

ESTÓMAGO-PULMÓN CONTROL BACTERIA AMOR MUÑOZ

BIOESCULTURAS SONORA: VIDRIO, HIERRO, TELA,
SENSOR DE CO2, SENSOR DE PH, ELECTRÓNICA,
BACTERIAS Y LEVADURA / 2021

Hybrida 0.2 es una serie compuesta por *Estómago-pulmón* (2021) y *Control Bacteria* (2021), dos bioesculturas sonoras, dentro de las cuales habita una variedad de organismos (colonias de bacterias y levaduras) y cuya supervivencia provoca un proceso de fermentación constante. Esta actividad metabólica se transforma en datos electrónicos mediante el uso de sensores que, a su vez, se expresan en una ambientación sonora compuesta por sonidos gástricos e intestinales.

Se trata de una serie de estímulos auditivos que expresan procesos orgánicos mediados por una sensibilidad técnica. Al mismo tiempo el monitoreo de CO2 dicta en las piezas gestos de vida cómo la respiración y el movimiento en el espacio. Cada bioescultura supone una proyección de lo humano: a partir de su actividad biológica, de los sonidos traducidos por el lenguaje informático y de su presencia y arquitectura corporal, el proyecto evoca un “ente ciborg”. La propuesta delinea un futuro posible que, por lejano que nos parezca, ya existe en potencia entre nosotros.

FIJACIÓN DE LA ESCENA SERGIO BELTRAN-GARCÍA VIDEOENSAYO / 2022

En este videoensayo, Sergio Beltrán-García comparte un fragmento del registro espacial en LiDAR (del inglés Laser Imaging Detection and Ranging) en donde Lesvy Berlin Rivera Osorio fue privada de su vida por razones de género, un material que contribuyó al esfuerzo colectivo de contra-investigación #JusticiaParaLesvy. Revelando mecanismos de ocultamiento que participaron en la investigación forense de las fiscalías, el proyecto explora el complejo entramado de lo que es visible bajo los regímenes ópticos, algorítmicos y judiciales que están bajo el control del Estado. Así, este análisis cuidadoso del espectro de visión se demuestra como una importante estrategia para la procuración de justicia y pone en evidencia la participación legislativa y computacional en la alteración de la verdad pública.

LA DESESPERANZA JULIETA GIL IMPRESIÓN 3D / 2021

Esta pieza representa un cuerpo femenino fragmentado dentro de una estructura metálica. La obra se creó escaneando una escultura situada en la Alameda Central de Ciudad de México que encarna a una mujer acurrucada en una postura infantil, una alegoría de la desesperanza. Su base metálica se asemeja mucho a los andamios que suelen envolver los monumentos y las esculturas durante el proceso de limpieza profunda y restauración.

SOLO BRITNEY PUEDE JUZGARME FERNANDA ACOSTA INSTALACIÓN / 2021

Solo Britney puede juzgarnos es un proyecto que busca el vínculo entre la cultura pop, los afectos y la construcción de la feminidad. La obra surge a partir de un llamado virtual a personas que porten tatuajes relacionados a Britney Spears. (Esta estrella pop se ha convertido en los últimos años en sinónimo de resistencia y su historia ha involucrado al espectáculo en reflexiones alrededor de la violencia mediática, médica y económica hacia identidades femeninas.) La finalidad de la convocatoria fue producir una serie fotográfica con dichos tatuajes, y a su vez generar conversaciones respecto a que nos significa Britney respecto a la construcción de nuestra idea de feminidad desde lo personal y afectivo.

El montaje del proyecto fue una instalación con las fotografías resultantes impresas en formatos diversos, un video del proceso de mi propio tatuaje, un tapete de mezcilla y un video con escenas de una reunión entre los modelos y el equipo de fotografía. La instalación se plantea como un lugar cálido que invita al espectador a habitarlo, a sentarse y conversar respecto a las imágenes que le rodean o a su propia experiencia femenina.

EQUINOPSIS {DATA FILTER ON BODY SURFACE} MALITZIN CORTÉS

FILTROS DE AR | INSTALACIÓN FÍSICA / 2021

Actualmente la cantidad de ropa que se produce es mucho mayor de lo que la humanidad necesita, Equinopsis nace como una interfaz de la creencia en alternativas para producir de forma más sostenible o de no producir en absoluto, mostrando que algunas prendas solo pueden existir en sus versiones digitales según el contexto, un post de instagram no debería generar el consumo de una prenda que jamás volverá a ser usada.

ISLAND OF SIMULATION, A TROPICAL PLAYGROUND ANDREA CARRILLO

VIDEOINSTALACIÓN / 2020

Esta pieza explora las implicaciones tecnológicas, éticas y estéticas de la simulación de ecosistemas tropicales. La narración se sitúa en el Climatron, un invernadero de cúpula geodésica construido en la década de 1960 en St. Louis, Missouri, que intentaba simular las zonas climáticas de Hawai, Java, las Indias y el Amazonas con fines de investigación y espectáculo. La obra se basa en las complejas cuestiones que rodean la producción del paisaje, revelando las lógicas coloniales y los principios del exotismo, la relación entre el poder y el espectáculo, y cómo se ha legitimado el conocimiento occidental a través de la ciencia, la tecnología y la estética. Fluctuando entre la realidad y la ficción, intenta subvertir las formas en que llegamos a entender este paisaje tropical y especular sobre nuevas formas de acercarse a la naturaleza. A través del uso del animismo se ponen de manifiesto múltiples sensibilidades no humanas, manifestando con nitidez una dimensión sobrenatural ligada al cuerpo y a lo sensorial. Los personajes de la historia, la cúpula, las plantas y las rocas falsas, son capaces de tejer narrativas en torno a las obsesiones etnocéntricas de reproducir mini mundos ajenos en espacios cerrados, planteando cuestiones más amplias en torno a nuestra compleja relación con la naturaleza como un “Otro”.

