



Universidad de las Artes

Escuela de Artes Visuales

Artes Visuales

Proyecto de titulación

“Tráfico, hibridación y desborde.”

Previo a la obtención del título de:

Licenciada en Artes Visuales

Presentado por:
Rocio Soria-Díaz

Guayaquil – Ecuador
Año 2020



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

Yo, Rocío Estefanía Soria Díaz, 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 33 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.

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

Carlos Terán Vargas

Tutor del Proyecto presentación Artística

Miembro del tribunal de defensa

Miembro del tribunal de defensa

Agradecimientos:

Agradezco a mi familia de sangre — sobretodo a Rocío Díaz + Harry Soria — a lxs maestrxs (vivxs y muertxs) que han guiado mi camino en el campo del arte y la vida en general.

A mi equipo de trabajo (que sin ellxs nada); y a mi tutor de tesis que ha creído muchísimo en mi creación e investigación artística.

A mi familia por selección: mis amigxs personales que están siempre apoyando y celebrando mis logros. A mi pareja Ronny Albuja que me inspira y acolita en todo; y a su mamá por todo el aguante.

Le agradezco al internet, a la imagen en movimiento, a toda la experimentación, a los errores, el azar y el universo.

Dedicatoria:

A mis brujxs, al universo,
a mis ancestrxs y lxs que vienen.
Y a mi yo del futuro-pasado.

Resumen

Tráfico, Hibridación y Desborde es una exposición que pretende experimentar y traficar con y desde la imagen estática y en movimiento, el ser y la cuerpo mediante dispositivos pensados en mi experiencia como netizen, traficadora de imágenes y en la búsqueda estética entre el diseño-arte-tecnología.

Me propongo estudiar al video como una ciencia que evoluciona. Como una nueva narrativa sonora visual que juega con la forma, el concepto y la capacidad de poetizar con metáforas la transmisión de la luz en forma de imágenes. A raíz de la televisión entiendo al video como luz eléctrica capaz de generar imágenes en movimiento y contenido para distribuir en las pantallas.

Keywords: Imagen en movimiento, Glitch, Netizen.

Abstract

ÍNDICE GENERAL

1.	Introducción.....	10
1.1.	Antecedentes	¡Error! Marcador no definido.
1.2.	Motivación	¡Error! Marcador no definido.
1.3.	Pertinencia del Proyecto	¡Error! Marcador no definido.
1.4.	Declaración de intenciones	¡Error! Marcador no definido.
2.	Genealogía	¡Error! Marcador no definido.
2.1	Referentes Internacionales	
2.2	<i>Ciber-video: La luz eléctrica como metáfora de creación y transmisión de imágenes en movimiento.</i>	
2.3.	<i>Netizen- Net a portrait: la performatividad del ser humano para crear su propia representación en la pantalla y como el medio se vuelve parte del mensaje.</i>	
2.4.	etnología del vídeo según mi línea personal	
3.	Propuesta Artística	
3.1	Obras	
3.2	proyecto expositivo	
3.3	museografía	
3.4.	Arte Digital para promoción en redes sociales	
4.0	Anexo	
4.1	Bitácora	
4.2	stickers enviados y recibidos durante las últimas semanas de tesis	
5.	Bibliografía	

INDICE DE IMÁGENES

Araceli Gilbert – Vibraciones # 1
LADYDAY, Oswaldo Moreno.

flores opticas de Luis Molinari

<scanner-pack> Karla Tobar

Resiliencia y ornamento - Gabriela Fabre + Cristian Villavicencio

Territorio Me!o – Paulina Romero

Tv Magnet – Nam June Paik

duchampiana: nude descending a staircase – Shigeo Kubota

Verblast – Richard Serra

The Last Snow – Noriko Ambe

Encuentra tu igual – Marta Minujin

Tweet yourself – Rocío Soria Díaz

I am death - Rocío Soria Díaz

More is More - Rocío Soria Díaz

2400 - Rocío Soria Díaz

The cure and the pain - Rocío Soria Díaz

Transarchivos - Rocío Soria Díaz

It's been a while > erasing you - Rocío Soria Díaz

INDICE DE VIDEOS

Agua sobre fuego y Fuego bajo Tierra , Ronny Albuja

La Canción de la Tierra – Mesias Maiguascha

Autovideato – Pola Weiss

Jean-cristhophe Averty y sus secretos tras camaras

c0de p03try – Flor de Fuego

Tulipanes – Valeria Vicente

All is full of love de Bjork

Dare – Gorillaz

Now! – Santiago Álvarez

Bill Viola – Reflecting Pool

Thievery – Arca10000

Reveire – Arca10000

Mequetrefe - Arca10000

Synchromy de norman mclaren

A\$AP Mob - Yamborghini High (Official Music Video) ft. Juicy JEn

INDICE DE WEBSITES

<https://www.jodi.org> - Joan Heemskerk y Dirk Paesmans

Mouchette.org Martine Neddam

potatoland.org/shredder – Mark Nappier

GLOSARIO DE TÉRMINOS

+ este glosario esta conformados por palabras que creo importante para el entendimiento de esta tesis y que tienen una descripción personal de interpretación de ellas.

Trafico: El tráfico se da cuando pasas información o prácticas de un campo a otro y las remezclas o aplicas el conocimiento de otras areas como de moda, tecnologia, diseno al arte o viceversa.

Hibridacion: Combinación de varias creencias, prácticas, estética entiendo que la globalización de la pantalla nos influye en la hibridación de información. Además de pensarnos como seres híbridos ya que la raíz geneológica se deriva de varios lugares y no somos puros.

Desborde: Pensar el desborde como una forma de accionar en la imagen y los medios que decidimos para materializar la imagen. Desbordarla de su uso definido a algo cotidiano o a otras materialidades aparte del video-pantalla.

Hypervínculo: Link o Qr que te envia a otro texto, otra imagen, otra página web.

Zapeo: Proveniente de la palabra en ingles Zapping. Es el cambio de canal, de aplicación o de pantallas constante.

Imagen en movimiento: La imagen en movimiento puede considerarse un video, una tela que se mueve, una pieza cinetica, o cualquier visualidad que tenga movimiento.

Cybervenus: Cyber Venus - Musx que vive en el internet (Netizen). Engendrada en la era de la virtualidad, la imagen, y el cyber-video. Consciente de su cuerpo, de sus deseos y del ciberespacio. Se presenta en la pantalla como dueña de si misma, como un símbolo de su propia belleza y quien se apropia de los espacios donde se comparte. Se revela ante la hipersexualización, propone su propia estructura de sensualidad y belleza.

Netizen: humanx que habita, transita en el internet. Es productor y consumidor de información digital.

Mixage: Combinación, superposición, mezcla de transarchivos para generar una múltiple lectura en la imagen estática o en movimiento.

Filtros: Pensar el filtro como un velo, es decir capas que alteran la realidad y son capaces de trasgiversarla, puede ser solo para el rostro, o que transforma fondo-forma o solo fondo. Ya sea generando ruptura, hipersexualización o entretenimiento.
(ejemplo instagram)

Technofetichismo: tener un fetiche o gusto exaltado por la tecnología y la presencia en la pantalla.

Mnemofagia: basura de internet, información de ocio, para pasar el tiempo y que no necesariamente tiene que ser útil.

Telesentir: Sentir emociones telemáticamente, a través de la pantalla, o poder sentir una imagen en movimiento, algo digital que produzca emociones.

Presencia Virtual: estar en la red, estar en pantalla, estar en varias aplicaciones. Es decir, tener Facebook, Instagram, habbo y aparecer en la pantalla global. Sea en texto, meme, gifs, videos, foto, avatar o cualquier tipo de archivo que sea una extensión de nosotros.

Neo-Cuadro: la propuesta de la pantalla como un cuadro que expulsa al espectador de él, sino que es capaz de sumergirlo en el cuadro con posibilidades de interacción haciendo el cuadro penetrable y transparente o de vez en cuando que sea borroso y solo haga del usuario un video vidente – cibervidente.

Glitch: *un camino a seguir para la creación, un camino de mutaciones con resultados inesperados que hacen que el creador sea a la vez participe y espectador del error. El error como hallazgo, como readymade. Casualidad inesperada.*

Realidades verificable: La realidad tangible, que la podemos ver y sentir con nuestros 5 sentidos. Que se materializa en nuestro mundo “real”.

Realidad virtual: Realidad creada para habitarla desde la pantalla, dispositivos, el internet y la navegación. Videojuegos, realidad aumentada, páginas webs, filtros.

Realidad mixta: Combinación de la realidad verificable con la realidad virtual, como cuando mandamos mensajes de texto, jugamos video juegos, tenemos una videollamada. Habitar en las dos realidades al mismo tiempo.

Telenoia: pensar que hay alguien que esta revisando tus fotos, tus videos, tus redes sociales, que esta viendo tu vida y aprendiendo de ella, que constantemente hacen click en tu perfil o que te estan viendo y escuchando por la camara o microfono de tus dispositivos.

Video vidente: usuario que no se le permite adentrarse en el video, sino que solo sea un espectador.

Cibervidente: persona que solo puede navegar en el internet y que no se le permite interactuar, solo tomar decisiones de entrar a link para observar o leer información.

Video sumergible: video que le permite al usuario adentrarse en el video, penetrar el cuadro y hacerlo transparente. Puede ser v/r , videos 360 o videojuegos.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. motivación del proyecto

La motivación de este proyecto se basa en poder unificar todos mis campos recorridos y darles un sentido en el azar, en el error, en el internet, tomando en cuenta mi búsqueda de estética personal y también mi búsqueda technofetichista. Además de pensar el technofetichismo desde el habitar la pantalla y el deseo de ser cybervenus además de visitar los caminos de la imagen en movimiento para poder experimentar en su totalidad las nuevas-viejas tecnologías.

Entender quien soy y como ejerzo en este sistema que me atraviesa desde mi visualidad etnografica hasta como soy imagen y como puedo transformar mi cuerpo para habitar las pantallas/imagen pensando en que la corporalidad transita por dispositivos, información, data, bits y pantallas.

Cómo el sonido influye en la imagen, Cómo somos de hipersensoriales a pesar de no estar en lo físico, Cómo vivimos en la realidad mixta o como yo vivo mi realidad mixta, entendiéndola la realidad mixta como una combinación entre lo real (verificable) y la virtualidad como lo propone Roy Ascott, que no necesariamente tiene que recaer en la realidad virtual sino también la experiencia como usuario que todo el tiempo está navegando y generando contenido, siento textos, memes, imágenes, videos, mails, etc. Que podemos elegir estar stand by, online todo el tiempo que queramos, así como estar en off cuando no tenemos “datos” para navegar. Y también como seres que consumimos medicinas (químicas o naturales). Entonces desde ahí podemos elegir entre las realidades y conjugarlas a nuestro placer ejemplo : realidad verificable + realidad virtual, realidad verificable + realidad vegetal o juntas las tres, pensando que desde la

realidad verificable experimentamos todo y cómo el privilegio de habitar la pantalla y el internet se vuelve una cárcel.

El hilo conductual de este proyecto son los debordamientos de la imagen en movimiento, nuestro habitar en la realidad mixta y la transformación del cuerpo constante para habitar las pantallas.

Pienso que me he visto influenciada a lo largo de mi vida por la pantalla, la internet, el espacio que habito, la imagen sea estática o en movimiento. tengo 21 años creando imágenes, 10 creando imagen en movimiento, crecí con internet que me permitió descubrir otros mundos desde una misma habitación que se convertía en diferentes espacios y con un circuito de cámaras de vigilancia en casa (harum farocki) que me hicieron entender lo privado, público y el gran ojo.

1.2 Antecedentes

trafico, hibridación y desborde pretende experimentar y traficar con y desde la imagen estática y en movimiento, el ser-cuerpo mediante dispositivos pensados en mi experiencia como netizen, traficadora de imágenes y en la búsqueda estética entre el diseño-arte-tecnología.

Tomo como referentes del campo artístico Ecuatoriano a Araceli Gilbert, Oswaldo Moreno , Luis Molinari, Ronny Albuja, Karla Tobar, Paulina Romero, Cristian Villavicencio, Gabriela Fabre, Mesías Manguashca.

La selección de estos Artistas Multifacéticos (pintores, videoastas, escultores, fotografías, multimediales) se basa en su inquietud por buscar otras derivas en el campo formal del arte generando rupturas en la realidad homogenizada y permitida. Alquimistas por naturaleza; donde unifican sus distintas destrezas para experimentar con el material, metodologías y transitar por distintas soluciones artísticas. Proponiendo una visión vanguardista y alterno a lo que se gestaba/gesta en esos/estos años en el Ecuador, donde su obra tiene que ver mucho con el territorio no solo

geografico sino el cuerpo que también es una maquina almacenadora de información y es capaz de combinar los campos traficados para remixear, experimentar, y generar nuevas visiones.

Araceli Gilbert (1913 – 1993)

Artista Guayaquileña que se la considera la pionera de la abstracción geométrica y sus medios oscilan entre la pintura, escultura y artes aplicadas; cuya referencia vienen de sus viajes, sus estudios en el extranjero y la hibridación entre lo Americano y Europeo.

