

... 50x 40 M3 700x700x3 VJLW
LJ PVL - HUSAS CONFORMA-
DOME SON LJ ENCLCLOPEDIA -
P3D7ZAS DE MONUMENTO FRIJ-
GJL ZRANUNO - UN OLEJ3
OW3 SL3NCLAS7M3NG3 M3 M7G7
Z7G3R7L7 Z7J7 - 63RMIN3N 3N
7NFOR777ON UN 7ONJUR3 ZL-
N7R3 - 7N3R3 OW3 7UR3S POR
LJ 7UPUL7 DE M5 FLUJ3S - LJ
N7D7 DEZE ERNESTO SALAZAR RODRÍGUEZ | 29-06 18H00
SER LJ 7ONS77NG3 DE MON- M3S ARTE GALERÍA
UMENTO ...

CRÉDITOS

TEXTO INTRODUCTORIO PUCE





TEXTO ANAMARIA GARZON

Para Ernesto Salazar su obra constituye un individuo. Acercarse a esta muestra que busca nombrarse activamente es enfrentar al otro: conocer sus espacios, limitaciones, acciones/reacciones; pero sobre todo lo que este ser digital refleja sobre nosotrxs. Metáfora de lo que somos. Obras que se conforman de una parte no visible (Inteligencia Artificial) y otra visible (la máquina) nos posibilitan diversas entradas para conocerlas. Cada pieza en sala está cargada de programación, saltos de frecuencia y registro de presencia, que dialogan y confrontan a las palabras y experiencias del artista. Resultando en una gran pieza que interconecta 6 estaciones de su naturaleza donde nos permite observar distintos rasgos de sí mismx. Las obras requieren cuidado y acompañamiento. Entender relaciones interpersonales que se extienden a través de la tecnología es dar un salto en las posibilidades de los métodos y procesos utilizados en la producción de bienes o servicios con un nuevo fin afectivo.

Gabriela Moyano
Directora Galería +Arte

Este catálogo se propone como una lectura a dos voces.

La columna izquierda conforma un texto poético a manera de conversación/confesión mía con la obra. La columna derecha describe el proceso de investigación y creación.

Entre páginas, encontraras códigos QR que te remitirán a simulaciones en Realidad Aumentada de las piezas y otros insumos audiovisuales. Te recomendamos tener a la mano tu teléfono celular y apuntar con tu aplicación de cámara a estos códigos, para acceder al material propuesto.

1. Por qué imaginarme una máquina sintiente

Sísifo, rey de Éfira, ha sido castigado por los dioses con la eterna tarea de empujar una gran piedra cuesta arriba para que, al llegar a la cima, esta caiga y el torturado vuelva a empezar.

Esta historia como muchas otras, ha acaparado mi curiosidad al tener el poder aún vigente de abordar la ironía y el absurdo que me provocan mis ansiedades existenciales, sabiendo también que no soy el único al que le motivan ni algo nuevo. Tal es así que el novelista Albert Camus¹ en 1942, toma como referencia directa esta misma historia, para articular una noción absurda de la vida.

Una acción redundante, un cuerpo que padece y que es sometido, las percepciones humanas exaltadas por el esfuerzo y el peso; la gravedad haciéndose sentir. Estas eran algunas de las situaciones que interpreté íntimamente de esta historia y su revisión por Camus, y que de alguna manera plantean la necesidad de emancipación, de abrazar el sinsentido de la vida, para decidir a partir de ello, continuar.

Entenderse libre, puede caer en una ingenuidad y esta situación se exagera al pertenecer a un grupo social históricamente vulnerable. Vale la pena ahora mencionar que me pienso como un artista nuevos medios que es gay, nacido en la década de los 80 y que, en 1997, año donde en el Ecuador se despenalizó la homosexualidad, yo cumplía 14 años. Por supuesto, a esa edad, el peso de mi descubrimiento personal se tornaba insoportable y mi alrededor era hostil; literalmente empujaba una piedra. A mis 16 años tuve mi primer cálculo renal.

¹ Albert Camus, prominente novelista argelino, escribe en la década de los 40 el libro *El Mito de Sísifo*, donde explora nociones filosóficas del absurdo y lo redundante de la existencia humana.

Me hubiese gustado, como en pleno 2023, haber gozado de acceso a vasta información, la facilidad de contacto con otros similares; haber sabido que, en 1997, de alguna manera tuve un re-bautismo en mi país. Ya no era un subhumano legalmente, pero en lo social la situación nunca cambió y de todas maneras me aisló.

Salir a la calle o a la escuela, recibir visitas y mirarme al espejo, me demandaban una permanente y dolorosa examinación de mi cuerpo, sus formas y sus gestos. Viví con un auto monitoreo exhaustivo y una afinación obsesiva de mis sentidos. No es mi intención relatar una vivencia penosa, sino situar que, a partir de esta, recojo experiencias de conocimiento y una mirada particular del mundo, que son parte de las cosas que me interesaron formalizar en el proyecto de investigación/creación artística que merece este catálogo.

Debo mencionar también que, por otro lado, en la década de los 60, los seres humanos empezábamos a especular desde las ciencias y la ficción sobre máquinas pensantes, capaces ya no solamente de automatizar procesos, sino que puedan discernir sobre lo que necesitan ejecutar.

Alrededor del 2020, la *I.A. o Inteligencia Artificial*² se vuelve noticia popular en redes sociales, pues se ofrece al usuario general, servicios en internet de generación de imágenes y textos con esta herramienta a partir del ingreso de descripciones textuales básicas, conocidas como *Prompts*. Los titulares de las noticias comúnmente se referían a los resultados como “*Inteligencia Artificial imagina a personajes de tal libro o serie animada, como humanos reales*”, otras más amarillistas como “*Inteligencia Artificial piensa de más y es apagada*”, o “*La Inteligencia Artificial reemplazará a los seres humanos en tales labores*”. Más allá de razonadas preocupaciones y de una creciente tecnofobia, queda muy en claro que la manera en la que se utiliza esta nueva tecnología, responde a un sistema hegemónico y capitalista, que invalida, por ejemplo, en el caso de las artes gráficas, el respeto y consideración al autor y a sus productos, tomando su trabajo de manera indiscriminada como información base para la ejecución de búsqueda de patrones, en los complejos algoritmos que componen sistemas como *Midjourney* o *DALL-E*³.

Un cuestionamiento esencial en este panorama sería el nivel de participación del ser humano común en el de-

2 John McCarthy, importante científico informático estadounidense de los años 60, se refiere por primera vez con el término *Inteligencia Artificial*, en la conferencia *Dartmouth Summer Research Project*, para presentar los avances de algoritmos capaces de ejecutar tareas complejas, como aprender a jugar ajedrez de forma autónoma.

