las condiciones materiales del país. En cambio, se hablaba de sus efectos en términos mágicos, como un atajo directo a la transformación social.

Pronto se instaló la idea de que la máquina a vapor conduciría *inequívocamente* a la emancipación de Ecuador, una predicción que más de cien años después de su inauguración, cuando las rieles se hallan escondidas bajo escombros y maleza, podemos evaluar con algo de condescendencia.

Pero la superioridad moral que nos brinda la distancia histórica es una trampa. El sublime tecnológico es un mito poderoso que continúa definiendo nuestros tiempos y animando nuestros proyectos de “desarrollo”, al punto que si nos descuidamos, solo nos daremos cuenta del engaño mucho después de haber sido seducidos por las tecnologías.

El historiador Leo Marx (1964) sugiere que la conexión mitológica entre tecnología y progreso no reposa sobre un modelo racional, sino en una reacción emotiva. El sublime tecnológico es un brote de sentimiento motivado por las máquinas.

Si alguna vez nos postramos primero ante lo divino y luego ante los fenómenos naturales —los terremotos, las montañas, los ríos, los volcanes—, el sublime tecnológico describe el desplazamiento de esa reverencia hacia las máquinas que dominan la naturaleza.

En el siglo XIX, las máquinas a vapor eran el sublime por excelencia: fuerzas extraordinarias, casi milagrosas, que estaban transformando el paisaje y, con ello, la sociedad entera. En Ecuador, la revista ferroviaria *Nariz del Diablo*, editada por la Empresa de Ferrocarriles y recuperada por los historiadores Sandra Miranda y Franklin Cepeda (2023), es un buen ejemplo del “canon discursivo” en torno al ferrocarril. En la edición conmemorativa de 1933, un poema de Celiano Monge aclama el poderío del tren sobre el territorio ecuatoriano:

Desde la margen del undoso río
Que triunfos, glorias rumoroso canta,
Emprende audaz su marcha atronadora
La rauda, la febril Locomotora
Y al cóndor sorprendido se adelanta.
De ignorancia no puede el exorcismo
Detenerla en su vuelo soberano
Con que salva el desierto y el abismo.
¡Miradla en su ascensión! por donde quiera
Recibe la ovación de los volcanes,
Y de la cumbre andina se apodera².

Aunque vista desde el siglo XXI esta exaltación puede parecer excesiva o distante, en realidad no estamos tan lejos de esa devoción. La retórica del sublime tecnológico continúa modelando nuestras expectativas sobre la tecnología. Lo que sucede es que el objeto de nuestra reverencia ha mutado. Hoy cantamos otros himnos.

En *The Digital Sublime* (2005), el profesor Vincent Mosco argumenta que las tecnologías digitales son la más reciente iteración de lo sublime. El “sublime digital” subraya el percibido rol de las computadoras en nuestro camino al progreso y a la trascendencia. Las computadoras son el ferrocarril de nuestro tiempo: nuestro sueño y delirio.

Se ha dicho que la comunicación digital trasciende las limitaciones del tiempo y del espacio, que derriba las viejas estructuras políticas al “democratizar” el poder de la información, que quien tenga acceso a una computadora será libre. O, por lo menos, así trabaja el mito del internet, pulido por los departamentos de marketing de grandes empresas tecnológicas donde, siguiendo a Mosco, se sustituye profesionalmente la realidad con imágenes.

Pero el sublime digital va más allá. Como sucedió con la maquinaria industrial, el mito de las tecnologías digitales se exportó a nuevos territorios, ha permeado el discurso institucional y ahora informa los proyectos de desarrollo en Latinoamérica. Para explicar los ecos de esta retórica utópica en reformas a la educación en el Sur Global, la investigadora Morgan Ames (2019) sostiene que las tecnologías digitales han sido construidas como máquinas “carismáticas”.

Así como hablamos de líderes religiosos y políticos con una personalidad magnética o una autoridad excepcional, las tecnologías digitales parecen estar recubiertas de su propia dosis de carisma. Para Ames, el carisma emerge cuando las promesas de una tecnología exceden a todas luces sus capacidades reales pero, aun así, cautivan la imaginación.

2 Monge, Celiano. (1933) Excélsior. *Nariz del Diablo*, 12(88). <http://repositorio.casadelacultura.gob.ec/handle/34000/1370>

Un caso insigne es el programa “Generación Digital”, del Municipio de Guayaquil, planteado en 2014 por el alcalde del Partido Social Cristiano (PSC), Jaime Nebot. La iniciativa, que continuó durante el periodo de su sucesora Cynthia Viteri, consistía en regalar tablets a estudiantes de colegios fiscales y fiscomisionales de la ciudad, con el objetivo de brindar “oportunidades de progreso”³. Según cifras compartidas por Viteri, el programa entregó alrededor de 262000 tablets, “la mayor entrega de tablets per cápita de Latinoamérica”⁴.

Aunque la iniciativa no tardó en ser descalificada como “demagógica”, lo que debemos precisar es por qué la demagogia recurre a la tecnología para ganar el favor popular. En su discurso de posesión para su cuarto periodo, Nebot habló del programa de esta manera:

No podemos seguir pensando en revoluciones y generaciones ancladas a Bolívar, Martí o Alfaro [...]. Las revoluciones que necesitamos son aquellas que, a través del conocimiento y la tecnología, logran que los ciudadanos, desde niños, orienten su formación y metas a no ser subsidiados ni dependientes, sino emprendedores realizados en una sociedad de progreso y libertad [...] Y para eso es Guayaquil Digital: dominio masivo de la computación, tabletas para los bachilleres [...]⁵.

Si supiera Nebot que no ha ido mucho más allá de Alfaro.

En la retórica de la campaña municipal, las tablets son un proyecto de futuro. Actúan no solo como un herramienta para el desarrollo sino como su sustituto. Esta visión carismática de la tecnología tiene especial tracción en Latinoamérica, donde la categoría de “países en vías de desarrollo” ha servido para legitimar cualquier intervención tecnológica. Si las tablets son progreso, ¿quién podría estar en contra de su entrega? Su carisma redefine los problemas de la ciudad en términos tecnológicos (“lo que nos falta para desarrollarnos es más tecnología”) a la vez que simplifica la solución (“22 millones de dólares en tablets para los bachilleres”). Este es el mundo mitológico de la tecnología.

3 Cynthia Viteri [@CynthiaViteri6] (11 septiembre 2022) *Tablets para niños y jóvenes de Ciudad de Dios*. [Publicación] X. <https://twitter.com/CynthiaViteri6/status/1569010461630398464>

4 Cynthia Viteri [@CynthiaViteri6] (3 de mayo de 2023) *Más de 262.000 tablets entregadas en el programa Generación Digital*. [Publicación] X. <https://twitter.com/CynthiaViteri6/status/1653836679898079263>

5 Nebot, Jaime (2014) *Discurso de toma de posesión del Alcalde Ab. Jaime Nebot Saadi*, Periodo 2014-2019. <https://www.guayaquil.gob.ec/>



El carisma se deshace así de la política. Justifica el desvío del presupuesto de educación para la compra arbitraria de dispositivos y desplaza la necesidad de diseñar política pública que se sostenga en el largo plazo. En el caso de Guayaquil, la grandilocuencia de las tablets minimiza demandas urgentes como la provisión de escuelas y espacios públicos seguros. El progreso ya se ha conseguido vía exprés a través de la tecnología. De hecho, trasladan la responsabilidad al “usuario” y a su motivación personal. La individualización del éxito —y del fracaso— es su principal compromiso ideológico.

Pero las personas siempre nos salimos del guion. En julio de 2023, el programa “Generación Digital” fue suspendido. La Empresa Pública de Desarrollo, Acción Social y Educación denunció la comercialización ilícita de las tablets entregadas en Facebook Marketplace por 45 dólares. Incluso algunas tablets se pueden encontrar en la Bahía⁶.

En un caso ejemplar de justicia poética, la venta de las tablets testimonia la existencia de un relato alternativo sobre el progreso. Los beneficiarios de la iniciativa vieron otra cosa en los dispositivos: su propia noción de desarrollo, su propio atajo a la superación.

Sin justificar la transacción ilícita y hasta la posible coacción a los bachilleres, vale la pena observar la indiferencia con la que se recibió el relato de las tablets, el cálculo con el que se proyectó su uso, el cinismo con el que se desenmascararon sus promesas. En fin, las contradicciones que tarde o temprano emergen de la vida social de la tecnología.

⁶ *Primicias*, (31 julio 2023), Municipio de Guayaquil denuncia venta ilícita de tablets del periodo de Viteri. *Primicias*. <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/municipio-guayaquil-denuncia-venta-ilicita-tablets/>

Así como el ferrocarril de Alfaro inició un proceso desigual de integración nacional al conectar a algunas provincias pero marginalizar a otras (Clark, 2004), así como la línea férrea coronó una geografía inclemente solo para ser destruida por los constantes deslaves, las tablets de Nebot y Viteri también están sujetas a contradicciones.

La tecnología no es un camino inequívoco al progreso. Conviene insistir en esta idea porque, como sugiere Mosco, el sublime digital persiste aun cuando la experiencia vivida refuta sus ofrecimientos. El carisma de la tecnología neutraliza cualquier contradicción y el mito se renueva con cada “avance”. Pronto habrá otro objeto carismático en el horizonte.

Superado ya el delirio inicial por las computadoras, la inteligencia artificial es nuestro más reciente espectáculo sublime. Es como si experimentáramos la autoridad del carisma por primera vez. Los escépticos se reconvierten. La historia se borra. Es un “nuevo mundo”. Embelesados por su grandeza, le confiamos la educación, la creatividad, el trabajo y el futuro.

Pero algo similar estaba pasando a finales del siglo XIX con el ferrocarril. Hemos visto el fervor que inspiró, el proyecto de país que le pusieron a cuestras, el desencanto que sobrevino después, el olvido al final. Si el mito es la negación de la historia, entonces debemos recuperarla.

Referencias

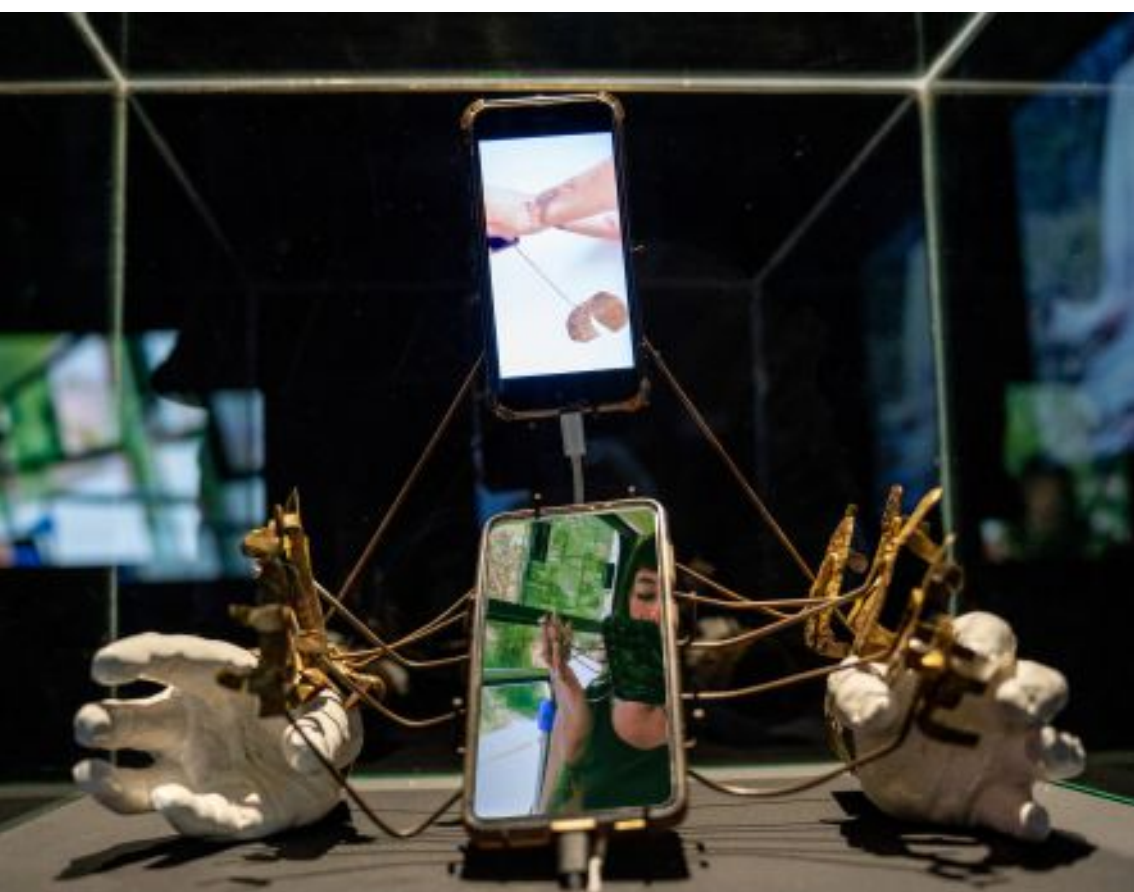
- Ames, M. (2019). *The Charisma Machine. The Life, Death, and Legacy of One Laptop per Child*. The MIT Press.
- Clark, K. (2004). *La obra redentora. El ferrocarril y la nación en Ecuador*. Universidad Andina Simón Bolívar / Corporación Editora Nacional.
- Marx, L. (1964). *The Machine in the Garden. Technology and the Pastoral Ideal in America*. Oxford University Press.
- Miranda-Salazar, S. y Cepeda-Astudillo, F. (2023). *Entre la persistencia y el olvido. Páginas dispersas en las memorias del ferrocarril ecuatoriano*. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, ESPOCH.
- Mosco, V. (2005). *The Digital Sublime. Myth, Power and Cyberspace*. The MIT Press.
- Postman, N. (1999). *Building a Bridge to the 18th Century*. Vintage Books.

Dispositivos de intimidad

Samantha
Albuja







En esta instalación de video la artista fusiona el cuerpo y la tecnología a través de un ornamento experimental: una joya futurista diseñada para sostener un teléfono inteligente. La obra plantea la pregunta: ¿cómo se transforma nuestra relación con los dispositivos digitales en un mundo cada vez más tecnológico? Esta exploración desafía los límites entre el ser humano y la máquina, adentrándose en la intimidad entrecortada por teléfonos inteligentes.

A través de tres videos cortos, Samantha nos muestra una serie de performances que la involucran a ella en diversos escenarios portando una pieza escultórica que no le permite desprender la mirada de su teléfono. La vemos en el transporte público, en una habitación besándose con su pareja y en un refugio improvisado entre árboles. En estos videos, los lazos, comúnmente invisibles, que seducen y atraen nuestra atención a la pantalla se muestran cada vez más celosos y posesivos de los estímulos que no emanan de sus píxeles.

Esta colección de videos cortos se complementa con gestos performáticos *in situ*, con el objetivo de generar diálogos sobre la construcción sensible del espacio privado entre espectadorxs e *influencers*. Samantha interactúa y se introduce entre estos espacios líquidos, explorando los comportamientos aceptados socialmente en la red. La obra indaga en la construcción del control mediante la comunicación remota en internet y navega a través de estos espacios en búsqueda de la construcción de lo personal en lo público. A la par que, observa de cerca el fenómeno de la monetización y la venta de la vida privada a través de aplicaciones y plataformas de redes sociales.

Dispositivos de intimidad

Samantha Albuja

Instalación de video y performance

2023

19

04

*"Chère amie, ma tante de la Seine"
à 70 ans. Mille fois, je me l'assure!*

Sofía Acosta

MALDITA TU OBRA



¿Cómo nos atraviesan los afectos cuando están interrumpidos por la distancia y mediados por la virtualidad? En esta pieza dual, la artista comparte su experiencia personal de vivir separada de su hijo, él en Ecuador y ella en México. Nos revela cómo, a medida que la distancia física crece, la comunicación entre ambos se transforma. Lo que inició como un intercambio de audios, gifs, memes y fotos se fue diluyendo, como suele suceder cuando el cuerpo no alcanza a comunicar las sutilezas que emanan de los rincones donde no llegan las palabras.