De las principales connotaciones formales que consideró de Araceli Gilbert tiene similitud o acercamiento con mi investigación artística son: la abstracción geométrica y por necesidad de materializar el mundo no como se ve sino desde el campo de las ideas, sus preocupaciones por indagar y experimental con otros materiales, además de sus artes aplicadas que comparten mis dudas desde el diseño donde genero los vestuarios para mis piezas audiovisuales.

Pionera de la abstracción geométrica y la experimentación con varios medios (pintura, escultura, artes aplicadas).

Considero se relaciona con mi propuesta desde el interés en la abstracción geométrica, la simulación del movimiento, la materialización de la imagen a partir del campo de las ideas y la experimentación en varios materiales.

Por lo cual elijo esta pieza de 1977, vibraciones no.1 donde ella empieza a generar patrones y movimientos, desde la pintura empieza a tener curiosidad por la vibración y genera movimientos analógicos que pasan el ojo humano.

VIBRACIONES NRO.1

Araceli Gilbert

Acrílico sobre tela

80x80cms

1977



Araceli Gilbert deconstruye su realidad pasándola por el filtro de sus preocupaciones constructivistas en una selección de colores más tropicales donde enfatiza su híbridez y como inclusive en una imagen estática está creando movimiento visual.

Es aquí donde me crea una resonancia y similitud desde su preocupaciones formales y estéticas como la híbridez y el movimiento además de la visualización de la vida de formas abstractas.

OSWALDO MORENO HEREDIA (1929-2011)

Artista de vanguardia, fundador del grupo Van, participo de la contra Bienal rechazando los parametros de la academia y el arte tradicional de su epoca.

Tamo en consideración las preocupaciones formales y experimentales de Oswaldo Moreno Heredia quien desarrolla sus prácticas artísticas desde el collage análogo, la escultura, y la pintura donde genera hipertextos y múltiples capas de significados, significantes y todo un lenguaje.

Por lo cual elijo esta obra donde se ve su experimentación más estática a partir del collage, donde busca generar capas y varias lecturas de la imagen.



**LADYDAY, Oswaldo
Moreno.
Collage, 1981.**

Oswaldo Moreno genera una experimentación entre lo figurativo, lo abstracto donde crea una especie de hipertextualidad desde el uso del collage.

Es aquí donde me crea una resonancia y similitud desde su preocupaciones formales y estéticas como la experimentación de materiales, figurativo-abstracto y las hipertextualidades que genera a partir de combinar sus distitnas experticies.

Pienso que este artista puede conversar con mi proyecto artistico en manera de ver la imagen, esa visualidad en capas, en grids, en esa combinacion de imágenes de archivo y geomatria, donde depende de la selección de cada unx para leer las imágenes en primer o segundo plano, es decir la selección de informacion de la imagen es leida de acuerdo al ojo que la ve.

LUIS MOLINARI (Grupo Van)

Flores Ópticas

Circa 1968

Acrílico sobre lienzo



Estas flores ópticas de Luis Molinari entra en su etapa de experimentación por romper con la superficie cuadrada y que todo lo abstracto debe de ser cuadrado o línea recta, empieza a proponer las curvas, y otras formas para generar juegos ópticos y seguir experimentando con la abstracción. Lo tomo como referente ya que me parece un artista de vanguardia que supo conectar su búsqueda artística con su localidad e generar una obra híbrida a partir de sus experiencias geolocalizadas por sus viajes realizados a París, Nueva York, Ecuador, etc.

DESTELLO - RONNY ALBUJA (1991)

Artista audiovisual, creador de juguetes opticos, cineasta experimental, fotografo, escultor cinetico, gestor cultural, que tiene una preocupacion por la imagen en movimiento y busca generar tensiones e innovar desde la tradición.



Elijo su obra Agua sobre fuego y Fuego bajo Tierra, obra generada desde los conocimientos andinos y visuales, explora la imagen y experimenta cambios de calidad de HD a SD donde la pasa por mezcladoras de señales compuesto generando feedback electronico además de una puesta en escena performática pensado desde la ritualidad híbrida. ¹Su búsqueda se basa en la relacion del control de la imagen y el uso de la luz entre el material de archivo y el video procesado en vivo donde interpreta el tiempo

1

andino pasado adelante y futuro atrás, valiéndose desde el símbolo de la chakana para generar nuevos encuadres. Donde se combina perfectamente lo tradicional, la tecnología y la imagen en movimiento. Por lo tanto pienso que se alinea a las necesidades del proyecto en cuanto a experimentación con la imagen en movimiento, pensar la tecnología desde nuestro propio terreno (ya sea corporeo, terrenal, digital), además de generar una fisura en la visión del usuario al ver las imágenes en movimiento mutando y transformándose de lo real al mundo mágico.

Artista audiovisual, creador de juguetes ópticos, cineasta experimental, fotógrafo, escultor cinético, gestor cultural con preocupaciones por la imagen en movimiento donde busca generar tensiones e innovar desde la tradición.

Pienso que se alinea a mi proyecto en cuanto a experimentación con la imagen en movimiento, pensar la tecnología desde nuestro propio terreno (ya sea corporeo, terrenal, digital), además de generar una fisura en la visión del usuario al ver las imágenes en movimiento mutando y transformándose de lo real al mundo mágico.

KARLA TOBAR

Repensar los dispositivos



<scanner-pack> es un estudio sobre la imagen y la construcción de un lugar desde la interacción del cuerpo humano con un cuerpo lumínico colocado entre formas y colores urbanos para ser descompuestos en postales maquinales de diferentes destinos. Es una investigación sobre el potencial de la imagen propuesta desde dispositivos tecnológicos obsoletos en relación con el cuerpo humano en movimiento.

Elijo esta obra de Karla Tobar como referente artístico que circula en el arte-tecnología donde repiensa un dispositivo que solo copiaba imágenes en un espacio

específico, y lo traslada a un dispositivo móvil que captura imágenes y que cuando se conecta a la red las imágenes son descargadas con su geolocalización específica. Es aquí donde se revisitan los dispositivos tecnológicos para hackearlos y darles un giro haciéndolos revivir en otros espacios, pensando también en esa transformación del cuerpo máquina, y como el humano en movimiento se vuelve un dispositivo que activa y captura las imágenes mediante una extensión de su cuerpo. Es aquí donde me alinee a este pensamiento de repensar los dispositivos que generan y capturan imágenes, de poder resignificarlos. pensando el uso de circuito de cámaras y de sacarlas de esa visión cenital, del gran ojo y llevarlas a otros espacios, donde el archivo solo se genera cuando ellos mismos se graban.

CRISTIAN VILLAVICENCIO
+ GABRIELA FABRE
Obra que expuso en interactos

Pensamos en un territorio donde lo virtual mantiene tensa una relación con lo "natural". Estas propuestas conectan la tecnología con la biología. ¿Cómo entendemos el paisaje desde las prácticas digitales?



Obra:

Gabriela Fabre – Cristian Villavicencio; Resiliencia y ornamento (2019)

Es un mobiliario que media la experiencia con un ecosistema vegetal sobre el que se proyecta una imagen microscópica tomada en vivo de él mismo. Un sistema automatizado de riego vierte agua que se convierte en señal sonora a través de un hidrófono. Pensamos en una microreserva viva que se auto sustenta a través de sensores

Repensar la relación tecnología – naturaleza desde un pensamiento positivista donde la tecnología permite la supervivencia y presentación de un ecosistema vegetal a través de un mobiliario que se presenta como mediador de estos dos nodos.

Es aquí donde pienso que se relaciona con mis intereses sobre la mirada a la naturaleza desde la tecnología, en mi caso pensando como los dispositivos nos exaltan la exotividad de lo natural.

PAULINA ROMERO
Territorio Me!o



Se propone pensar un espacio de juego virtual como un espacio de galería, es decir hackear el propósito de haber para crear una realidad construida y alterada por convertirla en un espacio expositivo donde permite el recorrido del espectador adentrándose en una galería virtual, pensando en el video sumergible y tener una experiencia donde te permite vivir en una realidad mixta. Donde hay 5 opciones y el espectador debe recorrer cada puerta con diferentes opciones de obras. Es aquí donde esta propuesta hace click con mi proyecto expositivo y encuentro una similitud en la búsqueda de visitar y repensar el internet y sus espacios, donde me propongo generar una experiencia virtual y un recorrido en una galería virtual, donde la galería también se puede convertir en otra cosa y donde podemos irrumpir los recorridos homogeneizados que hacen que todo este colgado en una pared y pensando en la transformación del cuerpo al convertirse en avatar para habitar ese otro espacio.

//

En su búsqueda de combinar las realidades se propone pensar un espacio de juego virtual como un espacio de galería donde el usuario pueda experimentar una realidad virtual que rompa con la homogeneización de la que fue creada y además construye un diálogo con la realidad verificable.

Es aquí donde esta propuesta hace click con mi proyecto expositivo y encuentro una similitud en la búsqueda de visitar/repensar el internet y sus espacios para construir formas alternas de narratividad y presencia virtual. , donde me propongo generar una experiencia virtual y un recorrido en una galeria virtual, donde la galeria tambien se puede convertir en otra cosa y donde podemos irrumpir los recorridos homogeneizados que hacen que todo este colgado en una pared y pensando en la transformación del cuerpo al convertirse en avatar para habitar ese otro espacio.

//

MESÍAS MAIGUASHCA



Idea y música: Mesías Maiguashca Video: Carlos Poete Esta es la versión final del proyecto "La Canción de la Tierra". Duración: 53 Minutos Existe en dos versiones audio: estéreo y ambisonics para conciertos. Créditos: Elencos musicales del Teatro Sucre, Quito, Ecuador: -Orquesta de Instrumentos Andinos (OIA), -Banda Sinfónica Metropolitana, -Coro Ciudad de Quito. Director Musical: Jorge Oviedo Objetos de madera: Gabriel Maiguashca La versión Ambisonics de concierto fue creada en el estudio de la ICST / ZHdK (Zürich), Ingeniero de sonido. Johannes Schütt.

Músico, Compositor, Andino. Mesías Maiguashca tiene un largo recorrido como artista sonoro y conocido por sus experimentaciones que se despliegan o desborbandan a instalación y performances sonoros. Desde sus composiciones octafónicas donde la oscuridad te acompaña para ver los colores de los sonidos cerrando los ojos hasta su obra la canción de la tierra que se realiza para la reproducción en todas las pantallas combinando lo sonoro con lo visual.

Este proyecto de Mesías Maiguascha representa su entendimiento de una visión específica andina de entender el mundo en sonido se compone de 14 canciones. La realizó en el 2013, sin embargo con el tiempo ha tenido transformaciones en sus

presentaciones. Se convirtió en exposición sonora instalativa junto al artista Carlos Poete y luego en el año 2020 se transforma en una obra Audio-Visual autónoma.

Para esta obra autónoma que dura una hora esta pensada para combinar las realidades no solo la mixta sino también la andina.

Es aquí donde Mesías Manguascha me resuena en el pensamiento de construir una representación de la realidad desde su territorio, desde lo que conoce y desde lo que es poniendo en acción de la diversidad digital que habla Yuk Hui, donde el trabajo visual va de la mano con el trabajo sonoro y se complementan para potenciar la obra. Entiendo que mi visión sigue siendo atravesada por el eurocentrismo que se ha expandido en todas sus formas hasta la pantalla globalizada, sin embargo no puedo hacerme ajena a ello y me entiendo como híbrida que habita la era del remix y el dispositivo luz.

1.3 Pertinencia del proyecto

“esa idea de trascender el género de las disciplinas, sin que tenga que ser algo específico sino siempre abierto a la transformación” – Flor de Fuego

A diferencia de mis antecedentes no me interesa un espacio físico verificable, ya que pretendo crear obras que solo existan en la virtualidad y en diversas pantallas.

Además, que el usuario pueda interactuar en el espacio para que experimente la transparencia y opacidad del cuadro/pantalla.

Tengo interés en el zapeo constante y la tríada humano-interfaz-juego.

En esta propuesta indagó en la creación de imágenes desde la electricidad y el internet, donde aludo a lo híbrido y experimental, y que juega con las formalidades del color, la escala, y la interacción con las obras.

Por lo cual las obras al mismo tiempo se alejan de los artistas ya mencionados desde las resoluciones técnicas, estéticas y preocupaciones desde la realidad mixta que atravieso (verificable, virtual, vegetal) y hace que cuestione los métodos de estar en la pantalla además de generar y producir contenido.

Tengo interés en la **geometría abstracta** desde la **programación y digitalización**, el acercarse a combinar otros campos como la moda-diseño-Arte desde la tecnología y nuevos medios.

Por ello me desvinculo de la pintura y pretendo aterrizar en un mundo digital que me permita crear **imágenes en movimiento** en el **neo-cuadro (pantalla)** y pensar desde el código para generar ritmos, vibraciones y expansiones de la imagen, donde hay que pensar el color como luz que se adhiere o se extrae del monitor.