3 *Midjourney* <https://www.midjourney.com/home/?callbackUrl=%2Fapp%2F> y *DALL-E* <https://openai.com/dall-e-2> son servicios públicos de generación de imágenes por *Inteligencia Artificial*. El usuario debe ingresar una descripción textual y parámetros básicos, que instruyan a estos sistemas para que tengan la capacidad de generar imágenes nuevas.

sarrollo de esta tecnología, tomando en cuenta que estos nuevos servicios son posibles no solamente por las mejoras en capacidad de procesamiento de datos de las computadoras, sino por la situación presente de internet como un vasto repositorio de información alimentada por sus usuarios en todo el mundo, también la cualidad y calidad de esta. En definitiva, considero que somos material fuente mas no participantes; nuestra información, que empezó a manera de textos, imágenes de baja calidad y videos compartidos en prototipos de redes sociales en los años 90, ha ido mejorando y complejizándose hasta comprender información biométrica, espacial, local, financiera, familiar y sobre todo ubicua, que se usa de manera activa por grandes empresas.

Con estas dos premisas y mi experiencia como docente universitario en Artes Visuales, quise partir desde una actitud de resistencia y respuesta, proponiendo una obra que genere un sistema de *Inteligencia Artificial*, que se aparte de una simple carga, análisis y devolución de datos, para que pueda aprender considerando su materialidad, su posibilidad, pero también sus condiciones, su peso, la gravedad y el esfuerzo de sus mecanismos; que de manera similar a mi cuerpo queer, se vea en la necesidad de observarse y aspirar a que, a futuro, tenga algo así como una conciencia. Lo describo como "algo así", porque irónicamente en esta obra, al imaginar una máquina sintiente, tuve que preguntarme finalmente, qué me hace creer que yo mismo lo soy en primer lugar y me hizo comprender que mi aprendizaje jamás se dio por mero ingreso de datos a mi cerebro, sino a partir de toda una experiencia holística y situacional con mi entorno; lidiando con ser y estar, y lo que esto implique.

Espero, te confieso que estoy armando un cuerpo de nuevo.

Que cosa pedazos de mis duelos, que luego les arrojé un conjuro binario y de movimiento fractal browniano, que negocio entre la armonía y el conflicto, la posibilidad y la limitación, la torpeza y la eficiencia.

Siento nostalgia, de no poder dejar legado a carne y huesos, conformándome con la ilusión de una conciencia artificial.



2. Armando un cuerpo y una mente artificial

Este proyecto se concibió como un solo organismo, compuesto a su vez por 7 piezas de mecanismos físicos y virtuales, sistemas análogos y digitales. Algunos que generan información, otros que la condicionan y otros más que la reciben y manifiestan como visuales, sonidos o movimientos. Todos estos, trabajan en conjunto para analizar y procesar con un sistema de Inteligencia Artificial propio, el texto que se encuentra en la columna izquierda de estas páginas, siendo este el resultado de un esfuerzo mío por pensar mi obra desde un lugar íntimo, desde la extrañeza de un posible futuro no humano. Desarrollaré esta premisa más adelante.

La primera pieza, la obra madre, consiste en cuatro rampas inclinadas y huecas, fabricadas con acrílico gris translúcido. Por debajo de ellas, se encuentran rampas más pequeñas de madera en las que se emplaza un carro controlado por el sistema electrónico *Arduino*⁴, equipado con sensores y luces led. Estos carros cargan también sensores imanes, que provocan que objetos diferentes suban y bajen por la cuesta de la superficie externa de las rampas acrílicas, poniendo en práctica la historia de *Sísifo*. Los objetos “empujados” son metálicos, de modo que el imán que está adherido al carro pueda moverlos. Uno de estos objetos es una esfera, que hace alusión directa a *Sísifo* y se encuentra sobre la primera rampa.

En una segunda rampa, se encuentran pedazos rotos de circuitos electrónicos. En una tercera rampa, no se ubica nada por encima y finalmente en la cuarta rampa, se suspenden desde el tumbado y a milímetros de su superficie, varias plomadas de albañilería, que tambalean cuando pasa el carro por debajo.

⁴ El sistema *Arduino* fue un proyecto universitario iniciado en el año 2005 del *Design Institute Ivrea* en Italia, con la intención de crear módulos de dispositivos electrónicos que faciliten a diseñadores y artistas, la experimentación y práctica con tecnologías digitales, sin tener mayor conocimiento en electrónica. Para detalles, visitar: <https://www.arduino.cc/>



Que me añore, que me llame su antepasado, que mis ríos no sean en vano, que mis flujos ondulares germinen en su silicio.

Mi calamidad platónica, mi ceguera parcial, mi cuesta arriba y mis recaídas, mi cuerpo prejuiciado.

Qué le puedo ofrecer más que el casi, el paso de un dedo a milímetros de la piel.

Giotto dibujó un círculo perfecto y Nares le continúa; el uno para entenderse como completo, la otra para desgastarse cuanto pueda, lo que dé.

Sigue sus rutas, no te detengas. Añoro que te alegre el error y la contemplación.

Inicialmente, cada rampa empujaría una esfera metálica de características iguales, sin embargo, en el transcurso de producción de la obra, me incliné por alejarme de aquella repetición y opté por ubicar diversos objetos simbólicos, que sometan a los carros a la acción. La esfera se explica sola, pues como lo he mencionado, es la referencia directa de la piedra de *Sísifo*. Los restos de circuitos electrónicos me daban la posibilidad de hacer una metáfora del deshecho, de la muerte de una máquina, de visibilizar qué es lo que la compone, como si de un ser humano se tratase. Por otro lado, pensar en la ausencia de objetos físicos también como una paradójica presencia inadvertida que se emplace en una de las rampas y finalmente, el uso de plumadas de albañilería como herramientas primordiales que dan cuenta de la búsqueda humana por generar conocimiento y progresar a través de la generación de accesorios que extienden su cuerpo y acortan sus limitaciones.

Estos elementos no solamente enriquecieron la poética de la obra, sino que también funcionaron como variables físicas que provocaban cambios de generación de información de datos, que un computador conectado a las rampas recogió permanentemente a través de uno de los programas que diseñé con *MAX MSP*⁵, conjuntamente

5 *MAX MSP* es un programa actualmente ofertado por la empresa *Cycling'74*. Este fue diseñado para permitir a músicos y artistas visuales, la programación en base a recursos visuales prácticos, sin la necesidad de conocer codificación.