Lo que comenzó como un juego se convirtió en una expresión poética y lúdica de la imposibilidad de la comunicación directa. Acosta reflexiona sobre la comunicación más allá de la inmediatez, jugando con nuevas formas de conexión afectiva a través de la navegación poética y el cuerpo, y encontrando así un espacio para desaprender y para existir fuera de los límites impuestos por el algoritmo digital.

La pieza de video a dos canales refleja la profunda conexión entre madre e hijo a pesar de la distancia impuesta por la pandemia y las mudanzas constantes. A través de la pantalla, ambos se embarcan en una expedición imaginaria, escalando montañas y conversando mediante brújulas y telepatía. A la par, una exploración poderosa de su intimidad queda plasmada en forma de una bitácora donde los intercambios temporales, la presencia de los cuerpos en pantalla y las afectividades contenidas en el lenguaje y la memoria se entrelazan en una danza de cuidados que se desprenden de la mediación de objetos tecnológicos.

MALDITA TU OBRA

Sofía Acosta

Video 6'11" y bitácora

2021 – 2022



Screen
and
shell

Rocío Soria Díaz



Presentada como una pieza arqueológica anacrónica, esta obra observa de cerca el impacto ambiental y el consumo excesivo asociados con los dispositivos tecnológicos. A través de una instalación escultórica con tintes rituales, Rocío investiga nuestra relación con el objeto-pantalla y la materia que la compone, abriendo interrogantes sobre cómo podemos imaginar una relación más sostenible con la tecnología.

Tomando como punto de partida al manglar, la artista trabaja metafóricamente con la noción de un ecosistema entretejido y protector que se convierte en una barrera natural que alberga vida. La instalación se presenta como un ritual de activación que evoca un ambiente olfativo de eucaliptos que intensifica la experiencia sensorial. *Screen and shell* invita a reflexionar sobre nuestra conexión con la tecnología, cuestionando los mandatos impuestos por quienes la desarrollan y explorando formas de reconectar y reconfigurar estas relaciones.

Simultáneamente, la obra aborda la cuestión ética y ambiental detrás de la minería de minerales utilizados en la fabricación de dispositivos digitales. En geografías como la ecuatoriana, es central pensar en el papel que juega un territorio tan rico en recursos naturales fundamentales para mantener la fantasía tecnológica así como las violencias del estado neocolonial. La violencia neocolonial se refiere a las formas de dominación, explotación y opresión ejercidas por países o entidades que buscan mantener el control sobre territorios, recursos naturales y poblaciones en el contexto postcolonial. Esta forma de violencia puede manifestarse de diversas maneras, como la explotación de recursos naturales por parte de empresas extranjeras con el apoyo de gobiernos locales corruptos o subordinados; la imposición de políticas económicas y comerciales desfavorables para los países en desarrollo; la intervención militar para proteger intereses económicos o geopolíticos, y la imposición de estructuras de poder y jerarquías sociales que perpetúan la desigualdad y la exclusión.

Por último, y no menos importante, la artista retoma elementos de los saberes ancestrales con la intención de romper las violencias epistemológicas que han dado como resultado una relación asimétrica y violenta con la naturaleza y el plano espiritual.

Screen and shell
Rocío Soria Díaz
Instalación escultórica
2022-2023





What if dying offline is unavailable?

Martina Andrade



Obra ganadora
del segundo lugar



***What if dying offline
is unavailable?***

Martina Andrade

Instalación, realidad virtual, net art
y mobiliario intervenido con pintura

2023

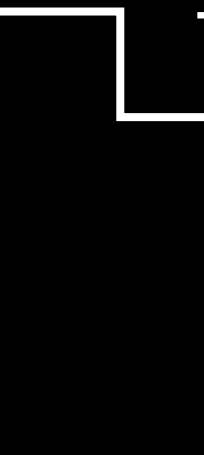
(*)Fotografía de Andrés Silva



¿Es posible experimentar la muerte estando en línea? En esta obra inmersiva la artista nos invita a reflexionar sobre la interacción en el mundo digital y la impermanencia de la vida a través de una simulación de muerte. La instalación se materializa con un dispositivo de realidad virtual colocado sobre un sillón intervenido con estética de tatuaje japonés que evoca la leyenda del pez koi, y crea un espacio físico y virtual para la experiencia.

En esta obra, Andrade retoma la leyenda del pez koi, una historia japonesa que simboliza la perseverancia y el coraje ante la adversidad. Según la leyenda, en el río Amarillo de China había una cascada conocida como la Cascada Dragón, donde los peces koi nadaban contra la corriente para alcanzar la cima. Se creía que si un pez koi lograba escalar la cascada y alcanzar la cima, se convertiría en un dragón. Inspirada en lo anterior, la artista invita al público a participar en una experiencia inmersiva que desencadena emociones y pensamientos profundos sobre la conexión entre la vida digital y la vida física. A medida que las experiencias interactivas se vuelven cada vez más realistas, la obra plantea preguntas esenciales sobre cómo la tecnología puede afectar a nuestra percepción de la realidad y cómo podríamos experimentar la muerte en un mundo digitalizado. Lo anterior como metáfora del vaivén tecnológico que digitaliza todo a su paso y nuestro rol como sujetos de esa cascada de información.

La propuesta se desdobra a manera de instalación en el espacio físico, donde se incluyen elementos que guían a lxs espectadorxs a través de la experiencia que ocurre en pantalla. Desde la cuidadosa manipulación de la iluminación, con predominio del color rojo, hasta la presencia de la leyenda del pez koi impresa, que sirve como entrada a la sección donde se encuentra el dispositivo de realidad virtual sobre el mobiliario intervenido. Una vez dentro de este espacio delimitado, lx espectadorx pasa de ser unx observadorx pasivx a unx participante activx, no solo experimentando la pieza, sino también convirtiéndose en un personaje central en la narrativa para aquellxs que lx observan desde fuera.



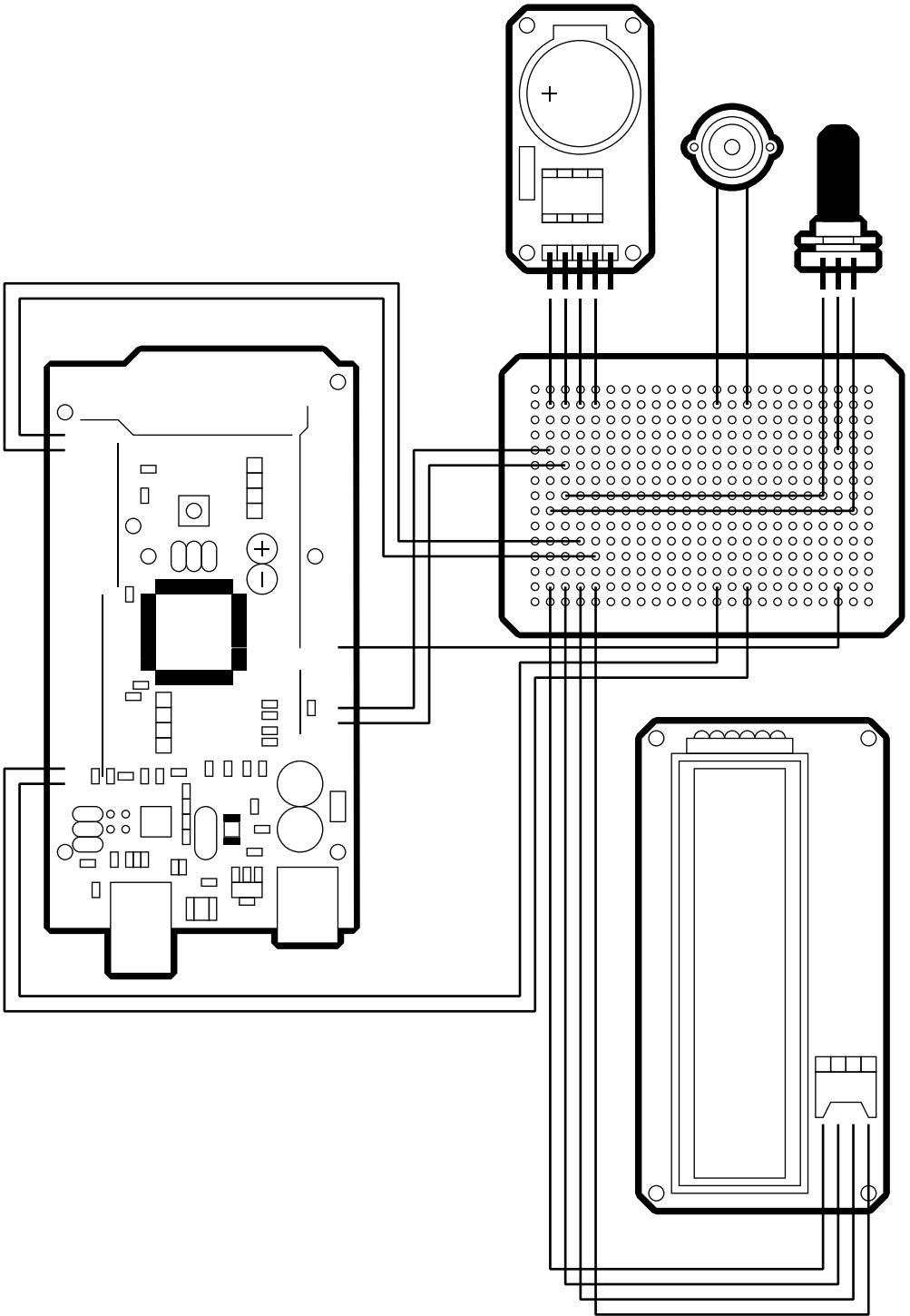
The only
screen

Xavier Barriga Abril



the only screen

the only screen
15:41 5/19/10



Es claro, las pantallas se han integrado de manera profunda en nuestra rutina diaria, son lo primero que vemos al despertar y lo último que revisamos antes de dormir. En esta instalación, el artista se pregunta por la omnipresencia de las pantallas en nuestra vida diaria, especialmente en los momentos previos al dormir. Con el objetivo de recuperar espacios y fragmentos de lo humano, Xavier construye un objeto electrónico de fabricación casera para abordar la única acción que nos ata a las pantallas en el dormitorio, desafiando así la influencia de la tecnología en el descanso y el sueño.

El artista retoma investigaciones que señalan que el uso del teléfono inteligente antes de acostarse a dormir puede interferir con el ciclo natural del sueño al alterar los patrones de sueño-vigilia. La luz azul emitida por las pantallas de los teléfonos puede suprimir la producción de melatonina, la hormona responsable de regular el sueño, lo que dificulta conciliarlo y puede provocar que sea de menor calidad. Además, el contenido que consumimos en nuestros teléfonos, como las redes sociales, los correos electrónicos o los juegos, puede activar la mente y generar estrés o ansiedad, lo que dificulta relajarse y dormirse. El uso del teléfono también puede interrumpir el sueño durante la noche si recibimos notificaciones que nos despiertan o si tenemos el hábito de revisar el teléfono cuando nos despertamos.

Ante esto, la obra nos incita a reflexionar sobre nuestra relación con la tecnología y su impacto en nuestra calidad de vida. A través del diseño de un manual de creación en forma de fanzines impresos, Xavier desafía esta norma arraigada de la presencia constante de las pantallas en nuestras vidas. A la par, nos motiva a considerar la posibilidad de crear un dispositivo similar al que se presenta en la instalación, lo que nos permitiría reclamar un equilibrio más saludable entre la tecnología y nuestro bienestar emocional y físico.

The only screen

Xavier Barriga Abril
Instalación y manual de
fabricación electrónica
2022



Videografías



Juan Andrés Marcial Coba

La instalación se compone de dos partes que dialogan entre sí. En una, veinte celulares obsoletos transmiten una serie de videonarrativas rotas, recombinando fragmentos de noticieros con registros del cotidiano y generando un paisaje sonoro hipnótico. En la otra, quince esculturas de resina cubren estos celulares, cada una hecha a partir de retratos virtuales creados por algoritmos de inteligencia artificial. Estas esculturas refractan la imagen virtual, y generan la ilusión de movimiento y volumen cuando lx espectadorx se mueve alrededor de ellas. La combinación de estas dos instalaciones se espeja con la influencia de la tecnología en nuestra vida diaria y la continuidad de los relatos en el mundo digital.

Juan Andrés propone una pieza que dramatiza el mundo de acumulación, ansiedad y cámaras de eco que nos envuelve, y explora cómo estas pantallas actúan tanto como iluminación pública como generadoras de patrones individualizados. En el contexto de la comunicación y los medios de comunicación, una cámara de eco se refiere a un fenómeno en el que ciertas ideas, opiniones o narrativas son repetidas y amplificadas dentro de una comunidad o grupo específico, sin ser necesariamente cuestionadas o contrastadas con otras perspectivas. Esto puede ocurrir debido a la selección selectiva de información, la influencia de los sesgos cognitivos o la falta de exposición a puntos de vista alternativos.

En este sentido, la pieza reflexiona sobre la continuidad de los contenidos compartidos en redes sociales y su inevitable deslizamiento hacia afuera de las pantallas, muchas veces en forma de violencia.

Videografías

Juan Andrés Marcial Coba
Instalación y video-escultura
Medidas variables
2022



Repolitizar las miradas desde la caverna global

Valentina Montero

No, no es el apocalipsis
lo que nos causa miedo.
Es la soledad frente a la pantalla,
la pérdida de todo contacto
“vivo” con el otro.

*(Flusser, 1985/
2017, p. 112)*

Las pantallas proliferan, atrapando nuestras miradas, dedos y conciencia. La fotografía, el video y sobre todo las computadoras, reunidas hoy en nuestros dispositivos móviles, no son solo aparatos tecnológicos. Han devenido complejos ensamblajes sociotécnicos que han modulado profundamente la forma como vemos al mundo y a nosotras mismas. El teléfono celular, como prótesis posmoderna que nos acompaña en todo momento, se ha hecho hoy una extensión constitutiva del sujeto, inaugurando una era donde la imagen técnica ha capturado y definido completamente nuestra existencia, simplificando nuestras labores cotidianas, mediando nuestros deseos y temores como si se tratase de un eficiente anestético y narcótico que no podemos soltar.

El “touch” sobre nuestras pantallas táctiles, sutil, veloz, certero, abre portales que nos dejan realizar operaciones bursátiles, trámites civiles, conocer espacios lejanos, intimidades ajenas, historias, paisajes que nuestros ojos desnudos nunca podrían haber contemplado de frente. Como Narcisos posmodernos, nos deleitamos en el abismo de nuestra propia imagen modificada por la compulsión de los mandatos hegemónicos que estandarizan la belleza, u ofreciéndonos ficciones de un rostro mutante, ideal o monstruoso, mientras las corporaciones extraen nuestros datos biométricos y nuestros gustos más secretos o públicos para testear y experimentar con nuevos anzuelos de consumo.

La fotografía ya no es solo ese “espejo con memoria”, como se le llamó al daguerrotipo en el siglo XIX; hoy, las pantallas se han convertido en espejismos que recrean nuestras fantasías (políticas, pornográficas, terroríficas o utópicas). La imagen, mediada por pantallas, se ha encumbrado como una herramienta y un arma epistemológica y estética de doble filo capaz de hacer visible lo real e imaginario para bien o para mal. El mito de la caverna de Platón, que delataba el envejecimiento humano ante la sumisión al mundo espectral de las apariencias, es velozmente actualizado por las nuevas tecnologías de la imagen digital y sus medios de circulación. Pero ya no se trata de un problema de restricción de las imágenes que danzan en las paredes de nuestra caverna o del “ojo orwelliano” que nos vigila. Como afirmaba Baudrillard,

“hoy el medio más seguro para neutralizar a alguien no es el de saberlo todo sobre él, sino el de darle los medios para saber todo sobre todo. Ya no lo neutralizaréis con la represión y el control, sino con la información y la comunicación, porque lo encadenaréis a la única necesidad de la pantalla. Lo paralizaréis de forma mucho más segura con el exceso de información sobre todo (y sobre sí mismo) que privándolo de información (o reteniéndola sin su conocimiento)” (1996, p. 36).

