



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Artes Visuales

Producto o presentación artística

Original Originario

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Artes Visuales

Autor/a:

Alex Andrés Martínez Castro

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2019



Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis

Yo, Alex Andrés Martínez Castro, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Artes Visuales. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.

Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del tribunal de defensa

Cristian Villavicencio

Tutor del Proyecto Interdisciplinario

Jorge Aycart

Miembro del tribunal de defensa

David Palacios

Miembro del tribunal de defensa

Agradecimientos:

Tengo que agradecer especialmente a Manuel Córdova, Alex Arcos y David Moncayo que ayudaron muchísimo en la producción de las obras. A mi tutor Cristian Villavicencio. A Giovanni Roggiero y Cinthia Vargas. También a Pablo Cardoso quien me oriento teóricamente. Por supuesto tengo que agradecer también a mis padres Washington Martínez y Juana Elizabeth Castro quienes me apoyaron mucho durante toda la carrera y especialmente durante la creación de este proyecto.

Resumen

Esta investigación parte como una pregunta sobre la realidad y busca hacer una revisión del concepto “original” según el mundo del arte y relacionarlo con lo “original” según derechos de propiedad intelectual. Utilizando como objetos de estudio una selección de aparatos electrónicos piratas provenientes de la Bahía de Guayaquil, donde la realidad de lo legítimo es distinto a otros mercados. Estos artefactos son tecnología ilegítima, pero con un estatus similar a los aparatos originales y ponen a prueba las estructuras de lo original, legítimo y la realidad.

De manera experimental, los objetos son intervenidos con la intención de dotarlos de aura de originalidad refuncionalizando o desfuncionalizando por medio de su conjunción con tecnologías innovadoras obtenidas de patentes ecuatorianas. Volviéndolos nuevos inventos. El proyecto también expone la importancia de los documentos y objetos como evidencias que certifican la realidad. El mundo del arte es otro mecanismo que legitima la originalidad al ingresar en sus espacios. El proyecto escenifica y expone los mecanismos legitimadores y auráticos de las ciencias legales y la institución del arte.

Palabras Clave: tecnología pirata, patente, legítimo/ilegítimo, original, realidad.

Abstract

This research starts as a question about reality and seeks to review the "original" concept according to the art world and relate it to the "original" according to intellectual property rights. Using as objects of study a selection of pirated electronic devices from la Bahia in Guayaquil, where the reality of the legitimate is different from other markets. These artifacts are illegitimate technology, but with a status similar to the original devices and try out the structures of the original, legitimate and reality.

Experimentally, the objects are intervened with the intention of providing them with an aura of originality by refunctionalizing or defunctionalizing through their conjunction with innovative technologies obtained from Ecuadorian patents, making them new inventions. The project also exposes the importance of documents and objects as evidence that certifies reality. The art world is another mechanism that legitimizes originality getting in its spaces. The project stages and exposes the legitimizing and auratic mechanism of the legal sciences and the art institution.

Key words: pirate technology, patent, legitimate/illegitimate, original, reality.

ÍNDICE

Contenido	Página
Índice de imágenes.....	7
1. Motivación del proyecto.....	9
2. Antecedentes.....	10
3. Pertinencia del proyecto.....	18
4. Declaración de intenciones.....	20
5. Genealogía.....	22
6. Proyecto expositivo.....	42
7. Epílogo.....	59
8. Bibliografía.....	61

ÍNDICE DE IMÁGENES

1. **Espíritu de cálculo 1**, Instalación, Quito, 2015, Pamela Cevallos, obtenida de Riorevuelto.net
2. **Bureau**, Instalación, 196 formatos, Acuarela y collage, Quito 2014, Pamela Cevallos, obtenida de Riorevuelto.net
3. **Octubre 20 de 1949**, Óleo sobre tela, Quito 2014, Pamela Cevallos, obtenida de Riorevuelto.net
4. **El arte de navegar: Objetos de duda y de certeza**, Instalación compuesta por una mesa y entre 47 y 50 objetos, 2011- 2014, Bienal de Cuenca, Manuela Ribadeneira, obtenida de Riorevuelto.net
5. **El arte de navegar: Objetos de duda y de certeza**, Instalación compuesta por una mesa y entre 47 y 50 objetos, 2011- 2014, Bienal de Cuenca, Manuela Ribadeneira, obtenida de Riorevuelto.net
6. **José Miguel Alvear Lalley (1998)**, blanco, cédulas de identidad tramitadas en el registro civil, Quito 1998, Miguel Alvear, obtenida de Riorevuelto.net
7. **José Miguel Alvear Lalley (1998)**, indio, cédulas de identidad tramitadas en el registro civil, Quito 1998, Miguel Alvear, obtenida de Riorevuelto.net
8. **José Miguel Alvear Lalley (1998)**, mestizo, cédulas de identidad tramitadas en el registro civil, Quito 1998, Miguel Alvear, obtenida de Riorevuelto.net
9. **José Miguel Alvear Lalley (1998)**, negra, cédulas de identidad tramitadas en el registro civil, Quito 1998, Miguel Alvear, obtenida de Riorevuelto.net
10. **Gráfico de Experimentos Culturales**, tomado de vadb.org
11. **Wrapped in thoughts**, instalación, Quito, 2015
12. **Boothworks**, 2017, imágenes 1, 2 y 3 stills del video, tomados de perfil de la artista en Vimeo.

13. **Centaurus Neandertalensis**, 1989, Joan Fontcuberta, obtenida de macba.cat
14. **Solenoglypha Polipodida**, 1989, Joan Fontcuberta, obtenida de macba.cat
15. **El caso Ayotzinapa**, 2017, imágenes 1, 2 y 3 capturas de imagen de la plataforma interactiva, Arquitectura forense, obtenidas del perfil de colectivo en Vimeo.
16. **Locales de la Bahía**, Guayaquil, 2019
17. **Ciencia Fricción**, Guayaquil, 2017
18. **Ciencia Fricción** (diapositiva), Guayaquil, 2017
19. **Tablilla de MDF grabada en laser**, Guayaquil, 2019
20. **Dos soles (cámara de autolimpieza germicida de luces UVC y UVA en base al sistema de fun station)**, Guayaquil 2019
21. **Patente de desinfectador de ambientes UV contra partículas micro-biológicas (bacterias, hongos, virus) en áreas cerradas como quirófanos, laboratorios entre otros**, Jorge Barrera y Miguel Barrera, obtenida de la gaceta virtual 642 de la página web del SENADI, Guayaquil, 2019
22. **Placa de circuitos de Fun Station**, Guayaquil, 2019
23. **Sistema de seguridad**, Guayaquil, 2019
24. **Primer boceto de sistema de seguridad**, Guayaquil, 2019
25. **Segundo boceto de sistema de seguridad**, Guayaquil, 2019
26. **Sistema de seguridad, detalle de pantalla**, Guayaquil, 2019
27. **Patente de Sube y baja, STEELLINC INNOVACION EN ACERO CIA LTDA, obtenida de la gaceta virtual 647 de la página web del SENADI**, Guayaquil, 2019
28. **Dispositivo biodegradable con base de acero para reproductor multimedia MP5**, Guayaquil, 2019

- 29. Bocetos 1 y 2 para dispositivo biodegradable con base de acero para reproductor multimedia MP5, Guayaquil, 2019**
- 30. MP5, Guayaquil, 2019**
- 31. Patente de dispositivo biodegradable de cultivo con sistema de circulación de fluidos**
- 32. de cuerpos sólidos, Pontificia Universidad católica del Ecuador sede Ibarra, Mary Vergara, Jose Segnini, Edwin del Pozo, Paola Jaramillo, obtenido de la Gaceta 647 de la página web del SENADI, Guayaquil, 2019**
- 33. Prototipo con consola pirata, Guayaquil, 2018**
- 34. Pantalla con sensor de luz, Guayaquil, 2018**
- 35. Capturas de video ad, Guayaquil 2019**
- 36. Proyección de video ad, Guayaquil, 2019**
- 37. Apple Watch Series 4, Captura de comercial publicitario, obtenida de Youtube, 2018**
- 38. Composición de dibujos #1, Dos soles, Guayaquil, 2019**
- 39. Composición de dibujos #2, Sistema de vigilancia, Guayaquil, 2019**
- 40. Composición de dibujos #2, Sistema de vigilancia dibujos 1 y 2, Guayaquil, 2019**
- 41. Composición de dibujos #3, Dispositivo biodegradable con base de acero para reproductor multimedia MP5, Sistema de vigilancia, Guayaquil, 2019**
- 42. Composición de dibujos #3, Dispositivo biodegradable con base de acero para reproductor multimedia MP5, dibujo 4, Guayaquil, 2019**
- 43. Accesorio para proteger las embarcaciones pesqueras contra la delincuencia, Guayaquil, 2019**
- 44. Unión metálica circular simple multiuso, Guayaquil, 2019**
- 45. Mesa de luz y documentos, Guayaquil, 2019**
- 46. Bocetos de museografía en sala de exposición, Guayaquil, 2019**

47. Nombre de exposición en sala, Guayaquil, 2019

48. Texto curatorial en sala, Guayaquil, 2019

49. Registro de exposición con piezas montadas, Guayaquil, 2019

1. Introducción

1.1 Motivación del proyecto

Este proyecto aborda los conceptos de lo original, legítimo, legal como elementos que construyen un sentido de realidad en el contexto socioeconómico de Ecuador, utilizando una selección de mercancías del mercado de la piratería de Guayaquil como objetos de estudio. Con ellos pretendo generar una serie de reflexiones materiales que evidencien las estructuras que conforman la autenticidad y originalidad de las cosas. En el ámbito de la propiedad intelectual y el arte en Ecuador. Esta industria me sirve para abordar lo que se entiende por realidad desde un punto de vista de artificialidad, como estructuras creadas por el ser humano.

El interés en el presente proyecto es el resultado de la evolución del trabajo con material y registro audiovisual como elementos que certifican la realidad. De manera personal siempre me he preguntado sobre lo que percibimos por medio de nuestros sentidos y como ellos determinan lo que entendemos como realidad. Mis problemas de visión me han llevado a preguntarme si realmente veo mal. En el mundo animal hay varias especies que tienen distintos tipos de visión, como visión nocturna o infrarroja o ven los colores de formas llamativas, incluso hay animales que tienen una medida de visión igual a la mía, de manera que me pregunto ¿Si tuviésemos otro tipo de visión nuestras interpretaciones de la realidad serían otras? ¿Con otros ojos abríamos construido un mundo distinto? A la par me he topado con nuevos paradigmas de la realidad como la construcción social de la realidad donde esta es “interpretada por los hombres y para ellos tiene el significado subjetivo de un mundo coherente”.¹

Desde mis primeros proyectos he querido trabajar sobre la pregunta de la realidad o la verdad con un enfoque terrenal y material, indagando en los medios y estructuras que conforman lo audiovisual. Posteriormente me he enfocado en fenómenos o actividades del ser humano que me sirven para plantear que la realidad es una construcción artificial en tanto es socialmente construida. El ser humano ha creado estructuras sobre las cuales valida o

¹ Peter Berger y Thomas Luckmann, La construcción social de la realidad, Amorrortu editores, (Buenos Aires 2003) pág. 34

hegemoniza cosas en detrimento de otras, nos encontramos con conceptos como original, legítimo (o legal). Todos son conceptos que el ser humano ha formado por sí mismo y determinan la realidad de una sociedad en un espacio y tiempo específico.

Con este proyecto tengo el interés de generar una serie de propuestas audiovisuales e instalativas como resultado de un proceso de experimentación con mercancías de la industria de la piratería. Mi objetivo no es hacer una apología de la piratería. Sobre todo, me interesa realizar conexiones entre conceptos de veracidad de manera ‘terrenal’ y medios del mundo del arte como los nuevos medios, la construcción de archivo o el audiovisual para resaltar sus características de construcción artificial de relatos.

1.2. Antecedentes

Los artistas seleccionados como antecedentes de esta investigación trabajan conceptos relacionados a lo real y ficticio, lo burocrático, la antropología y la identidad. Sus trabajos enfatizan la importancia de los objetos como evidencias de certeza a la vez que comprometen los procesos con los cuales la ciencia o las instituciones públicas legitiman relatos, o perpetúan la hegemonía de estereotipos. Sus investigaciones me permiten aclarar la importancia que tiene elaborar evidencias, crear objetos que formen los pilares de las construcciones sociales sobre las cuales se desenvuelve el ser humano.

Pamela Cevallos – Espíritu de cálculo. Exposición presentada en El Container del Pobre Diablo en Quito en 2015.

Artista, curadora e investigadora quiteña. Interesada en líneas de investigación sobre donde se relacionan arte, historia, arqueología y antropología. Ha llevado a cabo proyectos en los que examina los métodos de construcción de patrimonio y de relatos históricos y arqueológicos en Ecuador y de cómo las relaciones entre arte y antropología construyen relatos históricos e identidades.



1. Espíritu de cálculo 1

Instalación

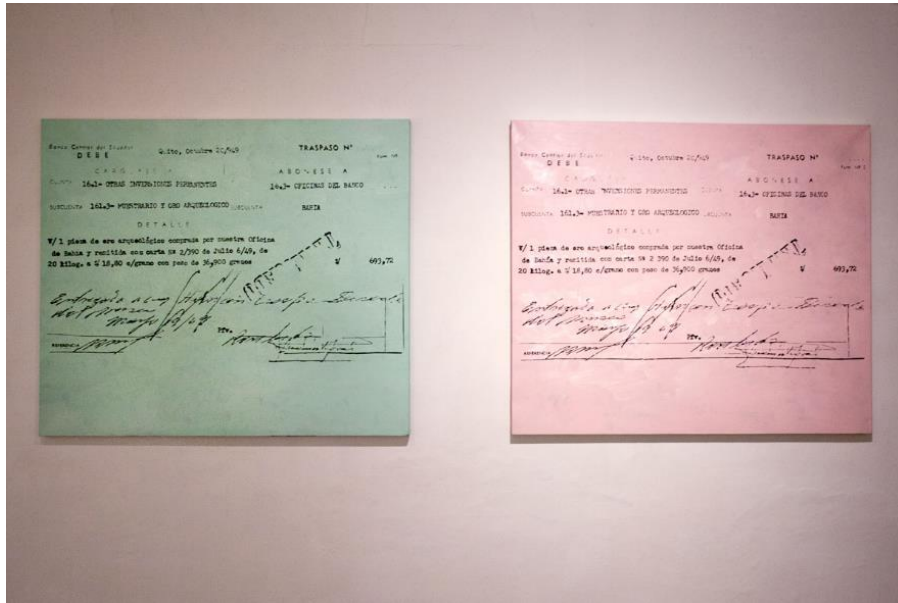
2015



2. Bureau

Instalación

196 formatos, Acuarela y collage



3. Octubre 20 de 1949

Óleo sobre tela

2014

Esta muestra es el resultado de la investigación en archivos del Banco Central del Ecuador y en el libro Salvat de arte ecuatoriano y expone de qué manera se construye el patrimonio arqueológico del país, por medio de transacciones económicas, algunas de las cuales podrían ser consideradas ilícitas. Los objetos y documentos adquiridos por el BCE dan evidencia de como la historia del país se construye en base a transacciones económicas que pretenden instituir un cierto relato de identidad. Para esto, el método que ha utilizado la artista es la investigación y posterior elaboración de suplementos que enfrenten y relacionen los sentidos del arte y la antropología basándose en el concepto de cultura material. El documento burocrático se convierte en un elemento importante que funciona como evidencia.

De cierta manera tomo prestado el método de investigación de Cevallos, pero lo adapto a las necesidades visualmente antropológicas que tiene mi exploración. Dentro de mi propuesta planteo la investigación como paso preliminar que me lleve posteriormente al proceso de desarrollar una serie de insumos en una etapa de experimentación con elementos que consigo, sobre todo por medio de distintos procedimientos audiovisuales y de

intervención tecnológica, intervención del documento apelando a sus características y como este sirve para construir veracidad en un contexto determinado. Me interesa como los objetos se convierten en pruebas y más que eso en documentos. El modelo de revisión y curaduría de objetos es parte de mi proceso investigativo ya que de la misma forma yo selecciono objetos y excluyo otros para conformar un acervo de pruebas.

Manuela Ribadeneira - El arte de navegar: Objetos de duda y de certeza. Este trabajo es un proyecto investigativo presentado en la Bienal de Cuenca de 2014.

Artista quiteña radicada en Londres, está interesada en los significados de territorio: reales, imaginarios, personales y de poder. Como también la investigación histórica sobre los ritos de posesión especialmente los llevado a cabo en América. Actualmente centra su trabajo en los significados de las palabras revolución y cambio.





El arte de navegar: Objetos de duda y de certeza, Instalación compuesta por una mesa y entre 47 y 50 objetos, 2011-2014

La artista recopila, recrea e interviene objetos científicos y de navegación históricos. Los objetos de navegación que ha utilizado han quedado en desuso, algunos han sido intervenidos por la artista y cumplen una función distinta con respecto a su uso, es decir miden de otra manera o son completamente inútiles. La artista interviene algunos de estos objetos generándoles un nuevo uso o inventa unos nuevos. Otros de estos objetos de navegación son presentados tal cual, de manera que los objetos se mezclan entre originales e intervenidos, conflictuando los que tienen un uso práctico original y los que tienen un uso ficticio.

La propuesta de Ribadeneira es pertinente para mi trabajo ya que ambos utilizamos objetos tecnológicos encontrados que han quedado en desuso debido a que otros más avanzados los han sustituido pero que en mi caso son objetos que sobreviven en mercados ilícitos. En mi investigación quiero cambiar el uso de estos y ficcionarles un nuevo propósito; en mi trabajo, no pretendo inutilizar el objeto o buscarle otra función, mi propósito es liberarlo de su uso y dotarlo de cierto aspecto autónomo a la funcionalidad explícita que tiene el aparato, así como también permitir que se comunique con nuevos lenguajes.

Miguel Alvear - José Miguel Alvear Lalley (1998). Esta obra fue presentada en la exposición *A Dios rogando y con mi retrato andando* organizada por Alexis Moreano, Lupe Álvarez y Pepe Avilés y presentada en el Pobre Diablo en 1998.

Artista quiteño, sus proyectos exploran las encrucijadas culturales, sociales y económicas, donde las promesas de modernidad y las inequidades de la colonialidad conviven, se tropiezan y se contradicen.