Vendrán lluvias suaves

SEPTIEMBRE — ENERO 2023

VIRAL
ANNI GARZA LAU
INSTALACIÓN INTERACTIVA / 2021

Hasta el año 2021 el virus SARS-COV2 había sufrido 81 mutaciones y la tasa de contagio aumentó exponencialmente. A través del intercambio transdisciplinario entre biología molecular, inteligencia artificial, electrónica y arte, se desarrollaron dos visualizaciones interactivas que intentaban predecir la evolución del virus a través de datos reales, pero influenciados por los comportamientos de sus usuarios. Las piezas resultantes, en formato digital o como esculturas luminicas, se comportan como entes orgánicos a través de patrones generativos que siguen la lógica del ARN del virus así como de la pandemia a nivel social. Estas exploraciones surgen como inicio de una conversación sobre la relación y sus consecuencias entre materia orgánica (microorganismos) y sistemas digitales (inteligencia artificial), así como sus posibilidades expresivas.

EXP(IA)CIÓN
CÉSAR CHIRINOS
VIDEO DE 3 CANALES CON AUDIO / 2022

La especulación es un ejercicio inocente de imaginación sino se enuncia desde un planteamiento crítico. ¿De qué manera es posible pensar futuros que han sido desplazados? ¿Es este ejercicio tan siquiera posible? Las herramientas creativas que pueden brindar acceso a estas interrogantes como la inteligencia artificial, mucho más allá de idealizar y tokenizar al pasado, permiten preguntarnos sobre qué imaginarios se ha construido la idea del futuro. Qué sesgos y sobre qué fundamentos ha sido concebida esta visión maquinica. La pregunta por la especulación es necesariamente también una pregunta que implica a la tecnología.

LEY, PAZ, GUERRA, JUSTICIA
JULIETA GIL
ESCULTURAS DE YESO INTERVENIDO CON CNC / 2021

Citas extraídas de un artículo de prensa sobre la restauración del monumento de “La Victoria Alada” en Ciudad de México.

Ley: En esta estatua se observan fallas y bordes imperfectos. También hay presencia de humedad y aberturas en sus juntas, por lo que necesita ser remodelada.

Paz: La base de esta estatua presenta desgaste por humedad, aberturas en sus juntas y necesita ser remoldada.

Guerra: La base de esta escultura presenta desgaste debido a la humedad, aberturas en sus juntas y también necesita ser remoldada.

Justicia: Aquí hay grietas, aberturas en las juntas, y por esto algunas partes alrededor de la escultura necesitan ser reemplazadas.



#CCDiezAños

SELECCIÓN ANTINATURAL
ANNI GARZA LAU
INSTALACIÓN INTERACTIVA / 2021

Este proyecto surge de la necesidad de reescritura / reedificación de las estructuras que soportan los sistemas del capital digital basados en la minería de datos personales. La pieza presentada es la primera de una serie de ejercicios que sitúan información relacionada a la identidad en contextos no humanos con el afán de dotarla de cierta autonomía. A través de la experimentación con técnicas de biología molecular e inteligencia artificial, se busca formular soportes y paradigmas cercanos al cómputo orgánico/ biológico, a partir de los cuales podamos imaginar otros sistemas de significación y relación más equilibrados entre humanos, máquinas y el resto de organismos que coexistimos de manera compleja. El proceso representa una postura política que disloca la cadena de propiedad y uso de la información personal al tiempo que nos permite desarrollar interfaces, basadas en imagen y lenguaje, que manifiestan de manera asequible nuevas identidades híbridas.

AIRE V.3
INTERSPECIFICS
INSTALACIÓN MULTIMEDIA, NET ART / 2022

Aire V.3 es un álbum audiovisual generado con el uso de herramientas de machine learning que analizan los patrones de los niveles de contaminación en diferentes ciudades alrededor del mundo: Ciudad de México, Bogotá y Sao Paulo. Los datos provienen del sistema predictivo de Resource Watch, diseñado por el World Resources Institute y la NASA. Este proyecto piloto ha servido como plataforma de uso del API de RW. Interspecifics ha creado una serie de composiciones sonoras y visuales donde se muestran la dinámica de los contaminantes en el aire de cada una de estas tres ciudades. La primera etapa de este proyecto se compone por una experiencia A/V en segmentos de 10 minutos donde se muestran paisajes urbanos hechos de elevaciones de mapas 3D e imágenes de satélite, acompañados de composiciones sonoras generativas. Los contaminantes son analizados en una escala de saturación a cada uno se les asigna una identidad sonora propia que responde al flujo de datos a manera de señal de modulación o control. Los patrones más relevantes y particulares que detecta nuestra herramienta personalizada de machine learning sirven para detonar y activar los eventos a medida que ocurren, estableciendo la estructura de toda la composición.

REALIDADES MIXTAS 1.1, 1.2, 2.1 Y 2.2
HELENA GARZA
EN COLABORACIÓN CON BITS AND ATOMS
PINTURA E INTERVENCIÓN DIGITAL / 2021-22

Proceso híbrido entre pintura, coding y plotteo. Un ejercicio de espejo entre la mano humana -que responde a la conciencia- y la robótica -que responde al código-, bajo la misma constante: autonomía, precisión y repetición de uno y otro. Intervenciones manuales sobre procesos maquinicos.

Sólido
Líquido