En efecto, el gran torrente de información que circula por nuestros dispositivos parece colapsar nuestras arterias con, lo que me gusta llamar “colesterol semiótico” (del malo) (Montero, 2014).

Es cierto que el mantra fatalista que coreamos desde las prácticas y pensamiento crítico parece monocorde y finalmente servil al mandato capitalista judeocristiano que ve en el Antropoceno su equivalente al juicio final. “No es el miedo al futuro lo que nos paraliza, sino el miedo a que no haya más futuro”, afirmaba Flusser en 1985. Este temor a la “cancelación del futuro”, reclamado por

Las nubes caídas (2023), instalación que explora las resonancias socio-ambientales de las infraestructuras digitales. Materializa la vida y muerte de una nube de datos, narrada por un texto algorítmico y una composición sonora que resuena a través de un cúmulo de materias digitales flotantes: desde minerales que contienen litio procedente del salar de Atacama, hasta cables de internet submarinos y residuos electrónicos de teléfonos inteligentes. Proyecto de Josefina Buschmann en colaboración con Daniela Camino (producción e investigación), Nicole L’Huillier (sonido), Poli Mujica (producción técnica) y Francisca Sáez Agurto (cinematografía). Imagen de la exposición colectiva “Del cielo al agua y lo que está en el centro”, curada por Valentina Montero y Joselyne Contreras. MAC Parque Forestal, 2023. Fotografía de Felipe Ugalde. Gentileza de Josefina Buschmann



PREPARACIÓN Y OBTENCIÓN DE LA
CALENTURA
Y REFINA DEL MORTAJÓ

SERENA YOLI BARRERA LÓPEZ, ANITA GARCÍA LÓPEZ Y ANA MARÍA RIVERA GÓMEZ

SE TRATA DE UN PROCESO DE PREPARACIÓN DE LA CALIENTURA Y DEL MORTAJÓ DE LA MANERA SIGUIENTE: SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA. SE COCINAN EN UN FONDO DE COCINA.

Proyecto Ser Vidxs (2023) Experiencia escénica desarrollada “en los márgenes entre la cocina, la performance, la microbiología y un feminismo interseccional. Es un roce sensitivo a procesos degradantes mediante la comida, el arte y la tecnología ancestral y digital”. Proyecto de Laurene Lemaitre, Ximena Sánchez, María Landeta. Colaboradores: Diego Betancourt, Matías Lasen, Vicente Espinoza y Viviana Araya. Fotografía tomada en Centro NAVE, marzo 2023. En el marco del programa Ars+Digitalidad de Goethe-Institut. Gentileza de María Landeta

Mark Fisher, Franco Berardi, y mucho antes por el movimiento punk y su lema “No future”, nos deja ver cómo desde el siglo XX hemos ido entrenando, a través del cine, la literatura, los videojuegos, una imaginación distópica donde parece no haber escapatoria. Las tecnologías digitales facilitan esta construcción de imágenes. El susto que da, es que la imagen virtual no es solo engaño. Entendida como potencia, es decir, como posibilidad (Lévy, 1999), también tiene una cualidad premonitoria; podría construir el mundo que viene, adosando píxeles que se ensamblan con los ladrillos de nuestras pesadillas.

Muy probablemente esta paradójica conciencia entrópica, que nos hace cómplices y víctimas a la vez del desarrollo tecnocientífico y la consecuente destrucción de la vida, esté sustentada en una comprensión parcial e ideologizada del concepto de tecnología, que la aborda como si se tratase de una sola carretera y de sentido único, sin posibilidad de retorno. La manera como habitamos el ecosistema tecnocientífico parece validar esa premisa. Sobre todo en estos últimos cincuenta años, ya habituados a una aceleración de los procesos de autovigilancia, control y sincronización de nuestras conductas, miedos y deseos.

Si bien este fenómeno siempre ha existido en las culturas humanas, orquestado por la ideología de turno y sus aparatos de poder tentaculares, hoy parece más eficiente, veloz y seductor bajo la tutela de una suerte de hiperconciencia algorítmica a la que tributamos cada día con nuestras yemas de los dedos, entregando y consumiendo imágenes sobre una pantalla de forma embrutecida. Como afirmaba Stiegler, “la tontería tecnológica y farmacológica, producida por los dispositivos de captura del psicopoder y la situación de proletarización generalizada, difunde un estado de **tontería sistemática** que ha sido convertido en la ley del capitalismo pulsional y del populismo industrial” (2015, p. 23).

Pero junto a este pesimismo intelectual que tantas y tantos repiten resulta provechoso recordar cómo el mismo Stiegler, desde inicios de este siglo reclamaba la doble condición de *fármakon* que ostenta la técnica, de carácter pendular entre la condición de veneno, pero también de cura. Belting (2012) también parecía coincidir con

esta observación, al afirmar que “La controvertida sobreproducción de imágenes en la actualidad seduce a nuestros órganos visuales afortunadamente en la misma medida que los paraliza o los inmuniza en su contra. El acelerado ritmo con el que recibimos las imágenes para verlas se compensa con su desaparición justo al mismo ritmo” (Belting, 2012, p. 54). Así, a los malos augurios que parecía traer esta nueva sumisión a las sombras en esta *caverna global* -si se me permite parafrasear a Mc Luhan y a Platón a la vez-, ciertos giros epistemológicos y afectivos, conectados entre sí, parecen coreografiar nuevos movimientos de resistencia a la tiranía o embrujo neoliberal de las imágenes en el contexto del capitalismo cognitivo. Puntualmente pienso en el abordaje descolonial que atiende a la cuestión de la técnica desde otras lógicas y prácticas geopolíticas y culturales; a los nuevos materialismos que ensayan el relevamiento agencial de entidades no humanas, y a los enfoques posthumanistas que traen consigo no solo cuestionamientos de carácter filosófico, sino también una agenda de acción.

Rematerializar los espectros

Las prácticas artísticas, acostumbradas a dar materialidad y sensibilidad a las ideas, pueden ayudarnos a hacer perceptibles los trucos de la máquina, des-ocultando sus funcionamientos y propósitos. Una contribución al respecto ha consistido, desde la práctica artística, en hacer visibles las condiciones de producción de nuestras tecnologías, descajanegrizando los procesos, desfeticizando nuestros artefactos tecnológicos, develando su carácter de artificio mediante prácticas como el hackeo, biohacking, la construcción *hechiza* de aparatos mediante el uso del reciclaje y apropiación de tecnologías obsoletas o de bajo costo. En esta perspectiva, hace ya unas décadas cunde la molestia ante el abuso de determinadas metáforas utilizadas para describir la era digital que nos envuelve. Expresiones tecno idealistas como la “desmaterilización de la información”, “subir información” o “la nube” ciertamente buscaban maquillar una realidad mucho más densa, pesada y peligrosa, que sostiene el flujo incesante de imágenes y sonidos que circulan por nuestras carreteras digitales.

La crítica surge de la constatación del rol crucial que las interfaces juegan a nivel político, haciendo opacos los sistemas de funcionamiento de los dispositivos tecnológicos y los softwares. Paradójicamente, una interfaz eficiente es la que logra esconderse mejor. Borrar las costuras de nuestros dispositivos ha sido la tendencia más elocuente del desarrollo tecnológico contemporáneo, sobre todo asociado a la industria informática. Por lo mismo, no es casual y sí sintomático constatar cómo muchas artistas, particularmente mujeres, en distintas regiones de América

Latina, están desmontando estos mitos, dando visibilidad a las estructuras subyacentes a los entornos informáticos. Estos están forjados en cobre, fibra óptica, cobalto, silicio, y han sido producidos tras largos procesos industriales extractivistas, dinamitando ecosistemas, acaparando agua, contaminando la tierra y el cielo y de paso, explotando a hombres y mujeres. Es así como los nuevos materialismos parecieran un eje central en los enfoques posthumanos que intentan cuestionar y hacer tambalear las premisas históricas que permitieron que los seres humanos llegáramos a este punto crítico donde las formas de vida que conocemos parecen en peligro inexorable.

Además, muchas prácticas artísticas contemporáneas también intentan contribuir a hacer imaginables la posibilidad de construir otras formas de asociación entre seres vivos y entornos materiales. Hoy ya no extraño encontrar a colectivos artísticos que trabajan con el mundo vegetal, fungi, con fermentos, compostaje, relevando la inteligencia, belleza y complejidad de una vida que durante la modernidad fue considerada solo un recurso destinado a la productividad y explotación humana. Muchas de estas tendencias contemporáneas parecen querer abrazar el entrelazamiento de la humanidad con mundos biológicos, tecnológicos y sociales más amplios y exponer así nuevos modelos de subjetividad, comunidad y deseo.

De manera lenta, pero sistemática, podemos advertir la emergencia de proyectos que no solo se erigen como una crítica al humanismo, sino que proponen una nueva nueva subjetividad postandrocéntrica, decolonial, que resuena y se complementa con otros enfoques críticos como el ecofeminismo o los nuevos materialismos. Estos giros no consistirían, simplemente, en dar visibilidad a lo no-humano y creer que con ello restituimos su agencia, sino más bien en considerar la urgencia radical de experimentar con otras formas no (solo) logocéntricas de interacción con lo que nos rodea, y ser conscientes de que es justamente la red de interconexiones somáticas, maquínicas, biológicas lo que realmente nos constituye como sujetos.

Es ahí donde el lugar de las prácticas artísticas se vuelve crucial. La libertad de la que aún goza este campo interdisciplinar que es el arte contemporáneo experimental, desde un reconocimiento de nuestra historia y lugar, es una buena noticia para ello. Lo que particularmente me interesa de estas corrientes, que se han puesto de moda en los ambientes académicos e institucionales, es que resuenan con cosmovisiones locales que los distintos procesos de colonización intentaron borrar. Estos enfoques coinciden con planteamientos filosóficos contemporáneos que pretenden ir a contracorriente de las teorías más conservadoras, que, por demasiado tiempo, parecían inobjetables. Junto con ello podemos

constatar un reconocimiento activo y actualización de prácticas altamente sofisticadas a nivel científico-técnico y simbólico que vienen de comunidades indígenas que fueron despreciadas o perseguidas. Al respecto, el filósofo chino Yuk Hui (2020) ha propuesto el concepto de *tecnodiversidad*, que alude no solo a una forma de reconocimiento de la diversidad en las epistemologías subyacentes a las prácticas técnicas en distintas culturas, asediadas histórica e históricamente por la colonización o silicolonización (Sadin, 2018), sino también para pensar a la tecnodiversidad como una alternativa que contrapesa las premisas y fundamentos del entorno tecno-científico actual que parecen llevarnos inexorablemente a un ecocidio global.

De ahí la importancia de repolitizar de las tecnologías de la mirada. No basta constatar la omnipresencia de las máquinas de visión en nuestras vidas, que parecen sustituir al ojo del gran hermano o al de Dios “que todo lo ve”, como nos describía Hyeronimus Bosh en su obra *Mesa de los 7 Pecados Capitales*. Hoy, esa pupila de Dios -que era dios mismo- como un hombre barbudo, brilla en miles de pantallas que parpadean frente a nosotros. En efecto, tras el incombustible temblor de los pixeles, se trenzan por debajo luchas por el software libre, *open source*, *creative commons* y numerosas prácticas disruptivas que buscan construir tecnologías colaborativas desde donde se pueda imaginar “una economía de la contribución” (Sitegler, 2015, p. 105). Por lo mismo es que, parafraseando a Erkki Huttamo (2004), necesitamos una pantallología crítica que nos ayude a comprender una genealogía y proyección de nuestras “máquinas semióticas”, como llamaba Arlindo Machado (2000) a los “nuevos medios”, que ocupen el campo del debate y de la creación artísticas como una dimensión donde “configurar zonas en donde las imágenes sean habilitadoras de otro campo de los posibles, en los bordes de su indeterminación, permitiendo imaginar realidades no constituidas que abran un espacio para que tenga lugar su extrañeza resistente” (Soto Calderón, 2022, p. 39).

En resumen, urgen enfoques críticos que no solo cuestionen los contenidos alienantes o doctrinarios que circulan por nuestros dispositivos actualizando el diagnóstico que hiciera Debord en 1959 sobre la sociedad del espectáculo, sino sobre todo aproximaciones que permitan interrogar los modelos técnicos económicos, materiales, históricos, simbólicos que subyacen a estos aparatos. Necesitamos una crítica que se oriente a abrir otras posibles sendas donde la tecnología pueda construirse o ser apropiada desde lo que Silvia Rivera Cusicanqui llama una “etnicidad táctica”(2015), que atienda tanto a las condiciones locales y sus tradiciones ignoradas o borradas por las epistemes monopólicas (¡poniendo ojo a las cooptaciones de las modas académicas!), y atendiendo a la potencia imaginal de pensarnos en nuevos escenarios para habitar en colaboración una “vida que merezca ser vivida” (Stiegler, 2015).

Referencias

- Baudrillard, J. (1996). Videosfera y sujeto fractal. *En Videoculturas de fin de siglo* (2. ed, pp. 27-36). Cátedra.
- Huhtamo, E. (2004). Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen. *ICONICS: International Studies of the Modern Image*, 7, 31-82.
- Flusser, V. (2017). *El universo de las imágenes técnicas: Elogio de la superficialidad = O Universo das Imagens Técnicas* (J. Tomasini, Trad.; 1. Auflage). Caja Negra.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* (D. Levis, Trad.). Paidós.
- Machado, A. (2000). *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.
- Montero, V. (2014). Elogio al plagio. En F. Cussen y Meller, Alan (Eds.), *Neoconceptualismos. Ensayos* (pp. 73-82). Sarak.
- Rivera Cusicanqui, S. (2015). *Sociología de la imagen: Miradas ch'ixi desde la historia andina*. Tinta Limón Ediciones.
- Sadin, É. (2018). *La siliconización del mundo: La irresistible expansión del liberalismo digital* (M. Martínez, Trad.).
- Soto Calderón, A. (2022). *Imaginación material*. Ediciones / Metales Pesados.
- Stiegler, B. (2015). *Lo que hace que la vida merezca ser vivida: De la farmacología* (N. Cortés, Trad.; 1a ed. en español). Avarigani.

Viaje a Las
Delicias -
Santo Domingo
de los Tsáchilas,
1998

Xavier Morales
Mayro Romero



Esta pieza fue concebida como un video y el diseño de un objeto retrofuturista de proyección que fusiona archivos fotográficos personales de lxs artistas para crear nuevas memorias a través del uso de inteligencia artificial.

La obra plantea interrogantes sobre la transformación de la nostalgia en la era digital, donde la construcción de recuerdos estéticos se convierte en un ejercicio colectivo. La inteligencia artificial y las redes sociales desempeñan un papel crucial en la creación y romantización de estos recuerdos, generando una nostalgia ficticia y estimulando una constante escenificación de la vida. *Viaje a Las Delicias-Santo Domingo de los Tsáchilas, 1998* es una provocación acerca de cómo la tecnología está moldeando nuestra relación con el pasado y nuestra percepción de la autenticidad de la memoria.

Esta pieza habita en un cuarto oscuro dentro del que un proyector de apariencia obsoleta ilumina imágenes generadas por inteligencia artificial que combinan fotografías familiares de lxs artistas con un antiguo rollo análogo. Esta fusión crea una ficción de niñez



compartida, cuestionando la autenticidad de nuestros recuerdos y explorando cómo las inteligencias artificiales influyen en la construcción de visualidades prefabricadas.

La pieza nos muestra fragmentos de imágenes que nos resultan familiares aunque no las hayamos vivido, nos presenta un objeto tecnológico que es similar a muchos otros pero que no es idéntico a ninguno que conozcamos. Esta recreación de objetos e imágenes artificiales es la puerta de entrada para reflexionar sobre la relación entre tecnología, memoria y nostalgia, disolviendo las barreras entre lo real y lo imaginado.

***Viaje a Las Delicias-Santo Domingo
de los Tsáchilas, 1998***

Xavier Morales y Mayro Romero

Instalación, escultura y video documental
generado con inteligencia artificial

Medidas variables

2023





Inundación

Colectivo dmtc_lab



Inundación del Colectivo dmtc_lab es, simultáneamente, una instalación sonora, una escultura táctil y un ejercicio de performance que reta nuestra noción de las pantallas como simples herramientas de comunicación. En lugar de eso, nos propone reflexionar sobre el papel que tenemos como creadorxs y coprotagonistas en el discurso tecnológico, político y estético.