Imágenes 6, 7, 8 y 9. José Miguel Alvear Lalley (1998) cedulas de identidad tramitadas en el registro civil, 1998

En esta obra el artista consigue cuatro cédulas de identidad de él mismo, cada una con uno de los grupos étnicos predominantes del Ecuador. Lo que me interesa particularmente de este trabajo es el método por medio del cual el artista ha conseguido estos documentos de identidad. A través de un tramitador y haciendo cola en distintos registros civiles el artista consigue sacar estos documentos, es decir, de maneras legítimas y otras ilícitas el artista puede conseguir un objeto que lo valida como legítima y oficialmente perteneciente a etnias afrodescendientes o indígenas. Según (Hibou, 1999) citado por Jose Carlos G. Aguiar “la corrupción y la ilegalidad constituyen el alter ego del Estado”.² Evidencia de esta manera que es posible acceder a métodos que produzcan una falla en los mismos mecanismos sociales que prometen certezas. En resumen según Lupe Álvarez, termina “dejando en cueros a la institución pública”.³ El elemento fotográfico se convierte en un documento burocrático que evidencia veracidad ante el estado. En mi obra elementos audiovisuales como la edición o efectos especiales como el croma pretenden funcionar como herramientas que generen “documentos audiovisuales”, evidencias, que respalden la credibilidad y la legitimidad de algunos objetos por medio de convenciones y narrativas ficticias.

Experimentos Culturales.

Experimentos Culturales fue un colectivo conformado en 2001 por artistas, gestores, estudiantes de la Carrera de Artes Plásticas de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Y realizaban prácticas artísticas comunitarias y experimentales que utilizaban la plataforma web del grupo como espacio expositivo.

² José Carlos G. Aguiar, *Vienen de China, La globalización desde abajo*, ed. de Gordon Mathews, Carlos Alba y Gustavo Lins Ribeiro (México, Fondo de Cultura Económica, 2015) pág. 83.

³ Lupe Álvarez, *Antigüedades recientes en el arte ecuatoriano, Políticas de la Diferencia, Arte Iberoamericano fin de siglo* (Recife-Brasil, 2001) pág. 498.

la etiqueta asignada a ese rol”⁴. Para mi propuesta es importante el trabajo camaleónico de experimentos culturales porque evidencia como algunos conceptos que se suponen son contradictorios a veces están separados por pequeños detalles, como lo legal e ilegal o legítimo e ilegítimo, auténtico y copia, además del trabajo en equipo y colaboración para producir conocimiento y sobre todo utilizando la tecnología como medio de difusión y a través del conectarse con otros escenarios artísticos de manera local y global. La tecnología toma un papel recursivo y podría decirse que de vanguardia igual que la manera en la que quiero hacer ver que terminan funcionando las tecnologías de la piratería, de manera asistencial y con el fin de resolver un problema, aunque sin mayores soluciones.

1.3. Pertinencia

En la presente investigación analizaré mercancías de la industria de la piratería ya que son producto de una industria de desarrollo tecnológico alterno al hegemónico. Esta industria tiene objetivos distintos al convencional, como suplantar mercancías legítimas y hacer que sistemas obsoletos no desaparezcan. Estos objetos funcionan en mi investigación como evidencias de que lo que entendemos como realidad está condicionado de manera económica, social y política. De manera que, por ejemplo; los aparatos digitales precarios y de bajo costo de la piratería resaltan la situación económica y de desarrollo tecnológico del país. Como concluye Hito Steyerl cuando habla de los archivos digitales de la piratería “La imagen pobre ya no trata de la cosa real, el original originario. En vez de eso, trata de sus propias condiciones reales de existencia... En resumen trata sobre la realidad”.⁵ Por lo que se podría concluir que la hegemonía de la electrónica pirata presente en el consumo de Guayaquil es producto de una realidad específica.

⁴ Manuel Kingman, Experiencias entre el arte contemporáneo, la cultura popular y el internet: de Experimentos Culturales a La Selecta - Cooperativa cultural. Index, revista de arte contemporáneo, [S.l.], n. 02, p. 134, dic. 2016. ISSN 2477-9199. Disponible en: <<http://revistaindex.net/index.php/cav/article/view/38>>.

⁵ Hito Steyerl, En defensa de la imagen pobre, Los condenados de la pantalla, traducido por Marcel Expósito (Caja Negra, Argentina, 2014) pág. 48.

Me pregunto si tanto para los ciudadanos de Guayaquil como para sus instituciones estatales este mercado es legítimo y su mercancía tiene cuanto menos un estatus igual al original. Las mercancías piratas no enfrentan trabas legales por lo cual las ventas no podrían ser consideradas ilegales. Este mercado es una zona geográfica en la que lo establecido como legal e ilegal por el estado en términos de propiedad intelectual se cruza, se contradice y desdibuja sus límites. Estos objetos evidencian en mi investigación la conexión que existe entre la realidad y ficción como conceptos artificiales.

Pamela Cevallos plantea en su trabajo que la historia del país se ha construido bajo la adquisición arbitraria de ciertas piezas arqueológicas, poniendo en escena las evidencias de dichas transacciones y haciendo un juego entre la imagen pictórica y el documento burocrático. Para el caso particular de este proyecto he realizado un acercamiento parecido al que describe Cevallos. He adquirido piezas que puedan ayudar a entender nuestra realidad socioeconómica pero además de eso también he utilizado estos objetos para establecer interrogantes a partir de la incompatibilidad con la realidad; como muñecas con accesorios con los que no pueden interactuar por su tamaño, de tal manera que estos objetos no representan nuestra realidad de manera inmediata. Yo propongo interpretar estos objetos y generar un proceso de experimentación en el que haga uso de técnicas audiovisuales de efectos especiales permitiéndome legitimar estos objetos.

Un componente importante de la industria de la piratería son los aparatos tecnológicos los cuales son alternos y periféricos, son objetos con softwares o hardwares obsoletos que sobreviven en caparazones válidos para cada época. En el trabajo que referencio de Manuela Ribadeneira, ella utiliza objetos científicos que han sido importantes avances tecnológicos de navegación, pero muchos de esos objetos han sido intervenidos, ficcionandoles su uso o inventándose otros objetos nuevos. En mi propuesta pienso realizar instalaciones con aparatos electrónicos piratas, cuya tecnología fue importante ya hace tiempo y ahora sobreviven en mercados ilegales. Estos aparatos serán convertidos en auténticos, innovadores y únicos, haciendo visible como las tecnologías del sur, hechas de desechos proponen otro sentido al avance tecnológico. Mientras que los objetos de Ribadeneira son históricamente auténticos los míos son ilegítimamente “innovadores”.

Las propuestas que quiero realizar tratan a los objetos como documentos que pongan en duda los conceptos de certeza o que sirvan para generar relatos de legitimad. En la obra que referencio de Miguel Alvear las fotografías son usadas en su sentido de prueba, o evidencia burocrática, aun siendo trucado al formar parte de un documento de ciudadanía respalda un relato ante el estado. Yo pienso recurrir a esos mismos documentos que brindan legitimidad visual ante el estado como las patentes que describen visualmente los objetos y las ideas que resguardan. Además de recurrir al lenguaje audiovisual que en la actualidad tiene un carácter más importante como evidencia de un hecho, incluso cuando ha sido trucado.

Por otro lado, las practicas que plantean Experimentos Culturales de colaboración y redes de apoyo y que utilizan la tecnología como subterfugio se particularizan en mi obra, por un lado; al proponer también, redes de apoyo y colaboración, pero basadas en la apropiación de conocimiento con diversos grados de privatización, Pienso que la apropiación y referencialidad que hago de otros conocimientos cuentan como algún tipo de colaboración. Por otro lado, la tecnología no funciona de manera recursiva, sino que busco que sea un pilar fundamental de mi obra y que es material de discrepancia y debate sobre su papel en la actualidad y lo que se entiende por tecnología en diversas zonas y con diversos matices de sofisticación.

1.4. Declaración de intenciones

Para la ejecución de este proyecto he pensado en continuar realizando trabajos audiovisuales, los cuales servirán para interpelar o legitimar a los objetos de estudios con el fin de que estos trabajos tengan un carácter de evidencia. He pensado en hacer uso de elementos audiovisuales de efectos especiales, como croma o modelados en 3D. En general me quiero enfocar en como los elementos audiovisuales pueden dotar de veracidad a las imágenes, y como en su conjunto generan un documento que da certeza de un relato.

Planeo recolectar no solo objetos, sino también documentos que hablen de la legitimidad de las cosas como las patentes que describen en que se particulariza un invento y marca propiedad sobre algo. Con estos objetos y documentos a mi disposición tengo la intención de someterlos a pruebas centrándome en sus características particulares o resaltar sus singularidades, dibujos que ilustran como se distingue un objeto de otro o como es morfológicamente un objeto y pretendo entablar un dialogo entre ellos con lenguajes audiovisuales o de nuevos medios. Tengo planeado realizar montajes instalativos de estos documentos. También pienso generar relaciones entre los dibujos de las patentes e interpretaciones propias tratando de recrearlos, o ligándolos a las posibilidades del video.

Gran parte de los objetos que me interesa trabajar son productos tecnológicos, artefactos que se forman de componentes en desuso y tecnologías obsoletas. Generalmente estos objetos son comprados como sustitutos engañosos de tecnología de punta, por cual su adquisición se basa en el error. Planeo intervenir estos objetos y liberarlos de su disposición “innovar” para que por medio de la innovación de su uso o falta de uso puedan legitimarse como auténticos.

Las manifestaciones artísticas durante el periodo renacentista en occidente fueron asociadas con la creación y la innovación tecnológica, el arte se convirtió en algo “útil”. ¿Cómo se pueden entender las manifestaciones artísticas que se relacionan con medios tecnológicos e innovan en usos y aplicaciones de objetos, en relación con el concepto de inutilidad del arte y a la sombra de la innovación en el renacimiento?

¿Cómo se configura el objeto del arte y la arqueología cuando se relacionan con leyes de propiedad intelectual?

En la industria tecnológica convencional las tecnologías son cambiadas, quedan en desuso o son innovadas y versiones anteriores quedan obsoletas. En el mundo del arte existen técnicas o modos de hacer que bien podrían ser consideradas tecnologías, como los dispositivos del grabado, placas, herramientas, prensas. Básicamente toda esta tecnología tiene muy poca relevancia y espacio en las propuestas actuales. Por lo menos en lo que al

contexto ecuatoriano se trata. Me pregunto ¿Por qué y cuáles son los motivos que convierten a estas técnicas y sus dispositivos en tecnologías obsoletas?

¿Se pueden relacionar los conceptos de original en arte y en ciencias jurídicas?
¿Cuáles son sus diferencias y similitudes y cómo podemos englobar un concepto de originalidad que funcione para ambos campos de conocimiento?

Si una de las afirmaciones más recurrentes del mundo del arte es que todo ya está hecho y que tenemos que ser conscientes de las prácticas que nos anteceden ¿De qué manera se entiende la propiedad intelectual en las artes visuales? Se han dado casos en los que artistas de gran influencia del arte contemporáneo han llevado a cabo juicios por robo de propiedad intelectual. Un caso curioso es el de los herederos de John Cage que demandaron a la banda The Planets por la canción One minute of silence ya que consideraban que plagiaba la obra 4' 33".

2. Genealogía

Como genealogía se han seleccionado prácticas artísticas que se desenvuelven entre conceptos relacionados a técnicas y tecnologías obsoletas, procesos de legitimación en el arte, métodos científicos de validación y la confrontación entre verdad absoluta y posverdad. También se han seleccionado teorías sobre la imagen pobre, o la imagen y el archivo en redes piratas, el concepto de aura de Walter Benjamin y la ética de liberación de Enrique Dussel quien propone un enfoque reconciliador entre alma y cuerpo. Estos trabajos han sido seleccionados porque ayudan a la investigación a tener un horizonte más despejado y enfocado de cómo se ha venido trabajando las reflexiones sobre las estructuras de la realidad, lo original, la verdad y la ficción desde una perspectiva humana, terrenal y carnal. Lo cual se

podría resumir a un cuestionamiento sobre la realidad, un tema candente en esta época, un *zeitgeist* o espíritu de nuestro tiempo.

Los procesos de globalización e interconexión de redes sociales e internet permiten que se concrete finalmente un espíritu colectivo, un pensamiento en enjambre o pensamientos compartidos en diferentes latitudes del planeta. La interconexión constante con la que interactuamos todos los días nos influye para absorber o compartir un espíritu, uno que incluso podría venir desde muy lejos y podría no tener relación con nuestro lugar. El espíritu que en esta investigación se trabaja podría ser denominado como el espíritu de la desconfianza. Sobre los relatos oficiales constituidos por: material audiovisual de noticieros, fotografías periodísticas, reportes de prensa, fotografías que acompañan documentos de gobiernos, todo tipo de imagen oficial. Podría incluir también reportes escritos como documentos textuales o audios que certifican un relato hegemónico. Hoy es común desconfiar de los relatos oficiales incluso cuando en nuestro propio contexto no se haya demostrado si esos relatos oficiales son de hecho mentiras legitimadas o realmente son verdades. Hoy se desconfía de los medios de comunicación, el gobierno, la ciencia, en general las personas ya no creen en las actividades de legitimación creadas por el ser humano y sus invenciones. En la actualidad las personas dudan incluso de las cosas que han probado su efectividad como la medicinas y pueden llegar a dudar de ella si se les manipula con “evidencias” audiovisuales o auditivas.

Sobre todo, este espíritu está orientado como podemos ver en las obras seleccionadas por la posibilidad y habilidad de demostrar por medio de pruebas la falsedad y artificialidad de estas estructuras, no se trata de desconfianza mal influenciada. Sobre todo, para la investigación es importante explorar las resoluciones formales de experiencias anteriores que han trabajado haciendo visibles las estructuras de campos importantes de legitimación de la verdad como la ciencia, la política o la teoría del arte.

Ludovica Carbotta - Wrapped in thoughts

Artista parisina, enfoca su práctica en la exploración física del espacio urbano y el individuo que lo habita atravesando las fronteras entre realidad y ficción. Trabajos recientes

incluyen instalaciones site-specific en los que se piensan lugares imaginarios o lugares reales con funciones y contextos ficticios.



Wrapped in thoughts (Envuelto en pensamientos)
Escultura, madera, plástico, yeso, hierro, acero, papel,
polvo, fibra 50 cm x 40
2009

La obra *Envuelto en pensamientos* es una pieza que forma parte de un proyecto expositivo llamado, *Costruttore di mondi molto simili al nostro (Constructor de mundos muy similar al nuestro)*, en el que la artista trabaja la relación entre el sentido de la visión y lo imaginativo en la experiencia urbana. Esta obra se trata de un dispositivo instalativo, aparentemente escultórico, fue colocado frente a un edificio donde recibía el viento que pasa a través de este y llega a los orificios del dispositivo, el aire debe trasladar el polvo proveniente del edificio y debe impregnarse en unas placas de yeso fresco que hay dentro. Este método es una forma de realizar bocetos para frescos que se utilizaba en el Renacimiento.

El objeto es una incertidumbre de medios, difícil de catalogar por la complejidad de su mecanismo y por lo mismo sujeto de desconfianza y carente de certeza, difícil de etiquetar en las lógicas cotidianas de control, calificación y validación. La obra citada hace una mezcla entre innovación tecnológica, innovación de medios artísticos y tecnología arcaica. Aunque

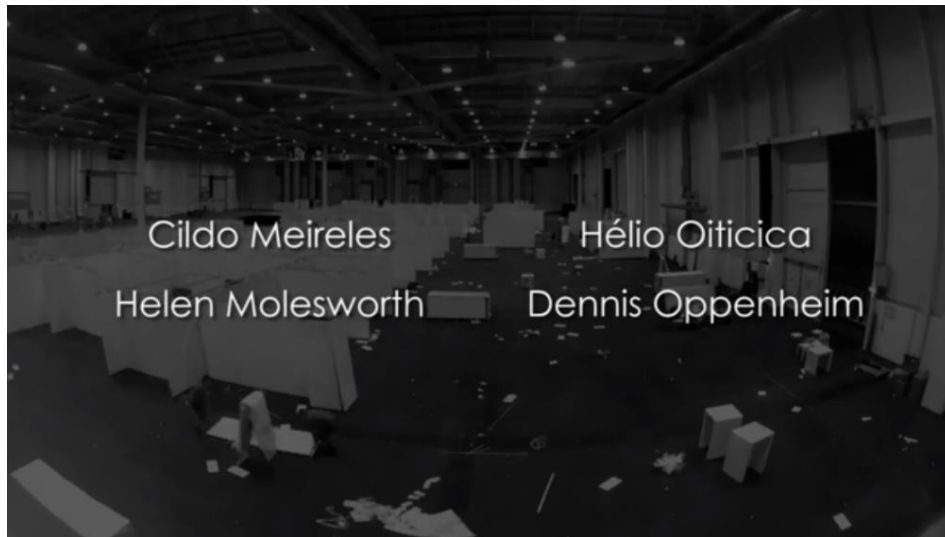
el objeto y sus materiales se presenten como arcaicos, la vigencia de la instalación o la fotografía en el arte contemporáneo contrasta con la obsolescencia de esta técnica de fresco renacentista. Los objetos que analizo en mi investigación funcionan bajo la misma operación, hibridar un software, en la mayoría de los casos, o un hardware en desuso a un aparato más vigente. Me interesa la relación que se establece en la obra entre tecnología y métodos de creación artística según una tendencia a la obsolescencia. La obra pone en conflicto una época de la historia del arte que es considerada clímax, y que contribuye incluso a la proliferación de descubrimientos científicos.

De esta obra me interesa la estrategia de imaginar un mecanismo para perpetuar una técnica en desuso y la hibridación de medios relevantes en la actualidad para que uno arcaico pueda persistir de manera adyacente. La obra construida con materiales clásicamente escultóricos forma un aparato que remite a una cámara fotográfica arcaica. El aparato parece ser un prototipo, un eslabón perdido en los experimentos históricos llevados a cabo para capturar la realidad. Desde su origen es precaria y funciona finalmente como coraza de supervivencia de una técnica olvidada. Este es un punto importante para mi trabajo, ya que la lógica de la innovación tecnológica hegemónica es presentar productos nuevos que dejan obsoletos a sus predecesores, con el ejemplo de esta obra parecería que ésta siempre ha sido la lógica de la invención e innovación en cualquier campo. Si pensamos en las técnicas y procedimientos pictóricos o escultóricos de la historia del arte occidental podremos encontrar algunos ejemplos de invención que se vuelven obsoletos, sobre todo porque su función tenía relación con su contexto histórico. En mi trabajo estoy interesado en dotar de autonomía y originalidad a objetos tecnológicos de la industria pirata, los cuales en general son tecnologías obsoletas tratando de sobrevivir. Con estos objetos me permito pensar en líneas de innovación alternativas a la hegemónica, experimentaciones periféricas con lógicas distintas y que representan realidades subalternas y paralelas, que hablan de situaciones sociales y culturales como la pobreza y que terminan quedando fuera del relato oficial y convirtiéndose en ficción.

