



presente
continuo
org

PROYECTOS REALIZADOS POR LA COHORTE 2023

Por Małena Souto Arena

Presente continuo

programa de ciencia, arte y tecnología

Fundación Williams, Fundación Bunge y Born

Con la participación de Fundación Andreani



FUNDACIÓN
BUNGE Y BORN

ORGANIZAN

FUNDACIÓN
WILLIAMS

FUNDACIÓN
ANDREANI

PARTICIPA

PROYECTOS REALIZADOS POR LA COHORTE 2023

Por Malena Souto Arena

Presente continuo

programa de ciencia, arte y tecnología

Fundación Williams, Fundación Bunge y Born

Con la participación de Fundación Andreani

Este trabajo es producto de una beca de investigación otorgada por la Fundación Williams y la Fundación Bunge y Born en el marco del programa Presente Continuo.

Índice.

I] Neuroplasticidad. P.3.

II] Con pan y con trabajo. P.4.

III] Virosicxs. P.5.

IV] Gra-phytos sonoros. P.7.

V] Caja de luz. P.8.

VI] La piedra movediza. P.9

VII] Comportamiento. P.11.

VIII] Centro espacial de Radiofrecuencias. P.12

IX] Aesthetic Post-Aesthetic-Not Name.

I

Neuroplasticidad.

Nicolás Onischuk, Francisco Román, Micaela Trombini.

Neuroplasticidad fue el proyecto presentado por Micaela Trombini, Nicolás Onischuk y Francisco Román. Bajo la consigna propuesta por Maurice Benayoun “Electroencefalografía. Cómo dar sentido a las ondas cerebrales, qué relevancia tiene en la creación artística, cómo pueden verse afectados los procesos creativos”, los artistas concibieron una instalación en realidad virtual en la que el visitante asiste a una representación visual y sonora de la actividad de las ondas del cerebro. En el entorno virtual, el espectador visualiza dos neuronas en continuo movimiento. Estas emiten pulsos de luz y cambian de color de acuerdo a sus diversas conexiones y estados. Por medio de auriculares, el usuario recibe estímulos sonoros para su relajación. Una de las decisiones más atractivas de *Neuroplasticidad* fue la traducción del proceso integrador de la sinapsis y otras conexiones neuronales en una experiencia en la que los visitantes construyen una red neuronal colectiva. El diálogo y la interacción entre dos individuos a partir de estímulos e impulsos eléctricos generan una sinapsis común, resignificando el proceso individual en una experiencia transpersonal. En paralelo, un electroencefalógrafo traduce la actividad neuronal de cada visitante en gráficos que se le entregan al finalizar el recorrido. Estos gráficos responden por color a las distintas emociones percibidas por el visitante. Esta obra, nos permite abstraer visualmente lo que sucede en nuestro cuerpo y percibir lo que acontece en el cuerpo de los otros.

“El vínculo entre la ciencia, el arte y la tecnología puede generar una amplia gama de aportes que radica en capitalizar conocimiento, sensibilidad estética e innovación tecno poética a partir de la traducción de sentido de las distintas disciplinas en la producción de obras reflexivas abiertas a la comunidad, con impacto social y fines educativos. La cocreación pone en perspectiva herramientas de colaboración, investigación, producción y divulgación hacia el

entendimiento del mundo que nos rodea. En el contexto de nuestro proyecto en el marco del programa *Presente Continuo*, esta integración puede ofrecer nuevas oportunidades para la exploración creativa, el diálogo interdisciplinario y la comunicación de conceptos filosóficos y científicos¹.”

II

Con pan y con trabajo.

Colectivo Agua y Aceite.

Daniel Álvarez Olmedo, María Belén Guilliani, Guido Villar.

