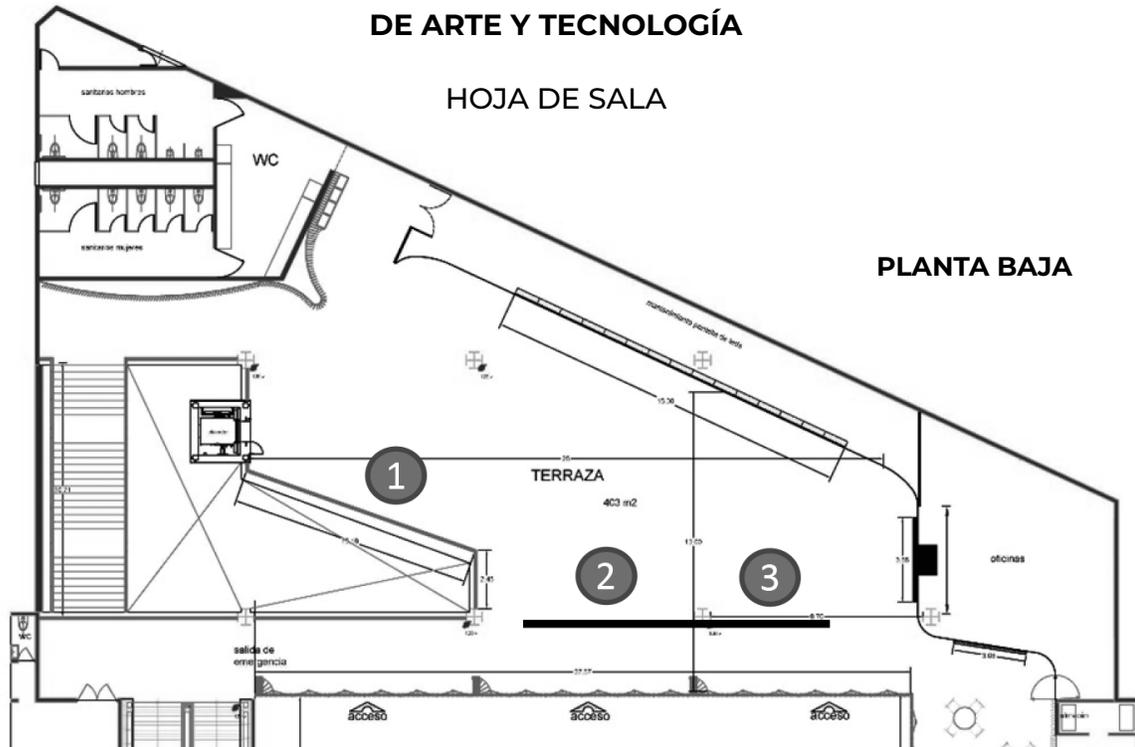


404 FESTIVAL INTERNACIONAL DE ARTE Y TECNOLOGÍA



1 **'TypeWriter Bot' (2011-2023)** **Gauthier Le Rouzic (Francia)**

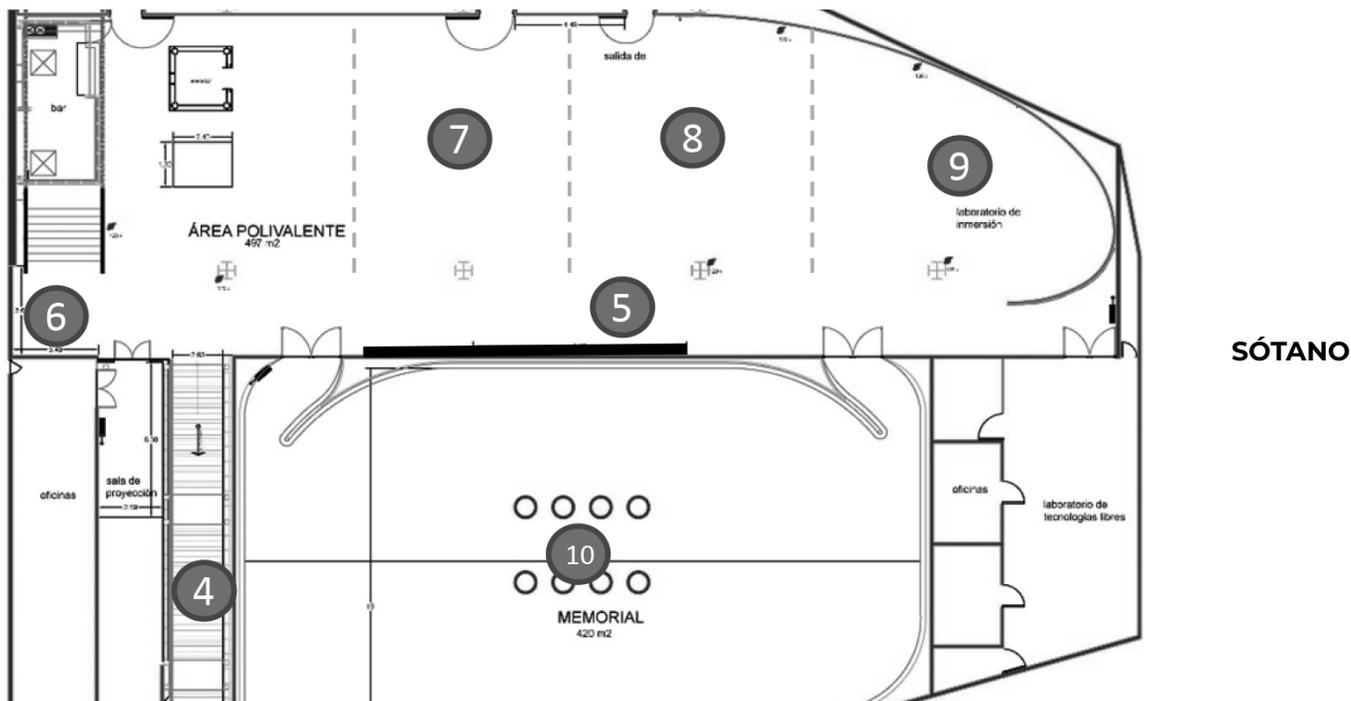
TWB es una máquina de escribir que interactúa con el usuario y provoca al espectador. Responde a cualquier pregunta y establece un diálogo: la creación de un «chat» informático con la máquina de escribir permite el encuentro entre técnicas y modos de comunicación que pertenecen a distintos «espacios temporales». El dispositivo, mecánico e informático, genera un sinfín de conversaciones, y así como distintas redes sociales pueden dar información. Por lo tanto, se provocan reacciones a las declaraciones realizadas.