Esta obra busca apartarse de la asociación habitual de las pantallas con el entretenimiento y el poder hegemónico y, en su lugar, nos invita a experimentar las gestualidades de la pantalla a través de una experiencia sensorial y performática. La gestualidad se refiere al lenguaje no verbal que utilizamos a través de nuestras señas y movimientos corporales para comunicarnos y expresarnos. En el contexto de la interacción con las pantallas, la gestualidad adquiere un significado particular. Por ejemplo, el deslizamiento o el gesto de deslizar el dedo sobre la pantalla táctil se ha convertido en una forma común de navegar por contenido, desplazarse por páginas web o aplicaciones, y realizar acciones como desbloquear un dispositivo o deslizar para responder a notificaciones; sin embargo, al usar un gesto similar sin interactuar con una pantalla, también es capaz de comunicar una acción.

Esta escultura táctil se conforma de tres cristales de gran tamaño que evocan las proporciones de la pantalla de un teléfono inteligente. Sin embargo, su escala invita a que las naveguemos con todo el cuerpo, no solo con nuestros dedos. Con activaciones performáticas organizadas por el colectivo dmtc_lab, esta pieza ofrece una mirada corpórea sobre el uso de las pantallas en nuestra sociedad contemporánea, y cuestiona cómo nos posicionamos como consumidores de imágenes e información en este escenario socioeconómico. Desde una perspectiva sensible y poética, *Inundación* nos invita a repensar el papel de las pantallas como objetos/instrumentos artísticos, explorando nuevas formas de expresión y conexión en el mundo digital. Casi como si nos negáramos a funcionar exclusivamente como fue diseñado por los creadorxs de estas tecnologías, apropiándonos así de otro tipo de agenciamiento.

***Inundación***


Colectivo dmtc_lab
Instalación sonora,
escultura táctil
y performance
Medidas variables
2023





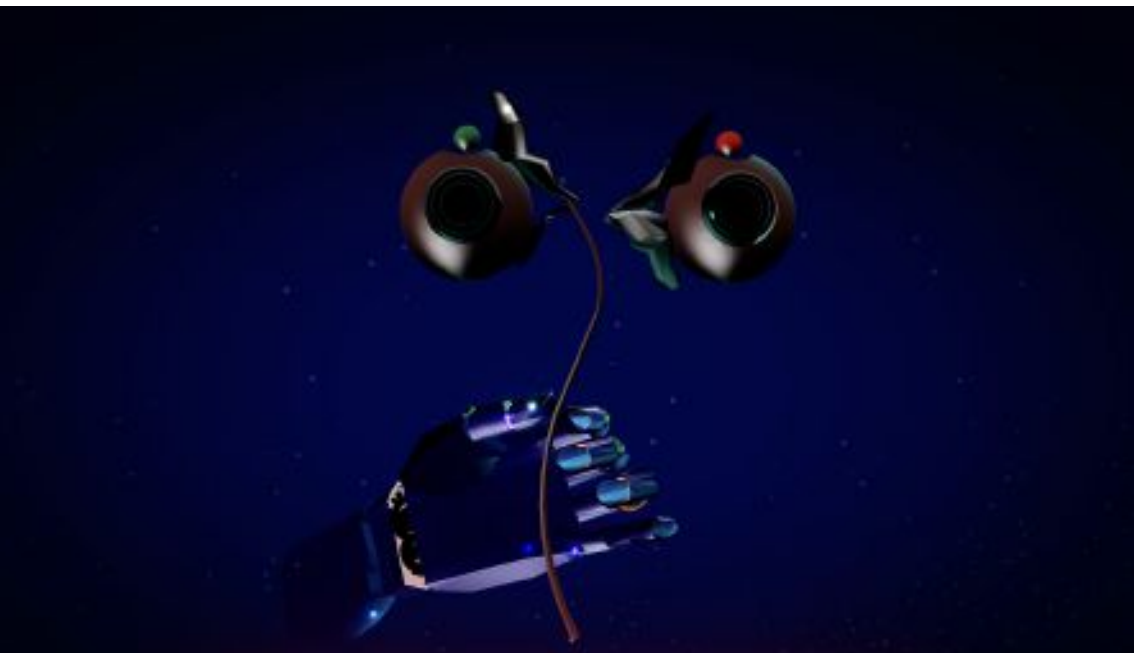
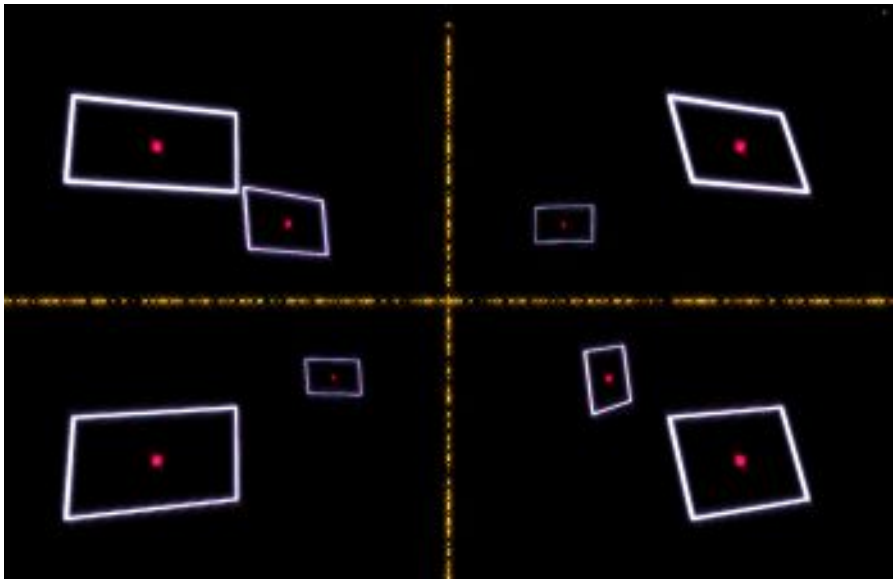
Enlighterz

Ernesto Salazar

The background of the page is a dark, almost black, field filled with numerous small, glowing dots. These dots are scattered across the lower two-thirds of the page and are primarily in shades of green and magenta. Some dots appear to be part of faint, larger-scale patterns or clusters, while others are isolated. The overall effect is reminiscent of a starry night sky or a digital data visualization.



Enlighterz
Ernesto Salazar
Instalación, programación, realidad
aumentada e inteligencia artificial
2023



part of power that control desire. Queer theory allows

El contexto postpandémico ha acelerado aún más la integración de la tecnología en diversos aspectos de nuestra vida cotidiana. Durante la pandemia, la tecnología desempeñó un papel crucial en la adaptación a nuevas formas de trabajo, educación, entretenimiento y comunicación. Con el aumento del trabajo remoto, la demanda de herramientas de colaboración en línea, aplicaciones de telemedicina, plataformas de educación a distancia y servicios de entrega a domicilio ha crecido significativamente. Sin embargo, el aumento del uso de la tecnología también ha planteado preocupaciones sobre la privacidad de los datos, la brecha digital y el impacto en la salud mental. La dependencia excesiva de las pantallas y la conectividad constante pueden contribuir a la fatiga digital, la ansiedad y la desconexión social. En este contexto el artista presenta la pieza *Enlighterz*, en respuesta a un rastreo complejo del papel de la tecnología en las interacciones humanas.

Ernesto da vida a *Enlighterz*, una figura inspirada en la pintura de *Santa Lucía* de Francesco del Cossa, que se convierte en un símbolo de iluminación en un entorno virtual. Santa Lucía fue una santa cristiana venerada tanto por la Iglesia católica como por la Iglesia ortodoxa, y es especialmente venerada por su asociación con la luz y la visión. La obra invita a lxs espectadorxs a reflexionar sobre la naturaleza de la conexión humana en un mundo cada vez más dominado por las pantallas, desafiando las percepciones tradicionales de identidad y comunicación.

En cuanto a su presentación, *Enlighterz* adopta la forma de unx héroe cuir en el espacio digital, incorporando elementos de la cultura pop para cuestionar los roles de género preestablecidos. A través de la interactividad, la obra permite a *Enlighterz* realizar actuaciones de *lip sync* y desdoblarse en una experiencia pensada unx a unx a través de una instalación interactiva que simula una especie de confesionario iluminado donde se invita al público a interactuar con un personaje que deviene en oráculo. La instalación se materializa en una pantalla central de grantamaño y dos más pequeñas, que captan y procesan las interacciones de lxs participantes, creando así un entorno inmersivo donde la presencia de *Enlighterz* adquiere una dimensión casi palpable.



7931.0:188.0

>

503.0:33.0

510.0:1.0

> 508.0:1.0

2017 Sat 21:42:13 (0)

7928.0:198.0

7930.0:188.0

7928.0:198.0

7931.0:188.0

7902.0:198.0

7930.0:188.0

7931.0:188.0

>

7902.0:188.0

person 0:14

camera 05

7930.0:188.0

7930.0:188.0

7930.0:188.0

5031.0:1028.0

1114.0:488.0

118.0:188.0

2017 Sat

1188.0

7930.0:188.0

7931.0:188.0

>

7902.0:188.0



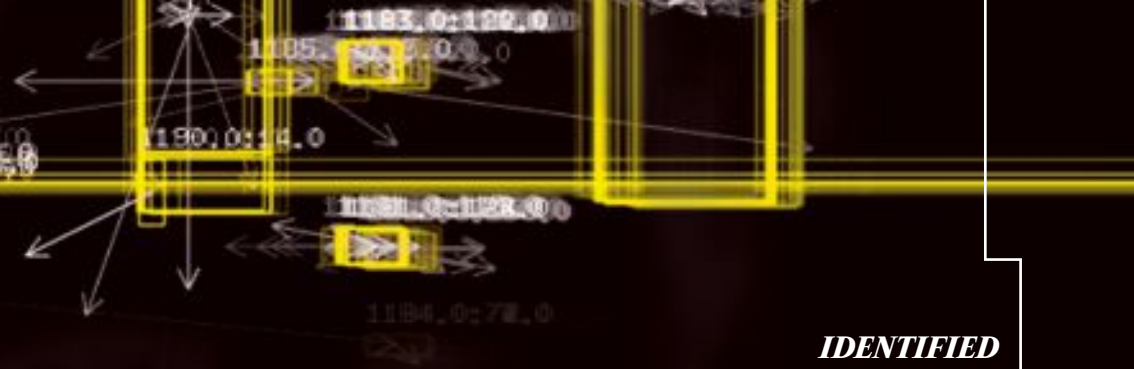
IDENTIFIED

José Luis Cuenca
Moncada

La obra *IDENTIFIED*, de José Luis Cuenca Moncada, es una instalación interactiva que fusiona visualizaciones y sonido en tiempo real. Pensada a manera de continuación del proyecto *Organic::Data*, del artista, esta pieza explora información biométrica utilizando tecnología de reconocimiento facial y algoritmos de visión artificial. El sonido evoluciona con visualizaciones generadas a partir de imágenes de cámaras de circuito cerrado presentes en el espacio de exposición, lo que desafía al público a reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la sociedad y en su propia identidad.

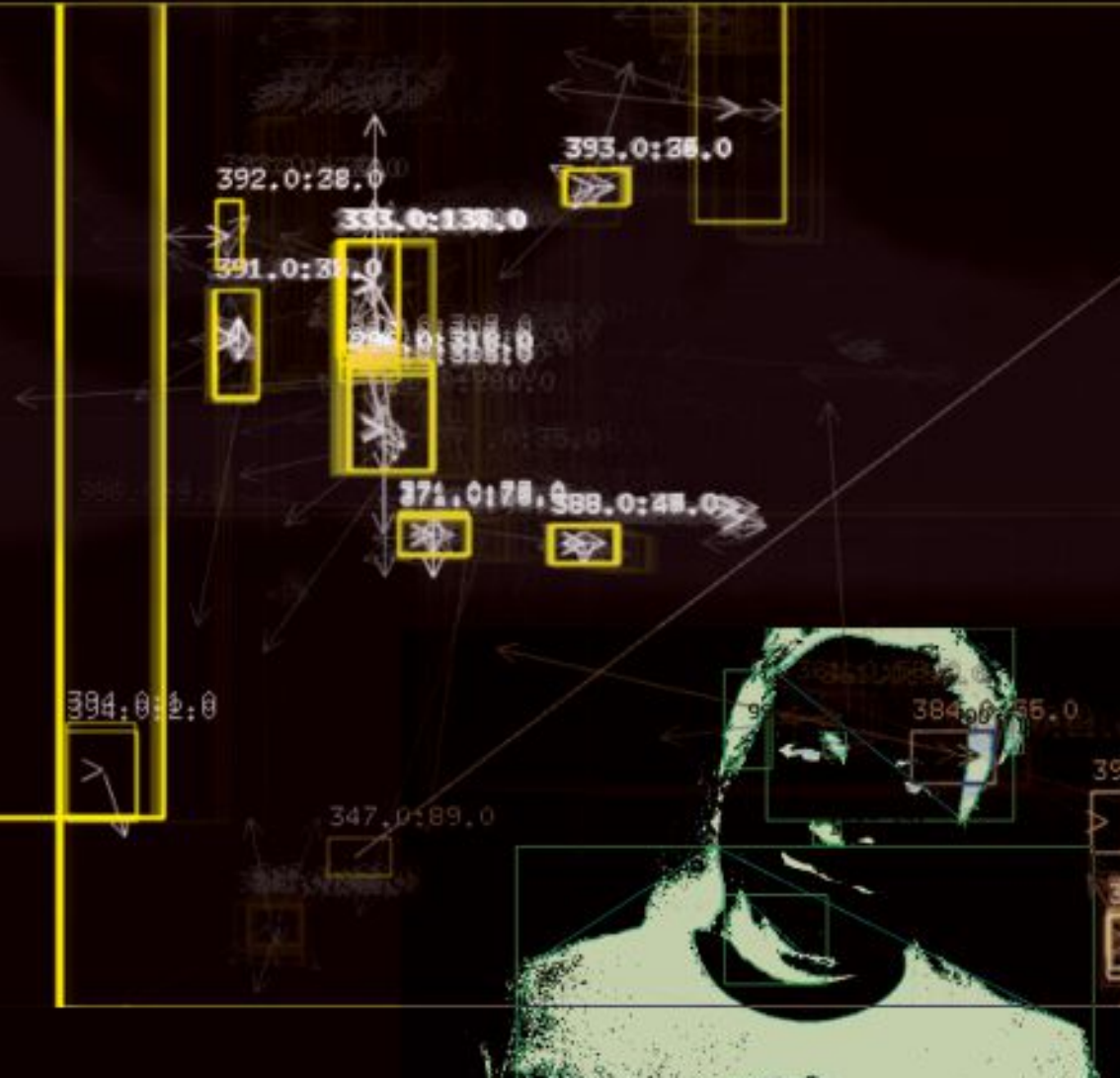
En Ecuador, como en muchos otros países, existen diversas tecnologías de vigilancia utilizadas por las autoridades para monitorear actividades con el objetivo de mantener la seguridad pública. Estas tecnologías abarcan desde sistemas de videovigilancia hasta herramientas de seguimiento digital. Sin embargo, en más de una ocasión se han registrado preocupaciones por parte de activistas, tecnólogos y artistas con respecto a las implicaciones del mal uso de dichas tecnologías. En general, este mal uso puede manifestarse en diversas formas, como la vigilancia indiscriminada de ciudadanxs, el seguimiento ilegal de opositorxs políticxs, la recopilación y el uso indebido de datos personales, entre otros. Lo anterior, sin duda, puede afectar negativamente a la privacidad, la libertad de expresión y otros derechos fundamentales de lxs individu@s.