Cristina Garrido – Boothworks

Artista española, investiga el valor culturalmente asignado a los objetos clasificados como arte, se centra en los circuitos de circulación de estos, tanto en espacios físicos como digitales exponiendo los mecanismos de promoción y validación del objeto artístico. Por medio de distintos gestos, como instalaciones, objetos intervenidos, etcétera.





Single-channel HD digital video, black and white, with sound, 16:9,
13'27"
2017

Boothworks es un docuficción que utiliza tomas de diferentes ferias de arte del mundo mientras una voz en off narra teorías de arte de teóricos y artistas importantes que han sido alteradas con la intención de legitimar las cabinas de ferias como un nuevo medio artístico. La obra pone en evidencia como funcionan los mecanismos de legitimación en el mundo basandose en pruebas o en declaraciones de gente que es considerada experta en el terreno, los entes oficiales dotan de legitimidad y veracidad a las cosas.

Toda esfera de conocimiento se conforma de estructuras de validación de sí mismas, y esas estructuras son artificiales. En el caso del arte occidental la figura del historiador ha sido clave como creador de estructuras de legitimación. Giorgio Vasari es usualmente contado como uno de los primeros historiadores de arte y su trabajo construye, mitifica y valida la figura del artista.

Esta obra de Garrido es importante para mi investigación ya que escenifica una de las estructuras de legitimación del mundo del arte. El audiovisual funciona como documento de certeza, tal vez proveniente del futuro, la edición del video y la narración de la voz en off convergen para hacer creíble que es un proceso que ya sucedió en el pasado y que de hecho

es como si estuviésemos espectando esta evidencia en el futuro, es importante notar como el audio y el video digital en su calidad de registro funciona para dar evidencia de algo que ocurre en la realidad pero que es corroborado de manera ficticia. Las imágenes existen en repositorios digitales y funcionan como documento de lo ocurrido en las ferias, es importante para el proceso de mis obras el método de trabajo que se lleva a cabo alrededor del documento real sobre el cual se puede trabajar pensando en este caso como ese archivo documental puede funcionar para producir una ficción y no para sostener un hecho ocurrido. El trabajo con este archivo incluso me ayuda para pensar en el archivo documental como un objeto que puede hablarme no solo del pasado si no también del futuro, en su documentación puede estar evidenciando o prediciendo cosas que podrían ocurrir, es decir se presenta como dinámico de posibilidades posteriores y no solo para lecturas del pasado.

Joan Fontcuberta – Fauna

Es un artista catalán interesado en representar la realidad desde una visión crítica. Interrogando el valor auto asignado de la fotografía como captura de la verdad, y los procesos de validación de la historia y la ciencia.



Centaurus Neandertalensis

Media instalación
Material orgánico, fotografía,
papel, cristal y material
audiovisual
Medidas diversas
Colección MACBA.
Fundación MACBA
1989



Solenoglypha Polipodida

Media instalación
Material orgánico, fotografía, papel, cristal y material audiovisual
Medidas diversas
Colección MACBA. Fundación MACBA
1989

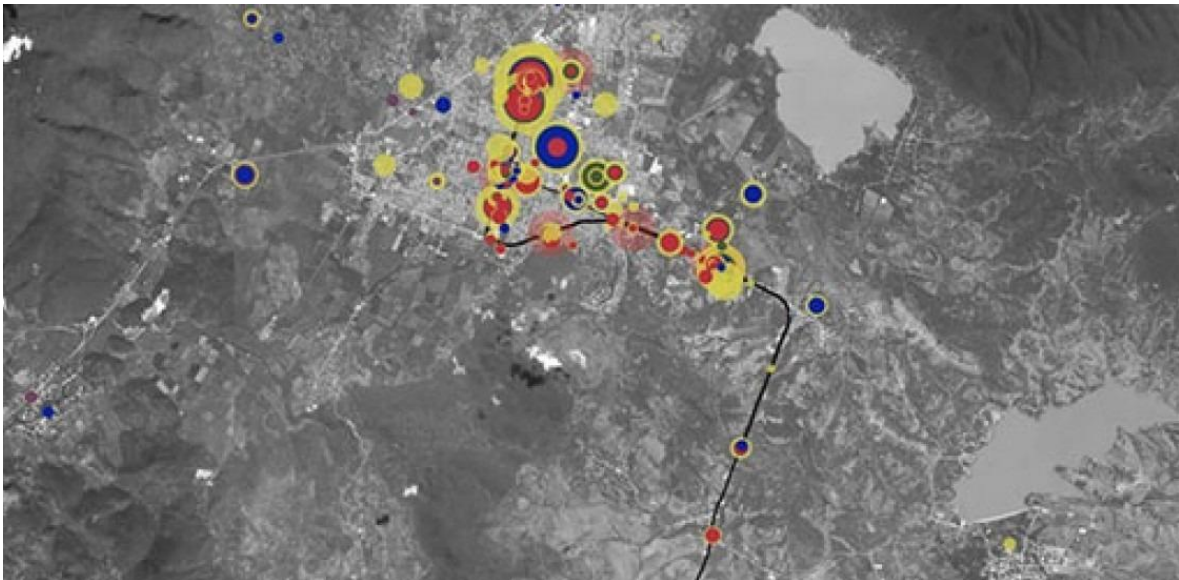
Fauna (1985 – 1989) es posiblemente la serie más conocida de Fontcuberta, realizada en conjunto con Pere Formiguera. En este proyecto los artistas toman el papel de los científicos naturalistas y teratólogos alemanes Hans Von Kubert y Peter Ameisenhaufen. El trabajo se presenta con la documentación de fotos que dan certeza del acercamiento con animales poco comunes. Estudios de campo, notas de trabajo, radiografías, criaturas disecados son parte de un acervo de evidencias que construyen la credibilidad científica de la existencia de estos animales. Las fotografías han sido tratadas para mostrar deterioro, un efecto material que dota de legitimidad al archivo histórico. Las criaturas han sido creadas a partir de restos de animales reales. Los artistas juegan con conceptos de campos de la ciencia como la genética. La serie fue presentada en un primer momento en el Museo de Zoología de Barcelona en el año 1989.

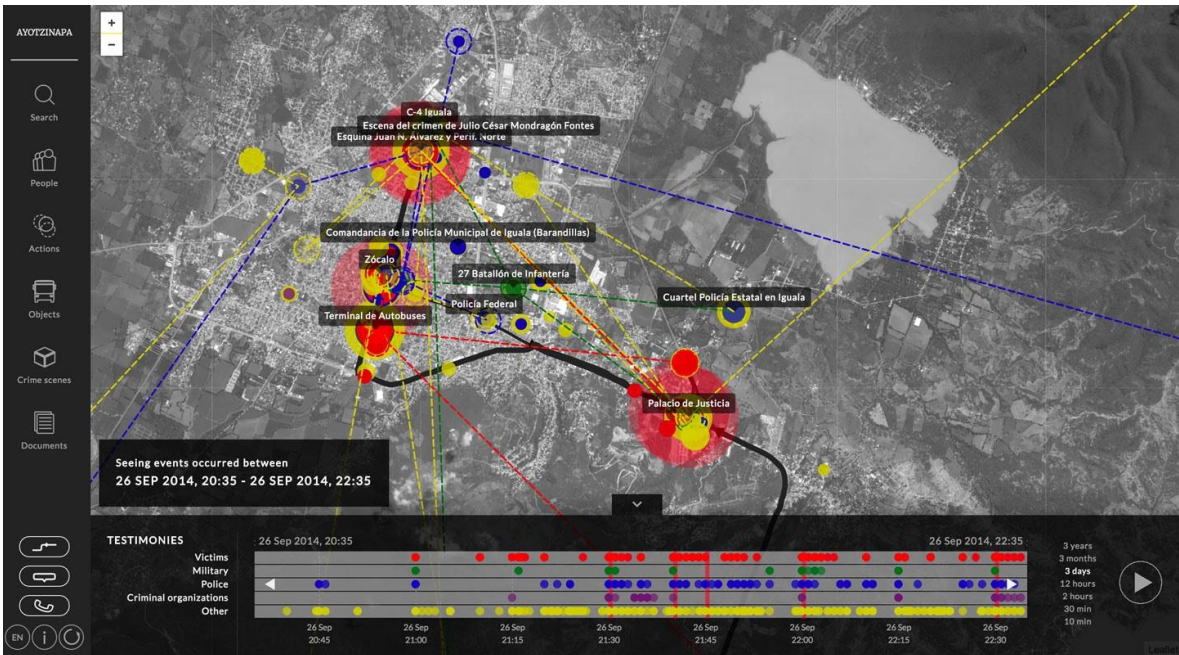
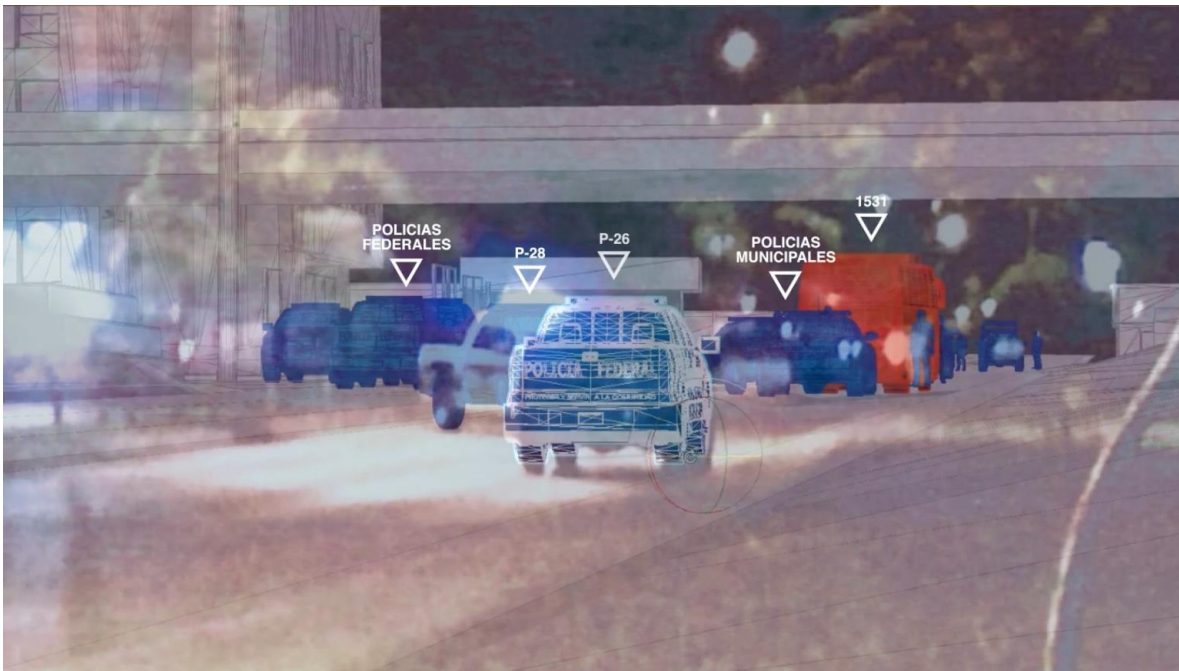
Este proyecto es significativo para mi investigación ya que reflexiona sobre el papel de la fotografía como documentación de la historia, del acontecimiento, y de la verdad. Adicionalmente la puesta en escena del proyecto en el Museo de Zoología de Barcelona es acompañada de documentos textuales, sonoros, científicos e ilustrados que describen la fisionomía de las criaturas, sus gritos, hábitos y se mezclan con animales disecados que han nacido naturalmente con deformidades. Los animales deformes han alimentado históricamente la mitología de muchas culturas, y en esta puesta en escena la conjunción de criaturas deformes (archivos reales) e inventadas (archivos ficticios) genera dudas sobre la realidad y la ficción. Para mi investigación es importante la premisa de que es posible falsear las evidencias y más que eso fabricarlas. Los métodos para probar un postulado tienen esquemas que pueden ser manipulados y mostrados con la intención de mentir. Las estructuras científicas son mostradas artificiales y frágiles.

Me interesa especialmente el carácter de documento histórico que adquieren el conjunto de elementos ficticios de la muestra como cuerpo sólido de evidencias. En este proyecto la fotografía tiene el mismo valor que una pieza de audio que registra los gritos de las criaturas o un documento que registra el viaje a un lugar específico a la vez que se relacionan y complementan. Desde su invención la fotografía ha tenido un valor asignado como método de captura de la realidad, pero es un medio fácilmente manipulable, igual que un documento escrito es fácil de fabricar y manipular y registra la realidad con igual intención. Por otro lado la imagen en movimiento y otros tipos de inmersión en la imagen como la realidad virtual tienen actualmente un papel más relevante en la interrogante sobre la realidad. Como estructura de validación utilizo videos que establezcan una relación conflictiva entre generar afirmación y duda con respecto a la autenticidad de los objetos que presento. En mi proyecto pienso trabajar con documentos inventados y encontrados. Documentos que contengan gráficos y escritos de inventos reales que se relacionen con objetos no legítimos, que establezcan una relación con el uso real que tienen y la función ficticia que ha adquirido de manera que se ponga en duda la legitimidad y veracidad de los objetos tecnológicos que intervengo.

Arquitectura forense - El caso Ayotzinapa, una cartografía de la violencia.

Grupo de investigación multidisciplinar con base en la universidad Goldsmith en Londres, Inglaterra. El equipo está formado por artistas, abogados, animadores digitales, desarrolladores de software, cineastas, peritos forenses, creado en un principio por el arquitecto Eyal Weizman. El grupo de investigación toma partido en nombre de organizaciones internacionales de derechos humanos, grupos de justicia, grupos de protección ambiental y fiscales internacionales. Las investigaciones que llevan a cabo buscan aportar evidencias para esclarecer casos de violencia y terrorismo reconstruyendo la escena y condición del crimen en medios digitales. Para este objetivo se basan en fotos y videos de redes sociales, planos arquitectónicos, animaciones forenses, reportajes de prensa, declaraciones de los testigos, mapas, con lo que forman bases de datos para luego reconstruir los hechos.





Plataforma interactiva.

En este trabajo el grupo fue comisionado por el Equipo Argentino de Antropología Forense y el Centro de Derechos Humanos Miguel Agustín Pro Juárez, para investigar los hechos que sucedieron la noche del 26 de septiembre y la madrugada del 27 de 2014 en

Iguala, Guerrero estado de México y que dieron como resultado la muerte de 6 personas, 40 personas heridas y 43 normalistas desaparecidos.

En el caso fueron examinados los dos reportes del grupo de expertos independientes, reportes oficiales, testimonios de testigos, registros telefónicos, reportajes y notas periodísticas, videos y fotografías, información convertida en base de datos. La información fue publicada en una plataforma interactiva para explorar las relaciones entre ellos. Evidenciando las rutas que siguieron los asesinados y los desaparecidos o por ejemplo manejos negligentes de evidencias. La plataforma permite navegar en una recreación de espacio y tiempo de los acontecimientos y produciendo una cartografía de la violencia en el estado de Guerrero que pone en escena la alianza que existe entre el crimen organizado y fuerzas de seguridad gubernamentales. También se muestran intentos de crear falsas narrativas para estropear las investigaciones y destrucción de evidencias.

La práctica del equipo Arquitectura Forense podría ser considerada como reaccionaria a las “políticas de la posverdad” que describe David Roberts como “una cultura política en la cual las políticas (opinión pública y narrativa de los medios) se han desconectado casi completamente de la política pública (la sustancia de la legislación)”⁶. Donde los gobiernos y los medios ya no ocultan información, en lugar de eso mienten y cambian los hechos. En estas políticas las evidencias no son suficientes para demostrar la verdad, ya que las narrativas alternativas pueden tener el mismo valor.

Dentro de mi investigación me intereso por las instancias o los agentes o materiales que pueden legitimar una narrativa como real en detrimento de otra. La práctica de arquitectura forense busca encontrar una verdad absoluta con respecto a los hechos y hace relevante cuestionar como los grupos de poder como los medios de comunicación o el gobierno pueden desestimar la verdad en hechos de violencia y legitimar mentiras que beneficien sus intereses. Ponen además en cuestionamiento el valor que tienen los documentos en estas instancias y elevan a un valor similar al de documento certificado a creaciones por computadora, animaciones digitales y plataformas virtuales que recrean los

⁶ David Roberts, Post-truth politics, Grist (Abril, 2010) <https://grist.org/article/2010-03-30-post-truth-politics/>

hechos. Es interesante para mi trabajo como un proceso de desarrollo de animaciones y exhibición de archivos virtuales que recrean los hechos lo mejor posible de acuerdo a todas las evidencias disponibles pueden ser la conexión más cercana que se puede tener con la realidad de los hechos ocurridos. De hecho, la animación digital y las herramientas 3D son asociadas con la ficción, con elaborar narrativas alternas a la realidad y con intentar imitar a la realidad para poder acercarnos a otras posibles concepciones del mundo. Pero Arquitectura Forense utiliza estos medios de manera exactamente opuesta denotando la capacidad y complejidad que ya proponen y pueden producir estas herramientas.

Hito Steyerl - En defensa de la imagen pobre

Hito Steyerl es una artista y ensayista alemana interesada en cómo se desenvuelve la imagen digital en nuestros tiempos, su proliferación en internet, su migración, militarización y control y las tecnologías digitales en la vida cotidiana.

“La imagen pobre es RAG O RIP, AVI O JPG, una lumpenproletaria en la sociedad de clases de las apariencias, clasificada y valorada según su resolución. La imagen pobre ha sido subida, descargada, compartida, reformateada y reeditada. Transforma la calidad en accesibilidad, el valor de exhibición en valor de culto, las películas en clips, la contemplación en distracción. La imagen pobre es una bastarda ilícita de quinta generación de una imagen original. Su genealogía es dudosa. Burla las promesas de la tecnología digital. No solo está frecuentemente degradada hasta el punto de ser un borrón apresurado, e incluso dudoso que se la pueda llamar imagen. Solo la tecnología digital podría producir una imagen tan deteriorada ya desde el inicio. Las imágenes pobres son los Condenados de la Pantalla contemporáneos, el detrito de la producción audiovisual, la basura arrojada a las playas de las economías digitales. Testimonian la violenta dislocación, transferencia y desplazamiento de imágenes: su aceleración y circulación al interior de los círculos viciosos del capitalismo audiovisual”⁷.

⁷ Hito Steyerl, En defensa de la imagen pobre, Los condenados de la pantalla, traducido por Marcel Expósito (Caja Negra, Argentina, 2014) pág. 34.

“La imagen pobre ya no trata de la cosa real, el original originario. En vez de eso, trata de sus propias condiciones reales de existencia: la circulación en enjambre, la dispersión digital, las temporalidades fracturadas y flexibles. Trata del desafío y de la apropiación tanto como del conformismo y de la explotación.