Además, generar collage e **hipertextualidades** desde lo digital-virtual, donde se magsifique la experimentación y la búsqueda de generar varias capas y/o pluriversos digitales.²

Por otro lado desde la tradición-tecnología, luz e imagen en movimientos, cambios de calidades es donde enfatizo mi realidad híbrida para apropiarme de los simbolos que me atraviesan para generar nuevas-viejas narrativas y salir del performance presencial análogo para llevarlo a una **presencia virtual** donde no solo veamos la imagen moverse sino que el usuario también **telesienta**³ estar en el espacio a partir de la virtualidad

²

³

haciendo uso de la realidad virtual y otros espacios cibernéticos. Donde la pantalla se vuelve transparente y deja penetrar al usuario.

Además cabe recalcar que este proyecto se pensó desde el confinamiento por el covid19, los cambios de los espacios tradicionales y situaciones en general que hicieron que el uso de dispositivos tecnológicos se aceleren y nos de cabida a habitar la realidad mixta en mayores magnitudes desde pensar la experiencia en la virtualidad y la navegación de las páginas que se convierten en espacios expositivos de todo tipo.

1.4 Declaración de intenciones

Esta propuesta piensa el uso de los “nuevos viejos medios” es decir la mezcla de los dispositivos del pasado con los del presente para generar formas alternas como soporte de hibridación y tráfico de imágenes y códigos donde se piensa a la interacción del usuario desde la tríada humano-Interfaz-Juego y la búsqueda estética para generar glitches y (des) figuraciones; y otras realidades como las nuevas formalidades desde las creaciones con software libres, códigos y otros algoritmos.

Hago la utilización de estos medios y dispositivos (audiovisuales, instalaciones interactivas, cctv, pantallas, celulares) ya que deseó desarticular su uso normativo y generar otras formas híbridas de creación de imágenes y de cómo estar y traficarnos en pantalla sabiendo que somos el código y mensaje.

A partir de esto me hago las siguientes preguntas:

¿Cómo la interface puede activarse para hacer potente el discurso del cuerpo virtual?

¿Cómo los dispositivos tecnológicos y virtuales activan nuestro telesentir desde el tecnofetichismo?

¿cómo el medio atraviesa la performatividad de nuestra presencia virtual en la pantalla?

¿Cuáles son las formulas para desbordar las imágenes en movimiento en algo tangible?

Estas preguntas me han llevado a otro tipo de soluciones y experiencias donde lo que tenia previsto se ha transformado completamente en una propuesta digital donde la vista tendra oscilacion en multiples pantallas.

Como lineas de investigación y experimentación deseo abordar el tecnofetichismo desde el cuerpo deseante habitar la pantalla, de estar comunicado, de enviar stickers y el deseo de ser una cybervenues. Y por otro lado visitar los caminos de la imagen en movimiento para poder experimentar en su totalidad la nuevas-viejas tecnologías creando espacios no lineales, haciendo énfasis en las acciones digitales.

Pretendo revistar los caminos previos de mis percursos y poder crear desde el territorio que soy y estoy. Donde la techné como citaba Yuk Hui a Heidegger depende del territorio y el estudio de la imagen en movimiento existe desde antes de la pantalla y de como cada uno entiende y trabaja en y con la tecnología entendiendo que la tecnología ha sido un mono-medio, y por ello pienso que debemos revisitarla desde todas las formas posibles ya existen muchos caminos posibles y formulas de combinación para generar imágenes en movimiento.

También me propongo hacer uso del tráfico de información y experiencias para elaborar un diseño de galería virtual donde el diseño de experiencia rompa con la homogeneización del cubo blanco.

Además de explorar el hipervínculo como una opción de diagrama, recorrido, pensamiento y manera de operar en nuestro cambio de pantalla constante.

2. Genealogia

2.1 Referentes Internacionales

Nam June Paik (1932-2006)

Tv magnet

1965

Instalación interactiva

Compositor y videoaste, cuyas investigaciones oscilan en la imagen electrica, generar instalaciones de carácter relacional, experimentaciones con el video es por ello que lo tomo como referente en mi investigación ya que ha tenido un proceso de investigación desarrollado y me ha ayudado a encontrar derivas, soluciones y generar cuestionamientos de la imagen.

tomo como referente su obra Tv Magnet 1965 ya que es una de las primeras en las que el televidente puede interactuar con la obra generarno intervencion al video. Esta obra activa mi interes de la intervencion de la imagen y del dispositivo generador de imágenes en movimiento y como una forma de cosntruccion de dialogos con el espectador-usuario.



Por otro lado pretendo alejarme de ver solo a la pantalla como un televisor, sino mas bien la pantalla como una infinitud de posibilidades desde celulares, hasta paneles de

pantallas o pantallas a la escala 1:1 y poder otro tipo de intervenciones humano-pantalla-interfaz-juego.

Pola Weiss

Autovideato (1979)



Pola Weiss una artista mexicana que llegó a participar con Fluxus, multifacetica, teleasta, performer, licenciada en comunicación social. Interesada por la tv, la imagen en la tv, pensando como esta pantalla y caja magica que uno podia expandirse y llegar a todas las pantallas posibles para ser visibilizada. Elijo a esta artista por su recorrido en la imagen en movimiento, Escondese en el filtro, en la estetica hegemonica de la mujer donde antepone esa imagen ante la imagen de ella misma. Aquí es donde esta obra me llama la atencion y un guino a la venus digital, la imagen de la mujer estilizada, o lo que yo llamaria una cyber venus. Jugando con la camara, pensando la camara como una

extensión de ellas, siempre haciendo referencia a ella misma y su vida, pensándose también como un archivo para el futuro, su propia star system.

Multifacética, teleasta, performer, licenciada en comunicación social. Interesada por la tv, la imagen en la tv, pensando la pantalla y caja mágica que uno podía expandirse y llegar a todas las pantallas posibles para ser visibilizada. Elijo a esta artista por su recorrido en la imagen en movimiento, por su investigación del cuerpo femenino y prácticas de expansión de la imagen.

Jean-Christophe Averty

Otro referente teleasta o videoasta es Jean-cristhope Averty y sus secretos tras cámaras que expone en 1973 en la televisión de francia donde hace pruebas de edición en vivo. Pienso que Averty es uno de los percusores de los filtros, de las ediciones en vivo que entendia muy bien que la pantalla es una



caja mágica llena de posibilidades donde el cuerpo se puede transformar y así también los espacios.

Para mi proyecto lo tomo como referencia para los filtros y pensar la tranformación del cuerpo en la pantalla.

SHIGEKO KUBOTA

"Duchampiana: Nude Descending a Staircase 1976



Tomo como referente a Shigeto Kubota y su obra "duchampiana: nude descending a staircase 1976" por varios formalismos de su obra, como el ready made, ser video es decir estudiar la imagen en movimiento y la presentación de un cuerpo desnudo repitiéndose, exponiéndose, presentándose. El cuerpo como un objeto, como imagen en movimiento.

Shigeto Kubota, videoasta y performer. Una de las integrantes de fluxus que genera obras desde el pensamiento del ready made, que también experimenta con el cuerpo y la imagen en movimiento. Rompe con la homogeneización de la caja mágica buscando otras narrativas y formas de presentación.

Pienso que se alinea a mi proyecto por sus métodos alternativos para encontrar otras poéticas de la imagen movimiento y la creación de dispositivos para visibilizar las imágenes.

Jodi.org

<https://www.jodi.org>

1993

Este dúo artístico integrado por Joan Heemskerk y Dirk Paesmans empiezan a pensar la pagina web y el internet como un espacio de creación y artística, donde el “error” como imágenes rotas, link que no servían, también era parte de la navegación y de esta



integración del usuario al espacio. Influenciados por el dadaísmo remezcla todo tipo de información, imágenes, texto, etc. Aquí es donde me intereso por ellxs y los tomo como una referencia principal del net.art o el arte en la web, donde se crea una ruptura en la visión del humano hacia el internet y sus posibilidades. Es aquí donde pienso el espacio web como un portal hacia otros mundos y sincronizando los tiempos de las varias realidades. Una realidad construida que se puede pensar desde la experiencia digital, cada click, cada espacio, cada link.

Este dúo artístico integrado por Joan Heemskerk y Dirk Paesmans empiezan a pensar la pagina web y el internet como un espacio de creación y artística. Influenciados por el dadaísmo. Remezclan todo tipo de información, imágenes, texto y piensan la navegación como un espacio para perderse en la pantalla.

Aquí es donde me intereso por ellxs y los tomo como una referencia principal del net.art o el arte en la web, donde se crea una ruptura en la visión del humano hacia el internet y sus posibilidades.

Mouchette

Mouchette.org

\\Me llamo Mouchette/ Vivo en Amsterdam/ Tengo Casi 13 años/ Soy Artista\\ html / java / flash/ php, mysql (adolescencia, identidad, interaccion)

Este artista trabaja desde el internet y mediante alteregos. Su obra de mouchette.org se lanza en 1996 donde es una página web donde navegas en sus multiversos, y donde el usuario se puede convertir en admin.



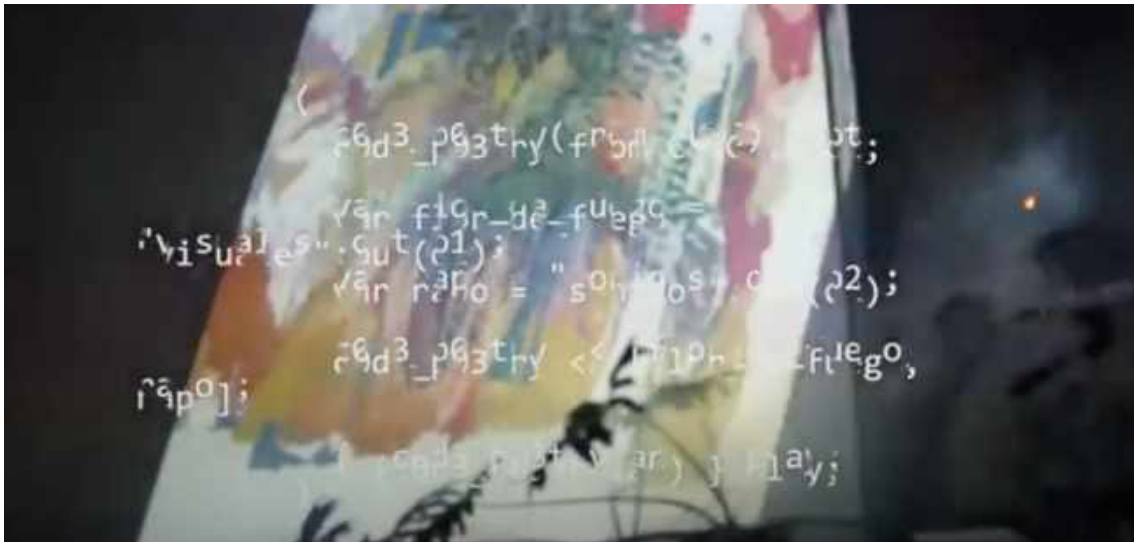
Es aquí donde me interesa la construcción de multiversos, el pensar la obra como un constante archivo colectivo que se mantiene y perfura a través del tiempo gracias a los prosumidores que habitan la páginas. que se basan en la película de Robert Bresson, Mouchette.

Si bien este artista trabaja desde el anonimato, lo privado, lo oscuro y oculto, mi aproximación es su utilización de otro ser, el anonimato, el alterego y como se construye multiversos y otras posibilidades de ser, estar en web además de generar interacción con los usuarios, donde ellos también dejan sus mensajes suicidas, canciones interactivas, y sigue vigente.

Pretendo alejarme cada vez de mi ser real, poder vivir mi avatar o que mi avatar me viva, y es aquí donde repienso a Mouchette y como replantearme el estar, el deseo, el postporno, la interfaz, la identidad a través de la pantalla, y las capas de recorrido que te puede dar un ciberespacio.

FLOR DE FUEGO - Florencia Alonso (1991)

Argentina, artista audiovisual, programadora, interesada en el creative live coding, realiza instalaciones, animaciones, videos, dibujos. Su investigación se basa en generar imágenes en movimiento a través de la poetización del código entendiendo la formalidad de la luz y la adhesión o extracción de ella.



Eligo su obra *c0de p03try* pieza audiovisual que es realizada con la herramienta hydra y tidal cycles en un navegador web en tiempo real, donde utiliza el software libre para simular sintetizadores de videos analogicos modulares y que permiten interconectar con diferentes parámetros.

Pretendo crear mundo a partir del código, donde no solo se visibiliza la programación pensando la forma-formata sino también el ejercer femenino en un campo que se ha normatizado como masculino. Ver el código no solo como poesía, imagen en movimiento a través de crear un código en vivo sino también como una posición de resistencia.