IDENTIFIED invita a cuestionar y dialogar sobre la intersección entre arte, tecnología y sociedad, recordándonos la importancia de analizar cómo estas tecnologías moldean nuestro entorno y nuestra percepción de nosotr@s mism@s. A través de un ejercicio interactivo de sonificación de datos en tiempo real, la obra revela los ojos de la máquina, ofreciendo una mirada crítica sobre el uso de la tecnología de reconocimiento facial en la vigilancia y el control social. Este proyecto representa un análisis sobre cómo las tecnologías de vigilancia están influyendo en la sociedad contemporánea y cómo podemos encarar estos cambios desde una perspectiva crítica.

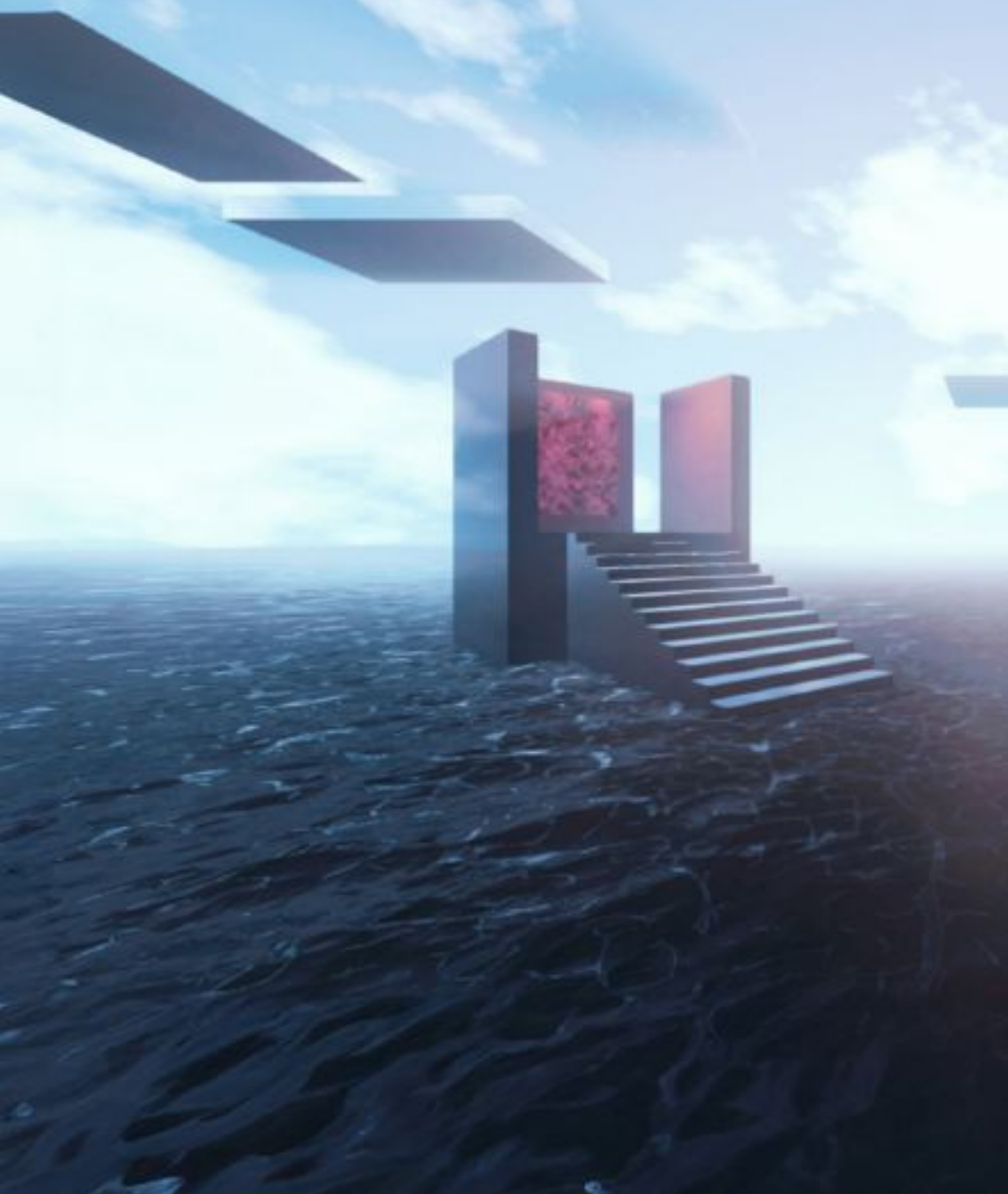


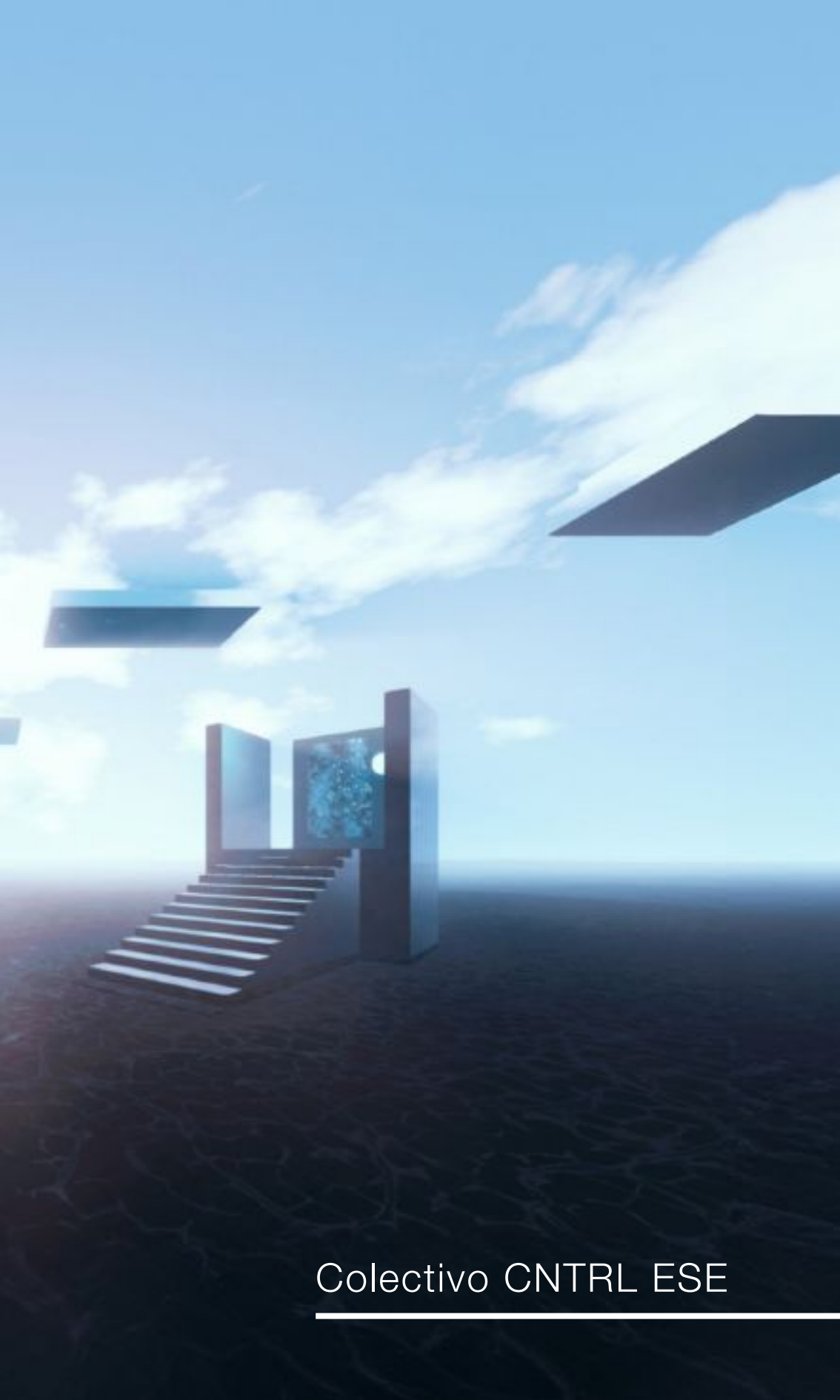
IDENTIFIED

José Luis Cuenca Moncada
Instalación interactiva, visualización
y sonificación de datos
2023



Yo y el alma virtual





Colectivo CNTRL ESE

La obra *Yo y el alma virtual*, desarrollada por el Colectivo CNTRL ESE, nos sumerge en una experiencia de realidad virtual que invita a la audiencia a reflexionar sobre su identidad en el entorno digital. Inspirada en el ensayo *El yo en Internet*, de Jia Tolentino, la obra busca confrontar a lx espectadrxr para generar una reflexión profunda sobre cómo nos relacionamos con nuestro yo digital.

En esta pieza, lxs artistas reflexionan sobre el cruce entre la identidad personal y la cultura de internet, explorando cómo la tecnología ha moldeado y distorsionado nuestra






comprensión del yo y las relaciones sociales. El colectivo examina cómo las redes sociales y otras plataformas digitales influyen en la forma en que nos presentamos al mundo y cómo nos percibimos a nosotrxs mismxs. De manera metafórica, la pieza, toca temas como la construcción de la identidad en línea, la búsqueda de validación a través de *likes* y *shares*, la cultura de la autoficción y el narcisismo digital, así como sus impactos psicológicos y emocionales, incluidos los efectos en la autoestima, la ansiedad y la percepción del tiempo.

El recorrido comienza en una zona inicial con tres portales que conducen a diferentes escenarios. El primero, denominado *Panóptico*, expone al observadorx a la sensación de vigilancia constante, reflejando la realidad de las redes sociales y la exposición de nuestra vida digital. En el segundo escenario, *Ecos*, la ambientación cambia según los movimientos del espectadorx, ilustrando la personalización del contenido en función de nuestras acciones pasadas. Finalmente, en el escenario *Espejo*, lxs artistas nos enfrentan con un doble digital, explorando la versatilidad de nuestra identidad en el mundo digital.

A través de estas secciones representadas como portales, lxs artistas exploran la conexión con plataformas digitales, las prácticas de control entre usuarixs y la interacción algoritmo-usuarix que cocrea un mundo único. Cada sección ofrece un escenario surreal y que desafía al espectadorx a confrontar su propia identidad en el mundo digital.



Llévame cielo,
agárrame tierra

Ronny Fernando Albuja



Llévame cielo, agárrame tierra de Ronny Albuja, es una obra que nos propone una reflexión sobre la transmisión de información en la era digitalizada y sus consecuencias sobre el paisaje y los seres no humanos. Destaca cómo la conexión entre emisor y receptor se establece a través de pantallas, lo que desmaterializa nuestros cuerpos y genera una desconexión con lo físico. Esta virtualización afecta a nuestra percepción de la naturaleza, y Ronny nos insta a reconsiderar nuestras acciones digitales al recordarnos el impacto ambiental que cada transmisión tiene en la Tierra.

La obsolescencia programada es una estrategia que utilizan por las compañías productoras de dispositivos tecnológicos para limitar intencionalmente la vida útil de un producto, con el fin de incentivar la compra repetida y el consumo continuo. Esto se logra mediante el diseño de productos con componentes que se vuelven obsoletos, se desgastan o fallan prematuramente, la cual obliga a los consumidores a reemplazar el producto con frecuencia, incluso si aún podría funcionar correctamente. Esta práctica conduce a una gran cantidad de residuos electrónicos, que a menudo no se reciclan adecuadamente y terminan en vertederos, liberando sustancias peligrosas al medio ambiente. Por otro lado, el uso de energía para la fabricación, distribución y funcionamiento de dispositivos tecnológicos contribuye significativamente a



las emisiones de gases de efecto invernadero, lo que agrava el cambio climático y el calentamiento global. En medio de la emergencia ambiental, Ronny nos recuerda que es crucial ser conscientes y buscar formas sostenibles de comunicarnos.

La pieza reflexiona sobre la fisicalidad de los objetos tecnológicos y las implicaciones medioambientales de su extracción, manipulación y disposición como residuos. Propone trabajar con diversas materialidades para explorar nuestra relación con el entorno, como la interacción entre una cámara web que transmite la imagen de una persona y un terrario con agua y piedras con moho. Esta interacción busca generar una conversación entre el sujeto proyectado en la pantalla y el entorno natural, transformando la materialidad invisible de la transmisión en agua. Es importante mencionar que todas las piezas electrónicas utilizadas en la pieza son apropiadas por el artista a manera de reclamo sobre la obsolescencia programada. Aquí, Ronny nos invita a

***Llévame cielo,
agárrame tierra***

Ronny Fernando Albuja
Bioescultura y video procedural
2023

reflexionar sobre la necesidad de encontrar formas más sostenibles de interactuar con el entorno natural en un mundo cada vez más digitalizado.



Detrás de las pantallas:

Extractivismos,
contra-funcionalidad
y otras modalidades
de lo visible en las
artes tecnológicas
latinoamericanas

Jazmín Adler

Durante los últimos diez o quince años, lxs artistas consagradxs a la exploración con tecnologías digitales se han visto incitadx (e instigadx), especialmente por parte de la crítica, a tematizar la condición tecnológica contemporánea. El conocido artículo de Claire Bishop, publicado en 2012 en la revista *Artforum*, es un buen ejemplo de ello. Bajo el título “Digital Divide: Contemporary Art and New Media, Bishop” denunciaba la escasez de proyectos artístico-tecnológicos orientados a reflejar la nueva sensibilidad devenida de la digitalización de nuestra existencia, y replicaba que podía “contar con los dedos de una mano” las obras que efectivamente se enfrentaban a la pregunta acerca de qué “significa pensar, ver y filtrar el afecto a través de lo digital” (Bishop, 2012, p. 43). Diversos cuestionamientos han puesto en tela de juicio el imperativo de que las obras tecnológicas, por el simple hecho de valerse de las tecnologías digitales como medios o herramientas para su realización, deban incorporar en el núcleo conceptual de sus planteos cavilaciones y posicionamientos manifiestos sobre la convulsión provocada por la revolución digital en nuestros hábitos, prácticas e imaginarios.

Por su parte, la propuesta curatorial de *Espacios líquidos: políticas de la pantalla* demuestra sagazmente que la reflexión sobre los regímenes de experimentación en la era de la web 3.0, los modos en que las tecnologías han penetrado en todos los aspectos de la vida cotidiana, y la omnipresencia de dispositivos que extraen, administran y controlan información sobre nuestros cuerpos y afectos no tiene por qué ceñirse de forma imperiosa a la creación con medios tecnológicos.¹

Ciertamente, el guion de la exposición focaliza en el impacto de las pantallas en distintas esferas de la cultura contemporánea a través de múltiples soportes, lenguajes y formatos. En ella coexisten obras de arte generativo, video, instalación interactiva, realidad virtual, videoperformance, bioescultura e instalación sonora, con pinturas realizadas en acrílico sobre lienzo y bitácoras visuales. Una de estas bitácoras² incluso enfatiza el carácter manual del proceso de ejecución, por oposición a los funcionamientos automatizados o los comportamientos tecnológicamente mediados. Lxs artistas exponen preocupaciones de la agenda actual en estrecha vinculación con el fenómeno técnico –sobresaturación tecnológica, necropolíticas, estética de la vigilancia, gubernamentalidad algorítmica, perspectivas posthumanas–, aunque no necesariamente circunscriben sus implicancias al uso de Arduinos, *apps*, motores, sensores, *headsets* y otros gadgets electrónicos. La exposición despliega así conceptualizaciones sobre las relaciones entre artes y tecnologías que escapan de categorizaciones taxativas como artes electrónicas o artes tecnológicas, por lo general referidas a las obras que utilizan dichas tecnologías de manera explícita a la hora de ser concebidas, producidas y/o exhibidas.³

Si bien la intención de esta exposición, organizada en el marco de la Bienal Universitaria de Arte Multimedial de la Universidad San Francisco de Quito, ha sido reunir diferentes propuestas desarrolladas en la escena del arte ecuatoriano que discurren de manera crítica sobre las transformaciones operadas en nuestra percepción, comprensión y sociabilidad a partir de la “invasión de las pantallas”⁴ en la contemporaneidad, lo cierto

1 Por “medios tecnológicos” me refiero aquí a aquellos medios sustentados en tecnologías electrónicas analógicas y digitales.