En resumen trata sobre la realidad.”⁸

La autora trabaja el concepto de imagen pobre para describir el fenómeno de la piratería aplicado al archivo digital y de video, la autora genera una reflexión sensible sobre el destino de la imagen audiovisual y del archivo digital dependiendo de su circuito de circulación. La imagen original pierde su calidad para entrar en otros circuitos de distribución incluso volviéndose democrático. Pero sobre todo describe como el objeto original es perturbado y se transforma en otra cosa porque la reproducción ilegal siempre se da por medio de la copia no fiel del original. Para uso de mi proyecto ese sentido no fiel del original me sirve para presentar a esos objetos como representantes de una dislocación en la realidad. Los productos de este fenómeno sean archivos digitales o productos comerciales funcionan bajo la misma lógica de pérdida de información original o pérdida de calidad, proceso en el cual dejan al descubierto los mecanismos bajo los cuales se construyen lo legítimo y la realidad.

⁸ Hito Steyerl, En defensa de la imagen pobre, Los condenados de la pantalla, traducido por Marcel Expósito (Caja Negra, Argentina, 2014) pág. 48.

Walter Benjamin – Concepto de aura

“La técnica de reproducción, se puede formular en general, separa a lo reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar sus reproducciones, pone, en lugar de su aparición única, su aparición masiva. Y al permitir que la reproducción se aproxime al receptor en su situación singular actualiza lo reproducido.”⁹

“Acercarse las cosas” es una demanda tan apasionada de las masas contemporáneas como la que está en su tendencia a ir por encima de la unicidad de cada suceso mediante la recepción de la reproducción del mismo. Día a día se hace vigente, de manera cada vez más irresistible, la necesidad de apoderarse del objeto en su más próxima cercanía, y más aún en copia, en reproducción. Y es indudable la diferencia que hay entre la reproducción, tal como está disponible en revistas ilustradas y noticieros, y la imagen. Unicidad y durabilidad se encuentran en ésta tan estrechamente conectadas entre sí como fugacidad y repetibilidad en aquella.”¹⁰

En el caso de Benjamín se entiende por aura al valor único, irrepetible y singular que tiene el objeto de arte según un sentido de culto para el que fue hecho, y es corrompido por el valor de exhibición. De todas formas, la autenticidad de la obra de arte garantiza su aura, este es un concepto complicado de tratar y que puede ser entendido como autenticidad de las cosas en el mundo contemporáneo. En primer lugar, en el mundo globalizado, una obra de arte es producto de una serie de relaciones históricas sociales y culturales que llegan por medio de una red masiva de información que se conectan con una serie de prácticas artísticas anteriores de las que se nutre la obra “auténtica”. Posteriormente las masas contemporáneas buscan “acercarse las cosas” reproduciendo y repitiendo la obra de arte, en consumo de su imagen, reproducción, adquisición y uso de su producto sea (original o no).

Por otro lado, la autenticidad en el mundo contemporáneo, mediado por las leyes, está más relacionado con las instancias que certifican como original a una cosa en un contexto

⁹ Walter Benjamin, Autenticidad, La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, (Editorial Itaca, México, 2003) pág. 44, 45.

¹⁰ Walter Benjamin, La destrucción del aura, La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, (Editorial Itaca, México, 2003) pág. 48.

especifico, algo puede ser original en un país y tener un relativo también original en otro país de otro continente. Las demandas de democratización de los modos de vida también aportan a esta relación donde la reproducción garantiza cercanía con las cosas, mercancías totalmente carentes de aura, pero democratizadas, esto último como valor de nuestro estado. En las circunstancias del objeto contemporáneo me atrevo a decir que podríamos rastrear al único objeto con aura de toda la línea de producción hasta llegar al plano original del objeto, la patente, el modelo inicial. Este es el único que es avalado por las instancias legales como portador aura, y de hecho tiene valor de culto, aunque temporal. El acceso a este objeto es limitado, muchas veces enclaustrado en bóvedas de máxima seguridad en bancos o en cajas fuertes.

Enrique Dussel – la ética de la liberación

Dussel es un filósofo, historiador y teólogo argentino, es uno de los iniciadores de la teología de la liberación

“Igualmente, nada que ocurra en este nivel negativo –el reino del cuerpo- tiene ninguna importancia: el trabajo manual de todos los días, la tortura en manos de un dictador latinoamericano, de un recluta de la CIA, etc. Nada tiene ningún valor, excepto a la luz de los valores eternos, o desde la perspectiva de las virtudes espirituales y culturales del alma. Ésta es la moral de la dominación.

La ética de la liberación es carnal -si por carne entendemos al ser humano completo, en su unidad indivisible. De modo que no existe tal cosa como un cuerpo material; sólo hay carne. Y tampoco existe tal cosa como un alma incorpórea; sólo hay carne. La palabra se hizo carne -ni cuerpo ni alma separadamente. Dussel, *Éticas y comunidad*”¹¹

Este concepto de Dussel me interesa particularmente por el tratamiento que hace de lo material y lo incorpóreo, y yo aplico estos conceptos a las lógicas con las que se entiende

¹¹ Enrique Dussel, *Ethics and community* (Orbis Books, New York, 1988) pág. 62,63.

el objeto y la idea de este. Me parece que Dussel toma un sentido más pragmático y define que para entender la carne de manera ética es necesario anclar la materia incorpórea a la cosa misma. Una de las ideas fundamentales de mi proyecto es lo legítimo basado en una serie de artificios burocráticos que lo validan como legal y permiten su reproducción. Bajo premisas legales a un objeto se le otorga una especie de espíritu que lo valida como verdadero, pero esos objetos reproducidos en masas son copias de un original, ellos no son la cosa original en sí. Por otro lado, el original verdadero podría ser la patente, el cual existe como material e idea (alma y cuerpo), como una forma indivisible, el papel convertido en documento, con sus diagramas y sus textos son carne a la que se le ha reconocido un espíritu auténtico y legal por métodos legales.

Los objetos que poseemos son mercancías carentes de originalidad por si mismas ya que son reproducciones, copias de un original primario, poseen un espíritu a medias, compartidos con el original. Realmente las cosas que tenemos no nos pertenecen, sino que le pertenecen a alguien más, al dueño de la patente de ese producto. Él es el dueño de la idea y del objeto, de la unidad indivisible. Por otro lado, en la industria de la piratería los objetos carecen de un cuerpo legal que les otorgue un espíritu propio, una garantía de originalidad, en este caso los objetos funcionan como copias igual que cualquier producto industrial, pero no comparten un espíritu, un amparo legal. La condición de carentes de amparo legal puede ser vista como relacional a las personas que consumen los productos, personas que no pueden acceder al objeto original y a las cuales también se les evaden sus garantías legales.

En mi investigación este concepto sirve para remarcar el sentido radical que tienen las ideas sobre las cosas, en el que la idea incluso ha sido privatizada y el objeto es una carcasa carente de sentido propio. Los derechos conforman el espíritu de una persona y solo a quien le respetan sus derechos es a quien realmente le reconocen un alma. En los objetos solo aquellos llamados originales son a los que se los reconoce como unidad indivisible.

Para finalizar este capítulo, la investigación puede concluir que valores como originalidad o autenticidad que tradicionalmente fueron asociados con un valor de culto metafísico hoy están anclados a preceptos legales, estructurados en las actividades humanas. Se han fabricado cuerpos legales que garantizan la originalidad y autenticidad de un objeto y le conceden su propiedad a un sujeto. En las condiciones de reproducción de objetos del mundo contemporáneo el producto original no se refiere al producto irrepetible, sino al objeto que ha sido creado bajo la vigilancia y el amparo de los derechos de reproducción.

Existen miles de objetos originales, el único irrepetible, que predomina sobre los originales y que expone todo el conocimiento del objeto es la patente. Esta es exclusiva del consorcio de compañías, el sujeto que fabrica las cosas, el único conocimiento con aura al amparo de los estados, una estructura de legitimación compuesta por diagramas, dibujos, indicaciones textuales y firmas legales y que resume la convención de una obra de arte bidimensional. Todo un sistema de aislamiento y privatización de las ideas y del conocimiento. Irónicamente según detallan Carlo Vercellone y Pablo Cardoso: “un gran número de patentes obtenidas por firmas multinacionales no son producto directo de sus investigaciones de R&D. Al contrario, estas fueron el resultado de investigaciones previas, desarrolladas por instituciones públicas”¹². De manera que, existen casos en los que la propiedad intelectual no representa el conocimiento del propietario original, no emerge de él, es solo un territorio que ha sido privatizado sin importar su procedencia.

¿Pero qué son entonces las mercancías reproducidas en serie a partir del original con aura? Según la intención de esta investigación esos objetos son portadores de otro tipo de aura o más bien portadores de energías. Estas energías les han impactado en el proceso de su creación, empaquetado, distribución, comercialización, venta, adquisición y posterior desecho. Estas mercancías reproducidas nos hablan de las condiciones sociales de la comunidad que lo consume, de su relación en un mundo globalizado, de las particularidades laborales que se manejan en las fábricas que fueron creadas bajo el amparo de las leyes de

¹² Carlo Vercellone y Pablo Cardoso, Una nueva división internacional del trabajo, capitalismo cognitivo y desarrollo en América Latina. Chasqui, Revista Latinoamericana de Comunicación. N.º 133, diciembre 2016 – marzo 2017, pág. 49.

propiedad intelectual. Esos objetos subordinados pero originales conforman un relato hegemónico de la realidad.

Los objetos que por otro lado no son creados bajo el amparo de las leyes de propiedad intelectual son impactados por energías en un proceso similar al anterior, solo que estos hablan de una realidad distinta, una distribución que se da por las rutas del narcotráfico, ventas que se dan en mercados ilícitos, que muchas veces sobornan a los estados para poder vender, y adquisiciones que se dan por incapacidad de acceder al objeto original. Pero es en el momento de la creación donde se genera un conflicto mayor ¿Qué es un objeto que ha sido creado con los mismos materiales que el original y con los mismos procedimientos y calidad, pero sin el amparo de las leyes que protegen los derechos reproducción de la marca? Como puede ser falso si materialmente es idéntico a cualquier otro original. Las instancias que legitiman al objeto como original son artificios creados por el ser humano neoliberal en un intento por extender sus riquezas privatizando sobre todo el material simbólico, se privatiza la idea.

Por otro lado, es importante entender otro fenómeno que se da en el ámbito de la piratería y que es parte fundamental de esta investigación, me refiero a los objetos electrónicos que no son originales. En este espectro se encuentran celulares que imitan completamente a las marcas más conocidas y posicionadas en el país, y son utilizados especialmente para engañar a compradores, pero que su hardware está incompleto. Consolas de videojuegos que en apariencia copian diseños de consolas de última generación con dimensiones parecidas pero que al interior están casi vacías y solo son habitadas por una pequeña placa madre que reproduce juegos del primer Nintendo. De hecho, el sistema del primer Nintendo se encuentra presente en un sinnúmero de dispositivos distintos del mercado de la piratería, algunos no relacionados con el mundo del videojuego. También podemos encontrar relojes inteligentes con un sistema básico. Todos comparten características parecidas de funcionamiento en su venta, tratan de cubrir una demanda, pero solo basado en apariencia.

La tesis que sostengo es que estos objetos conforman una línea de desarrollo industrial alternativo al hegemónico, que no está basado en la innovación y el adelanto científico, sino en

la mejor adaptación de sistemas obsoletos y arcaicos con una estrategia parasitaria de subsistencia. Y que en un mundo deslocalizado por las contradicciones de diversos conocimientos, es un saber que “no es esta vez un instrumento al servicio de la emancipación de los pueblos, sino que constituye un sistema autónomo”¹³ de conocimiento, que crea lógicas distintas y para propósitos delictivos. Esta línea de desarrollo y es periférica y carente de un original, si tratamos a estos objetos como únicos, no es posible rastrear un original, un documento portador de valores auraticos. Son artefactos creados bajo pura simulación de la realidad, pura estrategia de supervivencia, mintiendo y ficcionando, generando realidades alternas, basando su autenticidad en pequeños detalles que lo separan del original que vuelven a todos auténticos en un nuevo sentido.

Según estas estructuras legales de amparo y validación ¿Cuales son hoy las obras de arte con aura? ¿Son los artistas que manejan derechos de propiedad intelectual sobre sus obras los únicos que pueden garantizar un aura por lo menos legal en sus obras? ¿Son esas pruebas, esos documentos, esas ilustraciones, dibujos, escritos, sellados, del documento legal los que tienen aura en la contemporaneidad?

¹³ José Luis Brea, Cultura_RAM, edición 2009 (bajo licencia Creative Commons) Pdf, Pág. 35.

3. Proyecto expositivo

El proyecto está compuesto por instalaciones y proyecciones audiovisuales obtenidas por medio de: ejercicios con artefactos electrónicos del mundo de la piratería, análisis y creación de patentes ecuatorianas, que por medio de documentos ilustrados certifican la originalidad y propiedad de las cosas. Así como también, investigación de campo en la Bahía para recabar información sobre los mecanismos que contravienen lo original y legítimo. Esta información se convierte en archivo y se relaciona con otros archivos que se utilizaron durante el desarrollo de la investigación. Adicionalmente también he investigado las características con las que se publicita audiovisualmente a los artefactos tecnológicos innovadores, de alta gama.

Para las intervenciones tecnológicas se ha tomado la estrategia de desensamblar los aparatos electrónicos para poder estudiar sus componentes, clasificarlos e investigar a que etapa de innovación se remontan, ya que en general estos componentes son obsoletos en alguna medida. Adicionalmente he estado revisando patentes de diseño industrial de Ecuador, los cuales son publicados mensualmente en tomos digitales por el SENADI (Servicio Nacional de Derechos Intelectuales) para realizar una selección de documentos legítimos, de inventos que puedan ayudarme a pensar en formas de intervenir y modificar los objetos electrónicos piratas. Asociando originales con piratas y creando documentación ficticia basándome en patentes reales de Ecuador; copiando patrones, formatos de presentación, diagramación, ejemplificación, que creen evidencias según las convenciones específicas para que los objetos intervenidos se hagan pasar por burocráticamente legítimos.

En este punto cabe señalar que la investigación encuentra soporte e impulso para sus acciones en instrumentos como La Constitución o el Código orgánico de la economía social de los conocimientos, creatividad e innovación, el cual tiene como uno de sus fines “promover un modelo económico que democratice la producción, transmisión y apropiación del conocimiento como bien de interés público, garantizando así la acumulación y

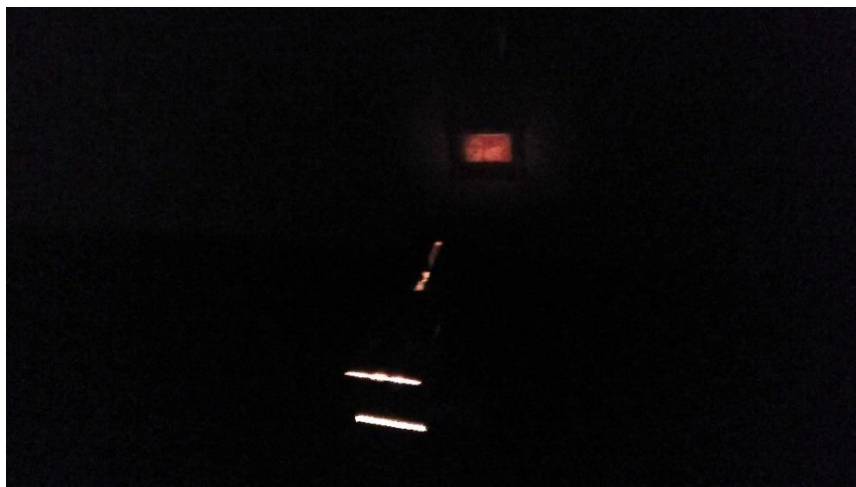
redistribución de la riqueza de modo justo (...)”¹⁴ Creo necesario señalar que las patentes utilizadas como referencia no han sido liberadas para la fecha de la realización de este trabajo y sus dueños ejercen propiedad sobre ellos. Pero debido a los reglamentos del estado esto no impide consultar, revisar y utilizar de referencia (y en cierto grado de apropiación) conocimientos de otras personas.



En la imagen de la izquierda se muestra un local de aparatos electrónicos, algunos de ellos son pirata, como las consolas de videojuegos o parlantes. En la derecha se muestra un local de consolas de videojuegos auténticos.

¹⁴ Código Orgánico de la Economía Social De Los Conocimientos, Creatividad e Innovación, Registro Oficial N° 899, Quito, Ecuador, 2016, título Preliminar, artículo 3, pág. 4.

Este trabajo de campo busca hacer un mapeo de ideas sobre las posibilidades de intervenir los aparatos tecnológicos originales y legítimos con métodos que los contravienen, pero empoderan al usuario dueño del aparato. También busca hacer visible los mecanismos para entender lo legítimo e ilegítimo con respecto a la tecnología en este sector. Uno de los métodos pensados para hacer esta aproximación es la encuesta a algunos vendedores de tecnología pirata, pero también archivos de audio sobre ventas de dispositivos falsificados y modificaciones ilegales a aparatos. Este trabajo de campo se propone hacer visible las posibilidades de irrumpir en la hegemonía tecnológica de alta gama.





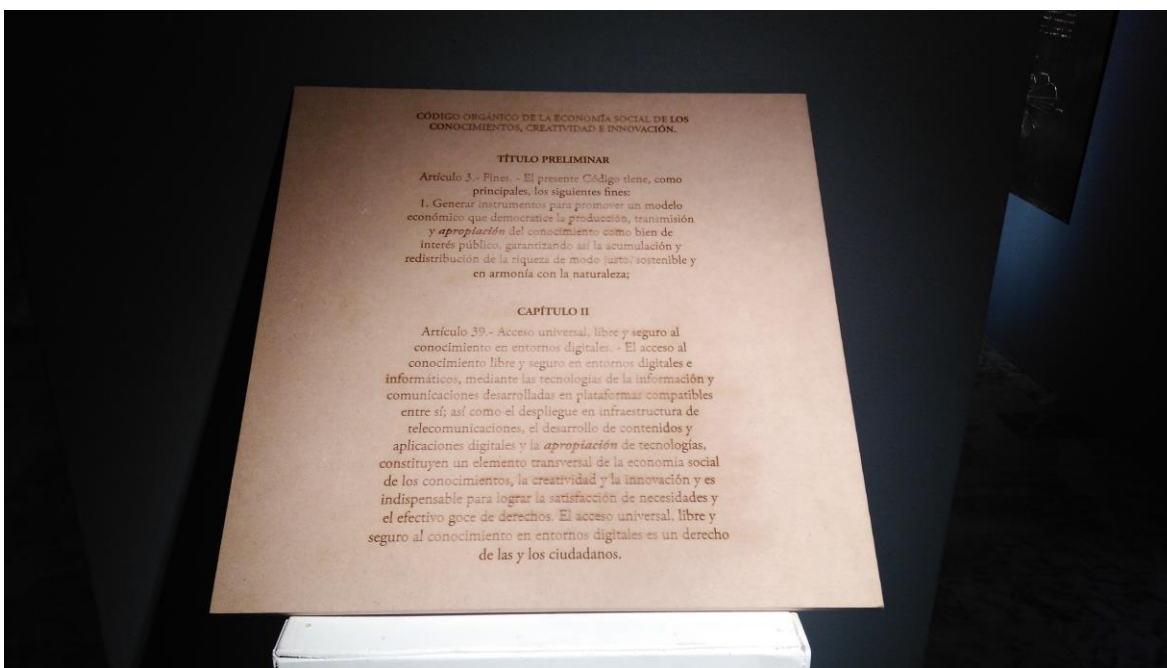
Ciencia Fricción, objeto/acción. Lupas, MDF, diapositivas, 2017.