Con pan y con trabajo fue el proyecto de instalación robótica y sonora creada por el colectivo "Agua y Aceite", que desde el año 2010 trabaja en el campo del arte, la ciencia y la tecnología. Producen instalaciones interactivas y evolutivas con tecnología robótica, electrónica, mecanismos i3D, video, base de datos, internet, microscopía y manipulación de microorganismos vivos. El colectivo tomó como punto de partida la consigna de Maurice Benayoun "Robótica. Imagina que dominas el uso de la robótica, la programación de construcciones. Concebir un proyecto utilizando componentes robóticos que cuestionen la relación hombre/máquina...", para investigar el comportamiento y la interacción entre sistemas artificiales de "mini robots" con microorganismos vivos. Dichas comunidades robóticas, que actúan y se expresan, permiten una visualización del movimiento del organismo vivo. *Con pan y con trabajo* expone las condiciones de extrema precariedad a la que se enfrentan muchxs trabajadores. Las largas jornadas en condiciones indignas son representadas mediante el estudio de microorganismos vivos alimentados con pan duro y componentes orgánicos, utilizados como fuente para generar energía y activar una comunidad de mini-robots. La obra se estructura en cuatro instancias: i) La alimentación y visualización de los microorganismos vivos mediante un soporte de webcam/microscopio; ii) La proyección en tiempo real y sensado mediante unas

¹ Palabras de lxs artistas.

celdas fotoresistivas experimentales que capturan movimiento; iii) El diseño de interfaces electrónicas experimentales que emiten información y facilitan la energía para la activación de los motores; iv) El funcionamiento de los dispositivos robóticos que accionan de manera colectiva.

Lxs artistas trabajan con enzimas -utilizadas para licuar y digerir proteínas- que desintegran y devoran preparados de materias orgánicas. Realizan una captura en tiempo real en el laboratorio con microscopios, sensores y celdas fotoresistivas para emitir la información del movimiento de los organismos a las interfaces electrónicas. Además, el proyecto despliega grabaciones a personas damnificadas relatando sus experiencias. El audio se coloca mediante un dispositivo sonoro en el interior de cada soporte robótico y se activa o desactiva a través de la interacción de cada uno de los robots. De esta forma, los sonidos fluyen como si se tratara de una composición musical. En el espacio expositivo se oyen murmullos generados por los distintos audios en cada uno de los robots. La única manera de distinguir cada relato individual será acercándose a un robot.

“En el proyecto *Con pan y con trabajo*, se entrelazan de manera significativa el arte, la ciencia y la tecnología, dando lugar a la construcción híbrida del Arte Biorobótico. En este sentido, la convergencia de estas tres disciplinas refuerza una transformación y expansión de los límites de cada campo, explorando una matriz conceptual y técnica que busca visibilizar la crítica de problemáticas sociales en diálogo con el entramado de experiencias sensibles. Estas no solo plantean formatos de vida y sistemas híbridos, sino que también fortalecen el vínculo con lo imaginario y poético de la narrativa artística. Los aportes de la ciencia y la tecnología en el ámbito artístico posibilitan la construcción de arquitecturas de sistemas complejos, objetos sensibles y experimentaciones que plantean la redefinición de los modos de interacción y comunicación entre el público y la obra, así como entre los mini-robots que integran la comunidad del proyecto. Esta confluencia disciplinar contribuye a la configuración de

entornos dinámicos artificiales que permiten visualizar situaciones de crisis y problemáticas sociales. Aunque estos eventos estén enmarcados en un contexto artificial, están impregnados de una realidad social crítica actual. Esto posibilita que los dispositivos tecnológicos expongan estados de crisis y situaciones de problemáticas sociales específicas en la narrativa colectiva”²

III

Virosicxs.

Andrés Belfanti, Karen Palacio, Max Parlagrecco.