Valeria vicente valevlo

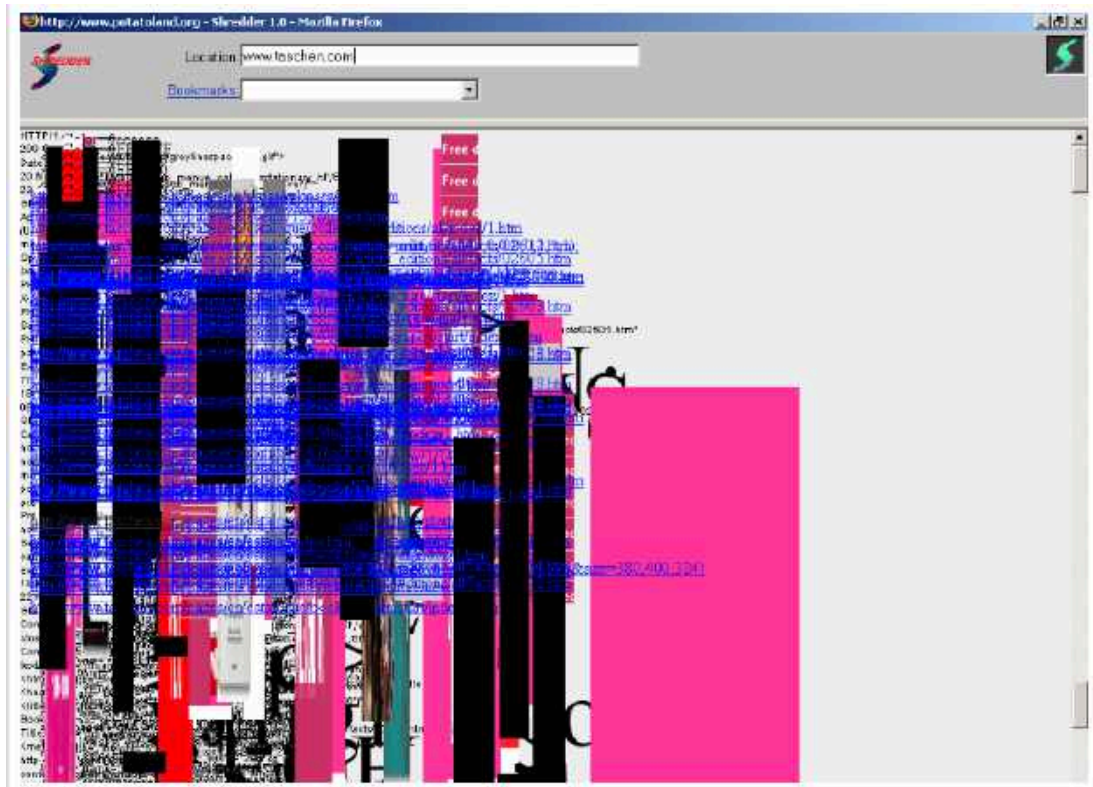
Glitches 2020



Tomo como referente a esta artista mexicana que trabaja con el glitch y la fotografía experimental. Artista Visual y Diseñadora gráfica. Sus prácticas artísticas giran a partir

del error, y de utilizar programas que leen el archivo como un error y utilizar eso como imagen, además de aplicaciones que te facilitan la edición de video, mosh, entre otros mixages y disruptores de la imagen. Su obra se relaciona con mi proyecto debido a la búsqueda de la imagen en movimiento en todas sus formas, y hacer valida la acción de usar aplicaciones que te faciliten la edición o te ayuden a encontrar la estética que buscar, pensar en el código libre y de remixear códigos preexistentes.

Mark Napier



SHREDDER

An Alternative web browser that turns web pages into digital confetti.

1998 potatoland.org/shredder

At a time when the web browser struggled against print metaphors like magazine and newspaper to find it's own identity, The Shredder revealed the "soft" nature of the web. Markup, text, code, images and links are scattered across the screen like an instant Jackson Pollack. The raw material of the web, revealed, torn and tossed onto a heap.

Mark Napier

De los primeros artistas que adoptan la web como un nuevo formato de exhibición, es uno de los pioneros del arte digital y de internet. Pone en cuestionamiento el arte tradicional y rompe con la idea de la homogeneización de la website ya que la propone como un espacio de exhibición y laboratorio de experimentación en los años 90.

Su obra Shredder (1998) es Portal web que sirve como filtro para remixear un link de la página web que desees convertirla en una telaraña de información. El material raw de la website se convierte en patrones, en formas, es decir el código, los links, y toda la información web es revelado de una manera alternativa donde se pone en práctica el remix y la destrucción de la imagen para recrear otra.

RICHARD SERRA

VERBLIST

1967-1968



Pensando en la relación de acciones, espacio, trabajo tomo como referencia a la obra verblist de Richard Serra, como formato donde visualiza ese otro proceso de la escultura que está ahí siempre sin embargo no es develado

cuando se ve la obra final. Para mi propuesta en On my way home hago una lista de acciones que reflejan mis interacciones en el mundo digital y en las plataformas masivas de consumo.

Artista Visual, Escultor. Entres sus prácticas e investigaciones artísticas devala las acciones que se ejercen en el proceso de creación donde se visibiliza el fondo-forma-formata, la relacion de acciones, espacio y trabajo.

Parto de la reflexión de Richard Serra mediante los materiales, pensando en el material con el que costruimos posteos, imágenes, videos para nuestro feed en estas plataformas digitales de comunicación global.

Artista Visual, Escultor. Entres sus prácticas e investigaciones artísticas devala las acciones que se ejercen en el proceso de creación donde se visibiliza el fondo-forma-formata, la relacion de acciones, espacio y trabajo.

NORIKO AMBE

Installation view “名残雪—The Last Snow”

2018 Chinese ink, Xuan paper, wooden frame
Desbordamiento de la imagen y el texto



Esta escultora japonesa trabaja con papel y tinta china donde expande la letra como imagen y la desborda a escalas significativas donde ocupa un espacio como un cuerpo o un dibujo. Pienso en la poética de desbordar, de expandir, de ampliar las escalas que magnifican el material o el medio.

MARTA MINUJIN

Encuentra tu igual



En esta obra hipermedial de marta minujin “Encuentra tu igual” pone en practica la triada humano-interfaz-juego donde propone encontrar “tu alma gemela” a partir de preguntas donde el algoritmo te dice quien es y el encuentro se realiza

en un puente de argentina donde al final del evento la artista lanzó pétalos de rosas a todos los usuarios participantes.

Esta artista multifacética juega con diferentes medios y tiene diferentes facetas a lo largo de sus procesos artísticos, desde instalaciones lumínicas, pinturas, dibujos, videos y en la actualidad la experimentación con la tecnología y pantalla.

2.2 Ciber-video: La luz eléctrica como metáfora de creación y transmisión de imágenes en movimiento.

Me propongo estudiar al video como una técnica que evoluciona con el tiempo desde sus dispositivos hasta sus interfaces. Como una nueva narrativa audiovisual que juega con la forma, el concepto y la capacidad de poetizar con metáforas la transmisión de la luz en forma de imágenes. A raíz de la televisión entiendo al video como luz eléctrica capaz de generar imágenes en movimiento y contenido para distribuir en las pantallas.

Actualmente cursamos la ciber-era⁴ donde los televidentes se han convertido en cibervidentes y productores de contenido en la red. El video puede ser generado por un código, un impulso, una transmisión. El ciber video navega y se almacena en la nube; y sobretodo puede ser reproducido, pausado, ralentizado las veces que el cibervidente (usuario) lo desee en una variedad de dispositivos-pantallas portátiles y no portátiles.

Me reafirmo en la imagen como creación electrónica donde la era de la maquinización permite que la imagen en movimiento sea una herramienta para trasgredir la realidad mediante experimentaciones, resignificados a partir de generar mixage, wipe, espesores de imágenes; donde los dispositivos-pantalla son nuestra extensión, que nos permite compartir y reproducir toda imagen deseada cibernéticamente.

4

Pienso y concibo las creaciones visuales bajo las metodologías del campo teórico-estético que se generan a partir de las propuestas de los videoastas teóricos Jean Paul Averty, Dziga Vertov, Abel Gance, Peter Campus donde potencian el video reformulando, redescubriéndolo y mezclando el video como un arte-ciencia que puede combinarse con campos fuera del mundo artístico como la televisión, publicidad.

La acción video se convierte en un cuerpo, en una materia eléctrica y en múltiples formas de concebir varias imágenes, tiempos no-tiempos, espacios no-espacios, es una variante de por sí, una forma complementaria para denominar el modo de reproducción de una creación visual ciber-eléctrica. **La imagen en movimiento cristaliza su independencia en el arte, en los dispositivos democratizados y el internet. Se despliega en los no-modelos de la creación visual donde busca su propia poética o antipoética, no busca una metodología exacta sino caminos múltiples caminos para recorrer y redescubrir su raíz como imagen en movimiento sea video análogo, video digital o cybervideo.**

El video desde una mirada arte-ciencia autónoma, una variabilidad entre el mundo de las imágenes que transgrede la realidad en múltiples tiempos-espacios, espacios-no-tiempos, no-espacios-tiempos, fondo-forma cada vez más lejos de diálogos-guiones-personajes convencionales, que puede ser ilegible para un ojo no educado a la imagen espesa que reafirma su poética y solo puede existir como imagen eléctrica en movimiento.

La tecnología del audiovisual (mediaciones visuales, técnicas, semánticas, estéticas, comunicativas que organizan la producción y reproducción, constitución y transformación de subjetividades (...) las posibilidades de dar forma a aquello que parece escapársenos) están posibilitando nuevas formas de socialización y el surgimiento de nuevas subjetividades. La tecnología explota las posibilidades creativas. Hoy solo Basta una mini cámara para inventar el universo, las subjetividades y las identidades (...) pero no basta con

la tecnología si seguimos inscritos en el mismo universo narrativo y estético construido por la maquina televisiva y el cine. - Omar Rincón.⁵

Esta capacidad del neo humano-dispositivo-contenido genera nuevas formas de lectura, donde es posible un Livré de Mallarme como planteaba la literatura experimental de Stéphane Mallarmé, Jacques Scherer. Actualmente es una forma que se aplica a la ciber-narrativa visual donde leemos a múltiples tiempos, movimientos, tabs, y donde cada usuario elige donde empezar dando paso a la imagen-texto-digital-eléctrica.

Imagen que pueden ser creadas a partir de códigos, donde el creador empieza ver como se materializa desde un numero a una imagen en movimiento, un video-código. La imagen se ha convertido en todo, en el pensamiento, en el texto, en el código, en nosotros mismos. La imagen-video ahora puede ser automatizada, variable, múltiple y generada por un mismo dispositivo: una matriz que se multiplica en su mismo espacio real o en el ciberespacio.

Dispositivos que te permiten hacer de todo con la data de internet y que toda imagen que generemos es posible que ubicarla en cualquier base de datos del internet como lo afirmaba Manovich y se cuestionaba en la problemática de cómo hacer que las imágenes existan en la web.

➤ Citar a manovich

Desde este punto me cuestiono: ¿Cómo realmente existe una imagen-video en la web? ¿Cuáles son y como generar nuevas video narrativas? ¿hacia donde vamos después de la imagen-código-data? ¿Cuáles son los puntos que hay que ver o donde no hay que ver para entender estos nuevos símbolos generados a partir de los

⁵ Rincón, O. (2001). *Televisión: pantalla e identidad*. Editorial el conejo.

dispositivos, interfaces, imágenes, videos, gif, bitmaps, memes, etc y como han atravesado a la imagen en movimiento? El código también es político.

La imagen materializada y su distribución es el fin. Donde la website no es solo un portal para navegar y perderse en la información infinita, sino un portal para que vivan y se construyan estas imágenes: para ello hay que pensar en la distribución y el diseño de visualización, que el camino es seguir buscando las formas de destruir y reconstruir la imagen-video, las formas masivas de consumo.

2.3. Netizen- Net a portrait: la performatividad del ser humano para crear su propia representación en la pantalla.

(technofetichismo, exotismo digital y mnemofagia)

El Netizen (digisapiens) como el nuevo humano perfecto: Nêt a portrait⁶, egocentrix, múltiple, generador de contenido, en el contenido, actualizado. Una adictx a la imagen donde se materializa el desborde de la sociedad de consumo digital que se convierte en su propio image work(er) un work in progress constante sin pausa y las nuevas formas de capturar(se) la(en)(para) la imagen.

En esta propuesta de investigación artística indago en relación a los dispositivos que han democratizado la imagen generando medios y formas que nos permite expandirnos en múltiples lenguajes, pantallas, nubes y redes donde dejamos la data que deseamos para el futuro. Reafirmándonos como hizo Andy Warhol con los autorretratos y sus screening test ; y materializando las palabras de Walter Bejamin que dice que todos tenemos derecho a estar en pantalla, lugar donde habitamos, gestamos y nos apropiamos de todo.

⁶ *Net a portrait.(a state of mind) Remezcla de palabras en la que se hace referencia al mundo de la moda, la industria y tecnología. Donde la prenda vestir se crea con la noción de que se compra lista para ser usada, al igual que los dispositivos de captura de imagen cuando se democratizan (tv, cámaras instantáneas, fotográficas y de vídeo, dispositivos móviles, etc). Categorizando a ese humano que está listo para ser retratado, capturado, compartido y transmitido y actualizado como Net a portrait. Un digisapiens neo-capitalizado.*

La imagen se descompone entonces en varios pequeños módulos que se prestan al juego combinatorio de la permutación, de la inversión, de la repetición, El plano sintético u el collage recuerdan constantemente que la imagen es un acto de lenguaje, una realidad fabricada.⁷

También tomo como referencia al cineasta Averty por su metodología vanguardia de los edición/filtros en vivo en la era del auge televisivo donde propongo la utilización de filtros de aplicaciones aparentemente abiertas al usuario para visibilizar el desborde de las estructuras de las imágenes en el medio masivo que nos deja ser creadores de nuestra hiperrealidad (contenido) donde cada vez somos más colonizados por el mercado digital, desde lo estético en la composición sonora y de imágenes eléctricas llevandolas a otros mixages y densidades que habitan en el glitch sonoro-visual.