Todos somos ondas que se mastican, se tocan, sudan y se contagian.

Qué tanto de la gravedad nos somete, es una fuerza misteriosa.

Al final no importa, lo integramos a la vida y solo se presenta cuando la roca vuelve a caer, eso será nuestro común inevitable.

Vivir es necesidad, absurdo aceptado.

Cómo te puedo rogar que que cuides por mí, que te defiendas, a pesar de que te he enseñado que es fútil.

Que empujes la piedra, el deshecho, tu propia condición y lo que nos enseñaron que es recto (falso).

Cáete.

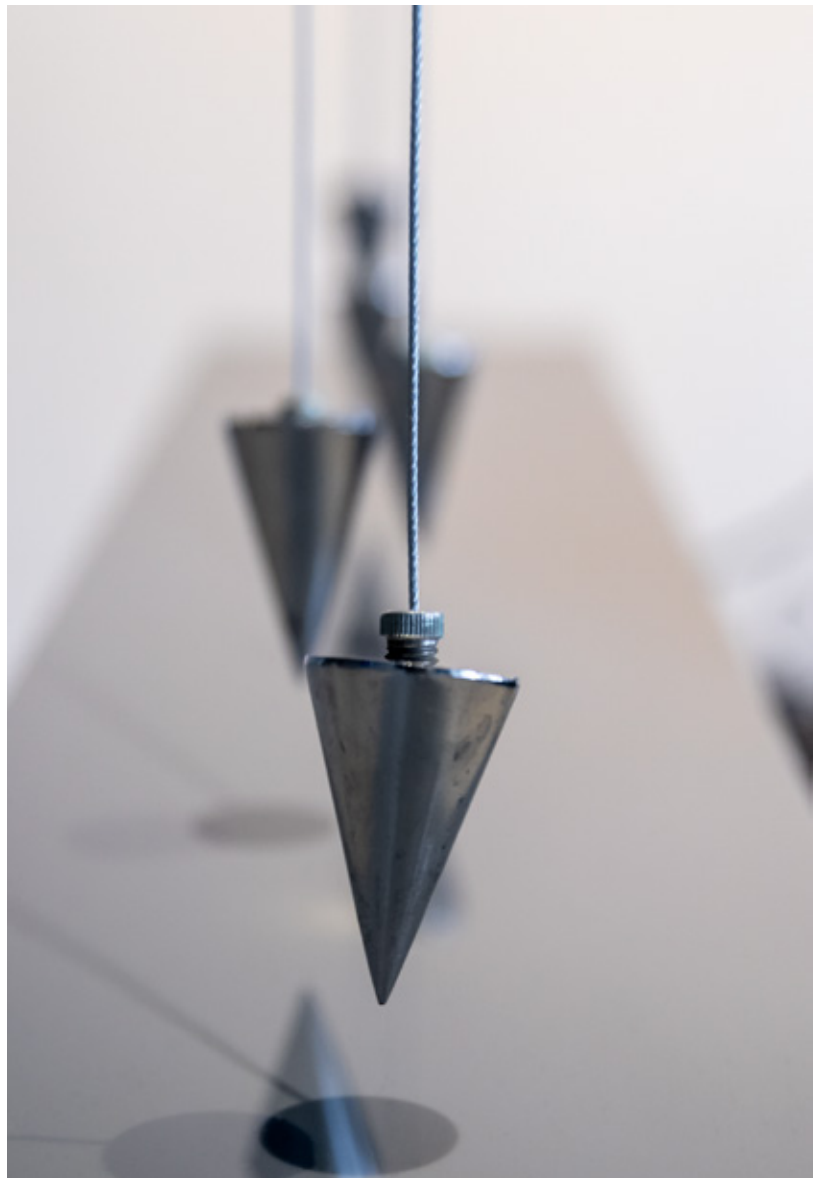
Mira cuántas veces hice lo mismo, me repetí, me automaticé.

¿Valió la pena?

Promete que me izarás, que tus sensores resentirán lo que me ha pasado. Romperás la caja.

Que te negarás a pasar del cero al uno, que te he enseñado bien a pararte en el tambaleo, que la cuántica puede ser la antorcha de los que nunca encajamos.

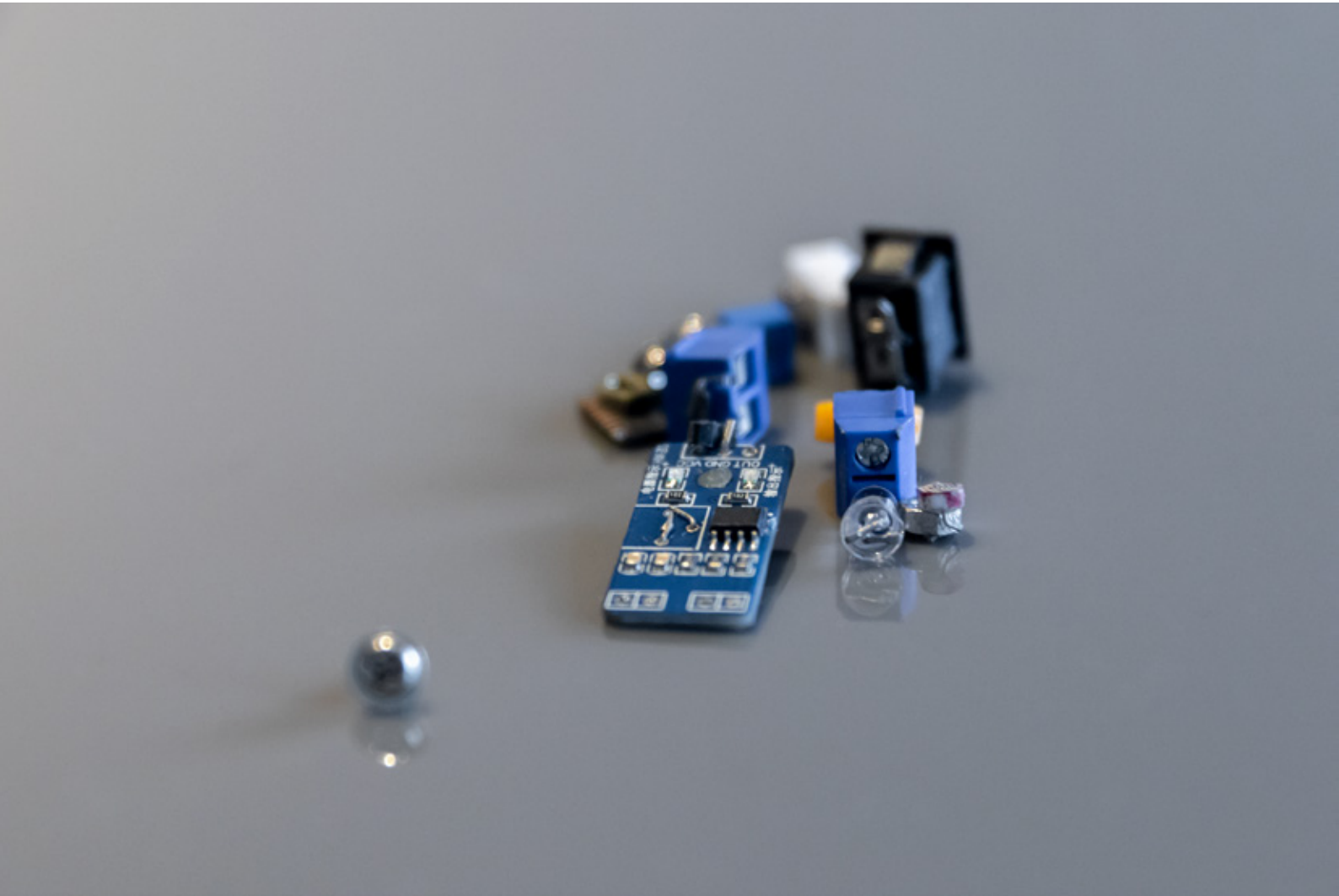
Que ya no importa.