Ciencia Fricción fue un proyecto que presenté en la Galería Violenta en 2017. El proyecto consistió en la fabricación de proyectores basado en tutoriales de internet de DIY (Do it yourself) pero con la necesidad de proyectar con luz de vela. Para la fabricación del dispositivo se utilizaron materiales de fácil acceso como cintas, lupas velas, MDF. Los dispositivos proyectaban imágenes de diapositivas escolares de ciencias naturales que habían sido intervenidas con otras diapositivas de cámaras de juguetes. El dispositivo proyectaba la imagen una vez encendida la vela y después de unos minutos empezaba a consumirse por las características mismas de su materialidad y de su sistema.



Diapositiva parte del proyecto Ciencia Fricción.

Este proyecto marca un punto de partida y antecedente para esta investigación, por ser un primer experimento para darse a la tarea de inventar un dispositivo específico, de pensarse a uno mismo como inventor, reflexionar sobre la materialidad de lo que se utiliza en una obra de arte, la materialidad de la imagen, del dispositivo de proyección, el dispositivo de exhibición, los métodos de su construcción, en los cuales se hace evidente la precariedad y recursividad del conocimiento de redes. También es un primer momento de reflexionar sobre qué se entiende por tecnología, pero haciendo evidente la conexión con conocimiento que me antecede, que no es mío y en el caso específico de esta obra pareciera ser conocimiento sin dueño. Cada usuario que plantea un proyector casero lo hace basado en uno anterior, pero con un diseño nuevo y así de manera sucesiva. Editando y compartiendo conocimiento. Bajo esa lógica han sido pensadas estas piezas escultóricas que son el resultado de asociar dos conocimientos, uno legítimo y otro ilegítimo, en un proceso en el que yo soy un editor o mezclador.



Tablilla de MDF grabada a laser con citas del Código orgánico de la economía social de los conocimientos, creatividad e innovación, 40cm x 50cm, 2019

Al ingreso de la exposición se encuentra una tablilla de MDF grabada a laser con dos citas del Código Ingenios. En ellas se habla de apropiación de conocimiento y apropiación tecnológica. Estas herramientas jurídicas son parte de lo que se encontró como pertinente y relevante en la investigación del proyecto. Este material funciona como preámbulo de lo jurídicamente legítimo en el contexto de Ecuador. El artículo dos del texto preliminar habla sobre apropiación y el artículo 39 se refiere a apropiación tecnológica. De lo cual se sostiene esta investigación.

Las tres esculturas remiten a materiales y tradiciones escultóricas de la historia del arte debido a que se intenta afirmar estas tradiciones como avances técnicos/tecnológicos provenientes del mundo del arte, los cuales ya no tienen vigencia y pretende abrir la pregunta sobre si se puede considerar a estas prácticas como tecnologías obsoletas. Las esculturas buscan hacer semejanza y relación entre técnicas/tecnologías de la historia del arte con tecnologías piratas que en su mayoría son arcaicas para integrarlas a tecnologías de la innovación ecuatorianas. Esta operación es la ecuación más característica que he encontrado de los aparatos tecnológicos pirata durante la investigación, y decidí utilizarla en la metodología de creación de las esculturas.

Dos soles (cámara de autolimpieza germicida de luces UVC y UVA en base al sistema de fun station)





Dos soles (cámara de autolimpieza germicida de luces UVC y UVA en base al sistema de fun station), playwood, acrílico, luces UVC y UVA, placa de circuitos de Fun Station, Arduino, 2019

SERVICIO NACIONAL DE
DERECHOS INTELECTUALES

Ciudad	Guayaquil
Email	j.barrerag@hotmail.com
Teléfono	(593)0994557606
Fax	

Invencción referente a procedimiento biológico	
Lugar de depósito	Fecha

Declaraciones de prioridad		
País	Número	Fecha

Representante Legal o Apoderado	
Tipo de representación	Representante
Tipo de identificación	Ruc
Número de documento	0992702788001
Nombre	MUNDOCARE S.A.
Dirección	VENEZUELA 5719 Y CALLE 35 AVA
Email	mundocare.sa@hotmail.com
Teléfono	593042618364
Fax	593042618364

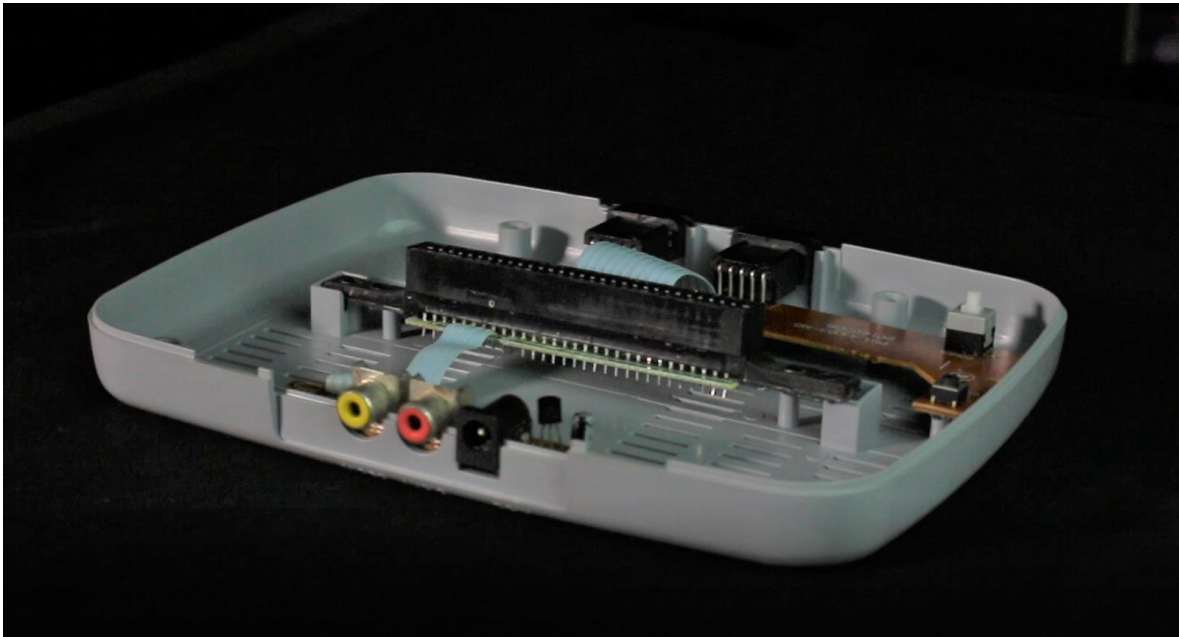
Resumen
<p>El objetivo base de la presente invención es crear un dispositivo desinfectante, portable y automático manejado por una App, que asegure su eficacia operacional al mismo tiempo que precautela la seguridad del personal que lo opera. El desinfectante de área ultravioleta de la presente invención (UV-c) es un esterilizador automatizado de entornos cerrados. La unidad puede ser móvil. El equipo desinfectante UVC se sitúa en una estancia, tal como un quirófano o una unidad de cuidados intensivos, donde existe preocupación con respecto a la presencia de bacterias patógenas en superficies medioambientales. Abrimos la aplicación instalada en el teléfono la cual controla y monitorea inalámbricamente al dispositivo. Durante un intervalo inicial la aplicación le da a elegir al usuario el modo de trabajo: De forma manual, automática o simplemente revisión de registros almacenados de procesos anteriores. Después del accionamiento del modo automático, una alarma de voz le invita a alejarse del lugar al mismo tiempo que la base móvil portadora de los generadores UVC(4 lámparas) se eleva hasta ubicarse en la mitad del área a desinfectar, eliminando la mayor posibilidad de sombras, luego se generan niveles intensos de UVC, durante un tiempo determinado. Una vez terminado un proceso el desinfectante UVC le enviara un aviso informativo tipo mensaje de texto al teléfono sin importar la distancia donde se encuentre el operador.</p>

Observaciones

Descuento
Se adjunta un documento habilitante para acceder a un descuento.

Patente de desinfectante de ambientes UV contra partículas micro-biológicas (bacterias, hongos, virus) en áreas cerradas como quirófanos, laboratorios entre otros

Dos soles es una pieza escultórica basada en un dispositivo germicida de control a distancia. La patente no posee un gráfico del artefacto, pero si una descripción de como es el objeto, de manera que el proceso de creación de esta pieza consistió en la construcción interpretando el texto. El invento original posee 4 lámparas UVC. Debido a esto pensé en crear una composición bajo códigos escultóricos que remiten al minimal. En el caso de la obra solo hay una lámpara de este tipo y otra lámpara de luz UVA negra. Creando una composición dentro de la cámara germicida, la cual funciona como vitrina, protección y pedestal, relacionando el exhibidor de las obras de arte con las carcasas o caparazones de los objetos tecnológicos. Las luces de la obra se mantienen encendidas o se apagan dependiendo del flujo de información de video de una consola de videojuegos pirata (Fun Station) que es leída por un Arduino. Si la cifra es mayor a 150 las luces se apagan, si la cifra es menor las luces se mantienen encendidas. De manera que el aparato es dependiente de la información de la consola pirata. La tecnología innovadora y legítima depende de tecnología pirata.

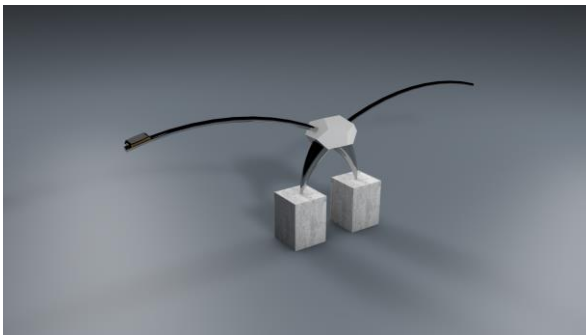


Placa de circuitos de Fun Station

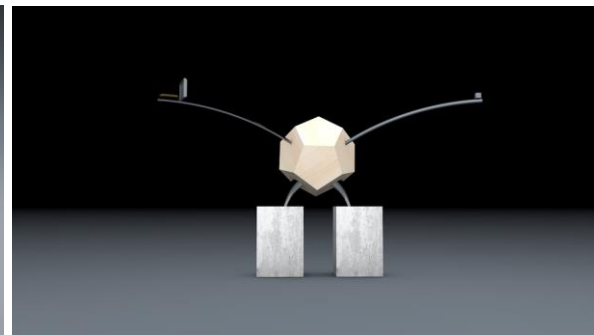
Sistema de vigilancia



Sistema de seguridad, laurel, hierro cromado, concreto, Arduino, servomotor, cámara y retrovisor pirata, 2019



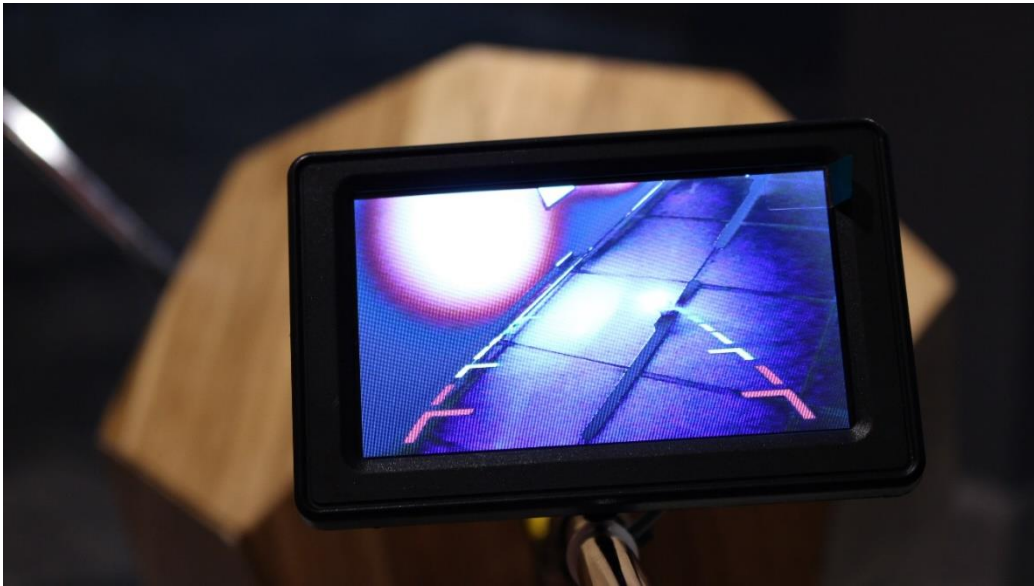
Primer boceto de Sistema de seguridad



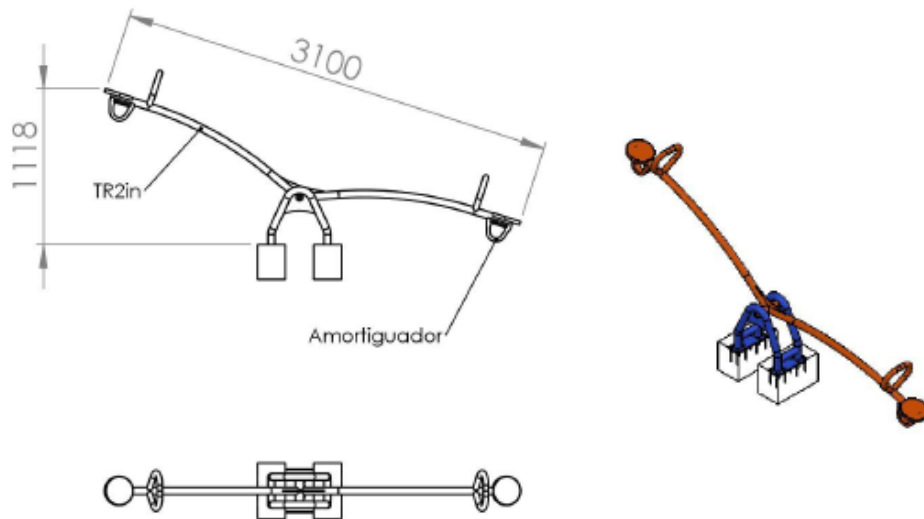
Segundo boceto de Sistema de seguridad

Esta pieza escultórica es el resultado de la asociación del diseño de un sube y baja con una cámara y la pantalla de un retrovisor piratas. La idea inicial consistía en construir un circuito cerrado entre un reloj inteligente pirata que grababa la pantalla de retrovisor que reproducía lo captado por la cámara de carro, como demuestra el dibujo de patente de la exposición. Posteriormente se añadió al sistema la pantalla del retrovisor. Al prototipar la obra, no se consiguió añadir de manera efectiva el reloj inteligente al resto del sistema, por lo cual se retiró de la pieza final.

La patente del sube y baja fue sacada de la gaceta virtual del SENADI, mientras que el reloj, la pantalla retrovisor y la cámara fueron obtenidos de la Bahía. La relación se hizo pensando primero en las características físicas del sube y baja y la cámara y pantalla. La cámara está compuesta por un sensor de luz básico, no tiene la mejor calidad. El brazo izquierdo de la escultura se mueve de manera vertical con un servomotor, llevando la cámara de arriba hacia abajo y permitiendo que grabe en ese ángulo. En el brazo derecho se encuentra el retrovisor que en este caso se convierte en pantalla al mostrarse a 180 grados sobre su eje, de manera que muestra la imagen de cabeza. Los componentes electrónicos de esta obra buscan ser un supuesto sistema de seguridad. La escultura reúne materiales tradicionales de la escultura como metal, concreto o madera y remite su diseño final a relaciones con esculturas móviles.