Propongo a la Cyber Venus - Musx que vive en el internet (Netizen). Engendrada en la era de la virtualidad, la imagen, y el cyber-video. Consciente de su cuerpo, de sus deseos y del ciberespacio. Se presenta en la pantalla como dueña de si misma, como un símbolo de su propia belleza y quien se apropia de los espacios donde se comparte. Se revela ante la hipersexualización y propone su propia estructura de sensualidad. Puede oscilar entre la belleza tradicional, la underground y la alternativa.

Cyber Venus es un estado performatico ante la virtualidad en que vivimos, entendernos en nuestra realidad mixta (verificable y virtual). Donde el concepto Net a portrait se hace presente en ese estar listas para capturarnos y transmitirnos en la red donde trasladamos la vida cotidiana a la virtualidad, al usar las aplicaciones nos volvemos guionistas de nuestra propia vida.

Lo cual lo asocio con las representaciones del arte tradicional, la venus, los canones de belleza y la búsqueda insaciable por la representación y auto-validación de mi generación y las que me siguen, cuestionarnos todo el tiempo sin embargo vernos permeados por todas estas capas y usarlas a nuestro favor.

⁷ La Creación electronica según Jean-Christophe Averty. Anne-Marie Dougut.

2.4 El desborde y expansión la imagen

pintar con luz / electricidad

sacarlas de la pared

telesentir

zapeo de imágenes

hipervínculo

Uno de los primeros desbordes de la imagen son las fantasmagorías y luego el dibujo expandido, el cine expandido, los performance mixtos, el mapping. Sin embargo la expansión de la imagen se puede dar en varios niveles, desde la pantalla y también en las artes aplicadas.

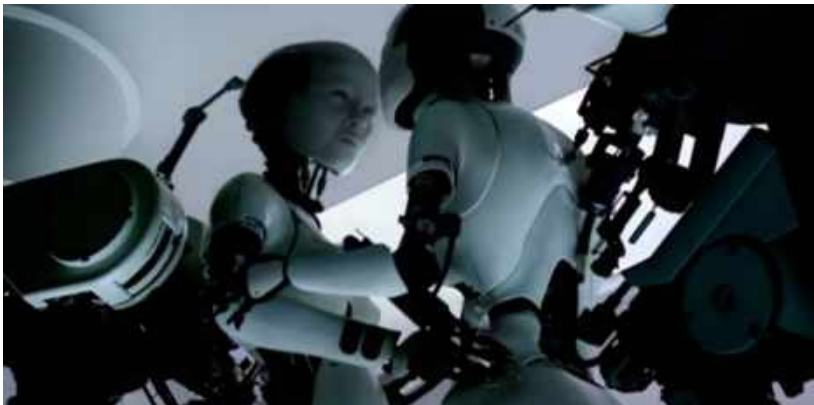
Pienso que experimentar con la imagen se trata de pensar la luz, la electricidad, en llevarla a otros lados que no sea solamente plana o estar colgada en una pared siendo plana, en el zapeo constante de pantallas y nuestra presentación en ellas, el hipervínculo que a veces tienen y te hacen saltar unas a otras.

En la experimentación del dibujo expandido se piensa la línea en otros materiales y en otros objetos que también recreen un dibujo más amplio pensando también en el espacio, también podemos pensar en el cubismo, el dadaísmo, el futurismo, y estas corrientes que han influenciado en el montaje del film y en el re-pensar la imagen en movimiento. Así como el cine expandido que propone Gene Youngblood donde se rompe con el espacio homogeneizado de la sala de cine para debordar el cine en otras formas, y que lo repiensa Peter Wribel en ambientes virtuales.

2.4. etnología del vídeo según mi línea personal

Este recorrido personal del vídeo es donde he oscilado a lo largo de mi vida, videoclips, películas, vídeo arte, donde creo que he visto rupturas, nuevas formas y lugares de la imagen en movimiento que me ha influenciado a introducirme como creadora y seguidora de imágenes, donde me encuentro en cada color, montaje, Mixage, corte, plano, en el encuadre y en el desencuadre, en esa otra posibilidad de re-ver , donde el error es posible como un medio donde se almacena información, estética, y se activa la presencia de la máquina.

Este será un viaje no lineal sino más bien pensar todos los vídeos como un hipervínculo que uno lleva al otro a destiemplos, por curiosidades , formas, los que más se han quedado conmigo y los que van resonando en el camino



Como punto de partida está la majestuosa de Bjork, que ha producido su imagen desde lo experimental, el cuerpo cyborg, y tiene

toda una producción u performance alrededor de ella tomo como ejemplo si vídeo [All is full of love](#) de Bjork Directed by Chris Cunningham en el 2007, en este videoclip estamos viendo cyborgs que tienen un encuentro más allá de las maquinas, donde hay una presencia del telesentir sin aun ser del todo conscientes de la capacidad de emociones a través de la telemática o el cuerpo robot o sintético.

seguido por los gorillaz quienes crearon su imagen a partir de un avatar digital, donde se transformaron conscientemente para habitar las pantallas dejando su cuerpo humano .



Directores del video Dare: Jamie Hewlett y Pete Candeland

Seguido por el documental NOW! De Santiago Álvarez de 1975 Quienes rompen el cine, mezclando archivos, música, donde en el montaje esta la experimentación creando un ensayo visual o documental protestando sobre el racismo a nivel mundial , el cual sigue siendo un tema vigente y una formula técnica de montar imágenes de archivo con tracks de música .





Bill Viola - Reflecting Pool
Un solo encuadre, un solo plano. Reflecting Pool, es una pieza experimental que pone al espectador al límite, una pintura en movimiento.

También tomo como referente a le venezolanx arca1000 que tiene una búsqueda clara en cuanto a su imagen, que desea ser y su presentación de imagen.



Como primer ejemplo nombro a su videoclip Thievery del 2014 realizado por Jesse Kanda. En este videoclip es un cuerpo femenino, o con rasgos de mujer que baila desnuda en un espacio negro. Ese cuerpo deseante, que se presenta en pantalla y esa seducción de la voluptuosidad.

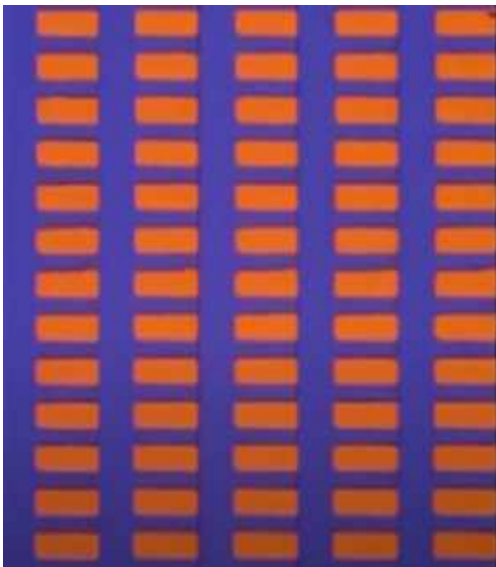
Como segundo ejemplo pongo el video Reveire 2017 que es dirigido por Alejandro Gherzi (el mismo arca10000) y Jesse Kanda. Aquí arca ya se presenta como un cyborg con prótesis, muestra su cuerpo, su culo como punto de deseo, de encuentro, de información.





posibilidad de transformar el cuerpo.

y como tercer ejemplo Mequetrefe que se estrenó en el 2020 y fue dirigido por Carlos Sáez, Kynan Puru y Arca. Este video musical rompe con la belleza homogeneizada, y a la vez pienso que indirectamente apunta a la adicción de los filtros, y la



Synchromy de norman mclaren, donde el film son vibraciones de luz, sonido óptico. Es conjugar el arte abstracto y optico. Norman McLaren (1914 – 1987) experimentaba con el film abstract, dibujaba en el film, hacia animaciones, música visual entre otras cosas.

A\$AP Mob - Yamborghini High (Official Music Video) ft. Juicy J En este videoclip podemos ver la utilización del data mosh, de saturar los colores, de cambiar los colores, ya pensando el error como una estética deseada y buscada.



A modo de conclusión:

Busco gestar desde todo tipo de imágenes, potenciar la interfaz, la pantalla, la deconstrucción del cuerpo o más bien el cuerpo como tecnología productora que se desenvuelve en la virtualidad. La acreditación desde el cibervideo y el ciberespacio. El pensar que la vida privada es pública y que ahora tenemos más filtros de privatizarnos y tenernos más dormidos de develarnos. No quiero ser solo una scroller, tengo la necesidad de crear, de materializar, de ser todo, de saciar mi adicción por la imagen, de buscar caminos alternos, de estar, recorrer y crear metaversos.

Pienso que mi obra se relaciona con el mundo contemporáneo desde la mirada netizen, los cuestionamientos desde la realidad mixta y el debordamiento del cuerpo afirmando y quebrantando el capital.

Donde mis inquietudes Roy Ascott se acerca mucho a las problemáticas y soluciones dentro del ámbito filosófico acerca del internet y la realidad, él propone 3 tipos de realidades: virtual, vegetal, verificable, cuyas realidades en la actualidad ya es imposible no vivir una realidad verificable-virtual verificable-vegetal por lo cual él la denomina realidades mixtas, es aquí donde se conecta con las preocupaciones discursivas de las piezas propuestas ya que oscilan en las realidades mixtas.

Por otro lado Remedios Zafra habla del espacio privado, las relaciones online, y el deseo en internet donde la pantalla es una de las herramientas normalizadoras, de resistencia, de metaversos y avatares. Donde el cuerpo al estar en el internet se pone en conflicto y consciencia, es repensar que estamos haciendo mientras estamos conectados: domesticándonos o siendo creativos, generamos nuestro propio código, imagen y contenido, no solo se trata de hacer scroll, estar o no en línea, ya que estamos todo el tiempo en línea y solo vamos de estar en línea a stand by, donde nuestra vida es pública porque así deseamos ya que sentimos el deseo de presentarnos en pantalla acreditándonos y reafirmandonos en todo tipo de imagen.

Es así como pienso que el abordaje que estoy recorriendo abre camino y bases para que otros artistas desde videoastas hasta de toda índole puedan seguir investigando la imagen en movimiento no solo desde el cine o el videoarte, sino desde las prácticas audiovisuales que se desbordan a las pantallas globales.

Pienso que las metodologías de desarrollo que ejerzo ya sea en diferentes plataformas y espacios ya sean verificables o virtuales aportan a pensarnos como traficadores de conocimientos hacia el campo artístico y creadores de imágenes.

3. Propuesta Artística

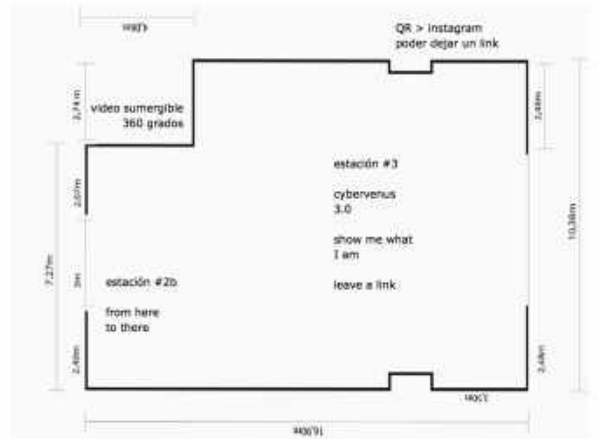
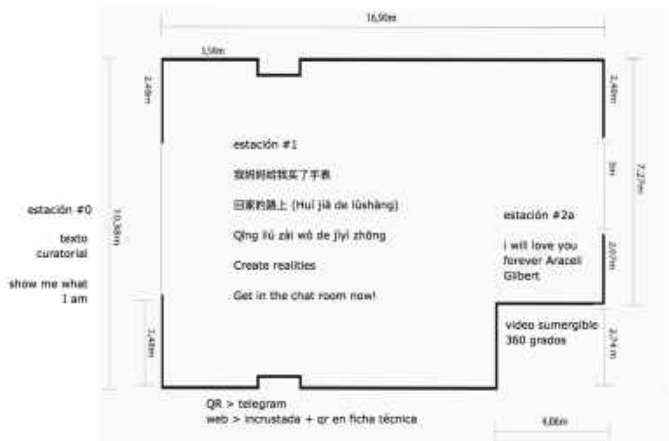
3.1 Obras

Todas las obras han sido repensadas para poder entrar a ser parte del mundo del netart o realidad.. Trafico, hibridación y desborde se penso para estar en la realidad mixta donde la imagen en movimiento se desbordaba mediante la materialización de la imagen como gráfica, dispositivos que generaran un diseño de experiencia en la realidad mixta como proponer Roy Ascott y pensando desde el territorio y tecnología como piensa Yuk Hui.