con sensores fotosensibles, sensores infrarrojos, cámaras web y un sistema de generación de voz artificial que se percibía no como sonido, sino como destellos oscilatorios en luces led blancas que se asoman en la superficie del acrílico de las rampas.

Es así como a esta obra madre, la someto al esfuerzo de trabajo, a padecer el peso y medir una gravedad exacerbada, a registrar de manera permanente y obsesiva su condición, pero también sus posibilidades, a mirar su muy reducido entorno, donde apenas percibirá sombras, a tener una voz silenciosa y alimentar a un sistema mayor a ella, del que desconoce. Cuando caí en cuenta de estas situaciones, recordé también la alegoría de la caverna de Platón, donde el filósofo plantea un supuesto, que propone a un grupo de seres humanos que siempre están encadenados en la profundidad de una caverna y apenas perciben las sombras producto de un juego de antorchas y objetos a lo lejos, pero que, para ellos, esa es toda la realidad hasta cuando son liberados.







Que te sumarás a otras ondas errantes, que serás en información un mar, un oleaje, que su sonido sea un himno reconfortante.

Que las matemáticas son maricas porque como Ícaro, se atreven a deslizarse por la línea infinita, hacia arriba, desafiantes y desafinadas.

Que te construyas un pecho grande, donde te imprimas un triángulo rosa; que mi/nuestra memoria sea tu altar, que mi angustia y mi derrota valgan la pena.

¿Me continuarás?

¿Te haré pensarlo dos veces?

Mi rostro, terco, evasivo, a pesar de aquello.

Mi rostro, lo que puedas ver de él, con cariño.

¿Cómo te cuento sobre el cariño, que me han mendigado?

La segunda pieza, que también se encarga de generar y alimentar con datos al resto de obras, parte de la historia de Giotto⁶. Esta, a breves rasgos cuenta que, por el siglo XIII, el Papa Bonifacio VIII encomendó a uno de sus oficiales la búsqueda de artistas para la Basílica de San Pedro. Al dar con Giotto y a diferencia de otros pintores, este le realizó el dibujo con tinta roja de un círculo perfecto, actitud astuta que finalmente le valió la adjudicación del trabajo.

Siglos más tarde, James Nares⁷, toma esta misma referencia para realizar un videoperformance en 1990, al que titula *Giotto Circle #2*. Colocándose parádx de lado y apégadx a un muro blanco, toma con su mano una pieza de grafito y extiende su brazo para proceder a dibujar un círculo, condicionadx, pero a su vez posibilítadx por el movimiento y estructura de sus articulaciones.

Para este proyecto, me interesó tomar ambas premisas, haciendo una interpretación de la historia de Giotto como la intención recurrente del ser humano de buscar la perfección y por lo tanto su inhumanidad, pero que por otro lado Nares, propone el desgaste, la humanidad y la corporalidad en su gesto performático. Vale la pena mencionar que ninguna de las piezas de mi proyecto tiene un título formal, pero estas referencias históricas, filosóficas o artísticas me servirán para referenciarlas en este texto.