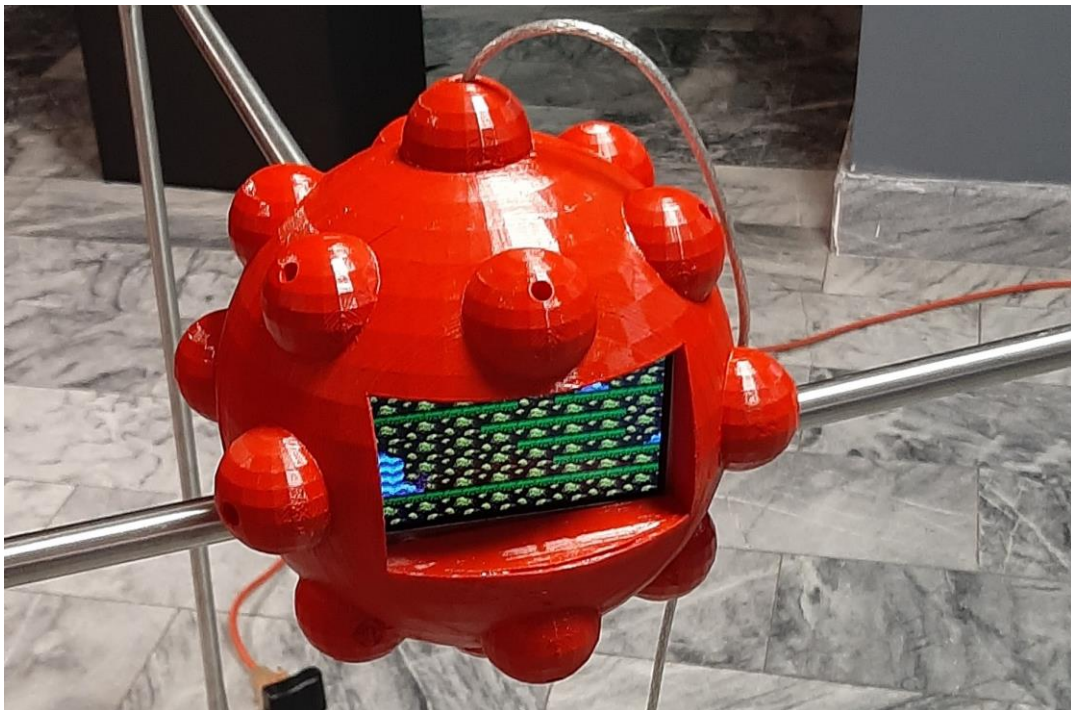
Sistema de seguridad, detalle de pantalla



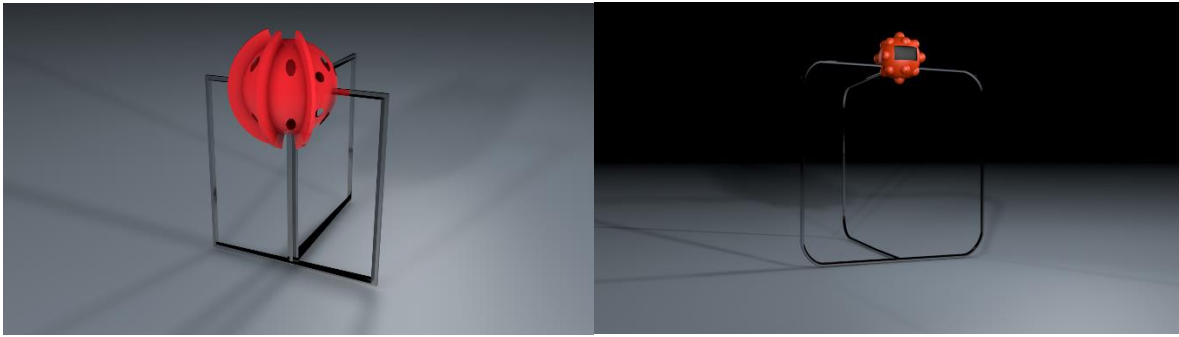
DESCRIPCION	COLUMPIO 2A	CODIGO	P18A01
DIBUJADO	JWong 13/11/2018	Este documento contiene información confidencial propiedad de Steelinc Cia. Ltd. Prohibida su reproducción sin autorización	
APROBADO	JWong 13/11/2018		

Patente de Sube y baja

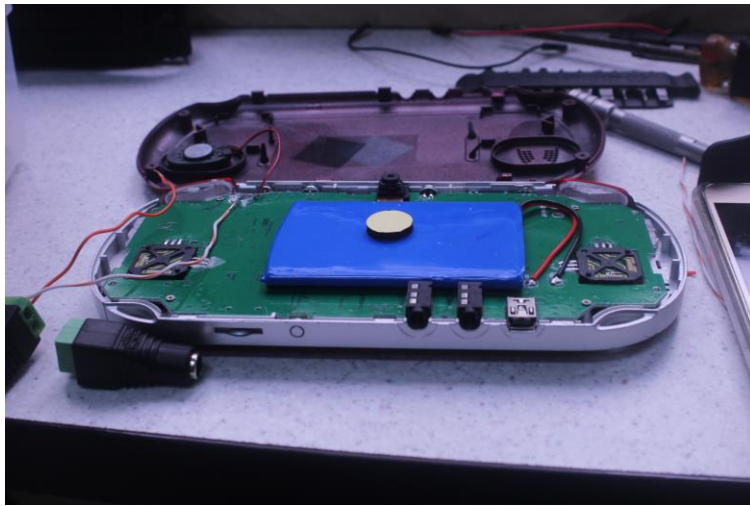
Dispositivo biodegradable con base de acero para reproductor multimedia MP5



Dispositivo biodegradable con base de acero para reproductor multimedia MP5, Impresión 3D, acero y MP5, 2019



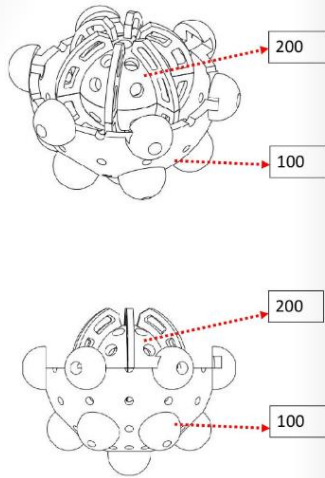
Bocetos 1 y 2 para dispositivo biodegradable con base de acero para reproductor multimedia MP5



MP5

Esta pieza obtiene su diseño de un dispositivo de cultivo biodegradable. La escultura se compone de una esfera impresa en 3D basada en un invento dirigido a facilitar la actividad de sembrado de plantas. Dentro de la esfera se encuentran adaptados los mecanismos de un objeto llamado MP5, el cual es una falsificación del Play Station Portable. Esta consola pirata copia la apariencia de otra, pero su funcionamiento es la recopilación de varios reproductores de entretenimiento, reproduce música, videojuegos, e-books, fotos y video. La obra adapta el hardware de la consola pirata a la esfera. Esta obra busca convertir este diseño en contenedor de tecnología arcaica y pirata.

FIGURA 4A



FOTOGRAFÍAS 3D DISPOSITIVO BIODEGRADABLE DE CULTIVO CON SISTEMA DE CIRCULACIÓN DE FLUIDOS Y CUERPOS SÓLIDOS

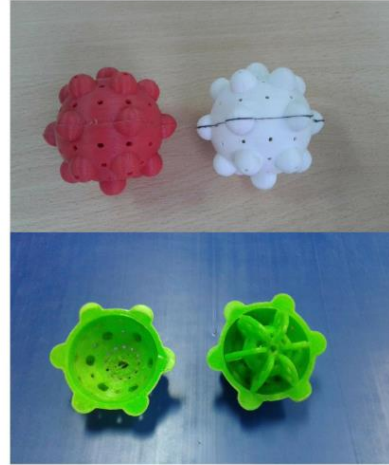


FIGURA 3A

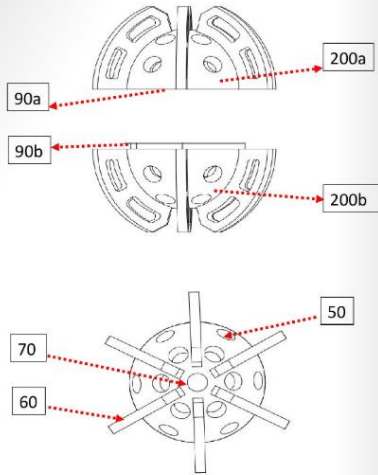
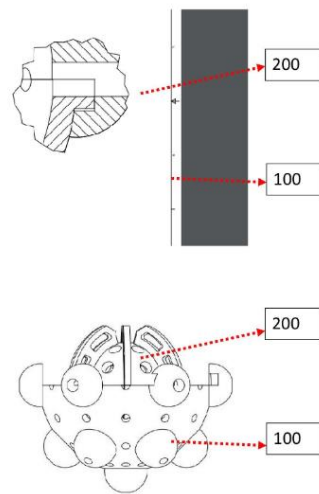


FIGURA 3B

FIGURA 4A



Las obras están compuestas de objetos electrónicos seleccionados y relacionados con inventos de patentes. Esta acción de conjunción de ideas busca reflejar prácticas contemporáneas de investigación, desarrollo y aprovechamientos tecnológicos en los países en desarrollo. como detalla Omar Antonio Vega en Efectos colaterales de la obsolescencia programada: “Es común, especialmente en los denominados países info-pobres, que muchos proyectos de inclusión digital se realicen con equipos de segunda mano, donados y repotenciados”¹⁵. En el caso de esta investigación utilizando tecnología pirata, en desuso, obsoleta y arcaica, pero relacionándola con tecnología que supone progreso para el país.

Por otra parte, los diseños intentan aludir a tradiciones de la escultura como el cinetismo o el minimal, la intención de esto es generar un conflicto entre la obra de arte y los sentidos de utilidad e inutilidad que se producen a partir de la relación con el objeto tecnológico y la innovación.



Prototipo de intervención a consola pirata.

¹⁵ Omar Antonio Vega, Efectos colaterales de la obsolescencia programada, Revista Facultad de Ingeniería, UTPC, Enero-Junio de 2012. No 32, Pág. 56.

En este prototipo se muestra una primera aproximación a experimentar con un objeto tecnológico pirata, en este caso una consola pirata de videojuegos que simula ser un PSX (Play Station) pero que en su interior alberga una diminuta placa base que emula el sistema del primer Nintendo. En este ejercicio tuve la intención de desfuncionalizar su sistema a la vez que lo dotaba de autonomía haciendo que los videojuegos que traen incorporados se reproduzcan solos y que un sensor de luz lea la intensidad lumínica de su pantalla para accionar unos ventiladores, permitiéndole interpretar su propio sistema y proyectarlo con un lenguaje desligado de lo visual y relacionado a lo táctil. En una primera aproximación intervine los puertos de salida de información de audio y sonido del aparato para que esta pueda ser interpretada por cinco ventiladores, En este primer ejercicio existía la intención de desbordar el sistema y su mecanismo, haciéndolo complejo y tratando de sobredimensionarlo.



Detalle de sensor lumínico frente a pantalla.

Las consolas de videojuego se caracterizan por la interactividad, en este trabajo el artefacto pierde dicha cualidad y su sistema funciona de manera aleatoria, ejecutando acciones al azar las cuales son exteriorizadas en los ventiladores. La decisión de utilizar

ventiladores se debió a una intención por pensar en un lenguaje que tuviese más cercanía con el cuerpo del espectador, es decir que el espectador sienta lo que dice la máquina. Finalmente he decidido no utilizar ventiladores en conjunto con este aparato, pero pienso realizar una operación parecida.

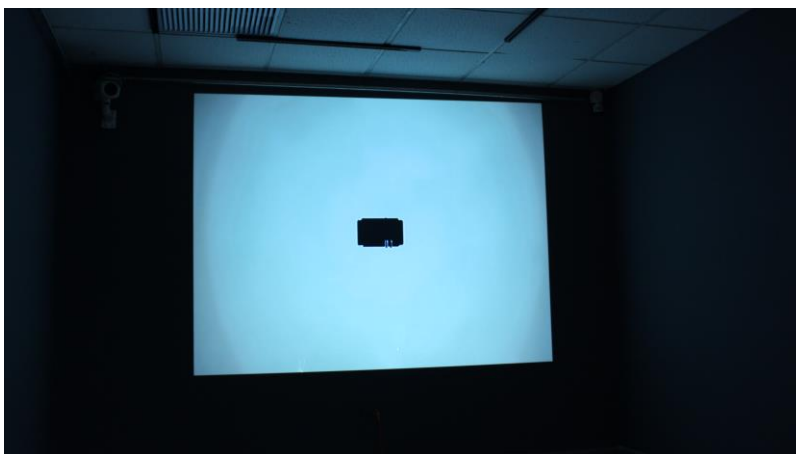
Este trabajo funciona como un prototipo o más bien como una primera experiencia de investigación interviniendo tecnología pirata. De este primer acercamiento se desprenden el resto de propuestas que realizaré. Pienso aplicar la misma estrategia de automatización e individualización del artefacto principalmente porque me parece que es una idea relevante que se potencia en el contexto del arte ya que una de las características principales más generalizadas del arte es su inutilidad práctica. Las tecnologías por otro lado son vistas como herramientas de funcionamiento, de actividad continua, de solución de problemas y de progreso. La estrategia que propongo libera de su utilidad práctica a los aparatos tecnológicos de la piratería con la intención de que sean autónomos. La autonomía es una promesa se relaciona con la libertad, lo cual también es un valor del arte que me interesa interrogar y relacionar con estos aparatos. La estrategia de automatización libera al aparato pirata de las convenciones utilitarias con las que se asocia a la tecnología, cuando el aparato pierde la utilidad que ilegítimamente trata de suplantar de un original, deja de ser ilegítimo, su utilidad de subterfugio lo condena a la ilegalidad. El artefacto pirata es ilegal por querer suplantar no solo el diseño la estructura si no también la función. Una función distinta sería liberadora en sentido de legitimidad, esto ligado a lo antes dicho sobre la legitimación por medio de la “innovación” dirigida al mundo del arte. Y una función de autómeta sería una promesa incluso mayor de libertad, equivalente a la idea de individualidad, pertenencia del propio ser.

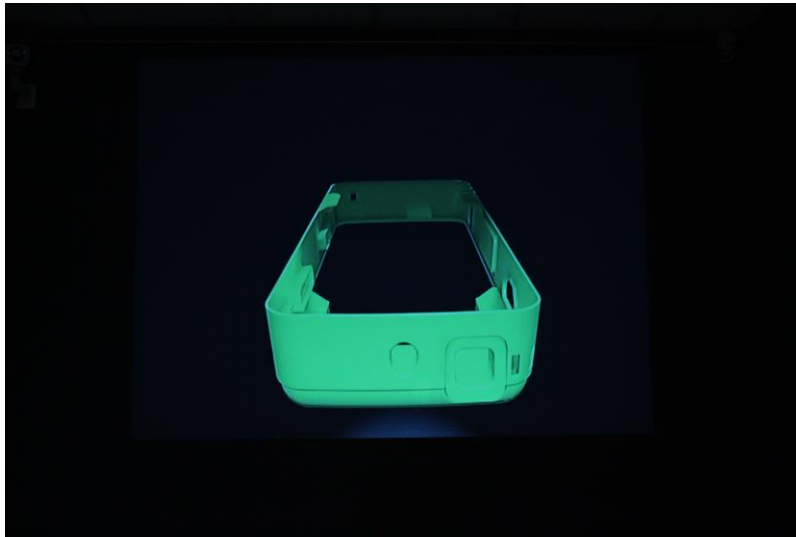
Es curioso que las tecnologías obsoletas o antiguas continúen siendo comercializadas, pero en mercados ilícitos, mientras la tecnología que los reemplaza es legítima. Cabe preguntarse por qué la tecnología antigua se relaciona con pobreza e ilegalidad. Podría decirse que esta operación comercial es relativa a la desigualdad social de cada contexto; los pobres obtienen tecnologías ilícitas como las que investiga este proyecto, sin contar las que son originales, pero provienen del contrabando o las que son vendidas después de ser robadas, todas ligadas a actos delictivos. En cambio, un mayor acceso económico es relativo a

tecnología original y de alta gama. Un contexto con mayor acceso a tecnologías pirata sería resultado de la conformidad con esa desigualdad, sería un contexto social con una polarización más grande de acceso a los mismos aparatos.



Captura de video *ad*





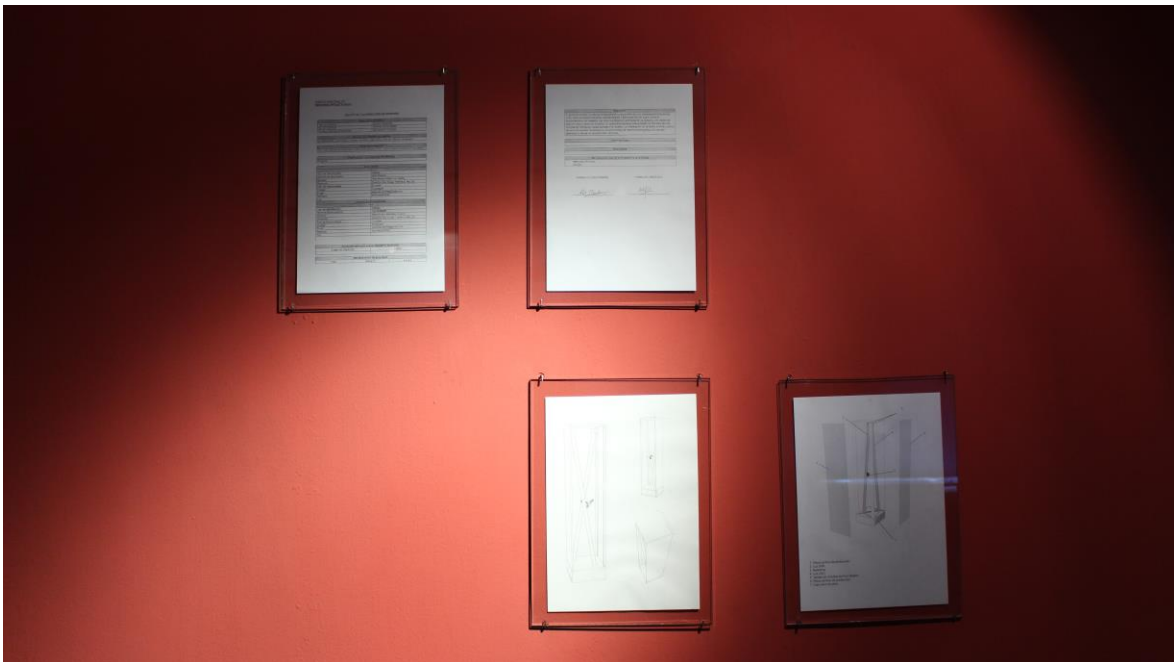
Proyección de video *ad*, animación 3D y video, 6' 25'', 2019

Esta pieza de video llamada *ad* se trata de una obra audiovisual de la selección de objetos piratas que se hizo para la investigación, presentados en ambientes que intentan emular planos y escenarios en los que usualmente se publicitan artefactos tecnológicos de punta. Fondos completamente negros, objetos girando, planos detalles, a veces contemplativos y en ocasiones muy dinámicos. Cabe señalar que los objetos legítimos de estas publicidades son en la mayoría de los casos animaciones 3D lo cual permite un control completo del escenario, la iluminación y cada detalle de los objetos. Generalmente en estos videos los modelados de los objetos descomponen sus piezas para observar cada detalle y cada elemento tecnológico de punta. Esta pieza busca legitimar el objeto pirata insertándolo en las narrativas audiovisuales de la promoción del objeto de deseo comercial. Al emular las características audiovisuales de estas publicidades este audiovisual podría pensarse que cae en la parodia, pero más bien hace visible las particularidades del relato audiovisual que producen interés sobre la ilusión del objeto. Estos videos buscan seducir visualmente mostrando formas, detalles y características tecnológicas de punta.