Virosicxs fue un proyecto de instalación producido por Andrés Belfanti, Karen Palacio y Max Parlagrecco. El grupo eligió la consigna “Arte Generativo, Inteligencia Artificial: Concebir un proyecto grupal utilizando inteligencia artificial como herramienta. El proyecto no debería limitarse a la generación de imágenes, sino implicar también el proceso generativo como componente creativo/crítico del proyecto”, propuesta por Maurice Benayoun. *Virosicxs* se basa en la utilización de un código autorreplicante que se transmite entre dispositivos tales como el ordenador y aplicaciones móviles, utilizando a las personas como vector de transmisión. Lxs artistas concibieron un virus que afecta el sistema informático personal del usuario, poniendo en evidencia el peligro social que podría acarrear un virus programado artificialmente. La obra se constituye a partir de la interacción entre el usuario, el ordenador y el virus. Una vez infectado el ordenador, la única manera que el usuario posee para liberarse del virus es transferirlo a otra persona.

En esa transmisión, el virus escoge arbitrariamente información almacenada del usuario, que es derivada al sujeto receptor, el nuevo host, mediante una imagen creada artificialmente. Liberarse de un virus implica infectar a otro usuario, entregando además información personal extraída por el código, la cual resulta desconocida hasta el momento en que la acción es ejecutada. Lxs artistas

² Ibid 1

imaginaron un ejecutable autorreplicante, cuyos comportamientos mutan a partir de fórmulas matemáticas y algoritmos genéticos, que complejizan el algoritmo base del virus. Los vectores de transmisión del virus y las imágenes creadas a partir de archivos informáticos personales son las redes sociales y otros sistemas de mensajería utilizados por las personas en su día a día.

“Un factor fundamental del proyecto es el aspecto inmunitario como negación de la vida. Es el dilema ético-moral que supondría infectarse del virus y saber que la única manera de deshacerte del mismo es transfiriéndolo a otro usuario. Tal es la mayor diferencia con otros tipos de virus (o al menos, los más frecuentes en humanos). Además, la obra indaga en la manera en que nos relacionamos con los dispositivos digitales, involucrando la información personal que almacenamos y gestionamos con y junto a ellos. De esta forma, se plantea el enigma acerca de la información que extrae el virus: puede ser una foto, una captura, una contraseña, un historial, lo que nos lleva a reflexionar sobre qué facetas de uno mismo se apropia y expone el virus. A través de *Virosicxs* deseamos reflexionar acerca de la dimensión humano-individuo, experimentar la obra como una resultante de acciones en cadena/red, y su contingencia. Nos interesa despertar la sensación de que nos exponemos a algo "más grande" que nosotros mismos y que no solo implica un potencial peligro. La obra podría ser vehículo para una relación de la organicidad con otra realidad”³

³ Ibid 1.

IV

Gra-phytos sonoros.

**Diego Alberti, Rodolfo Marqués, Bruno Mesz, Fabián Nonino, Aimé Pastorino,
Colectivo Proteus, Tomás Rawski.**

Gra-phytos sonoros fue un sistema de dibujo generado por los estímulos de la planta. La obra fue producida por lxs artistas durante el workshop con Guto Nobrega. Utilizó un grafito del lápiz como conductor de electricidad. El circuito se cerraba en el lápiz. Dependiendo la distancia que el dibujo tomaba desde la base de la planta, el sistema indicaba un sonido que reflejaba cuáles son los valores del sistema en tiempo real. Estos valores reflejados hacían referencia a la variable que ingresaba al Arduino a través de los sensores, expresando la diferencia de tensiones que la plaqueta registraba en valores numéricos. “Nuestra obra propuso implementar las siguientes asociaciones: i) salida desde la Arduino hacia una parte de la hoja de la planta; ii) conexión de otra parte de la hoja (dependiendo la cercanía de este contacto, se modifica la resistencia) hacia la parte posterior de un lápiz de grafito; iii) entrada al Arduino conectada por otro cable a un extremo de una hoja de papel escrita con grafito en la zona de fijación. El circuito se cierra cuando una línea de grafito conecta la salida con la entrada del Arduino. Dependiendo de los valores de resistencia de la planta en la hoja, sumados a los valores de resistencia de la línea de grafito (espesores, cantidad de grafito, forma del dibujo) ingresan al arduino unos valores cambiantes que, a través de una programación, se le asignan una escala de pulsos de sonido [hertz]. Cuando el lápiz está levantado, el circuito está abierto, por lo que no ingresan diferencias de valores al sistema y, por ende, no se emiten sonidos. En cuanto se cierra el circuito, este entrega un número dependiendo la configuración casi en forma inmediata, ya que el tiempo de respuesta es el de la velocidad de la electricidad viajando por los conductores que son el cable, la planta, el grafito y el cable. (...) Lxs artistas añaden que “la escala de sonidos fue escrita a partir de los valores que estaban ingresando en ese momento, contemplando estuviera dentro de un rango audible no molesto para nuestros