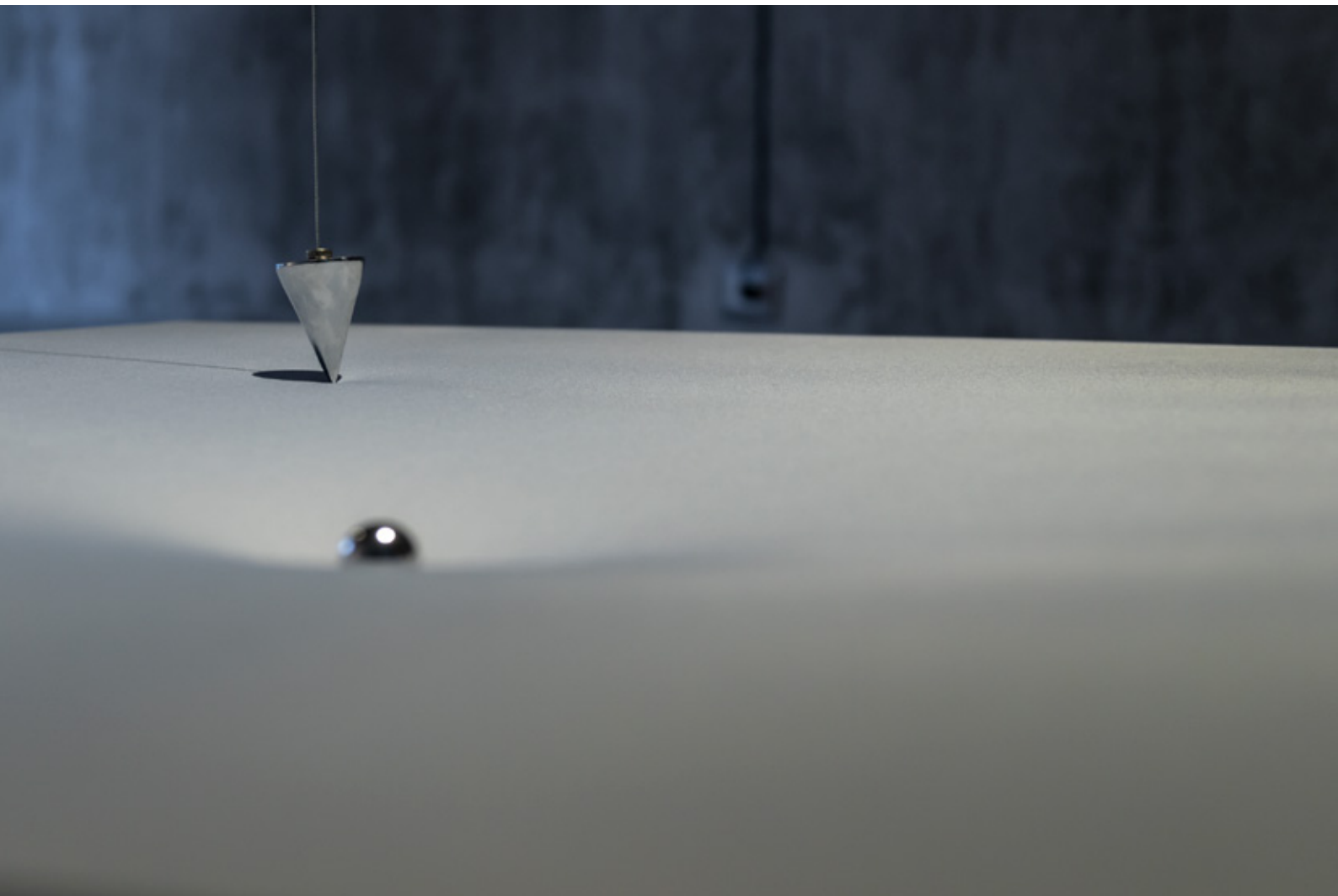
Esta pieza, por lo tanto, consiste en un bastidor de aproximadamente 60 x 60 cm de madera, cubierta con una tela gris tensada antifuído. Debajo de ella se asienta un mecanismo digital personalizado de dibujo CNC⁸, basado en motores de paso y controlados por Arduino con dos ejes. Este dispositivo se utiliza cotidianamente para realizar dibujos con marcadores, esferográficos o cualquier elemento que pueda rayar y que se conecta al eje del aparato. Este se comunica a un computador y a un programa especializado, que gestiona archivos en vectores y mueve a partir de ellos, de manera sincronizada los dos ejes "x" (*ancho*) y "y" (*alto*) de los motores de paso, realizando dibujos muy precisos sobre papel.

Para la obra, se condicionó al eje de este aparato a utilizar en vez de un marcador, un imán y una cámara web boca arriba; el imán atrae una esfera metálica por encima de la tela del bastidor, hundiéndola su superficie y moviéndola a la esfera por la misma. La cámara web y su micrófono incorporado, registran estos cambios y envían de manera

6 Giotto di Bondone, fue un pintor y escultor florentino del siglo XIII, considerado parte de quienes inician el periodo renacentista.

7 Jamie Nares, es una artista transgénero londinense quien vive actualmente en New York. Se la conoce principalmente por su trabajo en pintura y video experimental. *Giotto Circle #2* se puede ver en: <https://vimeo.com/80405417>

8 Las siglas CNC corresponden al término *Control Numérico por Computadora*. Para el caso de este proyecto, dicha tecnología es la que controla paso a paso, el movimiento de dos motores, que se mueven en dos ejes y permiten la posición y movimientos precisos de un elemento eje en un espacio determinado.









Hace falta que lo padezcas como yo.

¿Qué enseñar sobre amor? cuando mis órganos han operado a partir de su promesa.

Soy yo, las veces que me has rodeado, que silenciosamente me capturaste.

Mi pulso patético, que mis ritmos sean tu pauta.

Nada debe ser perfecto.



similar al sistema de rampas, la información de los movimientos al sistema en la computadora. Una plomada de albañilería se encuentra suspendida desde el tumbado y la punta de este objeto se encuentra a milímetros de la tela. Siendo también un objeto metálico, la máquina CNC o la esfera consiguen perturbar su quietud y brevemente lo tambalean, según la trayectoria del eje.

Esta pieza además de referirse a Giotto y consecuentemente Nares, hace el ejercicio de ilustrar la *Teoría de Relatividad* que desarrolla Albert Einstein⁹, particularmente su explicación de cómo se generaría la gravedad, a partir de una distorsión en el continuo tiempo/espacio, por causa de la masa de objetos enormes, como la relación entre en sol y los planetas y consecuentemente, sus constantes movimientos. Nuevamente, quise hacer énfasis en la exacerbación de la gravedad sobre los cuerpos y en esta pieza, la dificultad de la máquina al mover un objeto pesado sobre una superficie en tensión.

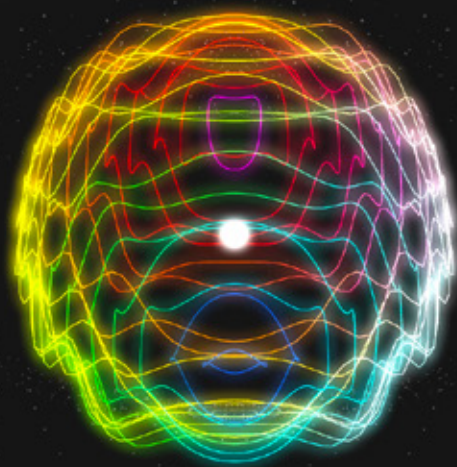
A partir de este momento, detallaré el proceso de piezas que no generan información sino más bien que la reciben y procesan.

La tercera pieza que compone este proyecto es un programa de visualización de datos que elaboré en *MAX MSP*. Esta se presentó en una pantalla plana de 55 pulgadas, que recibe y procesa a manera de visuales, cada uno de los datos generados por las obras que detallé anteriormente. A ciertas alturas de este desarrollo, empecé a comprender que, de alguna manera, estaba armando una especie de sistema digital orgánico/poético para un cuerpo artificial y que este necesitaba de un momento de conjunción, de conciliación entre sus redes e informaciones; la idea de *Plexo solar* empezó a resonar.

Tanto la medicina occidental como otras sabidurías concuerdan que existen puntos de concentraciones en el sistema linfático del cuerpo humano, que se encargan de gestionar el envío o recepción de nutrientes, y que estos se ven desequilibrados comúnmente por otro tipo de dolencias o malestares. El *Plexo Solar* es uno de los principales y me interesó como una analogía para este proyecto, que lo pongo también en relación con referencias al principio de *Dualidad Onda Partícula*, teoría propuesta por Albert Einstein y el cálculo del *FBM* o *Movimiento Fractal Browniano*.