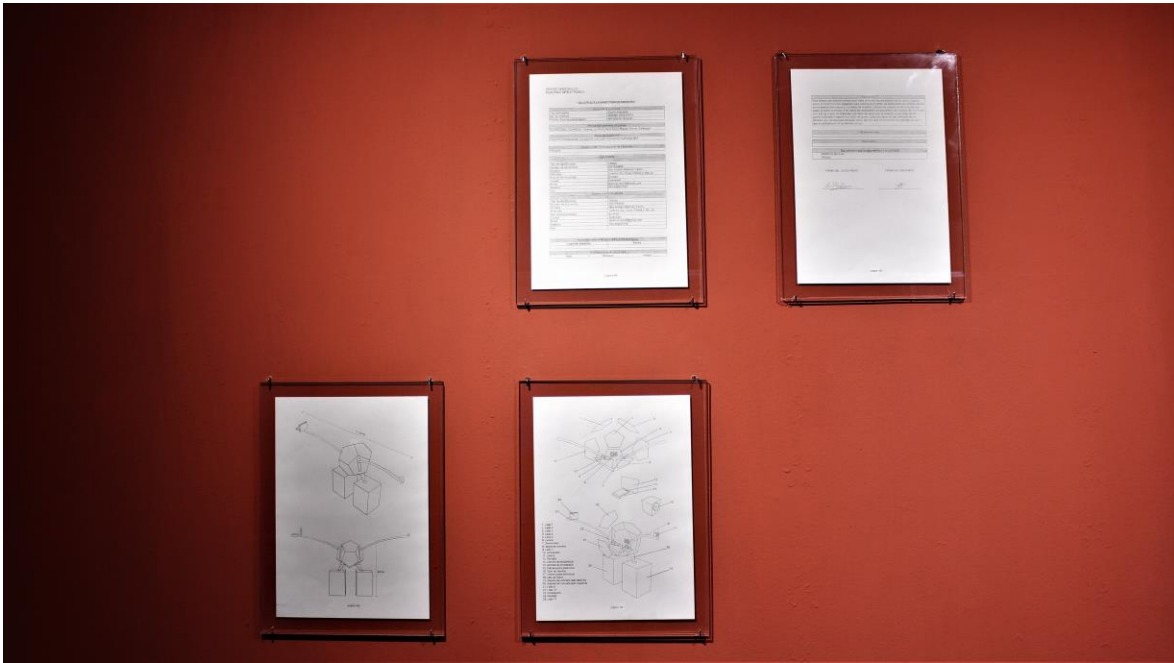


Captura de publicidad de Apple Watch Series 4.

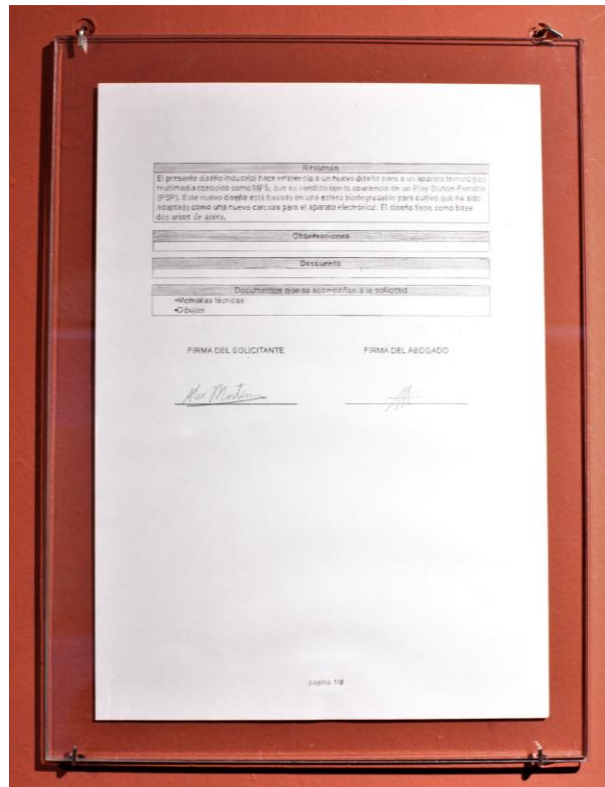
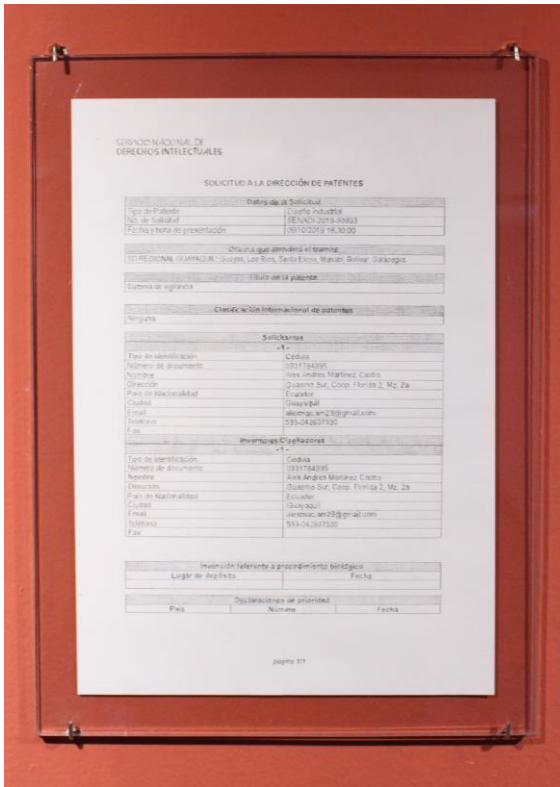
Posteriormente he decidido incluir modelados 3D de los objetos originales a los que aluden los objetos piratas que se utilizan en el desarrollo de las obras. Estos modelados han sido obtenidos de fuentes de descarga gratuita. Con esta acción se busca congeniar y distanciar visualmente lo virtual de lo real.



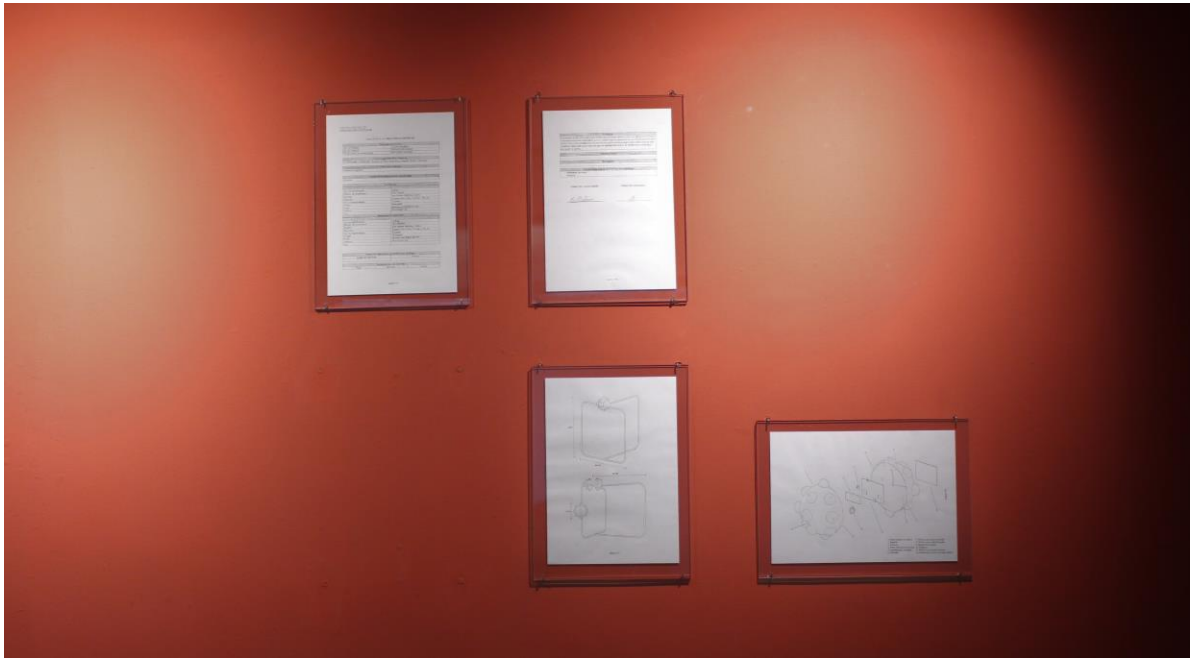
Composición de dibujos #1, Dos soles, grafito sobre papel Fedrigoni tela, 2019



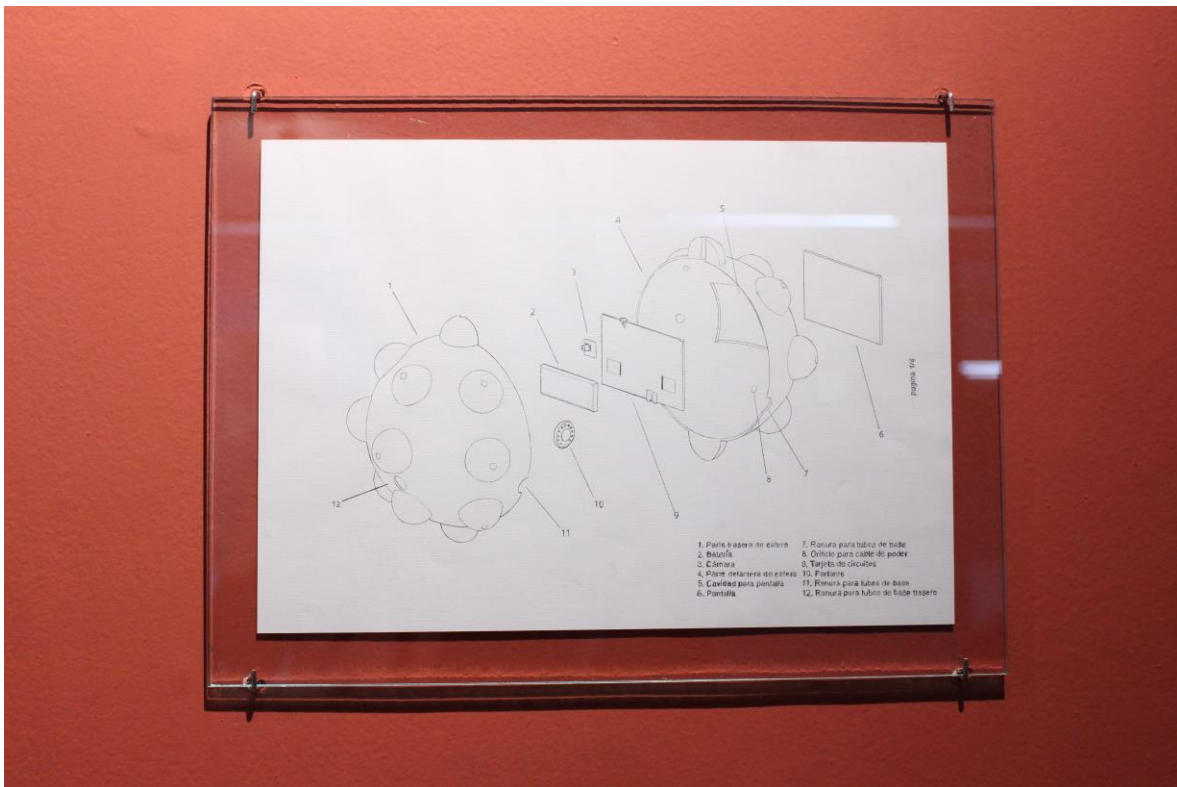
Composición de dibujos #2, Sistema de vigilancia, grafito sobre papel Fedrigoni tela, 2019



Composición de dibujos #2, Sistema de vigilancia, Dibujos 1 y 2, grafito sobre papel Fedrigoni tela, 2019



Composición de dibujos #3, Dispositivo biodegradable con base de acero para reproductor multimedia MP5, grafito sobre papel Fedrigoni tela, 2019



Composición de dibujos #3, Dispositivo biodegradable con base de acero para reproductor multimedia MP5, dibujo 4, grafito sobre papel Fedrigoni tela, 2019

Las piezas escultóricas fueron acompañadas por patentes de dichos objetos. Los documentos eran detalladamente los mismos que dispone el estado ecuatoriano para inscribir diseños industriales como propiedad auténtica. Estos documentos fueron graficados como dibujo en su totalidad, desde el logo del SENADI, los textos, cuadrículas. Los documentos certificaran originalidad tanto del nuevo objeto tecnológico transformado en pieza artística como también legitimidad del objeto pirata y sus partes las cuales fueron utilizadas para el desarrollo de las intervenciones. Esta pieza resulta muy importante tanto para el proceso como para la muestra, ya que se indagó mucho sobre sobre las facultades de este documento. La patente garantiza la propiedad del diseño, pero además describe las cualidades del objeto, por medio de ilustraciones, diagramaciones, dibujos, descripciones escritas. Muchas veces desfragmentando el objeto para especificar cada particularidad que la pueda diferenciar de todo lo que la pueda anteceder.

Me interesa como un medio del arte como el dibujo termina sirviendo en instancias burocráticas, en un ejercicio que por un lado desvirtúa al medio, a la técnica, pero por otro lo eleva a un nuevo nivel aurático, ya que es un documento sumamente importante, apreciado y resguardado. En algunos casos son documentos ilustrados que se guardan en bóvedas o cajas fuertes. No obstante, su exhibición en línea (aunque sea para fines consultivos) la predispone a las dinámicas de la red y el consumo cognitivo donde yo practico el primer paso para una producción “que la propia noción de autoría –y por ende propiedad intelectual- se diluye en un proceso participativo de ecos y reenvíos cada vez más amplio y expansivo”¹⁶ Argumento la utilización de estas patentes bajo el código ingenios, bajo el derecho a compartir conocimiento: “asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley; garantizar la libertad de creación e investigación en el marco del respeto a la ética”¹⁷ de manera que le compete al estado compartir conocimiento y queda en mi la adaptación de este. Además, en el artículo 39 del mismo proyecto se garantiza el “acceso al conocimiento libre y seguro en entornos digitales e informáticos... así como el despliegue en infraestructura de telecomunicaciones, el desarrollo de contenidos y

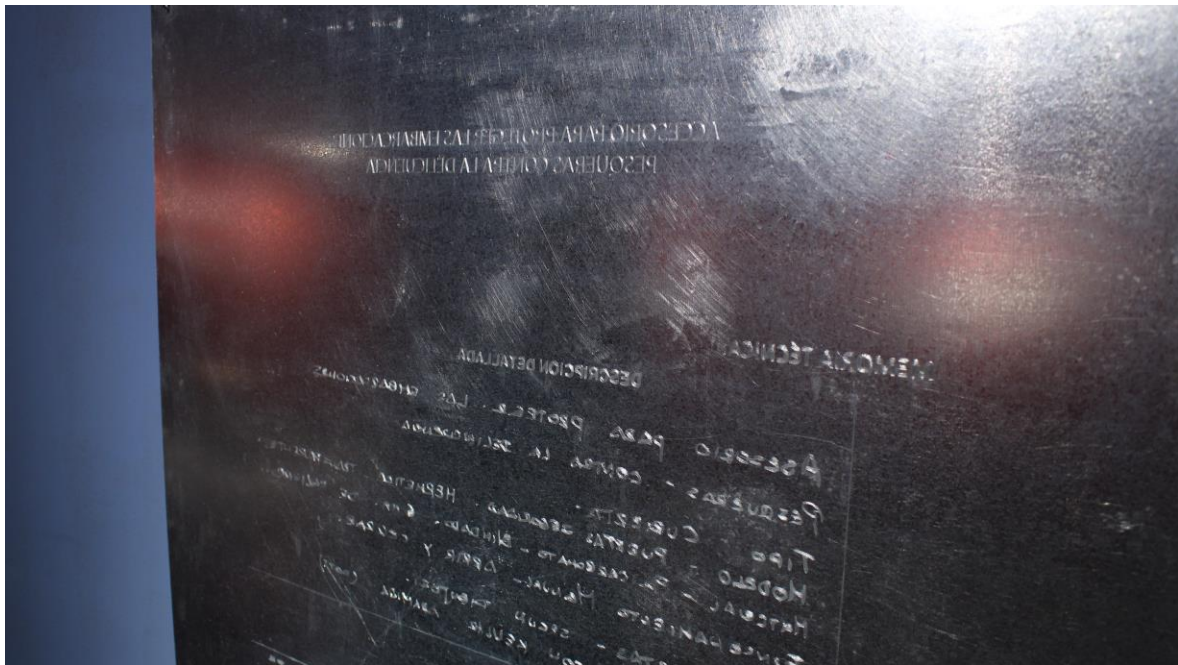
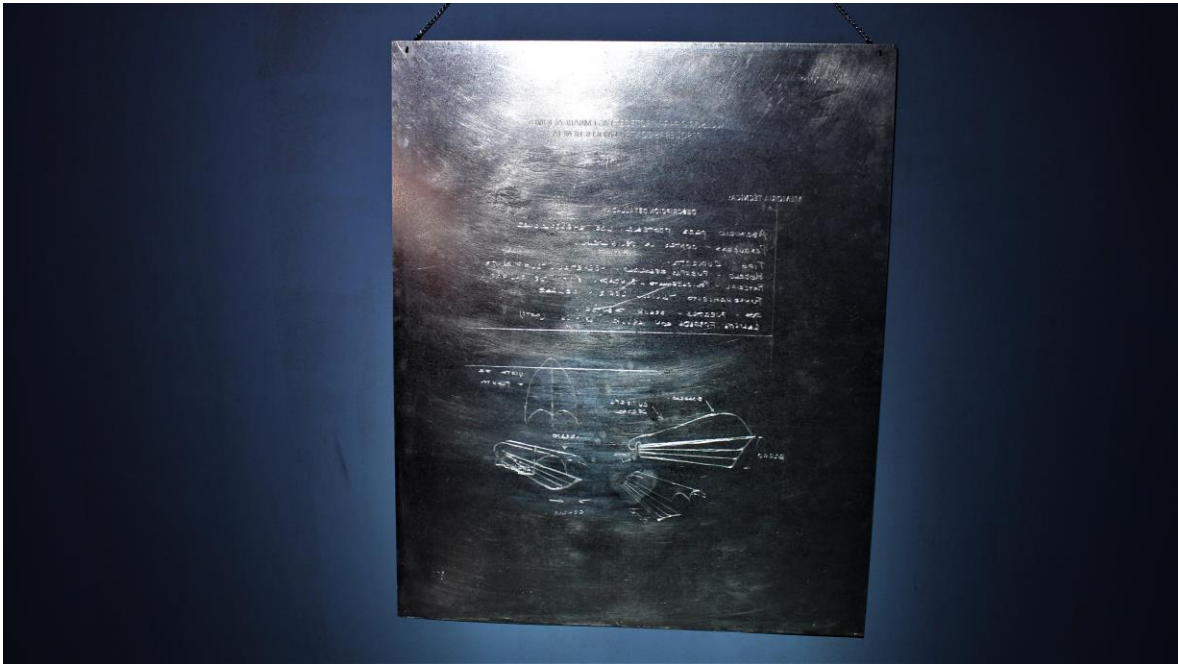
¹⁶ José Luis Brea, Cultura_RAM, 14.

¹⁷ Constitución de la República del Ecuador, artículo 387, 2008, pág. 174

aplicaciones digitales y la apropiación de tecnologías, constituyen un elemento transversal de la economía social de los conocimientos, la creatividad y la innovación y es indispensable para lograr la satisfacción de necesidades y el efectivo goce de derechos.”¹⁸ Dando sentido a mi propuesta en tanto a legitimidad de las acciones de apropiación que he realizado para producir las obras, y en cierta medida divulgarlas o ponerlas en la posición de poder compartir el conocimiento que contienen. Las obras se cimientan sobre estos preceptos jurídicos. Quiero afirmar que estas propuestas son producto de un marco jurídico como este, que estas obras devinieron en lo que son debido a las interpretaciones que hice específicamente de la investigación de este texto y sus artículos. Quiero afirmar que no podrían haber sido posibles en otro contexto.