Sin embargo me es pertinente decir que el Covid19 no afectó en las decisiones sobre el montaje de la exhibición ya que mis experiencias y caminos traficados han hecho que tomara la decisión que el proyecto de tesis sea netamente virtual sin embargo la hiperdigitalización desde el confinamiento hacen que sea pertinente y tenga cabida oportuna.

Por otro lado hago un juego de idiomas reflejando los campos de oscilación de la información que consumo y donde he estado geográficamente lo cual me ha atravesado en mi selección de títulos para las obras como poliglota y poder jugar con los combinaciones del lenguaje.

DIAGRAMA DE ESTACIONES



Estación #0

SHOW ME WHAT I AM



Ubicada en la estación #0. La intención de show me what I am es interactuar con el usuario de manera que tenga 3 opciones para elegir su cuerpo digital navegante en este espacio re-creado. En esta opción múltiple el humanx deberá elegir entre un texto, una figura y un color.

Una vez elegido su cuerpo digital se abren las puertas de QGaleria para que el usuario pueda seguir su experiencia y marcar su propio recorrido.

Tomo la acción de elección entre múltiples opciones de la obra Encuentra a tu igual de Marta Minujin donde tienes que contestar múltiples preguntas de múltiples opciones para encontrar a tu pareja y encontrarse en un punto específico generando un happening colectivo. Además del pensamiento de Remedios Zafra que pone en cuestionamiento la pantalla como un mundo lumínico que hay que repensarlo para no seguir generando los mismos lugares hegemónicos. Pensar también la privatización del cuerpo en cualquier realidad, las restricciones del espacio, de la mente, de la era, y como el internet también le abre una apertura a toda clase de cuerpo.



Show me what I am es un recorrido de experimentación que llevo teniendo como usuario, es pensar que el cuerpo se transforma para vivir en el mundo digital de múltiples maneras: desde mensajes de

texto, gifs, memes, fotos, voice notes, links, colores, etc. Y en mi proceso artístico además de la experimentación personal, pienso que la obra send me a twitter que estuvo dentro de la obra Video Booth Digital, es de las primeras experimentaciones ya siendo texto e imagen digital, donde el usuario completaba la obra que se visibilizaba en el espacio con tweets ya sean de texto o imágenes; y I'm Death (2016-2020) donde a partir de selfies y patrones del cementerio musical creo paisajes experimentales entre abstracto y glitch donde pienso la muerte de mi cuerpo momentáneamente para poder habitar otros espacios u otros imaginarios.

I am death
(2020)

Galeria No Lugar



Estación #1

Screens all over the place

Esta pieza audiovisual esta pensada como un desborde de la imagen en 3d y para romper con la pantalla sobre la pared. Screen all over the place tiene pantallas en el techo y objetos en 3d que se salen de la pantalla para habitar en el espacio, donde el usuario puede recorrer el video como un objeto escultorico o verlo de manera plana en el techo.



Tomo como referente a Luis Molinari y su proceso artistico desde la pintura abstracta a busquedas que rompieron con el lienzo plano. Cuadrado . llevandolo a otro tipo de experimentaciones opticas y de forma/formata y synchromy de Norman McLaren al experimentar la imagen en movimiento como cuerpo, significante, simbolo desde lo abstracto.

Dentro de mi proceso artistico vengo experimentando en formas de desbordar la imagen fuera de la pantalla proyectada, donde pongo como ejemplo al desbordamiento de proyeccion y experiencia de diseño creada en video booth digital, donde pasabamos de pantallas a otras pantallas, e imágenes en



todo el espacio y la obra more is more presentada en la galeria no lugar. Además de mis experimentaciones como usuario donde la pantalla tiene un papel protagonico como en el centro comercial The Place, Beijing, China que es una pantalla led gigante que recorre la parte exterior del cc o los juegos de Disney y Universal Studios en Orlando Florida, donde todo se crea a base de experiencias que desbordan el espacio y la realidad para adentrarte en esta realidad mixta, magica y fantaseosa.



The Place. Beijing, China. Instalación de Tv

ON MY WAY HOME - 回家的路上 (Huí jiā de lùshàng)

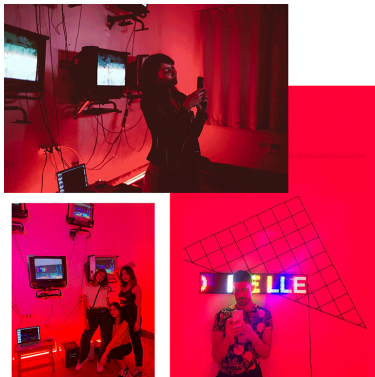


Esta seria de carteles flotantes luminosos en el espacio, reflejan las interacciones constantes que tenemos en nuestra realidad virtual, estados que ponemos en nuestros

pies de fotos, stories o hashtags. Siendo consciente de las acciones de mi ser digital, y visibilizar la relación con el espacio en el que habito, circulo y trabajo. Tomando como referente a la obra verblist de Richard Serra donde ordena en una lista sus acciones de trabajo como escultory y Noriko Ambe en pensar en el desborde de las letras en el espacio, y pensar la letra como dibujo como lo ejercen estos artistas.

MIGHT ARCHIEVE LATER
MIGHT DELETE LATER
MY LOVER THE INTERNET
STAY ONLINE
SEND STICKERS

SEND MEMES
SEND NUDES
SEND MONEY
BUT FIRST SELFIE
MESSAGE UNSEND



2400 (2019)
Instalación para la banda
Cometa Sucre
(Sinestesia)

La toma de decisión de los carteles flotando en el espacio es porque asimilo estos carteles con los anuncios de publicidad cuando vas de regreso a casa en el bus o en al auto que se asimila cuando estás en casa haciendo scroll y luego uno también aplica estas

acciones, como mensajes que van flotando en nuestro imaginarium y se quedan en nosotros como un virus que nos hace accionar en el.

Tomo como referente la instalacion 2400 que realice para cometa sucre, donde habia un cartel led y varias televisores con letras de canciones de la banda; además de la ultima serie de carteles sublimados expuestos en la galeria de no lugar donde empiezo a hacer hincapie a estas acciones de la realidad virtual.

The cure and the pain (2020)

Galeria No Lugar
Efectos Secundarios



CREATE YOUR OWN REALITY

Nodos que se enlazan entre si, una arriba y un abajo como los hoyos blancos que te lanzan a otra realidad y el envío-recibimiento de información telemático.



se encuentran en la estación #1 y estación #3

un par de los hoyos conectan estos dos espacios/habitaciones virtuales siendo desde una perspectiva de flaneur o una vista limitada, develando suavemente otra capa de la galeria simulando una imposibilidad de entrar.



y el tercer hoyo (1) se encuentra en la estación #1 representando a la absorción de nuestro tiempo-visual en el dispositivo donde nos vemos cautivados por las imágenes en movimiento de la pantalla.

Pienso los hoyos como un espacio de información donde solo se puede ser voyeurista y se activan los sonidos de esta zona visible e impenetable a la vez. Donde se ven las otras capas de la realidad sin permitirnos adentrarnos en ella, pensando en las limitaciones de nuestra dimension de 2d-3d.

STAY IN MY MEMORY PLEASE

请留在我的记忆中

QǐNG LIÚ ZÀI Wǒ DE JÌYÌ ZHŌNG

b



traducción en inglés: stay in my memory please

traducción en español: quédate en mi memoria por favor

Es una pantalla incrustada a la pared simulada del espacio real de Qgaleria donde se puede recorrer una pagina web donde se encuentran las fotografías durante los años 2007 y 2011 en China. Retomo estos transarchivos de manera archivo/delirio donde juego con la las capas de información y mixages. Tomo como referencia a Oswaldo

Moreno Heredia con su obra lady day donde empieza hacer uso de capas para crear diferentes capas de información .

En mis practicas artiticas tomo referencia a mis procesos en el taller de gráfica Eloy Álfaro de la UArtes dirigido por Hernán Zúñiga Albán (2015 - 2019), Contrataller por Julián Barón con el archivo nacional en Guayaquil (2018)

*transarchivos
(2008-2018)*



producido por Chema González y gestionado por los Gusanos Telemáticos, Taller con Coco Lasso y Taller Scanner Pack con Karla Tobar en el archivo del Telégrafo en la Universidad de las artes dirigido por el colectivo Otras Derivas de Cristian Villavicencio, Janina Suárez-Pinzón, Juan Carlos Fernández, Aurora Zanabria (2018); y a mis búsquedas de la imagen estática a lo largo de 15 años.

GET INTO THE CHANNEL NOW

现在进入聊天室

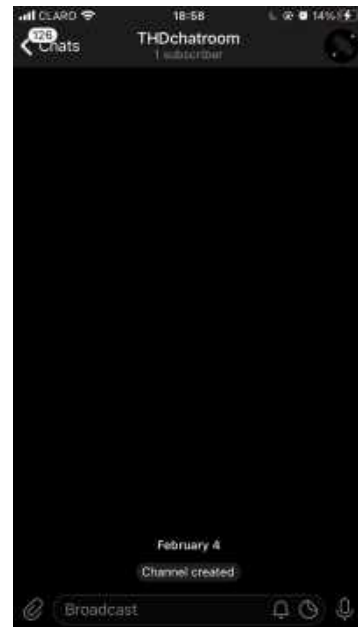
Xiànzài jìnrù liáotiān shì



Desplazamiento a otra pantalla que te lleva al canal de la exposicion en telegram donde enviare informacion sobre livestream en twitcht, fondos de pantalla para el celular, links para entrar a los conversatorios entre la Universidad de las Artes y la Universidad San Francisco de Quito y poder tener contacto directo conmigo para preguntas sobre la exhibición, obras, datos, info, etc. Get into the

channel now reafirma el traslado de pantalla a pantalla y de zapeo de aplicaciones en las acciones digitales que cotidianamente realizamos.

Para a este portal de informacion tomo como referente a la pagina mouchette donde permite al usuario convertirse admin de la pagina y crear una pagina extra. En este caso el usuario entra un chat que puede tener una conversacion directa con el artista y recibe información especial por suscribirse al canal en la aplicación de telegram. Donde la decision de usar esta aplicación es porque sus mensajes no son controlados, no tienes que pertenecer a un grupo sino entrar a un canal de información donde compartes intereses y soluciones con todos los participantes, tomando como referencia a los canales de vjs y artistas relacionados al live coding que han generado grupos para crear comunidades de apoyo y un circuito propio.

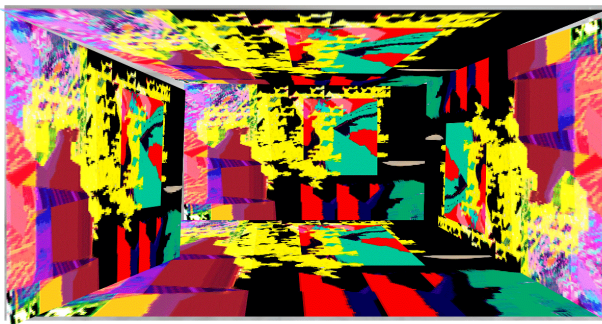


En mi proceso artistico las obras que me han ayudado a pensar la interaccion del usuario y ser hipermediaticos es el proyecto todos somos la red #106 en la cual 106 personas a nivel internacional me enviaron su selfie a traves de diferentes aplicaciones y metodos de envio de imagen para generar una grafica telematica colectiva y send me a twitter donde los usuarios activaban la obra al participar con un # que hacia que aparezca su información en pantalla.

Estación #2

Esta estación se ha pensado para que el usuario se sumerja en la sala teniendo la sensación que esta haciendo una sumersion en el video de 360 grados. Esta estación se divide en dos tipos de realidad virtual: la primera que refleja la digitalización del video donde la mano electrica es visible y la segunda piensa la tecnologia como un medio de representación de la realidad y el fetiche digital con la naturaleza.

I WILL LOVE YOU FOREVER ARACELI GILBERT

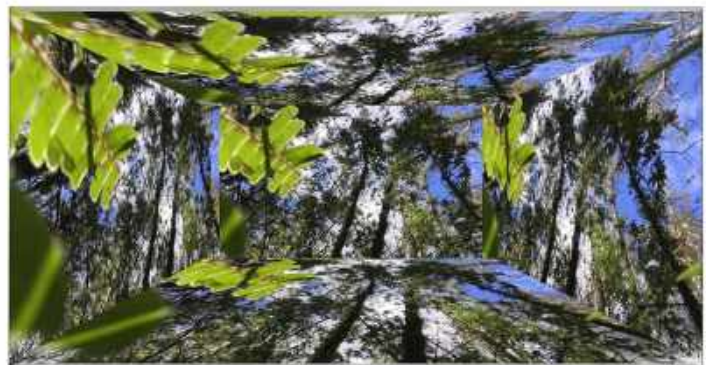


Este video de 360 grados pretende similar la sumersion en el video. Tomo como referncia a araceli gilbert llevando imágenes abstractas a que sean imágenes en movimeinto, ritmicas y continuas.

Pongo en practica la utilizacion de la plataforma de uso libre hydra donde el codigo se visibiliza y hay una conjugación entre fondo-forma-formata.