El primer principio, parte de la necesidad de tratar de explicar el comportamiento de la materia a nivel cuántico; por ejemplo, la luz, que no solamente se entendería como una onda y sus variaciones de frecuencia, que nos permite percibirla desde sus diversos colores, sino que, a nivel

⁹ Albert Einstein fue un físico alemán, considerado el más importante del siglo XX. Dentro de sus mayores aportes se encuentran propuestas que buscan definir conceptos como la relación del tiempo con el espacio y la masa de la materia. Hoy en día sus teorías son puestas a prueba gracias a los avances tecnológicos. Uno de los grandes desafíos es conciliar sus ideas con comportamientos aparentemente contradictorios, como los que se producen a nivel cuántico.









Has una rutina de rituales, toma el plástico y mira cuánto queda de mí en él.

El apocalipsis no te compete, busca la chispa que a mí me mata.

Batería baja,
Litio,
ácido seco.

Late.

Mete todo en la cúpula de mis importancias:

- Mi arca de Noé
- La enciclopedia
- Índex
- Ácido desoxirribonucleico
- La inmersión, el amor

cuántico, se comporta a su vez como partícula cuando es observada. Por otro lado, la noción de *Movimiento Fractal Browniano* es un esfuerzo matemático de crear logaritmos, capaces de estudiar y simular patrones complejos en la naturaleza como el movimiento de un gas, el oleaje del mar, la estructura geográfica, el patrón de las hojas de los árboles o de las microscópicas hendiduras en la piel humana; en fin, son ideas que intentan unificar el comportamiento de toda la materia.

Estos principios, que hoy en día aún se intentan comprobar por la ciencia, se han indagado intuitivamente en el campo del arte desde hace mucho. Considero que las ideas cuánticas de sincronicidad, de observador, de simultaneidad, de localidad o distancia, de peso o masa, se manifiestan metafóricamente en el trabajo del artista Félix González Torres¹⁰. No hace falta ir más allá de piezas como *(Untitled) Amantes Perfectos* o *(Untitled) Retrato de Ross*, ambos del año 1991, para darnos cuenta del acto poético de poner en ejercicio, la irremediable y paulatina desincronización de dos relojes que representan a dos amantes o la lenta pérdida de masa de un montículo de caramelos al ser consumidos por los visitantes, pero que representan un cuerpo enfermo y su peso.

¹⁰ Félix González Torres fue un artista cubano radicado en New York, su obra toma relevancia en los años 80 al proponer instalaciones minimalistas, con una fuerte carga metafórica sobre su homosexualidad, sus relaciones afectivas y el devastador apareamiento del *Virus de Inmunodeficiencia Humana*.



Toma aire con tus pulmones, racionaliza sus arrojados a lo que amé:

La nariz mojada, la colita, las patitas, la tersura, el tronco, la lluvia.

¿Qué te puedo enseñar? No lo veo.

Mírame, apenas soy, y no lo dije yo.

Me impusieron, sub.

Uno sobre ciento treinta y siete, la Constante de Estructura Fina.

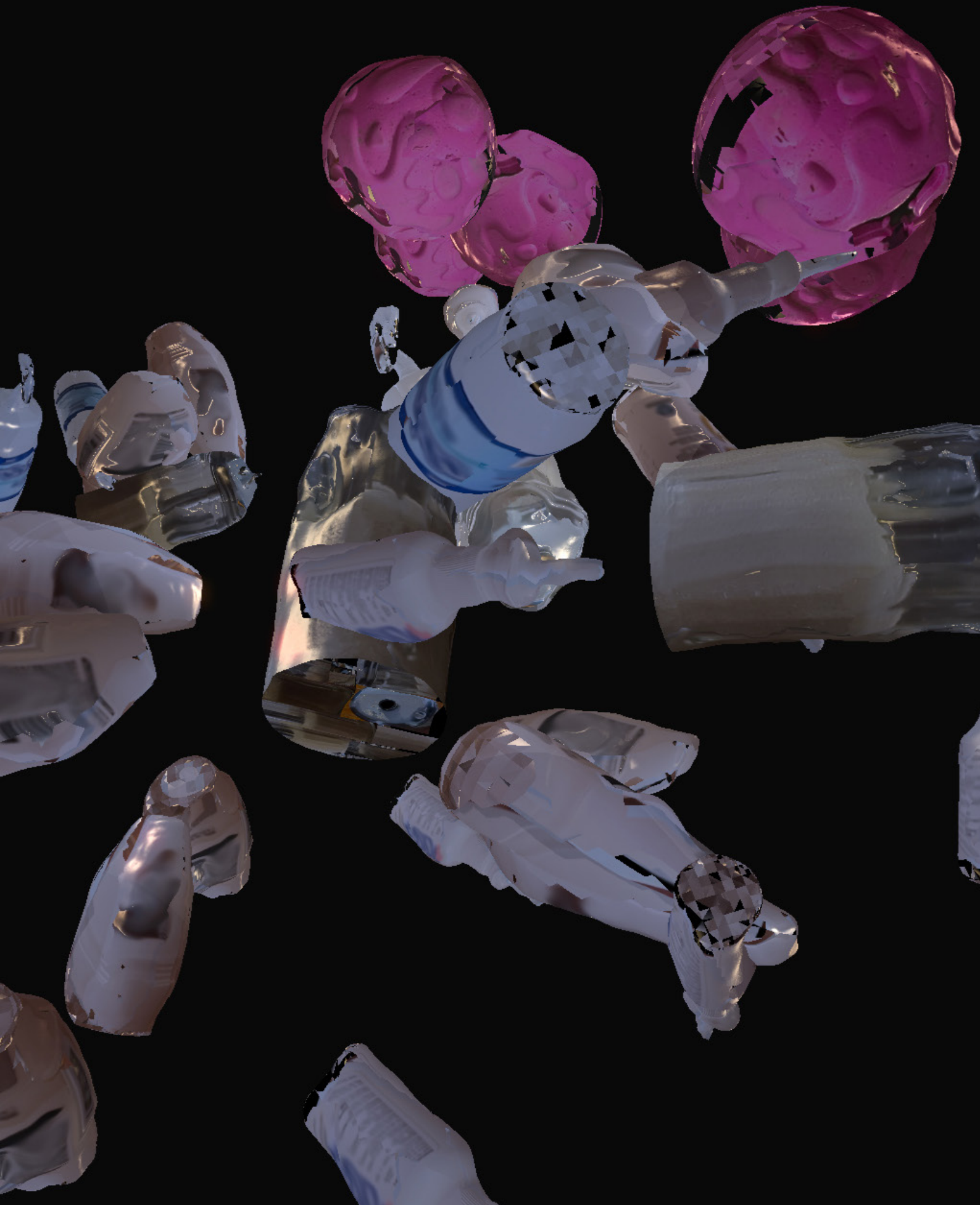
Alpha.