oídos humanos. Estos límites forman parte de la programación que consistió en decidir dónde pasa de un sonido a otro, si se asocian en escala ascendente o descendente, o bien si son aleatorios, como parte de las decisiones que se pueden tomar a partir de la configuración del sistema⁴.

“Unos días antes tuvimos una inauguración de una obra en BienalSur con Nelo Akamatsu y Sebastián Tedesco. Era una instalación multisensorial, llamada “Umwelt”, basada en la idea de que los organismos vivos compartimos el mismo mundo físico, pero vivimos cada uno en nuestra propia burbuja sensorial. La experiencia del workshop con Nobrega amplió estas inquietudes y me invitaron a reflexionar sobre la transmodalidad, es decir, las asociaciones entre distintas modalidades sensoriales, como un código semiótico común entre distintas especies que atraviesa esas burbujas (por ejemplo, tanto para las tortugas como para nosotros, un sonido agudo está más arriba visualmente que uno grave), y que ese código transmodal podría ser la base de una comunicación interespecies, a cierto nivel...”⁵ “En mi opinión, creo que la obra no sitúa a la planta como un objeto sagrado, sino que se sincera con el simple hecho de que compartimos un espacio-tiempo. Incluir este nuevo tipo de vida, el digital o electrónico o cibernético, dentro de una serie de interacciones con organismos vivos que son imposibles de evitar, me parece lo más sano para pensar nuestro entorno y a la obra de arte como consecuencia de estas relaciones”⁶

⁴ Ibid 1.

⁵ Palabras de Bruno Menz.

⁶ Palabras de Rodolfo Márquez.

V

Caja de luz.

**Pablo Chimenti, Andrés Belfanti, Belén Romero Gunset, Federico Gloriani,
Magdalena Molinari.**

Caja de luz se compuso por un sistema cerrado en el cual la luz tradujo los movimientos de la planta y, su la vez, se vio afectada por ella, incidiendo en su comportamiento interno. Además, esta información se empleó para controlar la luz que se arroja sobre el potus. El sistema se contenía en una caja, que funcionaba como una cámara oscura. La luz fue el medio a través del cual se dibujaba el movimiento en tiempo presente de la planta. A su vez, el grupo realizó otro dibujo con luz a través de la pantalla de una computadora, que representaba visualmente información del movimiento y las constantes oscilaciones del organismo vivo. Uno de los laterales de la caja estaba forrado en papel vegetal (el papel blanco donde el grupo dibujó durante el workshop con Nóbrega), simulando un desfile de sombras chinas con las luces que la misma planta generaba.

En este proyecto, el grupo tomó como punto de partida las consignas y ejercicios realizados durante el workshop con Guto Nóbrega, en relación al acto de dibujar y contemplar. Por ello, incluyeron el papel en el armado del dispositivo. “Partimos también de la observación del movimiento de la planta, la cual se movía en el lapso de diez y quince minutos. No podíamos dibujarla porque se encontraba en constante movimiento. Sin embargo, a partir de esta observación, la colocamos dentro y la reflejamos en la caja de luz. La planta proyectaba varias capas de sombras de colores sobre el papel-pantalla que se encontraba en el frente de la caja”.

⁷ Ibid 1.