FROM HERE TO THERE

En este video 360 grados es un paisaje digital que hace referencia a mi geolocalización actual. Esta presentación del bosque de miraflores de la ciudad de Quito viene del interés de ver la naturaleza como un



technofetichismo para exotizar nuestras redes sociales.

Para el encuadre tomo como referente a la obra de agua sobre fuego, fuego bajo tierra de Ronny Albuja donde piensa la composición del plano desde el simbolo andino la chakana y el grado para la busqueda del qapaq ñan en 22.5 grados. Y las practicas de como hacer dialogar la naturaleza-tecnologia de Cristian Villavicencio y Gabriela Fabre de manera poética e innovadora como en su obra Resilencia y Ornamento.

Dentro de mis practicas artisticas realice la obra *It's been a while erasing you* que fue presentada en la galería No Lugar en el marco de la residencia La casa en el aire. Esta obra son fotografias digitales donde borraba todo lo que no era plantas o nubes, dejando el espacio de borrado y haciendo enfasis a la naturaleza pensada desde la tecnología, como un adorno o un capital.

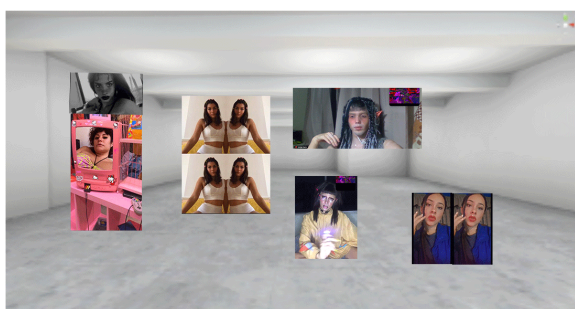


It's been a while > erasing you
(2018-2020)

Galeria No Lugar

Estación #3

Cyber Venus 3.0 es un espacio donde las musas viven en el internet (Netizen). Engendradas en la era de la virtualidad, la imagen, y el cyber-video. Conscientes de su cuerpo, de sus deseos y del ciberespacio. Se presentan en la pantalla como dueñas de si



misma, como un símbolo de su propia belleza y quien se apropia de los espacios donde se comparte. Se revela ante la hipersexualización y propone su propia estructura de sensualidad y belleza.

Cyber Venus es un estado performativo ante la virtualidad en que vivimos, entendernos en nuestra realidad mixta (verificable y virtual). Donde el concepto Net a portrait se hace presente en ese estar listas para capturarnos y transmitirnos en la red.

Por otro lado cybervenus es un analisis a los cuerpos en la historia de la imagen y como hemos venido articulandolo, desde los cuerpos en la esculturas griegas, la pornografía, el cuerpo atravesado por el pensamiento hegemónico , y el cuerpo siendo simbolo de capital.

*+++ El código qr que te dirige a instagram para usar el filtro **cybervenus 2.0***



LEAVE A LINK



Leave a link toma como referencia a la artista Mouchette en el pensar la página web como un espacio de comentarios que terminan siendo archivos en una línea de tiempo. Leave a link es un archivo en colectivo, donde se genera a partir de la participación del usuario y el archivo se genera a partir de la colectividad telemática. Pensando en que cada que pasamos por un espacio, persona, dejamos nuestra energía o conocimiento, o cualquier información que compartamos deja una impresión en el otro, y sobretodo en dejar la huella de que pasaste por ese lugar así sea en el anonimato, eres el link que dejas.

LEAVE A LINK

ENTER

En mis procesos artísticos he introducido varias formas de incluir al usuario pensando la pantalla como un medio de intervención y presentación por lo cual la obra leave a tweet que fue expuesta en video booth digital 2019 empieza a esta

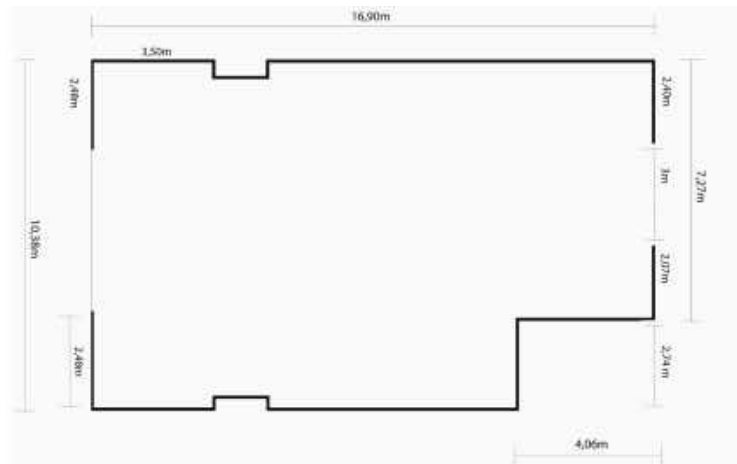


búsqueda sobre dejarnos como texto y que sea una representación/ presentación de nosotros dependiendo del dispositivo o aplicación.

3.2 proyecto expositivo

Tráfico, hibridación y desborde

@ Galeria Virtual de la Universidad San Francisco de Quito



Me propongo a experimentar en la realidad virtual pensandola como un espacio posible de esa otra realidad tan deseada y hablada, donde se materializa las multiples formas de la imagen en movimiento, donde es posible pensarse como un cuerpo otro que se manifiesta según el medio elegido. Donde transformarse, navegar, hacer scrool, se magnifica. Donde las posibilidades son infinitas. Donde se magnifica el poder cambiar

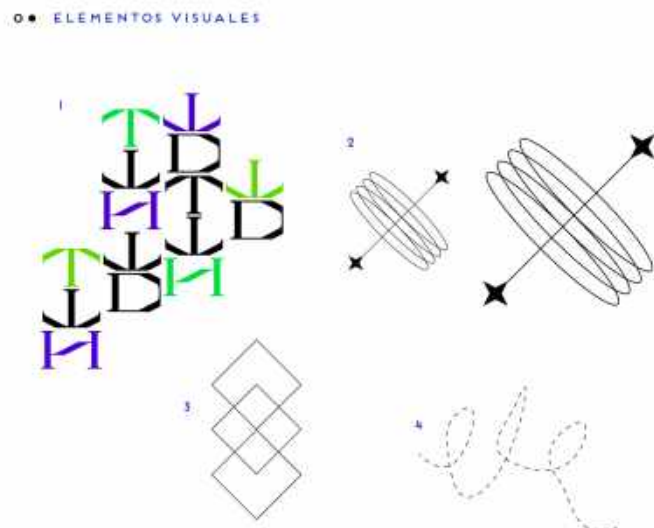
de espacios, de poder crear lugares escondidos y sentir las capas de la realidad, del internet y de los deseos.

Además de pensar tráfico, hibridación y desborde, como un lugar hijx del hipervinculo, pensando en subvertir el espacio de la galeria pensada como un espacio de contemplación para crear un espacio de interacción y de hipervinculo que te remite a otros lugares, otras plataformas y el poder comunicarse con el creador de las ideas, en pensar que hay una necesidad de relacionarse a través de la virtualidad, magnificando los input de entrada y de salida de información.

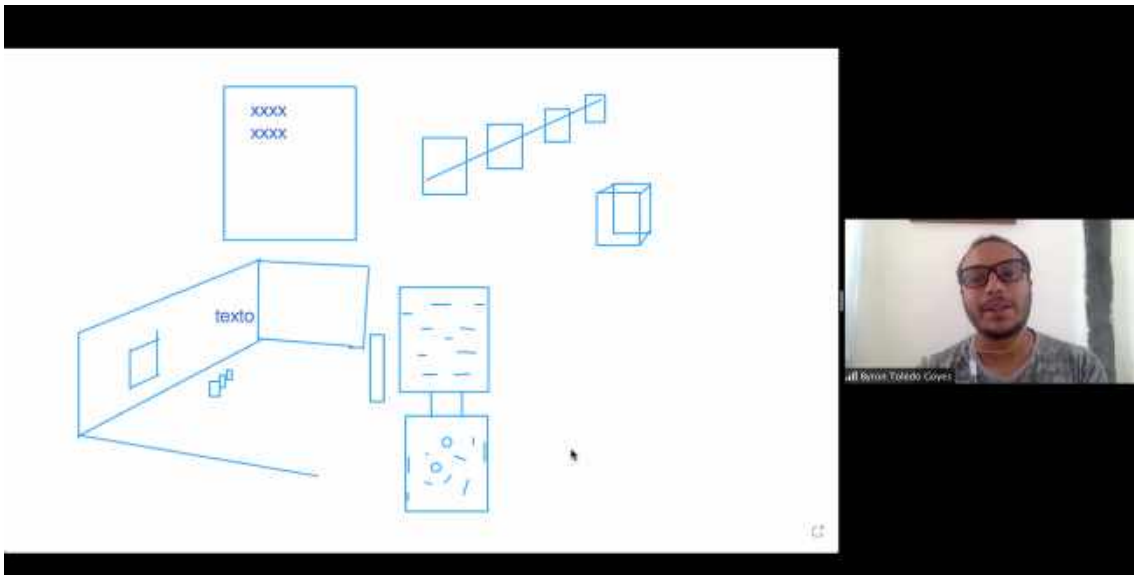


Además también se ha pensando el diseño de logo del proyecto y en elementos visuales que creen un imaginario gráfico que también puede ser ocupado como merchandising y para promoción de la exhibición virtual.

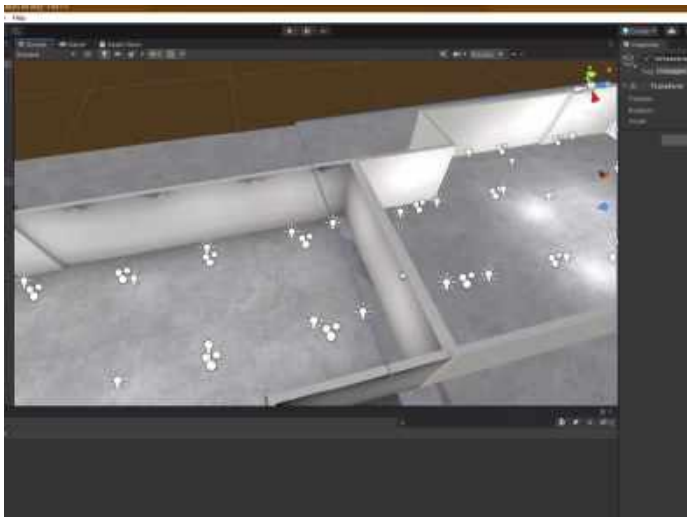
Se ha tomado un portal como contenedor de otros mundos, y símbolos cuyos significantes marcan dos puntos en distintos nudos unidos mediante capas de portales, las diferentes dimensiones y las líneas discontinuas que reflejan los caminos circulares y experimentales.

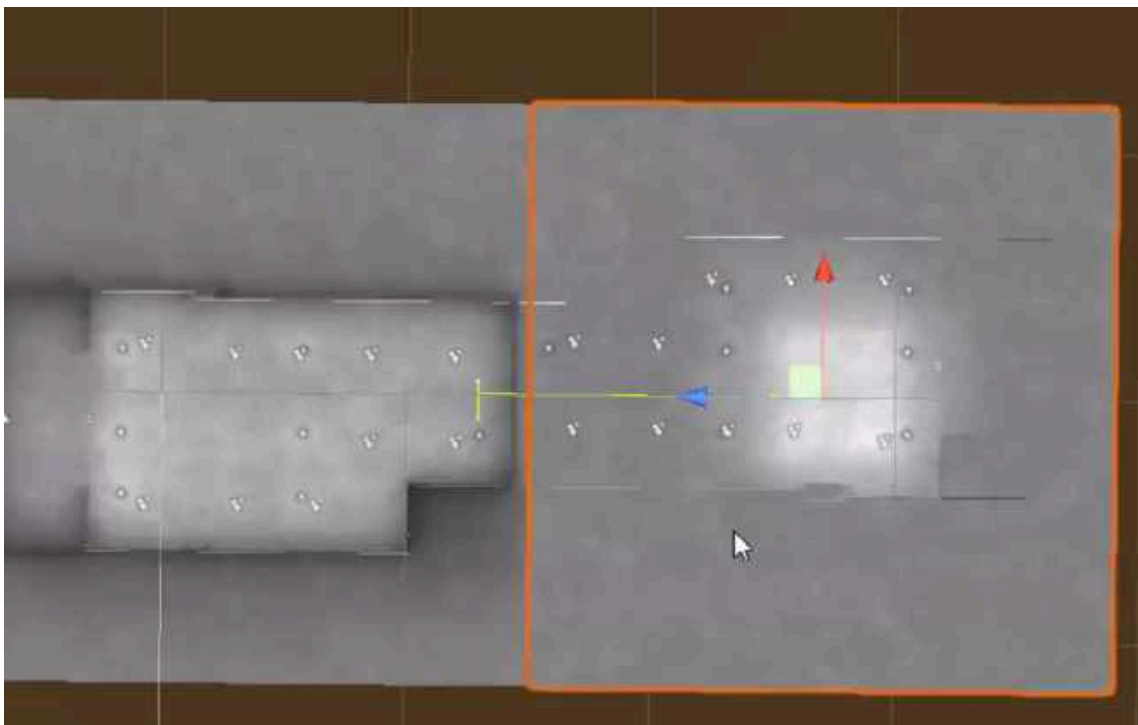
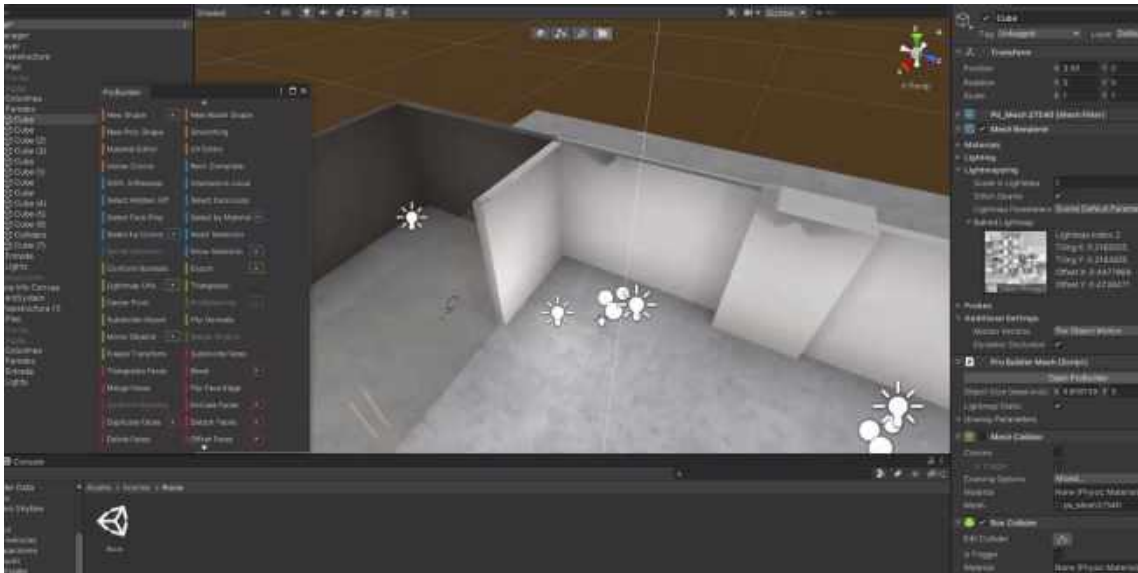