¹⁸ Código Orgánico de la Economía Social De Los Conocimientos, Creatividad e Innovación, Registro Oficial N° 899, Quito, Ecuador, 2016, Capítulo II, artículo 39, pág. 14.



Accesorio para proteger las embarcaciones pesqueras contra la delincuencia, matriz para aguafuerte, plancha de hierro galvanizada, 2019

En el camino de indagar la importancia de los documentos burocráticos realicé el ejercicio de pasar algunas patentes a técnicas de grabado. En el trayecto de la investigación pensé en utilizar distintas técnicas de revelado y grabado para experimentar con los documentos. Finalmente me decidí por utilizar una técnica de grabado que emplea como base una placa de metal recubierto. Actualmente la manera más común de realizar esta técnica es con planchas de hierro galvanizado. Antiguamente se utilizaban planchas de cobre recubierto por otro metal, pero me pareció más interesante utilizar hierro recubierto de zinc por las implicaciones industriales de los materiales y porque esos materiales le quitan nobleza a la técnica. La decisión de realizar estas patentes destinadas a resolver problemas sociales en matrices para grabado se debe a una relación de lo bidimensional del documento único y original de la patente con las reproducciones en serie que otorga el medio del grabado.

Además de relacionar el contenido intelectual de artefactos innovadores, de progreso, con una técnica que cada vez más representa una tecnología en desuso. Las matrices para aguafuerte utilizan dibujos de dos patentes destinadas a solucionar problemas sociales. La primera se llama *Accesorio para proteger embarcaciones pesqueras* y la segunda *Unión metálica circular simple multiuso*, (con aplicación para unir los palos de viviendas de caña). Los dibujos han sido agrandados a la medida de la placa de 120cm x 100cm de manera que los trazos de escritura y dibujo libre, las firmas y diagramaciones de dibujo técnico se vuelven franjas gruesas. Esta obra pone en conflicto el rol de estos documentos en cuanto a contenedores de conocimiento único y lo dispone a ser reproducido para el beneficio común. De esta manera, me pregunto si se hace efectiva la socialización de conocimiento que pueda beneficiar a la sociedad según lo describe el Código Ingenios o si entra en conflicto el valor de la propiedad privada ante la posibilidad de que el uso del conocimiento ajeno pueda ser apropiado.

Estas obras fueron expuestas colgadas desde los soportes de una pared falsa con cadenas de acero, con una pared de un gris azulado de fondo.



Unión metálica circular simple multiuso, matriz para aguafuerte, plancha de hierro galvanizada, 2019

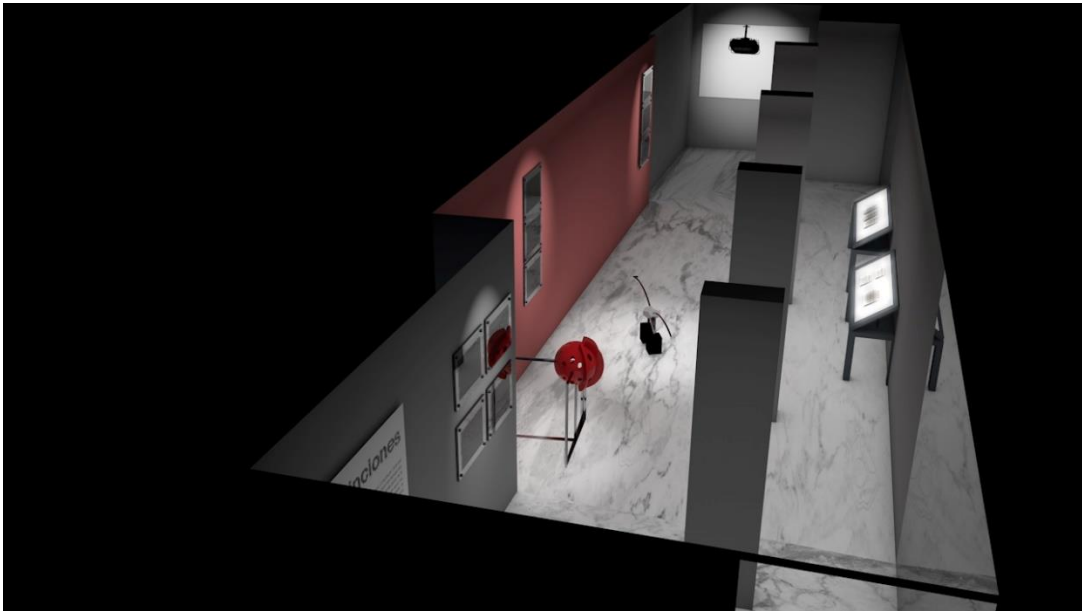
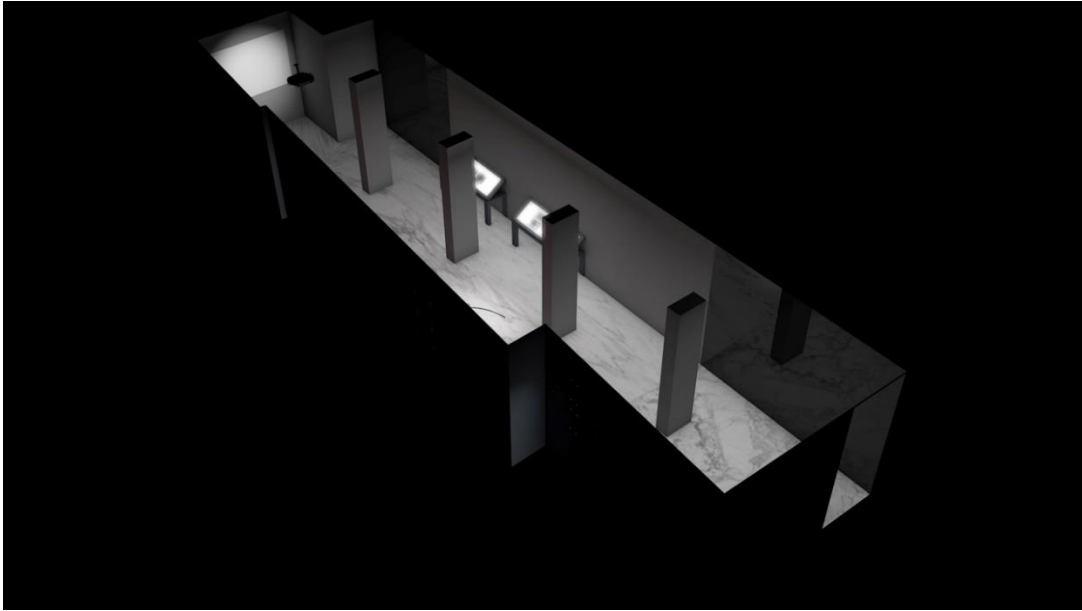


Mesa de luz y documentos.

Adicionalmente se presentó una mesa de luz con una superficie de 120cm por 50cm, donde se colocaron impresiones de patentes sacadas de la gaceta virtual del SENADI. Algunas de las patentes se han utilizado como referencia para desarrollar las propuestas. Los documentos fueron impresos en papel plano y en papel bond con la intención de otorgar dos niveles de traslucidez. Las patentes se sobreponen con la intención de acercar una parte de la metodología de trabajo que se tuvo en la investigación, al superponer ideas, formas, imágenes, diagramaciones, textos, materiales.

El proyecto está pensado para ser expuesto en una sala de museo con relación a arte contemporáneo o historia. Esta decisión se debe a que se pretende dotar de los sentidos de legitimidad y originalidad a las partes piratas que componen las instalaciones, por medio de su inserción como obras de arte en una institución legitimadora. El lugar que se tiene planeado utilizar es la sala de exposición temporal del museo Nahím Isaías ubicada en el primer piso. Los conceptos de original dentro del mundo del arte son tácitos, no están plasmados en un precepto y se consiguen casi de una manera performática. Al contrario de la ciencia jurídica donde esta se otorga al constatarse su validez. La intención de elegir el museo es relacionar ambas instancias legitimadoras de ámbitos distintos.

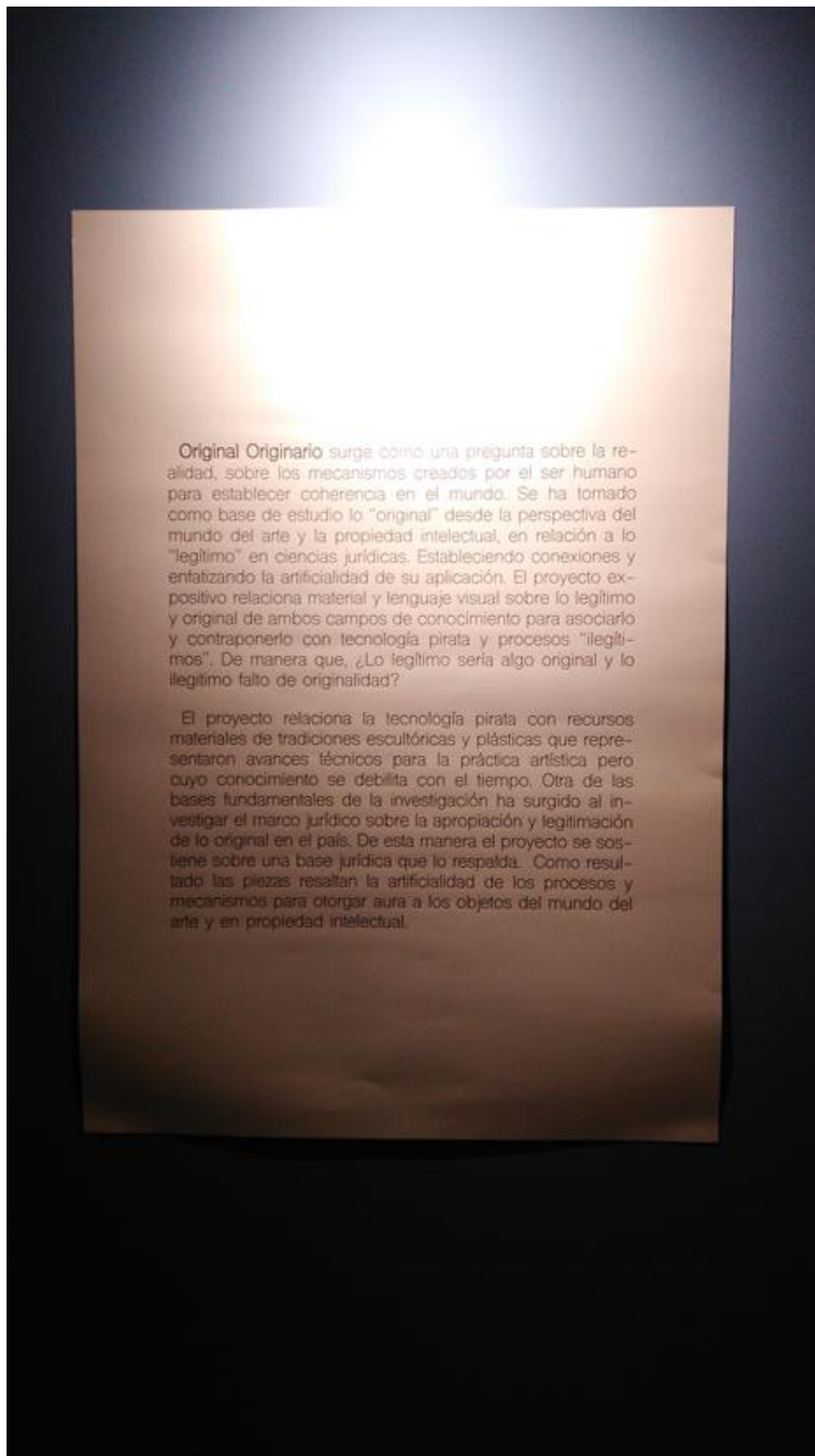
El Museo Nahím Isaías fue un banco y la sala donde se presentó la exposición antiguamente fue un pasillo. Este tiene una disposición de 23 metros de profundidad por 6 de ancho. La sala de exposiciones temporales del Nahím Isaías ha albergado algunas exposiciones de artes gráficas, pintura y de historia del arte. Previo a la exposición Original Originario se exhibió una muestra llamada Arquetipo de lo masculino, siendo esta una curaduría de pinturas de la reserva del museo.



Bocetos de museografía en sala de exposición.



Nombre de exposición en sala



Texto curatorial en sala





Registro de exposición con piezas montadas

Al ingresar se dispusieron el texto curatorial, el nombre y una tablilla con citas del código ingenios, la idea es que este primer espacio funcione como antesala y otorgue material escrito sobre ideas que se manejaron en la investigación. La disposición de las piezas resulto en las tres piezas escultóricas del lado de la pared roja, acompañadas cada una de una composición de cuatro dibujos cada uno que ilustran los documentos de sus respectivas patentes. Cada pieza ocupo un espacio de dos metros de pared, en total ocupando doce metros de largo. Al final del pasillo se colocó el video. Del lado de la pared azulada se colocaron las dos placas de grabado y la mesa de luz, cada una ocupando un espacio de tres metros.

La fecha de exposición fue en primer momento el 9 de octubre luego se cambió al 22 de octubre y por problemas técnicos se inauguró el día 24 de octubre, estuvo abierta hasta el 4 de noviembre.

4. Epilogo

La investigación y las piezas creadas presentaron una nueva lectura de lo que se entiende como original en el mundo del arte relacionándolo con lo original en cuanto a derechos de propiedad intelectual. Hice un acercamiento del metaespacio en el que se considera que se encuentra el mundo del arte a un fenómeno meramente terrenal y artificial, la piratería de artefactos tecnológicos.

Durante la investigación utilicé una metodología con enfoque material, indagando y reflexionando en base a las características de los objetos de estudio, sus partes, componentes, mecanismos. Me enfoqué sobre todo en si sus partes ya no forman parte de la tecnología hegemónica de alta gama que representa la línea de desarrollo más importante de la tecnología. Busqué que los objetos hablaran y funcionaran como evidencia de lo que estoy tratando de argumentar. Los objetos son archivos contenedores de información y conocimiento que hablan de un espacio y tiempo específico. Las piezas escultóricas hibridaron tecnología pirata en diseños de inventos ecuatorianos legítimos, mediante interpretación y modificación de las mismas. De esta manera un sistema en desuso puede existir en un diseño actual. Con esta lógica mi obra logra introducir el aparato ilegítimo en un espacio de legitimación, bajo códigos de diseño y métodos burocráticos.

Las piezas son el resultado de hibridar sistemas, dispositivos de distintos orígenes con el fin de validar un recurso gracias a otro. Esta es la técnica de la piratería que más me ha llamado la atención y la cual he replicado para producir las obras. También encuentro este principio en los documentos de las patentes donde los dibujos se convierten en documentos burocráticos. Fue relevante resaltar como el documento legitima y en el caso de las patentes lo hace por medio de dibujos. De manera que ¿El dibujo que a manera de boceto ilustra el objeto, vendría a ser más importante que el objeto final?

Este proyecto también se pregunta sobre la construcción social de la realidad, debido a que los aparatos electrónicos utilizados han sido obtenidos de un mercado que aparentemente es completamente legítimo. Es decir, en esas coordenadas la venta de mercadería pirata es legítima y compite abiertamente con mercadería original. En tanto a

competencia de mercado la tecnología pirata, arcaica y en desuso tiene la misma posibilidad de existir que la tecnología de punta, de alta gama y original. Esto no ocurre de la misma manera fuera de este espacio.

El proyecto expositivo fue presentado en la sala de un museo de arte. Las piezas buscan evidenciar la artificialidad y lo complejo de la legitimación y la originalidad en el mundo del arte y en el sistema de derechos de propiedad intelectual. Parte del trabajo es la legitimación de los aparatos electrónicos falsos mediante la conversión en piezas originales del mundo del arte. Además de la legitimación de los objetos de arte como inventos originales. Levantando una discusión sobre varios procesos de legitimación, desde la creación de obras de arte con tecnología pirata, la utilización del museo como personaje participativo en su concreción como obra y la certificación de originalidad que otorgan los documentos burocráticos.

Bibliografía

- AGUIAR, José Carlos G. “Vienen de China”, La globalización desde abajo. Edición de Gordon Mathews, Carlos Alba y Gustavo Lins Ribeiro, 81-106. México: Fondo de Cultura Económica, 2015.
- ÁLVAREZ Lupe, “Antigüedades recientes en el arte ecuatoriano” Políticas de la Diferencia, Arte Iberoamericano fin de siglo, Recife-Brasil, 2001; Págs. 462 – 513.
- BENJAMIN, Walter, La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, México, Editorial Itaca, 2003.
- BERGER, Peter, Thomas Luckmann, La construcción social de la realidad, Amarrutu editores, 2003.
- BREA, José Luis, Cultura_RAM, edición 2009, (bajo licencia Creative Commons), PDF http://joseluisbrea.net/ediciones_cc/c_ram.pdf
- CODIGO ORGANICO DE LA ECONOMIA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACION, Registro Oficial N° 899, Quito, Ecuador, 2016, PDF.
- CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR, octubre, 2008, PDF https://www.oas.org/juridico/mla/sp/ecu/sp_ecu-int-text-const.pdf
- DUSSEL, Enrique, Ethics and community, New York, Orbis Books, 1988.
- KINGMAN, Manuel. Experiencias entre el arte contemporáneo, la cultura popular y el internet: de Experimentos Culturales a La Selecta - Cooperativa cultural. Index, revista de arte contemporáneo, [S.l.], n. 02, p. 132-139, dic. 2016. ISSN 2477-9199. Disponible en: <<http://revistaindex.net/index.php/cav/article/view/38>>.
- KRONFLE, Rodolfo. Rio Revuelto, <http://www.riorevuelto.net/>
- ROBERTS, David, Post-truth politics, Grist, Abril, 2010. <https://grist.org/article/2010-03-30-post-truth-politics/>
- STEYERL, Hito “En defensa de la imagen pobre”, Los condenados de la pantalla, traducido por Marcelo Expósito, 33-48. Argentina, Caja Negra, 2014.
- MONCAYO, María Belén. Ecuador 100 artistas del audiovisual experimental, Ecuador, Ministerio Coordinador de Patrimonio Natural y Cultural, 2011.
- VEGA, Omar Antonio, Efectos colaterales de la obsolescencia tecnológica, Revista Facultad de Ingeniería, UTPC, enero-junio de 2012 Colombia, Vol. 21, No. 32, pp. 55-62.

VERCELLONE, Carlo, Pablo Cardoso, Una nueva división internacional del trabajo, capitalismo cognitivo y desarrollo en América Latina. Chasqui, Revista Latinoamericana de Comunicación. N.º 133, diciembre 2016 – marzo 2017, pp. 37-59.