VI

La piedra movediza.

Sebastián Bustingorry, Eliana Guzmán, María Laura Gómez, Consuelo López,
Laura Palavecino, Cristian Segura.

La Piedra Movediza fue un proyecto de instalación sonora reactiva, de sitio específico, concebida para ser exhibida en museos o galerías. Lxs artistas emplearon la consigna propuesta por Benayoy, “Diseño del comportamiento: Las obras de arte se convierten en sujetos. Tienen un comportamiento específico diseñado por el artista. Este comportamiento puede afectar su relación con el entorno, con el público... El comportamiento de la obra de arte refleja la intención del artista [intencionalidad artificial]”. *La Piedra Movediza* se trata de una réplica de la roca de granito movediza de Tandil. Emplazada en el centro del recinto, la réplica aparentemente inmóvil e inerte cobraría vida a través de la vocalización del rugido del viento, el sonido de su caída y las voces de quienes se acercaron a ella antes de su colapso en 1912. Equipada con un sistema de procesamiento de sonido compuesto por sensores de proximidad y amplificadores, esta monumental formación de granito detectará la presencia de los visitantes para reproducir grabaciones de época y sonidos del entorno original, tanto del pasado como del presente.

“Debido a que concebimos a la obra desde una perspectiva lúdica, trabajamos en torno a la definición de la obra siguiendo el modelo MDA de Robin Hunicke, Marc Leblanc y Robert Zubec. El modelo MDA es un enfoque formal para la comprensión de juegos que vincula el diseño, la producción y la crítica. El modelo MDA [Mechanics, Dynamics, Aesthetics⁸] desglosa el análisis de obras en capas de mecánicas [reglas y elementos gráficos, sonoros, físicos, controles], dinámicas [comportamientos emergentes posibilitados por las mecánicas] y estéticas [forma de disfrute, emociones y sentimientos que se desean potenciar].”⁹

⁸ Mécanicas, dinámicas, estéticas.

⁹ Ibid 1.

Respecto a la capa mecánica, el sistema de procesamiento de sonido de la instalación detecta la proximidad de las personas mediante un array de sensores de ultrasonido conectados a una interfaz Arduino. Estos sensores están vinculados a un conjunto de actuadores amplificadores que responderán con distintos tipos de sonidos según la distancia de las personas y el área de detección de los sensores. Como elemento adicional para generar expectativa, diariamente, a una hora determinada, la piedra simula una "caída" de su posición. Inicialmente, lxs artistas consideraron fijar este horario a las 5:15 pm, aunque posteriormente discutieron la posibilidad de que fuese aleatorio dentro de una franja horaria establecida. En cuanto a la dinámica, el grupo aspira a que los visitantes recorran la formación mineral, la observen desde distintos ángulos y adopten comportamientos diversos, influyendo en el reconocimiento de señales y generando una reproducción de respuestas múltiples, aleatorias y superpuestas. En la medida en que se congreguen grupos de personas, el paisaje sonoro se enriquecerá. En lo que respecta a la estética, la obra empleará una puesta en escena sobria: paredes blancas, escasa presencia de texto y la réplica ubicada en el centro de la sala. Se destacará la experiencia de descubrir y explorar sonidos, así como presenciar texturas visuales y táctiles. Lxs artistas proyectan una vivencia colectiva, "ya que la caída de la piedra generará una conexión con la historia y la identidad del público"¹⁰

¹⁰ Ibid 1.

VII

Comportamiento.