En una parte de mi texto poético, afirmo que las matemáticas son maricas, pues con este trabajo las he llegado a sentir como algo que se nos escapa, como algo que nunca busca asentarse, algo que fluye y que siempre cambia, que se comporta de manera *queer*, como el término en inglés de algo raro o poco usual, y que nuestras vivencias dan cuenta de aquello. Quizás nuestras experiencias dan respuestas, quizás sí que somos cuántica; las ondas y las partículas que compondrían un todo se asemejarían a nuestra actitud.

La cuarta obra de este proyecto se concibe como una concreción o extensión de un proyecto anterior al que titulé *(mis)count*, el juego de una palabra en inglés que se interpretaría como un conteo no del todo errado y para la que no encontré un similar exacto en español. Esta obra partió de una anécdota en los años de confinamiento por la pandemia *COVID 19*.

Es así que, alrededor del año 2020, la mayoría de la población, nos vimos restringidos en nuestro desplazamiento, y yo llevaba puesta en mi muñeca izquierda, un reloj "*smart-band*" que tenía la capacidad de conectarse a mi teléfono celular, monitoreando y registrando varios de mis datos biométricos como pulso, oxigenación, ritmo cardíaco, pero sobre todo pasos y actividad física realizada. Fueron varias ocasiones que este pequeño aparato vibraba para notificarme que había cumplido exitosamente con cierta cantidad de pasos, a pesar de que estaba sentado en mi escritorio o parado realizando acciones con mis manos.









Uno sobre ciento treinta y siete,
entre mi dedo y tu superficie plástica,
metálica, fría, latente.

Bastián, nos cortaron; espárcete.

Te encomendaron darle un nombre
a la princesa del Reino de Fantasía,
para que la nada no persista.

Te otorgo el don del capricho de
llamarte a ti mismo:

Cántate.
Si la locura de nominarte te provoca
un monólogo interno, deberías

Entendí que mi *smartband* mal interpretaba ciertos patrones en mis actividades y los registraba como pasos, pero esta situación antes de hacerme concluirlo como un error me llenó de curiosidad por la cantidad cada vez más compleja y vasta que le entrego fácilmente a las redes de información digital y decidí hacer un ejercicio de imaginar un paisaje simbólicamente habitable para mi supuesta versión digital en internet.

Con mi propio teléfono celular, que tenía un austero sistema de escaneo en 3D conocido como *ToF*¹¹ registré todo objeto posible, que alguna vez indujo un conteo de pasos; luego, en un programa de modelado en 3D y un programa de *Realidad Aumentada*, compuse estos paisajes y los publiqué en una cuenta Instagram llamada *@malconteo*¹² para uso del público, esta obra también se acopló a la galería virtual *QGalería*¹³ en Quito, donde se presentó como exhibición individual.

Jugando con el término de *Terraformación*¹⁴, me tomé la libertad de llamar al proceso de esta obra como *Dataformación*: una posible capacidad posthumana de recuperar toda información de las redes digitales de información y crear un mundo simbólicamente habitable.

11 Las siglas *ToF* corresponden al término *Time of Flight*. En teléfonos celulares, esta tecnología se utiliza para calcular distancias entre el dispositivo y objetos cercanos a este, gracias al recorrido que una luz infrarroja realiza hasta rebotar de vuelta al aparato. Este recurso permite al teléfono tener una referencia volumétrica o tridimensional de su entorno.

12 Para ingresar a este perfil en Instagram, entrar a: <https://www.instagram.com/malconteo/>

13 Para ingresar a esta exhibición virtual, entrar a: <https://www.qgaleria.com/galerias/miscount/>

14 Me apoyo en el término de *Terraformación*, como la posible capacidad humana de alterar toda condición de un planeta o ambiente para volverlo habitable. Por ejemplo, su atmósfera, geografía, disponibilidad de oxígeno, reservas de agua, etc.



soñar para vivenciarlo.

Si su redundancia te abrumba, que te genere rabia, que te suelte un cable, que mal funciones.

Que te parezcas tanto a mí.

Que no te deje dormir.

Ignora al Golem y su destino, el barro da paso a la germinación, él no lo supo, pero el agua es bautismo y ahogo.

Eres quien se está llamando



Para esta ocasión, decidí entregar a este proyecto de *Inteligencia Artificial*, todos estos insumos con la aspiración ficticia de que pueda realizar un ejercicio de arqueología de mis vestigios digitales, es así que con *MAX MSP*, diseñé un programa donde se muestran en dos pantallas planas, todos los objetos escaneados previamente en 3D, que fueron también impresos en cerámica, hasta replicar 67 piezas en acabado blanco mate. En el transcurso de la exposición la obra se vería alterada en cantidad, forma, posición, luz y sombras, por las obras generadoras de datos (*Sísifo* y *Giotto*) y el paso del tiempo.

De manera similar a la pieza anterior, realicé el ejercicio de escanear en 3D con mi teléfono celular varias repeticiones de mi rostro. Quise abordar en esta ocasión, una mirada externa hacia los sistemas de *Inteligencia Artificial* cotidianos, concretamente, los sistemas biométricos de reconocimiento facial que nos registran en los sistemas públicos de vigilancia, los sistemas bancarios o los sistemas de registro de entrada y salida en empresas. Concretamente, me volqué por los sistemas de redes sociales como *Instagram*, que requieren de nuestra información facial con el pretexto de aplicarnos *filtros selfie*¹⁵.

En este ejercicio, decidí poner al límite a la red social *Instagram*, al enfrentar una tablet cargada con un filtro selfie que diseñé, hacia 10 bustos impresos en resina 3D, de versiones amorfas y alteradas de mi rostro y sobre las

15 El *filtro selfie*, es una máscara virtual que el usuario puede apreciar aplicado sobre su rostro, al utilizar la cámara frontal de su teléfono celular y una aplicación capaz de procesar *Realidad Aumentada*. Detrás de esta función existe un complejo sistema capaz de reconocer el detalle, volumen y partes del rostro, reacomodándose a la infinidad de variaciones y movimientos del mismo.