2 Se trata de la bitácora que forma parte de *MALDITA TU OBRA*, un proyecto de Sofía Acosta.

3 Un caso paradigmático en este sentido es *I've been Hit*, de Juan Pablo Racines, cuya práctica es concebida por el artista como mediadora de información tecnológica; motivada por los límites del espacio comprendido por los videojuegos en la pantalla, la obra prescinde de los medios digitales para discurrir sobre la misma digitalidad que modula formas fluidas de habitar fronteras permeables entre la dimensión física y el plano virtual.

4 La noción de “invasión de las pantallas” forma parte del guion curatorial elaborado por Doreen Ríos.

es que preocupaciones semejantes pueden ser identificadas en la producción artístico-tecnológica surgida en otros países latinoamericanos. La problematicidad envuelta en el rótulo identitario de lo latinoamericano sucesivamente ha sido objeto de disputa.⁵ En efecto, el riesgo de caer en perspectivas esencialistas y totalizantes es un problema que por lo general acecha más a la teoría, crítica y mercado del arte que a lxs propios artistas, excepto aquellxs que buscan articular sus prácticas con las narrativas de la escena global de forma manifiesta. Sin dudas existen aspectos comunes entre las historias de la región. A ellos refirió Gerardo Mosquera cuando acuñó la noción de “neurosis de la identidad” (Mosquera, 2010, p. 124) para argumentar que la pregunta latinoamericana por nuestra condición de ser emergió de causas específicas que responden a los derroteros de países marcados –en mayor o menor medida en función de la especificidad de cada nación– por procesos de acriollamiento e hibridación etnográfica y cultural, grupos indígenas escasamente integrados, caudales migratorios de Europa y Asia durante el siglo XX, y desplazamientos y exilios dentro y fuera del continente americano.

Como resistencia ante las potencias de Europa y los Estados Unidos, la latinoamericanidad fue consolidada como un escudo y un refugio, pero también como una estrategia de *marketing* que en reiteradas ocasiones ha provisto el exotismo romántico e idealizado que desde el extranjero se espera de nosotrxs, lxs latinoamericanxs, aunque las realidades de los países de la región están marcadas por evidentes diferencias culturales, sociales, políticas y económicas. Pese a ello, el arte de América Latina puede llegar a ser parte del mundo visible sin convertirse en un fetiche *for export* sino, como ha sugerido Graciela Speranza, reconfigurando “a su manera el mundo que lleva a cuestras y amplía, sin perder su singularidad, el horizonte de lo diverso” (Speranza, 2012, p. 13).

La tentativa de expandir la diversidad sostenida en la especificidad de los rasgos vernáculos nos ofrece la posibilidad de ponderar recurrencias entre los temas y estéticas de *Espacios líquidos: políticas de la pantalla* y las búsquedas de artistas latinoamericanxs donde las pantallas también sobrepasan el estatuto de mero artefacto tecnológico. Al mismo tiempo, recorren significantes alternativos asociados con esta interfaz diseñada para proyectar toda clase de imágenes: pantallas que exhiben

5 En ocasiones se utilizan otras categorías para referirse a la región, entre ellas “Abya Yala” y “Sur Global”. El primer término significa “tierra en plena madurez” en idioma guna, y busca recuperar una noción procedente de los pueblos indígenas que habitaban el continente americano antes de la llegada de lxs colonizadorxs. Por su parte, Sur Global no remite únicamente a los países latinoamericanos, sino a todas aquellas naciones vinculadas a las dinámicas del colonialismo, las cuales, en términos generales, se encuentran caracterizadas por presentar una tasa elevada de pobreza, así como limitaciones en el acceso generalizado a determinados recursos. Para ampliar sobre este punto, véase Kohan (2022).

procesos de producción tecnológica y sus efectos nocivos en el planeta; pantallas que operan como objetos contrafuncionales para tensionar la fluidez de las imágenes digitales; pantallas que agencian encuentros entre imaginarios ancestrales y contemporáneos, imaginan futuros de colaboración interespecie, promueven convergencias de inteligencias humanas y más que humanas, y abogan por los principios de regeneración y reciprocidad horizontal.

Tomemos tres ejemplos⁶. Uno de ellos es la obra de Florencia Levy (Argentina), quien llevó adelante una profunda investigación en torno a las consecuencias de la extracción de minerales destinados a fabricar diversas tecnologías y el modo en que estas prácticas extractivistas devastan el ecosistema, al punto de poner en peligro la salud de las poblaciones y la posibilidad concreta de continuar habitando la Tierra. En 2016 la artista viajó a Batou, una ciudad de Mongolia Interior, en China, donde se extrae un altísimo porcentaje de las tierras raras utilizadas para fabricar componentes de teléfonos celulares y otras tecnologías como armas y turbinas, y donde como contracara se genera un inmenso volumen de desechos radioactivos que enferman a seres humanos, dañan animales y ultrajan la tierra.

En una de sus obras, *Tierra de ciervos*⁷ (traducción de “Batou” al español), Levy exhibe una fotografía de la zona donde se arrojan estos residuos –un dique circular de 16 kilómetros de diámetro ubicado en medio de un paisaje desolado y carente de vida–, la única imagen que la artista pudo conservar antes de ser arrestada por agentes de Seguridad Nacional China que la confundieron con una espía francesa. Aunque borraron toda la documentación de la cámara, esta foto sobrevivió en su tarjeta de memoria. Debajo de ella, un código QR permite acceder a un video de cuatro minutos filmado por Levy de manera disimulada, en el cual logró capturar algunos momentos de su detención, los diálogos con la policía y la violencia del trato. *Tierra de ciervos* reconfigura imaginarios catastróficos a través de la pantalla del celular: el dispositivo que sacamos de nuestros bolsillos con la intención de escanear el código, aquel que inocentemente apoyamos sobre nuestra oreja y acariciamos para scrollear páginas, perfiles y mensajes, es el mismo que fue fabricado con minerales extraídos de la naturaleza en desmedro de la sostenibilidad del ambiente y la perpetuación de la vida. Como escribe Michel Nieva (2023), toda virtualidad es geológica y política. Al aproximar la pantalla a la obra, se desvanece el hechizo.

6 Dado el carácter acotado de este escrito, me detendré únicamente en tres ejemplos. Sin embargo, podríamos también considerar los casos de Sandra de Berduccy (Bolivia), Nicolás Rupcich (Chile), Yonlay Cabrera (Cuba), Giselle Beiguelman (Brasil), Gabriela Golder (Argentina), Juan Covelli (Colombia), Álvaro Icaza y Verónica Luyo (Perú), entre muchos otros.

7 Documentación de la obra disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-FU6TpUJAev4>

Tierra de ciervos

Florencia Levy

Fotografía color. Toma directa
y placa de acero grabada.

2017



Un segundo caso es *Ad Infinitum*⁸, de Thiago Hersan (Brasil). Allí el artista realiza una operación inversa a la anterior. Si en la obra de Levy la pantalla devela un aspecto inherente al consumo tecnológico pocas veces visibilizado, sin contravenir el correcto funcionamiento del dispositivo –artefacto sustancial a la hora de acceder al testimonio–, Hersan hackea el comportamiento estandarizado de la pantalla con el propósito de manifestar fenómenos de la cultura digital ostensibles, como el constante caudal de datos que atraviesan nuestra existencia o la dependencia generada por las redes sociales.

La obra consta de tres superficies rectangulares de madera negra, semejantes al formato de una pantalla, en las cuales fueron adosados tres teléfonos celulares realizados en cemento e intervenidos con fragmentos de circuitos y piedras que simulan los componentes internos de estos aparatos. Junto a los paneles se exhibe un video generativo realizado con Mari Nagem en base en imágenes de piedras pertenecientes a la colección del Museu das Minas e do Metal en Belo Horizonte, Brasil, las cuales son infinitamente scrolleadas deviniendo en estratos de la imagen digital.⁹ Partiendo de la noción de “cosa contrafuncional”, elaborada por James Pierce y Eric Paulos (2014) para designar a las tecnologías interactivas que contrarrestan parte de su funcionalidad, en cuanto base metodológica orientada hacia el diseño de nuevas experiencias y dispositivos, el proyecto de Hersan no solo altera el artefacto teléfono al presentar su réplica, sino que también desfuncionaliza sus pantallas. Estas últimas se encuentran dadas vuelta, de manera que solo podemos observar los reflejos sobre el fondo negro, mientras que el contenido de dichas imágenes permanece oculto. *Ad Infinitum* expone la materialidad física de algoritmos y señales electromagnéticas mediante artefactos toscos, pantallas veladas y recursos minerales que poco tienen que ver con el presunto carácter líquido, etéreo e intangible de lo digital y, de esa forma, pone de relieve que la expansión tecnodigital se erige sobre la historia milenaria de rocas, minas, metales y tiempos atmosféricos que constituyen otro materialismo de los medios (Parikka, 2021).

Ad Infinitum

Thiago Hersan
Instalación. Cemento,
circuito y piedras
2023

8 Documentación de la obra disponible en: <https://vimeo.com/900440139>

9 El video puede ser visualizado en: <https://infinitum.thiagohersan.com/>



El tercer ejemplo es la obra de Kira Xonorika (Paraguay). Desde la práctica artística y la investigación teórica, su trabajo indaga temporalidades trans y *queer*, los modos de producción de conocimiento en el Sur Global, las operatorias de la matriz colonial de subjetivación e inteligibilidad, y sus estrategias de canibalización de corporalidades transfemeninas (Xonorika, 2021). Además, la producción de Kira examina la oportunidad que ofrece la inteligencia artificial para construir mundos alternativos en colaboración con la creatividad humana y otras inteligencias no humanas, o más que humanas, que permitan quebrar los paradigmas binarios del colonialismo occidental. La pantalla en este caso no se encuentra presente en cuanto medio constitutivo de la obra exhibible, como en las piezas anteriores, sino que se constituye a modo de interfaz sobre el cual emergen otras formas posibles (según su perspectiva, aquellas que permiten comprender las arquitecturas que modelan la realidad), configuradas mediante el lenguaje natural que estructura los *prompts* de programas como Stable Diffusion.

La fluidez propia de lo digital, plasmada en imágenes brillantes, colores saturados y yuxtaposiciones de elementos compositivos diversos, es en realidad la puerta de entrada hacia un trasfondo conceptual ríspido que desidealiza la neutralidad del dispositivo y proyecta un futuro protopiano¹⁰, librado de la dicotomía tecnofilia/tecnofobia y abierto hacia las convergencias entre distintas clases de inteligencias y sensibilidades. En la serie *Water Body*¹¹, un conjunto de figuras acuáticas con rasgos femeninos compone una mitología más cercana a la cosmología indígena que a la tradición grecoromana. Estos cuerpos emergen del agua o posan semidesnudos delante de ella, vistiendo telas, accesorios y texturas que marcan sus volúmenes, resaltan contornos y cubren las distintas partes de sus anatomías híbridas, informadas por la potencia de procesos como la simbiosis y la metamorfosis, los ecosistemas exobiológicos y la colaboración con la inteligencia artificial para diseñar arquitecturas del cuidado que puedan sacar provecho de su hiperhumanidad (Xonorika en Murphy, 2023).

Si bien la selección de obras aquí examinadas es demasiado acotada para extraer conclusiones categóricas, me permito esbozar una sospecha y una serie de inquietudes. En tanto que durante varios años la escena del arte y la tecnología en nuestra región estuvo centrada en las estrategias poéticas y políticas orientadas hacia la desinstrumentalización de la técnica y la concepción moderna de progreso, a través de prácticas artísticas que desmantelan,

10 En abril de 2023, la artista participó de la exhibición *Protopian Futures*, curada por Kristyna Archer en Monolith Gallery. El término "protopía" fue originalmente acuñado por Kevin Kelly. En la actualidad existen distintos abordajes en torno a la noción de futuro protopiano, entre ellos el de Monika Bielskyte (2022).

11 Documentación de la obra disponible en: <https://auction.verticalcrypto.art/event/clglzwyxiszp0amkroopwu21/all>

desguazan y reciclan las funciones primordiales para las cuales las tecnologías han sido creadas, emplean dispositivos sencillos de bajo costo, “profanan” los recursos tecnológicos al revelar sus usos inesperados, proponen soluciones creativas, instauran modos de desobediencia tecnológica, y/o constituyen tecnopoéticas del desvío proponiendo políticas de insumisión hacia el correlato directo entre modernización tecnológica, novedad y progreso¹². Ahora pareciera ahora registrarse un cierto corrimiento del foco temático, estético y experimental hacia otras modalidades de apertura de la caja negra en clave decolonial. Así lo demuestran la puesta en evidencia de los extractivismos no solo de recursos naturales, datos biométricos, hábitos y comportamientos, sino además de imágenes que circulan libremente en internet; la proyección de futuros especulativos gobernados por las relaciones interespecie; y las confluencias de materialidades que asumen también la dimensión material, geológica y biopolítica de lo digital. Podríamos arriesgar que operaciones semejantes constituyen formas de desmantelamiento y, en este sentido, evidencian un pasaje de los desguaces de dispositivos tecnológicos hacia los desguaces de cuerpos, territorios y afectos en la (pos)naturaleza (López del Rincón, 2018), entidad que reclama ponderar la participación y los efectos de la acción humana en la expansión del capitalismo cognitivo, la crisis ecológica y energética, y la revolución biotecnológica.

Sin embargo, vale interrogarnos acerca de la especificidad de estos fenómenos en Latinoamérica. ¿Cuáles son las implicancias que trae consigo la invasión de las pantallas en nuestros respectivos contextos locales y qué supone implementar políticas de la pantalla en estas latitudes? ¿Cómo leer las nuevas modalidades de desmantelamiento en conexión con la tecnodiversidad (Hui, 2020) y, pivotando entre lo diverso y lo particular, identificar las cosmotécnicas comprometidas en cada una de las prácticas? Un enfoque de estas características permitiría considerar, desde la investigación y producción artísticas, la intensidad que adquieren estas estrategias de desguace en Latinoamérica como tácticas de resiliencia en nuestra modernidad periférica¹³, la cual repetidamente ha expresado sus síntomas en infraestructuras comunitarias, sistemas políticos, condiciones económicas, redes de comunicación y espacios de sociabilidad (de distintas formas y, por supuesto, con sustanciales matices en los diferentes países).

A través de las pantallas, estas obras nos devuelven la imagen de la desaparición y la pérdida, o bien la proyección de otros mundos posibles. En ambos casos, ya sea mediante la

12 Estas nociones han sido trabajadas por Montero y Donoso (2014), Gontijo (2016), Costa (2018), Oroza (2012), Kozak (2014) y quien escribe.

13 Para profundizar en la idea de modernidad periférica latinoamericana, véase: Yeregui (2015).

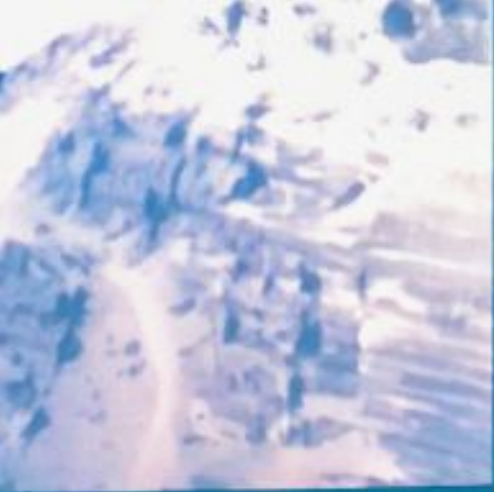
destrucción de lo existente o la imaginación del porvenir, se hace patente la ineluctable modalidad de lo visible que Georges Didi-Huberman recupera del pasaje joyceano: “Cerramos los ojos para ver”. La pantalla constituye una superficie que, además de estar diseñada para mostrar, es concebida para cubrir, ocultar y señalar la profundidad que la habita. En ella nos vemos a nosotrxs mismxs y también, cuando abrimos los ojos, experimentamos aquello que no vemos pero nos mira.