2 **'Impulse' (2023)** **Anni Garza Lau y Stefanie Wasserman (México y Estados Unidos)** **en colaboración con Vivianne Aerts (Holanda)**

¿Qué sucede cuando las neurociencias y la inteligencia artificial sufren una mutación antropomórfica? 'Impulse' explora esta pregunta en una experiencia lúdica de ficción sináptica que imagina la evolución humana en el futuro próximo. A través de la aplicación de realidad aumentada, el usuario experimenta la simulación de las sinapsis de seis tipos de neuronas/personajes, una narración textual en perpetuo flujo mediante la interacción espacial con un ambiente sonoro cambiante. La pieza permite que se desarrolle una red de neuronas activas, especulaciones surreales con sus consecuentes adaptaciones y entrelazamientos. Así como el propio cerebro, "Impulse" es una narración experimental sin fin de impulsos eléctricos.

3 **'Discriminación Tonal: Espectro de la desigualdad' (2023)** **Omar Jaimes Rew (México)**

Discriminación Tonal, es una video-instalación que examina la intrincada relación entre el tono de piel y la economía en México. Inspirada en la obra "Estudio Económico de la piel de los Caraqueños (2006)" de Santiago Sierra, esta pieza utiliza tecnología de visión por computadora para capturar y analizar el tono de piel de los espectadores. Al interactuar con la instalación, la cámara del sistema registra el rostro del espectador y calcula un promedio del color de su piel. Utilizando algoritmos y datos del estudio de discriminación del color de piel en México realizado por el INEGI en 2017, la pieza ofrece una estimación del posible salario del espectador basado en su tono de piel y otros datos predictivos como las áreas de trabajo con mayor porcentaje de participación.



**4 'Informe o El Agobiante anhelo de ser todo, menos humanos' (2018)
Gerardo Castillo Corona (México)**

Esta serie de cuerpos híbridos creados mitad de personajes que existen en la vida real, mitad bajo construcciones en post producción, fue creada en el 2018, sin afán alguno de ser premonitoria, encontró un camino que en el 2020 sufrimos todos: el deseo soberbio de explorarnos a nosotros mismos, de ser y estar pese a la distancia: omnipresencia, le dicen. Ya sea por evolución o competitividad, buscamos ser TodoPresentes, TodoSabientes, TodoInteresados incluso TodoDolientes. Pero: ¿A dónde nos lleva esto si siempre estamos metidos en una vorágine temporal, en donde el cuerpo apenas nos alcanza para ser cuerpo? ¿Cuándo nos va a alcanzar para ser cuerpo, tiempo y espacio?

**5 'Symbiosis Nexus' (2023)
Ashby Solano (México)**

Symbiosis Nexus es una serie de imágenes generadas con modelos de Inteligencia Artificial generativa, que exploran la co-creación entre humanos y máquinas. Un universo futurista y surrealista, donde la fusión de la mente humana y la tecnología emergente desencadena una expansión sin precedentes de la creatividad y la conciencia. A través de intrincados patrones de circuitos electrónicos y redes neurales, estas imágenes invitan al espectador a reflexionar sobre el poder y el potencial de la colaboración humano-máquina en un cosmos vibrante y lleno de posibilidades.

**6 'Cámara ciega' (2022-2023)
Diego Trujillo Pisanty (México)**

Cámara ciega es un dispositivo con inteligencia artificial que genera imágenes usando sonido en lugar de luz. Su cuerno apunta hacia un sonido y al presionar el botón lo convierte en imagen. Las 'fotos' se encuadran con los oídos ya que la cámara escucha, pero no ve. Utiliza una red neuronal artificial (RNA) personalizada para encontrar una representación común entre sonido e imagen. La RNA fue entrenada con videos de la Ciudad de México. Cada cuadro de video se asoció con su segundo anterior de sonido. La red codifica el sonido en un vector, lo decodifica como la imagen correspondiente, e intenta convencer a otra red de que el resultado es una fotografía. Restringir los datos de entrenamiento a la ciudad de la cámara la impregna con una perspectiva local. La mayoría de las I.A. buscan reducir el sesgo, sin embargo, 'Cámara ciega' se acepta urbana y mexicana al interpretar los sonidos que escucha desde esta posición.

El proceso de producción del código provoca reflexión sobre cómo funcionarían las I.A. escrita por artistas y a diferencia de las actualmente disponibles.

7 'Shakus' (2022) Ocotelab (México)

Shakus es una escultura sonora interactiva de carácter musical, que habita en un paisaje sonoro envolvente. Su sonido da forma al ambiente, propone un ejercicio de contemplación consciente a través de la escucha activa, que ayude al ser humano a articular de nuevo con su entorno natural. Sus diversas estructuras tubulares audio interactivas, evocan la profundidad del bosque de bambú, proporcionando al usuario un espacio de reflexión y conexión sensorial. A través de detección ultrasónica, cada estructura tubular nombrada shaku, emite atmósferas sonoras y musicales únicas tanto a nivel individual, como colectivo.

La participación activa de los usuarios dentro de Shakus, es casi sinfónica y plantea un discurso de coexistencia en el que sus sonidos musicales, armonizan, se suman y jamás transgreden sobre el paisaje sonoro de la instalación. Un efecto psicoacústico que nos recuerda la posibilidad de equilibrio entre el hombre y el planeta en el que habita.

8 'Physis' (2020) Raisa Pimentel (México)

El ritmo acelerado de vida que llevamos nos ha desconectado de la naturaleza y entre nosotros, por eso Physis surge de la necesidad de restablecer la conexión mediante el uso de la tecnología. Physis es una instalación interactiva inspirada en el simbolismo y el diseño espacial de un jardín zen para proponer una forma metafórica de esculpir a través de una conexión especial con la naturaleza. La instalación consta de una composición concéntrica de piedras alrededor de un círculo de arena, sobre las piedras se encuentran tres rocas que al tocarlas generan visuales proyectadas sobre la arena y sonidos que se pueden escuchar a través de audífonos. Este diseño base se adapta a la naturaleza circundante por lo que se recogerá material en los alrededores de la CDMX. Al interactuar con las rocas, capas de visuales y audios se superponen en tiempo real, lo que resulta en una forma mutable de esculpir que depende de la interacción de los usuarios, generando así una experiencia colectiva.

9 'GaGe' (2023) David Clark (Canadá)

GaGe es una instalación que consiste en un modelo de ferrocarril "deconstruido" que genera proyecciones audiovisuales. El video es generado por cámaras de transmisión en vivo integradas en un modelo de tren y mediante imágenes 3D activadas por realidad aumentada integrada en el modelo. Al igual que sus proyectos de net art, cine y radio, este trabajo posee una fuerte narrativa no lineal. La pieza incluye historias sobre Phineas Gage, el trabajador de American Railway que sobrevivió a un extraño accidente en 1848 donde una varilla apisonadora de 2 metros de largo le atravesó limpiamente la cabeza (un caso que influyó en el desarrollo de la Neurobiología). La pieza aborda "Railway Spine", una versión temprana del shock resultante de los accidentes ferroviarios del siglo XIX. También involucra la historia del germanio (Ga) y el galio (Ge), dos elementos químicos descubiertos en la década de 1870, llamados así por Francia y Alemania durante la época de la guerra franco-prusiana (la primera guerra en la que los ferrocarriles jugaron un papel importante). Estos descubrimientos probaron la propuesta del químico ruso Mendeleev de su Tabla periódica de elementos químicos.

10 'float' (2022) anno lab x RYOICHI KUROKAWA (Japón)

"float" es un espectáculo audiovisual para un sistema de mapeo de proyección de gotas de agua, inventado por Sadam Fujioka (anno lab). Cada píxel de la animación tiene la materialidad de una gota de agua, pero también es una ilusión, ya que puedes ver como si estuviera flotando, levitando y animándose en el aire. No son imágenes virtuales ya que puedes sentir su frescura e incluso puedes tocarlo y sentir que se te mojan las manos. Cuando las gotas de agua estén libres de la gravedad, perderás el sentido del tiempo. Y sentirías su existencia ahora mismo, en este momento, frente a ti, como "imágenes materializadas".