**Fabiana Barreda, Saga Barros, Solana Lanchares, Agustín Miguez,
Gabriela Munguía, Belén Romero Gunset, Lucía Jazmín Tarela.**

“Bajo la consigna 'Diseño del comportamiento: Las obras de arte se convierten en sujetos. Tienen un comportamiento específico diseñado por el artista. Este comportamiento puede afectar su relación con el entorno, con el público... El comportamiento de la obra de arte refleja la intención del artista [intencionalidad artificial]' propuesta por Maurice Benayoun, trabajamos en la concepción de un proyecto colectivo. Los primeros desafíos surgieron de inmediato: la colaboración entre individuos con trasfondos, conocimientos y prácticas diversas, algunxs habituados a trabajar solitariamente. Pasaron por la mesa numerosas propuestas, tanto conceptuales como técnicas, relacionadas con el abordaje de la consigna. Con la intención de tomar distancia de las nociones del antropocentrismo y la intencionalidad explícita que suele plagar cualquier instrucción o tarea impartida a una máquina, optamos finalmente por emplear diversas Inteligencias Artificiales como herramienta principal. ChatGPT nos ayudó a labrar el algoritmo, una serie de "pasos a seguir" destinados a reflexionar sobre el rol de las tecnologías e inteligencias actuales en nuestra sociedad. Estos pasos carecían de una continuidad lineal entre sí (no en el sentido secuencial en el cual un paso sigue al anterior y precede al siguiente), lo cual motivó a Maurice a sugerir que consideráramos dicho texto como un manifiesto y no como un algoritmo. Con el propósito de enriquecer visualmente el documento, recurrimos también a Dall-E para generar imágenes, predominantemente abstractas, que acompañaron los diversos conceptos del manifiesto. A pesar de que la relación entre el texto y las imágenes resultó por momentos inconexa, logramos dar cuenta del concepto de autonomía y

comportamiento de la inteligencia no humana, evidenciando, al mismo tiempo, su naturaleza aún incipiente y embrionaria”¹¹

VIII

Centro espacial de RadioFrecuencias.

**Pablo Chimenti, Federico Gloriani, Magdalena Molinari, Malena Souto Arena,
Lucas Turturro.**

“Elegimos la consigna propuesta por Maurice Benayoun 'Arte en el espacio: Concibe un proyecto de grupo que implique el envío de artefactos al espacio. Especifique su intención, los resultados esperados'. A cada uno de los que formaban nuestro grupo nos interesaba este tópico por su vínculo con nuestras prácticas. Magdalena es arquitecta y artista lumínica, concibe proyectos en el espacio en los que vincula el arte de la luz y la tecnología; Lucas estudió cine, dirige películas y desarrolla piezas instalativas de cine expandido; Pablo es artista sonoro, produce experiencias instalativas, performances y obras que indagan en el sonido y la voz como recurso estético; Malena estudió cine y se especializa en la curaduría de instalaciones electrónicas-digitales; la práctica de Federico emplea el uso alternativo de sistemas de comunicación en vías de obsolescencia. Es por eso que desarrollamos un proyecto de instalación sonolumínica, caracterizado por conectar dos espacios. Emplazada en un centro de arte, la instalación traduciría en luz y sonido los mensajes enviados y recibidos desde el espacio.

En el proceso de creación, surgieron diversos interrogantes que estructuraron el diseño expositivo: ¿Es tiempo o es espacio? ¿Cómo trasponer esa experiencia indisociable? A la hora de avistar un cuerpo celeste, en muchos casos ya inexistente, es bien sabido que lo que vemos es un tiempo pasado que permanece

¹¹ Ibid 1.

latente a través de la luz que llega a la tierra y a nuestros ojos. Por otro lado, la noción de tiempo y espacio vinculada al espacio sideral necesariamente plantea cuestiones existenciales: la inconmensurabilidad del universo, la posibilidad de la existencia de seres no terrestres, la fugacidad y relatividad del tiempo, la fragilidad del espacio exterior en su falta de límites, y la (in)finitud. Entre estos temas, el ser humano intentando comprender la vida y el más allá. La instalación sonolumínica nos permitía condensar estos conceptos a través de una experiencia perceptual, inmersiva y sinestésica. El espacio negro de la sala de arte proyectaría mínimos halos de luces cenitales o laterales, mientras se escucha el sonido intervenido proveniente del latir de los cuerpos celestes o las transmisiones radiales de satélites y astronautas. Además, concebimos la idea de enviar e interceptar mensajes del exterior que, en muchos casos, quedan eclipsados en el espacio y corresponden a un tiempo pasado. Las diversas fuentes sonoras serían traducidas a través del trabajo con el color y la luz instalada en el recinto. La utilización de la luz y el sonido en este proyecto no fue arbitraria. La luz representa la imagen posible de todas las imágenes. Convoca experiencias perceptuales caracterizadas por la abstracción o la imagen virtual que surge en nuestras mentes. Por otro lado, el sonido es una fuente expansiva que viaja intentando encontrar su medio elástico; y su interpretación en el humano es abierta e infinita. Ambos recursos invocan la experiencia de la abstracción, la imaginación y la autopercepción.