Referencias

- Adler, J. (2016). Artes electrónicas en Argentina. En busca del eslabón perdido. En Figueroa, M.G. (comp.): *Cuaderno 60: Lecturas y poéticas del arte latinoamericano: apropiaciones, rupturas y continuidades*. Universidad de Palermo.
- Bielskyte, M. (10 de noviembre de 2022). *Protopia Futures: Hopeful Visions For A Post-Growth World*. Resilience. Recuperado el 4 de marzo de 2024 de <https://www.resilience.org/stories/2022-11-10/protopia-futures-hopeful-visions-for-a-post-growth-world/>
- Bishop, C. (2012). Brecha digital. *Otra Parte*, 28, 43-50. <https://www.revistaotraparte.com/op/artes/brecha-digital/>
- Costa, F. (2018). Nuestros datos, ¿Nosotros mismos? En Ramírez, V., Manonelles, L. y López del Rincón, D. (eds). *Corporalidades desafiantes: reconfiguraciones entre la materialidad y la discursividad*. Editorial de la Universidad de Barcelona.
- Didi-Huberman, G. (2002). *Lo que vemos, lo que nos mira*. Manantial.
- Donoso, P. y Montero, V. (2014). Dissent and Utopia: Rethinking Art and Technology in Latin America”. En Aceti L., Jaschko, S. y Stallabrass, J. *Red Art: New Utopias in Data Capitalism*. Leonardo/ISAST – The MIT Press - Goldsmiths and New York University.
- Gontijo, J. (2016). El artista como inventor: mutaciones tecnopoéticas. (Tesis de doctorado). Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.

- Hui, Y. (2020). *Fragmentar el futuro. Ensayos sobre tecnodiversidad*. Caja Negra.
- Kohan, N. (comp.) (2022). *Teorías del imperialismo y la dependencia desde el Sur Global*. Amauta Insurgente, Cienflores e Instituto de Estudios de América Latina y el Caribe-IEALC.
- Kozak, C. (comp.) (2014). *Poéticas/políticas tecnológicas en Argentina 1910- 2010*. Editorial Fundación La Hendija.
- López del Rincón, D. (2018). *Postnaturaleza*. Etopia.
- Mosquera, G. (2010). *Caminar con el diablo: textos sobre arte, internacionalismo y culturas*. Editorial Cataclismo.
- Murphy, M. (19 de abril de 2023). *Kira Xonorika: Exploring Identity Through AI. Expanded.Art*. Recuperado el 4 de marzo de 2024 de: <https://www.expanded.art/articles/kira-xonorika-in-conversation-with-margaret-murphy>
- Nieva, M. (2023). "Toda virtualidad es geológica y política" (texto de sala). Arthaus.
- Oroza, E. (6 de junio de 2012). *Desobediencia Tecnológica. De la revolución al revolico*. Ernesto Oroza. Recuperado el 6 de marzo de 2024 de: <http://www.ernestooroza.com/desobediencia-tecnologica-de-la-revolucion-al-revolico/>
- Pierce, J. y Paulos, E. (2014). Counterfunctional Things: Exploring Possibilities in Designing Digital Limitations. *DIS 2014*, 375-384. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2598510.2598522>
- Speranza, G. (2012). *Atlas Portátil de América Latina. Arte y ficciones errantes*. Anagrama.
- Xonorika, K. [Worldviews Conference] (25 de noviembre de 2021). *Kira Xonorika - The Colonial Matrix of Subjectivation*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=S0wph7IkItI&t=1s>





Más allá del colapso

Luis Navas Manzo

La instalación de video *Más allá del colapso*, de Luis Navas Manzo nos transporta a un paisaje postapocalíptico que desafía nuestra comprensión de la sociedad y la tecnología. Mediante una representación hiperbólica, plantea la pregunta crucial: ¿cuál será el legado de la humanidad en un mundo donde ya no existimos? Esta obra plantea el cuestionamiento sobre cómo el consumo, el trabajo y la tecnología modelan nuestras necesidades y deseos, confrontando nuestra relación con estos elementos.

La fabricación de dispositivos tecnológicos requiere la extracción de recursos naturales, como metales, minerales y combustibles fósiles, lo que puede llevar a la sobreexplotación de estos recursos y daños ecológicos. A la par, la fabricación y el desecho generan contaminantes, como productos químicos tóxicos y gases de efecto invernadero, que contribuyen al cambio climático y a la contaminación del aire, el suelo y el agua. En este contexto, Navas nos confronta con una serie de paisajes alterados, arena, sillas y cadenas en una instalación que muestra las consecuencias actuales y futuras de la explotación desmedida de recursos naturales, generando una conversación vital sobre la modificación de los espacios naturales y la extracción de recursos.

En un contexto donde la tecnología ejerce una influencia cada vez más poderosa en nuestras vidas, *Más allá del colapso* nos invita a considerar las condiciones materiales detrás de esta. Esta propuesta artística emplea mundos postapocalípticos como crítica a las necesidades artificiales creadas desde los monopolios tecnológicos para reforzar el consumo de dispositivos que se presentan como benévolos e inofensivos. Al imaginar estos escenarios liminales, se abre un espacio para cuestionar y criticar las necesidades y deseos generados por la influencia de la tecnología, ofreciendo una plataforma sugerente e imaginativa para explorar las implicaciones de nuestra relación con la tecnología.

Más allá del colapso

Luis Navas Manzo
Instalación de video
2023





Satélites

Santiago Serrano





Satélites se erige como un testimonio visual de la vida durante la pandemia del Covid-19. La obra se adentra en la cotidianidad de diversos espacios públicos alrededor del mundo, y captura la esencia de plazas, calles, playas y montañas a través de cámaras públicas conectadas a internet que operan las 24 horas del día. En un momento de crisis global, estas imágenes ofrecen una mirada sutil sobre la actividad humana, y plantean interrogantes sobre el propósito y el significado de los movimientos de las personas en medio de la incertidumbre.

Esta instalación utiliza una variedad de medios, desde imágenes impresas de cuadros específicos del video hasta pantallas de diferentes tamaños, para desplegar las múltiples vías a través de la miradas salta entre dispositivos y materiales en el consumo de imágenes. Al contemplar estas imágenes, el espectador se enfrenta con la realidad de una sociedad en transformación, donde las interacciones sociales se ven moldeadas por las restricciones impuestas por el distanciamiento físico.

A la par, el artista nos propone reflexionar sobre la omnipresencia de la vigilancia en la era digital y cómo estas cámaras de seguridad disponibles en internet pueden ser reapropiadas para ofrecer una visión alternativa de la vida contemporánea. Serrano también se pregunta acerca de las implicaciones de este ojo conectado al internet al que puede acceder cualquier persona y lo que esto significa para los sujetos que son capturados. Este ejercicio, entre contradictorio y controlador, evidencia las tensiones en el discurso del uso de tecnologías de vigilancia para mantener la seguridad. La pieza se balancea entre la contemplación y la coerción, entre la posibilidad poética y la posible intrusión, entre la tranquilidad de observar a través de una máquina y el desconcierto de sabernos vulnerables ante la mirada de otros.





Cyborg
colectivo

Carolina Velasteguí



Obra ganadora
del primer lugar



La instalación interactiva *Cyborg colectivo*, de Carolina Velasteguí propone desarticular las convenciones de lo que comúnmente asociamos con la intersección entre lo humano y lo tecnológico, explorando el concepto de marealéctica en la isla San Cristóbal de Galápagos. La artista retoma este concepto del poeta barbadense Kamau Brathwaite, quien la define como el movimiento cíclico de ida y vuelta del agua del mar, y del filósofo Paolo Vignola, quien propone a este término como la unión entre marea y dialéctica.

Compuesta por artefactos conectados a la marea, esta obra busca destacar la subjetividad y la construcción de experiencias compartidas en un mundo cada vez más influenciado por algoritmos. Invita a lxs espectadorxs a abandonar su papel pasivo y participar en la cocreación de poemas performáticos, desafiando así el sometimiento maquínico impuesto.



Cyborg colectivo
Carolina Velasteguí
Instalación interactiva
Medidas variables
2023

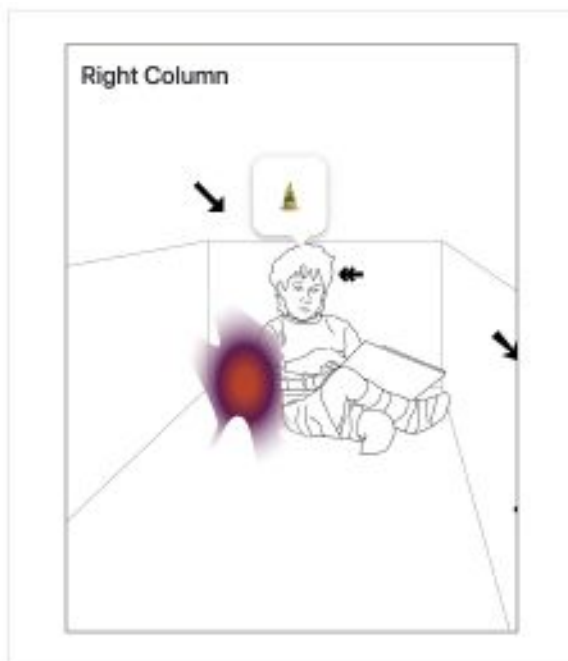
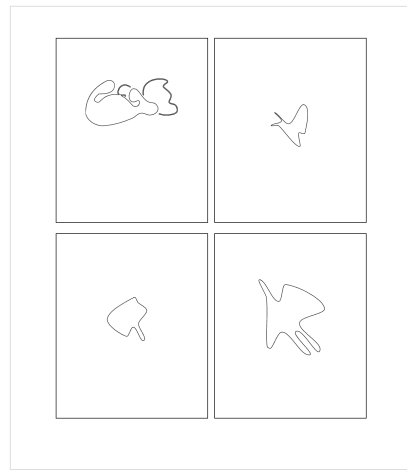
La máquina central de la instalación se divide en 26 brazos de madera que contienen una letra en la cara inferior. Cada brazo análogo puede desplazarse por la sala de exposición y utilizarse para plasmar letras, palabras, frases en el muro aledaño. Inspirada en la marealéctica, facilita un ejercicio de construcción narrativa colectiva, donde cada individuo puede plasmar su presencia en un espacio donde las fronteras entre lo humano y lo tecnológico se desdibujan. Este performance sirve como una metáfora de resistencia a la homogeneización inducida por los algoritmos y las tecnologías digitales, y permite a lxs participantes explorar y cuestionar su relación con la tecnología en el contexto de la naturaleza y la cultura de Galápagos. Podríamos denominar, *metapieza*, dada su naturaleza. *Cyborg colectivo* propone, en palabras de su creadora, “un espacio de des-sometimiento maquínico”, en el que la marea sirve como una metáfora para imaginar un futuro más allá de lo humano.

BUILD A FRIEND

Build a friend
/ Bury a friend

César Delgado
Paladines

BURY A FRIEND



***Build a friend /
Bury a friend***
César Delgado Paladines
Net art
2021-2023

De acuerdo con el artista, esta pieza funciona a manera de “Manual Semi-Generativo” y representa una exploración donde la figura humana y lo abstracto se entrelazan en narrativas que se centran en el tema de las relaciones perdidas. Esta obra, caracterizada por su naturaleza automática y aleatoria, genera secuencias de páginas que establecen composiciones y relaciones inesperadas entre ambos elementos.

Las relaciones amistosas, la pérdida y el afecto en internet constituyen un área compleja de interacción humana. En internet es posible establecer conexiones significativas y desarrollar amistades profundas a través de plataformas sociales, foros, juegos en línea y otras comunidades virtuales. Contrario a algunas conversaciones en torno al tema en los primeros años del internet, estas relaciones pueden ser igualmente enriquecedoras y significativas que las interacciones cara a cara. Autorxs como Sherry Turkle han explorado cómo las tecnologías digitales están moldeando nuestras relaciones con los demás y con nosotrxs mismxs. Turkle argumenta que, si bien la tecnología nos conecta de formas nuevas y sorprendentes, también puede conducir a una sensación de soledad y desconexión emocional.

Alimentado por lo anterior y al pertenecer a la generación que vive de primera mano estas nuevas formas de relacionarse, el artista propone una pieza de net art. Aquí el internet se convierte en un soporte efímero en donde cada lectura del manual ofrece nuevas instrucciones sobre cómo iniciar y terminar una amistad. Este enfoque ofrece un acceso a la reflexión sobre las complejas relaciones humanas mediadas por las pantallas, y resalta cómo la tecnología influye en nuestras interacciones personales y emocionales. Este manual semi-generativo se convierte así en una herramienta que evalúa cómo las relaciones humanas y la necesidad de instrucción han sido moldeadas por la pantalla y el internet, especialmente en la era de la hiperconectividad a través de las redes sociales, donde la búsqueda de instrucciones es fundamental para navegar la complejidad de las relaciones sociales contemporáneas.





Zahorí

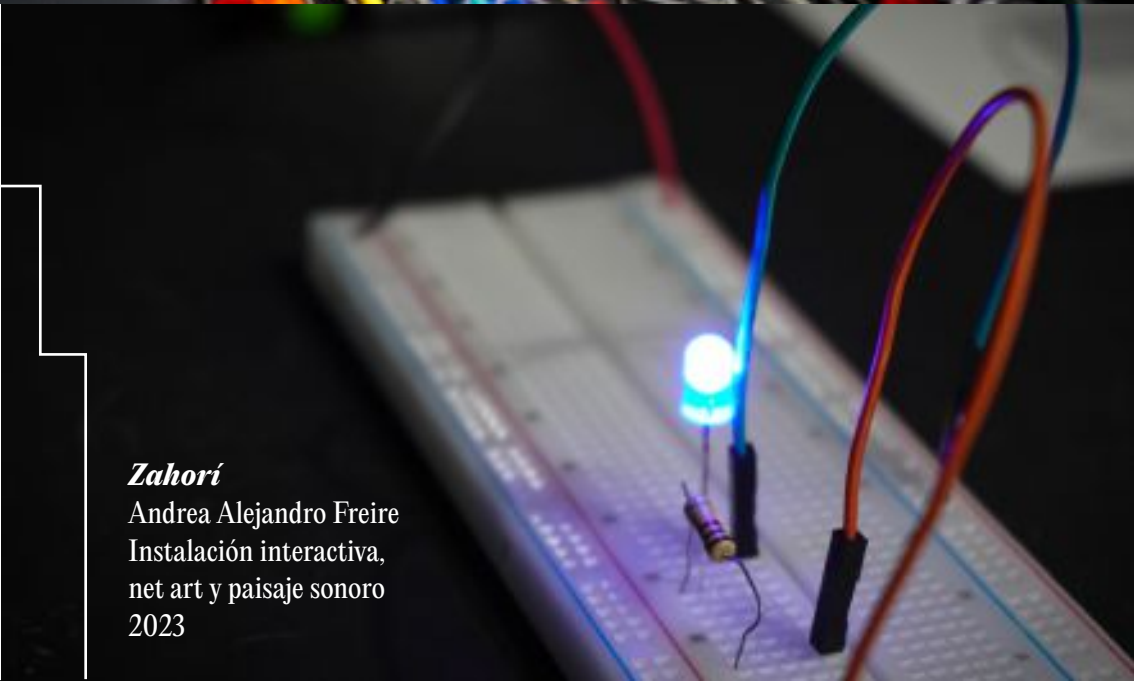
Andrea Alejandro
Freire

Zahorí de Andrea Alejandro Freire, es una puerta multidimensional para repensar la percepción de la tecnología y la interrelación entre los cuerpos humanos, minerales y animales. Surgiendo de preguntas fundamentales sobre la naturaleza de los cuerpos y la composición de la tecnología, este proyecto invoca cuestionamientos sobre qué define a un cuerpo y cuáles son los componentes compartidos entre los cuerpos humanos y los cuerpos/dispositivos tecnológicos.

Inspirado en el concepto de *unx zahorí*, la pieza propone que nos volvamos exploradorxs para descubrir lo que yace detrás de las pantallas mediante la experimentación con componentes electrónicos. El término *zahorí* proviene del árabe “*sahwari*”, que significa “el que conoce los pozos”. Se utilizaba originalmente para referirse a las personas que se dedicaban a buscar agua subterránea en el desierto o en zonas áridas del norte de África y Oriente Medio. Con el tiempo, el término se extendió a otras regiones y se asoció más ampliamente con aquellxs que tenían la habilidad de encontrar agua u otros recursos subterráneos utilizando métodos no científicos, como la percepción sensorial o el uso de instrumentos rudimentarios.