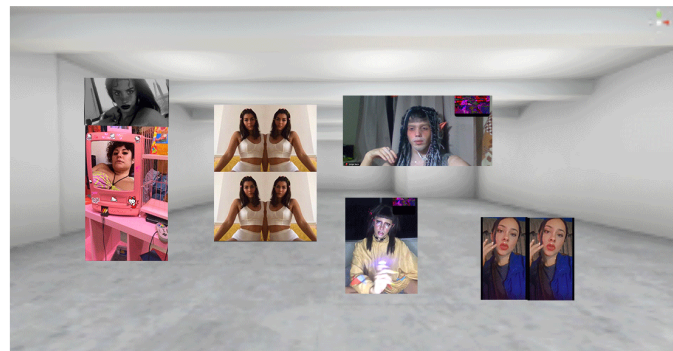
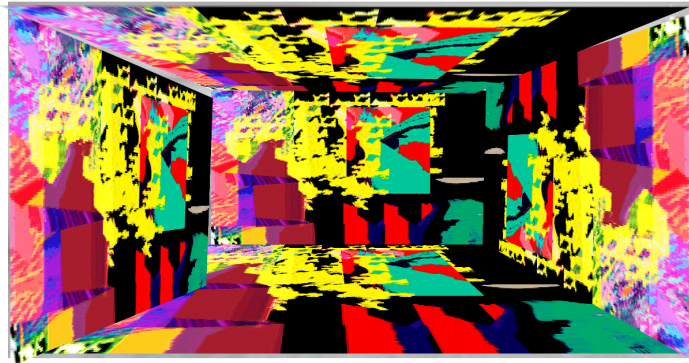
Reuniones por Zoom con Byron Toledo (Coordinador de Qgaleria)



Recreación de Qgaleria en Unity por Mark Bueno







3.4. Arte Digital para promoción en redes sociales



TRÁFICO, HIBRIDACIÓN
& DESBORDE



ERRE4AB1
ROCÍO SORIA-DÍAZ

erre4abi Universidad de las Artes GALERIA

ERRE4AB1
ARTISTA AUDIOVISUAL

Rocío Soria-Díaz (1989) Artista Multidisciplinaria. Especializada en la creación e investigación Audio-Visual. Su trabajo reflexiona sobre las nociones de auto-presentación, imágenes en movimiento y el error a partir del uso de nuevas-viejas tecnologías audiovisuales y la circulación de contenidos en internet además de su interés por la triada humano-interfaz-juego.

Ha participado en proyectos expositivos como: Se Alquila, Interactos, MMAT, Resistencia, GyeArte, Real Smart Cities, Englobe, The Maze VR exhibition de Escape010101, Híbridas y Quimeras, Dueto: Missing Link y Efectos Secundarios (No Lugar), entre otros.

Ganadora del premio de honor en Fotografía y Artes Alternativas en el FAAL-16 (2015), Premio Emersiones en Interactos (2019). Fue seleccionada para la residencia 'La casa en el aire' de No Lugar (2020).

Actualmente se encuentra en la residencia artística del Centro de Arte Contemporáneo en la ciudad de Quito, Ecuador.

T+H+D

TRÁFICO, HIBRIDACIÓN
& DESBORDE



HANNAH LEE
MUSICX INVITADX

erre4abi Universidad de las Artes GALERIA


HANNAH LEE
MUSICX INVITADX

Una productora / DJ de Los Ángeles actualmente ubicada en Quito. En 2020 sacó su primer EP y por el sello mexicano Vaarios Artistas y en 2021 tiene planeado lanzar un proyecto de ambient con +ambien, colaboraciones con otros musicxs, y un nuevo álbum.

Sus producciones oscila entre ambient y baile experimental, explorando las posibilidades introspectivas y corporales de la electrónica a través de la combinación del "sonido" y la "música".

T+H+D

TRÁFICO, HIBRIDACIÓN
& DESBORDE



BLACIO
MUSICX INVITADX

erre4abi Universidad de las Artes GALERIA

BLACIO
MUSICX INVITADX

Artista y productor musical de Guayaquil, Ecuador. Inició su carrera en el 2017 y en el 2018 debutó con su primer proyecto discográfico junto a André Farra llamado "Real life".

Hoy en día es el encargado de la mayoría del sonido y producción de Era Records. Ha lanzado más de 40 temas musicales a lo largo de su carrera y su enfoque principal es seguir haciendo música.

Su estilo es basado en un hiphop/trap futurístico influenciado mucho en sonidos espaciales, ambientales y detalles lofi que se pueden escuchar en casi todas sus canciones.

T+H+D

4.0 Anexo

4.1 Bitácora

<https://traficohibridaciondesbordebitacora.hotglue.me>

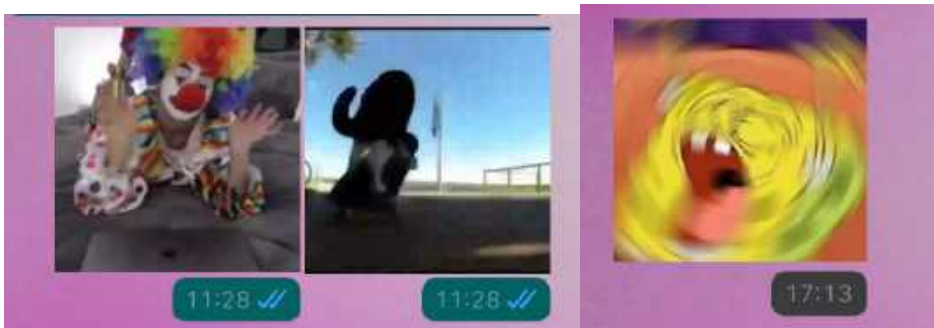
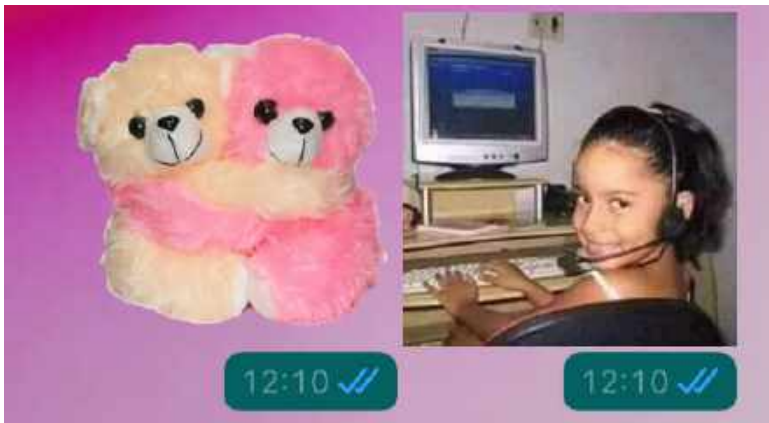
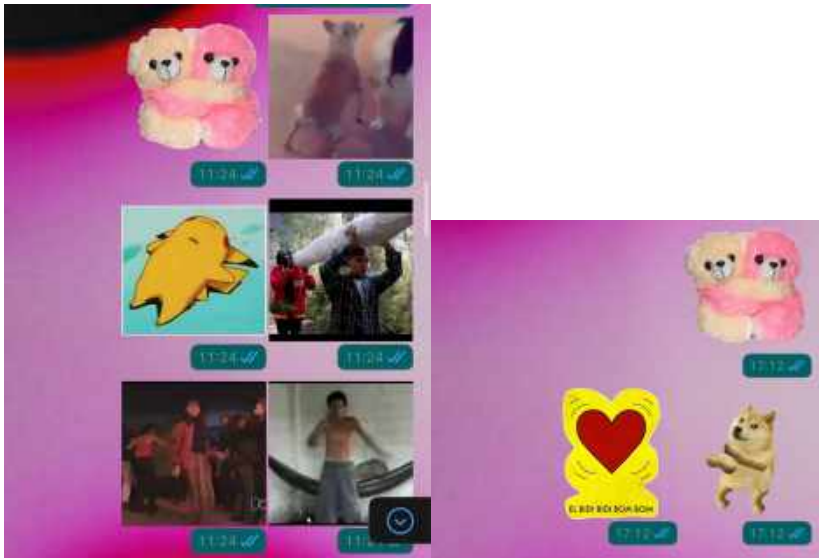
Bitácora creada en el taller de NetArt Hacks de Cynthia Paredes aka Lupita.

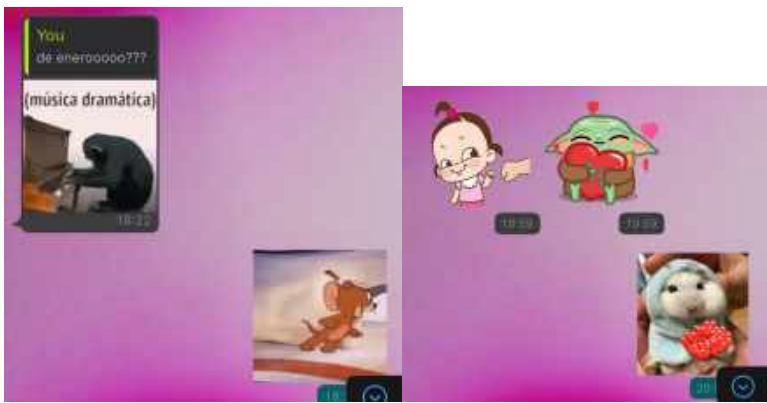
Adjunto la bitacora del proyecto que ha sido desarrollada en la plataforma hotglue.me donde están colgado el diagrama del espacio, referentes, hipervinculos a los referentes, links de obras del proyecto, información, preguntas, buzón de comentarios, bibliografía consultada y obras citadas.



Esta pagina web esta realizada como una guia de trafico hibridación y desborde, pensanda en otras opciones de recorrido más allá del scroll infinito y las lecturas lineales, esta bitacora digital es un reflejo de la practica artistica que no es solo la creación de las obras e investigación sino también el crear conexiones entre los pensamientos, las obras, y pensar como desea presentar su información que sirve como complemento del proyecto en general.

4.2 stickers enviados y recibidos durante las últimas semanas de tesis





5 BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

El medio es el diseño audiovisual, 2007. Jorge la Ferla.

Cyborgs, Mujeres y Debates. El Ciberfeminismo como teoría Crítica. 2007. Almudena García Manso.

Cuerpo, Deseo y (Ciber)Espacio, Conferencia. 2017. Remedios Zafra.

La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. 1989, Benjamin, Walter

Antropología de la imagen: Una Introducción. 2018. X.Andrade

Del tráfico entre antropología y arte contemporáneo. 2007. X.Andrade

Poéticas tecnofetichistas del posthumanismo: las interfaces vestibles. Universidad Nacional de la Plata. 2015. Castillo, Paula

Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología. Kozak, Claudia. Caja Negro, 2012.

Cine (y) Digital – Jorge La Ferla.