Por otro lado, el diálogo entre humanos y sus fronteras ha sido un tópico recurrente en la historia del arte tecnológico. Podríamos mencionar el "Minuphone" o la video instalación "Simultaneidad en Simultaneidad" de Marta Minujin, así como la video escultura de Nam-June Paik, "Electronic Superhighway" o incluso "The Tunnel under the Atlantic" de Benayoun, que predijeron la globalización del mundo y la hiperconectividad entre fronteras a través de los medios. En este caso, ampliamos la pregunta acerca de la forma en la nos comunicamos y percibimos con y en el espacio exterior y, quizá, con seres no terrestres. Durante la presentación a Maurice, el artista nos comentó que se

sentía interpelado, porque estaba trabajando en una obra con muchas cercanías, empleando los mismos conceptos y desarrollando una puesta en escena con varias similitudes.”¹²

IX

Aesthetic Post-Aesthetic-Not Name.

Eliana Guzmán, Laura Olalde, Alejandro Saenz, Carla Tortul.

¿Qué pasaría si todas las imágenes aprehendidas del mundo desaparecieran en un minuto? ¿Dónde quedarían las estéticas asimiladas desde nuestra concepción cognitiva? Imaginemos por un momento un universo donde las categorías estéticas canónicas se disuelven, abriendo paso a nuevas configuraciones simbólicas. En este escenario post-estético, el proyecto de Guzman, Olalde, Saenz y Tortul vislumbra una sociedad ideológicamente sesgada, signada por restricciones ciudadanas en torno a la privacidad, los datos personales y los derechos tecnodigitales en tiempos de gubernamentalidad algorítmica.

“Nuestra propuesta “Aesthetic Post-Aesthetic-Not Name”, desarrollada en el workshop facilitado por Maurice Benayoun en el marco del Programa *Presente Continuo*, cuestiona los límites de nuestra finitud biológica, íntima y vulnerable en una era marcada por la vigilancia biodigital, la geopolítica y el control sistemático. Consiste en una propuesta activista que señala la vulnerabilidad de los datos personales subvirtiéndolos las imágenes tomadas por cámaras de vigilancia en los espacios públicos a través de su intervención por algoritmos que reconstruyen la imagen haciéndola NO-reconocible dentro de los cánones de las estéticas humanas. A través del desvío del uso habitual de estas tecnologías de control nos sumergimos en un debate que transita el hacktivismo,

¹² Ibid 1.

la identidad, los algoritmos y la intimidad biométrica capturada en los espacios públicos, bajo el engaño de *world coins-for every human*.

Las imágenes de síntesis son semejantes a la capacidad de representarnos como humanos en el mundo que habitamos. Sin embargo, lo no-humano adquiere comportamientos cognoscitivos para identificarnos. Nos convertimos en carnada de un predador sintético que nos iguala en la persecución salvaje y primitiva, con la misma intensidad con la que los humanos nos hemos dirigido sobre otras especies. Emerge en estas enunciaciones nuestra relación con las imágenes para dirigir un modelo de alteridad, deformación y salvataje, en una percepción distópica que olvida los cánones de belleza como estrategia de resistencia”¹³

¹³ Ibid 1.