La instalación se compone de tres secciones que convocan a la reflexión y la experimentación. La primera sección presenta dibujos de minerales presentes tanto en el cuerpo humano como en los dispositivos tecnológicos, iluminados en cajas de luz para resaltar su presencia. En la segunda sección, se encuentra una mesa equipada con *protoboards*, diodos y resistencias, junto con un manual de instrucciones que guía al visitante para explorar y comprender la conexión entre la resistencia y los cuerpos minerales. Por último, una pieza de net art ofrece una experiencia digital complementaria, donde se pueden explorar dibujos, esquemas, audios y otros materiales relacionados con la resistencia y los cuerpos minerales.

Zahorí es un ejercicio que plantea una serie de consideraciones sobre la tangibilidad de la tecnología y las complejas interacciones entre los distintos tipos de cuerpos en el mundo contemporáneo.



Zahorí

Andrea Alejandro Freire
Instalación interactiva,
net art y paisaje sonoro
2023



Programa Educativo BUAM:



Lo político frente a una pantalla, lecturas de experiencias educativas en la segunda edición de la BUAM

Carolina Enríquez

MUSEOLOGÍA EDUCATIVA CAC

A sumergirse en un universo líquido y tecnológico, fue la invitación de la Universidad San Francisco de Quito y de Doreen Ríos que llevó al equipo educativo del Centro de Arte Contemporáneo (CAC) a transitar, entre octubre de 2023 y febrero de 2024, por un pasaje entre la realidad virtual, la evocación de las interrelaciones humanas y un lenguaje compuesto de bytes, píxeles e interfaces. Este recorrido dio lugar a diálogos tejidos por el asombro, las inquietudes sobre la accesibilidad y las interpelaciones compartidas acerca del presente y el futuro frente a una pantalla. A lo largo de este proceso, la pregunta persistente fue: ¿quiénes están de pie frente a esas pantallas? Como señala Marshall McLuhan (1964), los medios tecnológicos no solo son canales de información, sino que configuran la percepción de la realidad, moldeando tanto las interacciones sociales como los modos de conocimiento y de estar en el mundo.

El CAC, ubicado en el barrio de San Juan, recibe un promedio de 1500 visitantes semanales. La mayoría de estos son familias que lo visitan los fines de semana y jóvenes estudiantes de colegios cercanos. La entrada gratuita es un factor clave para que adolescentes y jóvenes lo frecuenten como un espacio de encuentro entre amigos, para producir contenidos audiovisuales o incluso para citas. Además, el centro mantiene vínculos con diversas comunidades, incluidas vecinas y vecinos del barrio, jóvenes, grupos de diversidad sexogenérica, personas con discapacidad, pueblos y nacionalidades indígenas, y adultos mayores. Todas estas personas accedieron a la Bienal Universitaria de Arte Multimedial (BUAM) y, a través de ella, reflexionaron sobre la omnipresencia de las pantallas en la vida contemporánea y sobre sus propias vidas en relación con el tiempo, la atención, la documentación de imaginarios y realidades, así como experiencias emocionales.



Fig. 1 Visitante en la obra *What if dying offline is unavailable*.

En la mediación de una exposición de arte y tecnología, en el contexto de los recientes apagones en Ecuador, surgieron desafíos inesperados. Las salas de exhibición se vieron completamente afectadas durante los cortes de energía; sin embargo, las visitas al museo, a pesar de no contar con una planta eléctrica externa, se mantuvieron de manera constante. Este hecho nos llevó a cuestionarnos **qué lugar ocupa el arte y la tecnología en nuestros territorios y en nuestro contexto**. Estas preguntas originaron debates sobre la democratización de los espacios culturales, las representaciones artísticas y la relación entre el arte y la vida cotidiana. De acuerdo con Bishop (2006), el arte contemporáneo no solo refleja la realidad, sino que tiene el poder de cuestionarla y reconfigurarla, especialmente cuando se encuentra mediado por tecnologías que alteran las dinámicas de la interacción y la percepción.

Antes de la inauguración de la muestra se realizaron varios talleres con los mediadores del CAC, con quienes construimos un programa educativo basado en los lenguajes desarrollados a través de las pantallas, las relaciones entre las personas y los vínculos entre lo social y lo económico, y las formas en que se configura la educación en un contexto postpandemia. Sin embargo, tras el primer mes de exhibición, tuvimos que replantearnos ciertos aspectos de la propuesta educativa como efecto de los apagones, pero también a partir de las experiencias de los públicos que visitan regularmente el museo.

Entendimos que, ante el asombro de probarse unos Oculus en obras como *Laniakea*, del colectivo Lanoiseforp, *What if dying offline is unavailable* de Martina Andrade, o *Yo y el alma virtual* del colectivo Cntrl Ese, la mediación era fundamental. Acompañar estas experiencias significaba organizar los tiempos para que más personas pudieran vivirlas, generando un diálogo sobre la brecha tecnológica. Nuestras mediaciones pasaron a ser conversaciones

sobre el acceso. Empezamos a preguntarnos: ¿por qué, mientras exponíamos estas obras en las salas, en centros comerciales cercanos se cobraba a las personas por una experiencia de minutos con realidad virtual? Como apunta *van Dijck* (2013), la creciente digitalización y la comercialización de las experiencias tecnológicas refuerzan las desigualdades de acceso y las exclusiones que, a menudo, se invisibilizan bajo la idea de “acceso libre” a la cultura.



Fig. 2 Taller educativo *Distopías*.

Nuestras estrategias para expandir estas conversaciones fueron varios talleres que nos llevaron a imaginar distopías mediadas por la tecnología y alternativas de cuidado de la vida, recorridos transversales que abordaron la comunicación y la experiencia artística en relación con nuestras emociones, visitas acompañadas de artistas y performances en las salas, e intentos de hackear lo encriptado de la comunicación mediante la difusión libre de información. Los aprendizajes nos recordaron la necesidad de imaginar futuros posibles, reflexionando sobre la memoria y los vínculos interpersonales con conciencia de clase y afectividad. Este proceso lo compartimos con el grupo de la Jatari Unancha, un colegio intercultural bilingüe, en el barrio Lucha de los Pobres que visitaron el CAC y con quienes realizamos un proceso de varios encuentros para enlazar la memoria territorial y sus experiencias comunitarias en contraste con el planteamiento de políticas de las pantallas.

A pesar de los obstáculos, como la falta de electricidad o la necesidad de aprender protocolos de encendido y apagado, y el manejo y mantenimiento de equipos tecnológicos previamente desconocidos, se mantuvieron diálogos y experiencias profundamente educativas. Por ejemplo, Emi, estudiante de Artes Visuales de la Universidad San Francisco, realizó sus prácticas preprofesionales en el contexto de la BUAM, y vinculó el encuentro con los públicos a través de lenguajes artísticos y tecnológicos.

Finalmente, tras haber aceptado la invitación a adentrarnos en los discursos y los imaginarios propuestos en la BUAM, pensamos que es necesario traer a los museos y a los procesos educativos las preguntas que surgen de nuestra relación con las pantallas: ¿qué nuevas colonialidades se construyen y cuáles persisten en los medios digitales?, ¿cómo se acentúa y perpetúa la brecha tecnológica?, ¿qué implicaciones tiene esta brecha en las relaciones educativas y sociales que nos constituyen? Las experiencias tecnológicas y artísticas no son neutras; son, ante todo, experiencias políticas.

Referencias

- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. McGraw-Hill.
- Bishop, C. (2006). *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Verso.
- Dijck, J. van (2013). *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford University Press.
- Foucault, M. (1980). *The History of Sexuality, Volume 1: An Introduction*. Pantheon Books.



FABIOLA LARIOS 08 JUN | 19:00 |

tema de arte
Cultura en el internet, desde selfies hasta Inteligencia Artificial

Q... FAKTEROS ARTEACCIÓN

JOAQUINA SALGADO 06 JUN | 19:00 |

tema de arte
Enseño Digital. Procesos Artísticos con computadoras

Q... FAKTEROS ARTEACCIÓN

CONSTANZA PINA PARDO (Corazón de Robota) 27 JUN | 19:00 |

tema de arte
KIRU Computador prehispánico electrotéxtil

Q... FAKTEROS ARTEACCIÓN

FLORENCIA ALONSO (Flor de Fuego) 07 JUL | 19:00 |

tema de arte
consoletlog (ortografía digital)

Q... FAKTEROS ARTEACCIÓN

HUGO ESCAPELO 21 JUL | 19:00 |

tema de arte
Síndrome de Estocolmo

Q... FAKTEROS ARTEACCIÓN

LUIS RAMIREZ 28 JUL | 19:00 |

tema de arte
Pacalov, milenios-medios

Q... FAKTEROS ARTEACCIÓN

RUTH CRUZ MENDOZA 05 AGO | 19:00 |

tema de arte
Más allá de la línea roja

Q... FAKTEROS ARTEACCIÓN

PAULINA ROMERO 10 AGO | 19:00 |

tema de arte
El viaje de la toquilla y las posibilidades del patrimonio cultural digital

Q... FAKTEROS ARTEACCIÓN

Pensamiento crítico y tecnodiversidad en la creación artística

Rocío Soria Díaz

PROGRAMA EDUCATIVO BUAM 2023

El Programa Educativo de la BUAM II se propone como un espacio para visibilizar y expandir las prácticas artísticas tecnodiversas y de distintas cosmotécnicas en el cono sur. La tecnodiversidad se entiende como una aproximación crítica que aboga por la multiplicidad de enfoques, identidades y metodologías tecnológicas. Esta perspectiva se refleja en la selección de lxs ponentes invitadxs a los talleres, charlas y masterclasses, en los que se abordaron derivas conceptuales y procesos artísticos computacionales relacionados con temas como: cuerpo, género, identidad, panóptico, telemática, plataformas, territorio y neopatrimonio cultural. Ponen en evidencia, las dinámicas de poder mediadas por la monotecnología y tecnoafecciones, con el fin de abrir otras dimensiones catalpultadoras para la reimaginación.

Lxs invitadxs, presentaron, desde sus prácticas, posturas críticas a los modelos hegemónicos, y abrieron un diálogo sobre cómo la tecnología puede ser reapropiada. Se enfatizó en la co-creación de conocimiento a través de metodologías colectivas y se generaron reflexiones sobre los dispositivos tecnológicos, cuestionando las fronteras entre lo visible e invisible, lo físico y lo virtual. Se invitó a lxs participantes a reconsiderar la relación íntima que mantenemos con la tecnología y a replantearse el uso del código y las pantallas desde una perspectiva poética y descolonizadora.

Invitadxs: Fabiola Larios, Paulina Romero, Hugo Escapelo, Luis Ramírez, Ruth Cruz Mendoza, Florencia Alonso, Joaquina Salgado, Constanza Piña Pardo, Xavier Barriga, Tatiana Avendaño y Micaela Koenig



**DES/VIRTUALIZAR LXS CUERPXs*

Tatiana Avendaño

Estamos compuestos por los mismos elementos que otros cuerpxs con los que compartimos esta esfera llamada Tierra. No hay nada que haga la tecnología que no hicieran antes por sí mismos los elementos que la componen. En *Des/virtualizar lxs cuerpxs*, vimos a través de la pantalla para hacer visible su materialidad y repasar el origen extractivista y colonial de las infraestructuras que sostienen el capitalismo de plataformas.

Entre juegos de sombras y magnetismo, exploramos las potencias transmisoras de lxs cuerpxs tejiendo alianzas minerales y galácticas, en un camino que requiere, inevitablemente, la politización de las tecnologías desde la mitad de este planeta en llamas. Nos sumamos a las acciones cargadas de ternura radical que suman sus fuerzas para hacer virtuales -aquí y ahora- formas de vida que no se soportan en estructuras de explotación de la vida, lxs cuerpxs y los datos.

**THE ONLY SCREEN:*

TALLER DE POÉTICA ELECTRÓNICA

Xavier Barriga

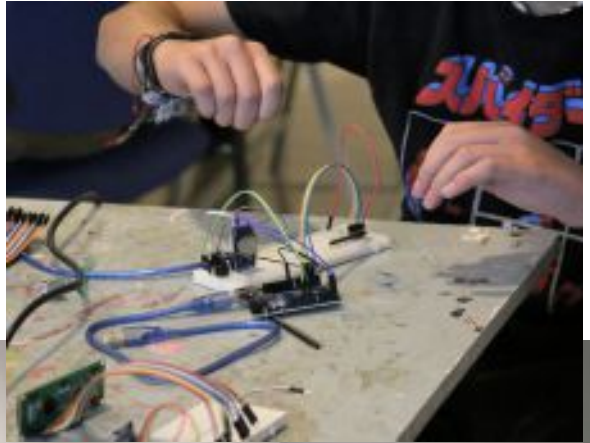
Las pantallas son lo primero que vemos al despertarnos y lo último que revisamos antes de acostarnos. En un ejercicio para recuperar espacios 100% humanxs, construimos un objeto electrónico DIY (*do it yourself*) que realice la única acción que nos impedía sacar para siempre las pantallas del cuarto.

El taller fue una invitación para armar un despertador propio a partir de tecnología de fabricación electrónica: (i) conversamos sobre la cultura digital y nuestra relación con las pantallas; (ii) realizamos una introducción a la electrónica creativa con arduino; (iii) y revisamos las bases de la programación creativa en C++.

* Talleres en colaboración con Arte Actual FLACSO.

Créditos:

Paulina León /coordinadora/
Sandra Navas /asistente
de coordinación/, Gonzalo
Rendón /personal de apoyo/
Daniela Falconí /comunicación
y diseño/ Gabriel Arroyo /
museografía y montaje/.



Meta Reflexiones

Efecto Parallax:
La BUAM, espacios
líquidos y políticas
de la pantalla VOL. GYE



Andrea Mejía Alarcón
MUSEO NACIONAL DEL CACAO

Una casa patrimonial de 1927 se convierte en el contenedor de una suerte de gabinete de curiosidades contemporáneas traídas por la BUAM, las cuales desarrollan nuevas cartografías temporales que impulsan al espectador a generar nuevas conexiones sensibles entre cuerpo, objeto, espacio y tiempo.

Recorro la Casa Guzmán – Aspiazu Marcos, donde se encuentra ubicado el Museo Nacional del Cacao, ahora despojada de las obras. De manera inmediata saltan a mi mente las imágenes sugestivas del performance de Samantha Albuja, que evidencian las nuevas dinámicas afectivas: un tipo de ecuación pareja-pantalla-pareja que cuestiona el término de aquello que denominamos privado. La obra confronta a los aproximadamente 4500 visitantes que tuvimos durante la exposición, de enero a marzo de 2024.

Se activan los recuerdos; cada mañana iba frente al monitor de *Identified*, obra de José Luis Cuenca, y lo saludaba. Sabía que el artista estaba del otro lado, almacenando algún tipo de información sobre los movimientos de sus espectadores. Al salir, esperaba que se encendiera la luz azul que emanaba de la obra *Cyborg colectivo* de Carolina Velastegui, para dejar plasmada una letra nueva en ese mural que se convirtió en un lienzo colectivo, albergando mensajes ilegibles que buscaban <convertirse en susurros visuales para los visitantes. Cada obra, con sus particularidades, provocaba sensaciones diversas; me atrevería a decir que lo sensorial es una de las características predominantes de la exposición.

El montaje fue un trabajo colaborativo enriquecedor en el que tuvimos la oportunidad de evidenciar la potencia de la itinerancia de la exposición y, a su vez, del apoyo interinstitucional tan necesario para lograr tejer redes de trabajo en artes que fortalezcan la escena local y pongan en valor las prácticas artísticas emergentes y sus cargas afectivas.

Bienal Universitaria de Arte Multimedial
buam

ISBN: 978-9978-328-33-0



9 789978 328330



PARTERRE
GALERIA

ARTEACTUAL
FLACSO

USFQ | UNIVERSIDAD
SAN FRANCISCO
DE QUITO



Secretaría de
Cultura | *Quito renace*



Quito
Alcaldía Metropolitana

con el auspicio de:

