



*En el contexto de las conferencias anuales SIGGRAPH, el Comité de Recursos Internacionales produce guías de audio y transcripciones escritas de las obras mostradas en la Galería de Arte y Tecnologías Emergentes. Presentadas en diferentes idiomas, estas guías permiten que las obras sean accesibles para nuestros visitantes internacionales, así como para todos aquellos que no puedan asistir a las conferencias. Ubicados en varios sitios (incluyendo SIGGRAPH.org y iTunes), estos archivos también funcionan como referencia de archivo para futuro interés e investigación. Esperamos que disfrute de esta descripción de fabulosas obras tecnológicas.*

-----

## **SIGGRAPH 2017: Galería de Arte**

### **Español**

**Producido por:** Andres Zamudio (International Resources Committee)

**Proporcionado por:** Paula Gaetano Adi (Comité de Galería de Arte SIGGRAPH 2017)

## **BioSoNot 1.2**

**Gilberto Esparza (Mexico)**

BioSoNot 1.2 es un instrumento de bio-sonido híbrido que traduce la actividad biológica en sonido mientras limpia muestras de agua contaminada al mismo tiempo. Genera música y ruido de la actividad biológica de microorganismos vivos que habitan el río LA. Una serie de células de combustible microbiano (biosensores) hechas a la medida capturan y cosechan electrones producidos por los procesos metabólicos de las bacterias y se disparan como energía en un oscilador que interpreta la información como sonido, generando una sinfonía orgánica de vida bacteriana.

## **Milpa Polímera**

**Marcela Armas y Arcángelo Constantini (Mexico)**

Inspirada por la conflictiva relación entre la economía del maíz basada en el mercado y sus simbólicos y profundos valores culturales en México, Milpa Polímera es una impresora 3D modificada para funcionar como un tractor que planta semillas infértiles hechas de ácido poliláctico, un biopolímero termoplástico producido a partir de una cepa de maíz patentada. La máquina está atrapada en un ciclo perverso y absurdo que contradice los orígenes del maíz: una planta domesticada hace unos 10.000 años por una civilización colectiva cuya cosmogonía y cultura la veían como una fuente compartida de vida.

## **El Pabellón Andino**

**Paul Rosero Contreras (Ecuador)**

*El Pabellón Andino* es una serie de esculturas impresas en 3D, basadas en las grabaciones de ondas sísmicas de cuatro volcanes activos en las tierras altas del Ecuador y las Islas Galápagos. Unos dispositivos de sonido registraron la actividad volcánica, y un software personalizado convirtió los datos en modelos 3D . El resultado es una serie de objetos híbridos y un video ficticio que recrea un encuentro momentáneo entre un volcán, un humano y una máquina en entornos en los que las dinámicas humano-ambiental se redefinen constantemente.

## **Ecolocalizador**

**Hamilton Mestizo (Colombia)**

Ecolocalizador es un casco cibernético que recrea la realidad física dentro de un sistema de bio-retroalimentación, traduciendo los estímulos sensoriales en un nuevo lenguaje para la interpretación humana. Propone una "realidad virtualizada" donde los fenómenos visibles son reinterpretados en sonidos sintetizados que generan nuevas asociaciones cognitivas y experiencias perceptivas. Simulando el sonar de ecolocalización utilizado por animales como murciélagos y delfines, Ecolocalizador resalta el papel esencial de la tecnología en la co-evolución de los seres humanos y los animales, y crea un portal que transforma y moldea el ambiente en un mundo que simultáneamente existe y no existe.

## **Octópodos Sisíficos**

**Mariela Yeregui y Miguel Grssi (Argentina)**

Desarrollado por el grupo Artes Electrónicas con el apoyo de UNTREF, Universidad Nacional de Tres de Febrero.

Octópodos Sisíficos es un grupo de seis robots móviles que llevan pantallas LCD que muestran videos endoscópicos con imágenes que se asemejan a los órganos internos del cuerpo humano. Los robots se mueven erráticamente, sin ningún propósito excepto revelar su propia animalidad tecnológica; exhiben un comportamiento corporal que es artificial y orgánico, material y fenomenológico, exponiendo su propia existencia absurda como objetos artificiales "vivos". Como Sísifo, condenados a realizar una tarea laboriosa e inútil *ad eternum*, estos seres mítico-tecnológicos fueron creados para llevar una imagen de sí mismos, y con eso definir su propio destino e identidad.

## **Anti-Horario**

**Gisela Motta y Leandro Lima (Brazil)**

Anti-Horário es una instalación de video y un "reloj de pared" que aborda el movimiento cíclico de la existencia humana y la poesía de su duración y percepción. Combina varios elementos en capas (la tierra, un niño, una pareja de adultos y el cielo) moviéndose en cadencias distintas, registradas desde el mismo punto de vista, dando lugar a un reloj analógico desorientador que asombrosamente procede a un ritmo unificado que representa el paso de tiempo y el ciclo de la vida.

## **JailHead.com**

**Rodolfo Peraza (Cuba)**

Rodolfo Peraza explora el interior de espacios históricos abandonados que fueron diseñados para la ingeniería social. JailHead.com utiliza tecnología de vigilancia por Internet para recrear uno de los mejores edificios panópticos del mundo: el Presidio Modelo, una prisión abandonada en Isla de la Juventud de Cuba. A medida que los participantes en este "juego" de realidad virtual multijugador se convierten en "reclusos", identificados por sus direcciones IP, se dan cuenta de que todos somos prisioneros del sistema internacional de observación y control del siglo XXI.



## **drumCircle[]**

**Christian Oyarzún (Chile)**

*drumCircle[]* es un instrumento autónomo compuesto de ocho tambores den-den, montados en focos LED que crean una red temporal y espacial de interacciones entre máquina y espectador. Estos módulos, acomodados en un círculo apuntando hacia el centro de la instalación, proyectan bidireccionalmente patrones luminosos y sonoros para crear una experiencia tecnológica inmersiva y ritualística, que ilustra cómo el espacio y el tiempo son moldeados por la tecnología. Estos crean relaciones de dominación y significado entre sujetos y objetos, modificando nuestros procesos cognitivos y las relaciones simbólicas que formamos dentro de nuestro entorno.

## **Dispersiones**

**Leo Nuñez (Argentina)**

Dispersiones es una red física compuesta por una serie de relés interconectados que producen un artificial e interactivo paisaje sonoro . El trabajo parece ser una desordenada red de cientos de hilos enredados a través de los cuales viaja el sonido, siguiendo un algoritmo de vida artificial. Utilizando sólo el clic metálico de los relés, la red se comporta como un complejo sistema de actuadores electromagnéticos que interactúan con el espectador. Cada relé individual actúa como un agente "vivo" que activa el espacio y la arquitectura. Cuando el movimiento del espectador es detectado, el sistema libera un flujo infinito de sonido y luz.

## **Imaginario Inverso**

### **Astrovandalistas (Mexico, Brazil)**

Astrovandalistas es un colectivo translocal que aplica la intervención creativa, el activismo tecnológico, el hackeo urbano y el conocimiento de código abierto para explorar la industrialización de nuestra imaginación social. En SIGGRAPH 2017 han abierto una nueva oficina donde usarán su alfabeto de "futuro glífico" y un sistema de comunicación láser para grabar predicciones y micro narraciones en rocas y escombros de la ciudad, recolectados en el área de Los Ángeles. Utilizando prototipos conceptuales, difusión futura y reapropiación de tecnología, *Imaginario Inverso* propone diferentes marcos para reflexionar sobre la geopolítica del desarrollo tecnológico y la reinterpretación de tecnologías para usos más personales.