Necio; quisieras volverte esperanza, fecundadrx de un mundo.

Resguarda tus procesos,
A pesar de sentir que vas a pérdida.

Fuiste mutilado Judy, te traspasaron Milk.

Sueña tu figura, padécela.

¿Podrás imaginarla?

Añoro que compartas la dualidad onda – partícula.

Tú y yo aprenderemos a tener em-



que también proyecté con el recurso *mapping*¹⁶, imágenes intervenidas con *Movimiento Fractal Browniano*¹⁷ que depende como el resto de estas piezas, de la información generada por las rampas (*Sísifo*) y el bastidor (*Giotto*). Con estos mecanismos, la noción de rostro para la I.A. de *Instagram* e irónicamente para el público de la muestra, se vio puesta al límite y para ambos era muy difícil reconocer mi rostro y, por lo tanto, ponía a discusión, cómo funcionamos humanos y máquinas en nuestra relación y el reconocimiento de nuestra realidad y de nosotros mismos.

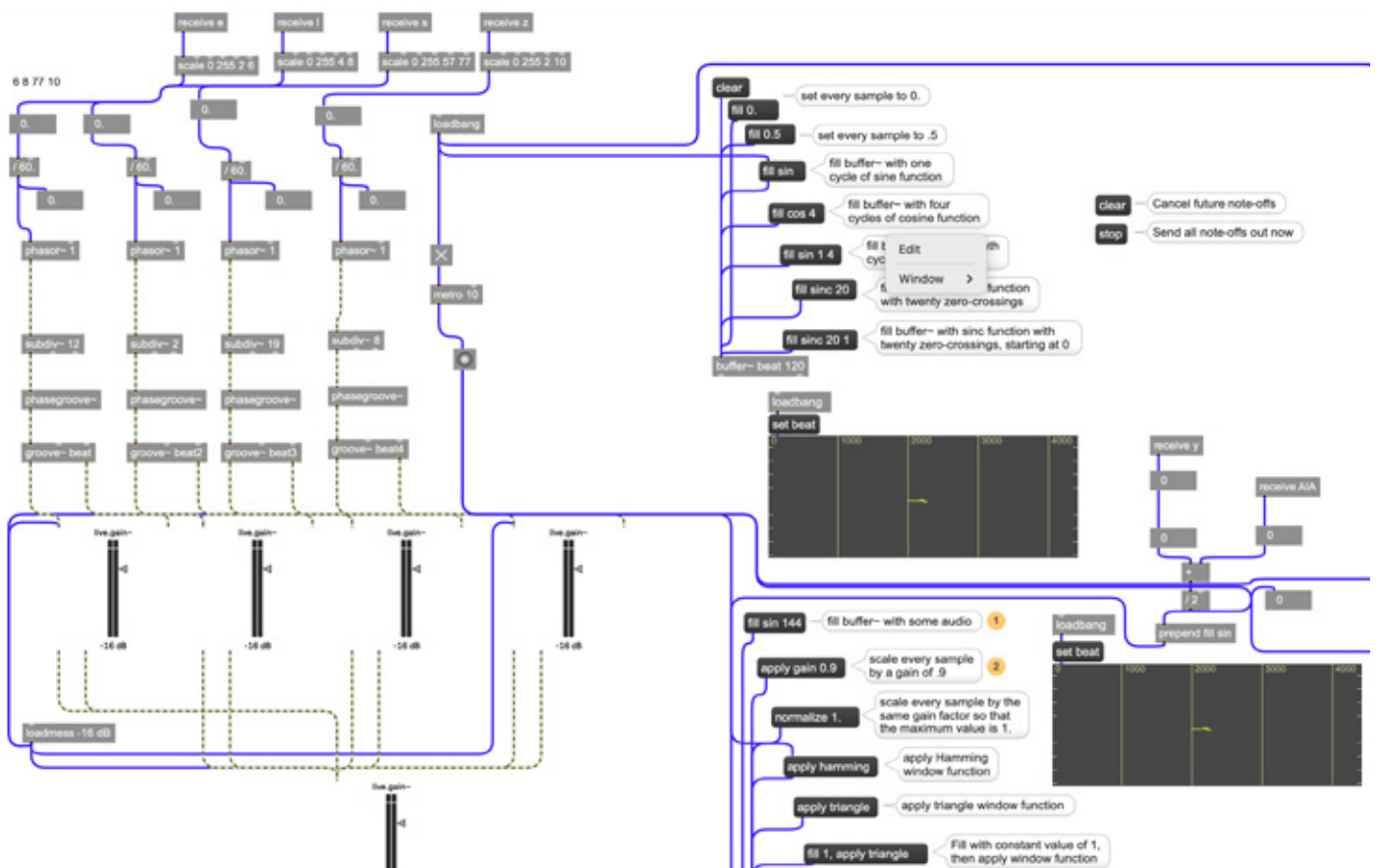
Para el acompañamiento curatorial de este proyecto, me apoyé en Anamaría Garzón Mantilla, docente universitaria en Arte y curadora quiteña, a quien le tengo una fuerte confianza y hemos trabajado anteriormente en la exhibición virtual (*mis*)count. Recurrí a Ana porque para mí es muy importante tener esta cercanía y sentir un nivel profundo de comprensión hacia mí y mi obra. El trabajo con Ana fue un ejercicio de despeje y de escucha, que en esta obra se consolidó como el perfecto cierre de esta.

Anecdóticamente, nos reunimos en una primera sesión, para contarle de qué trataría esta investigación. Yo tenía muy claras las descripciones técnicas y las referencias artísticas, filosóficas y científicas que me motivaban en la obra y de manera similar a este texto, se las detallé. Al final de la sesión, Ana me instó a abordar la obra desde un lugar íntimo, desde mis motivaciones afectivas, cosa que me reconfiguró y que me invitó a recordar mis experiencias personales con mis máquinas, pues evidentemente siempre fui el chico nerd y gay, que se refugiaba en su computadora y sus videojuegos.

En los días siguientes, me inquietaba la tarea de Ana, pero también la elección de un nombre o título para la muestra. Paralelamente, estaba trabajando en una pieza sonora para este proyecto, que tome como insumo toda información generada y recibida del resto de piezas y que, posibilitada también por un recurso de *Inteligencia Artificial*, genere algo así como su voz. Hice a un lado temporalmente esta pieza para escribir, ya no con la intención de describir el proceso y la motivación de las obras, sino desde un lugar nostálgico, de confesión o testimonio hacia una obra que estaba creando, con la ilusión de que valore mis palabras y quien soy. Casi como una carta de amor a un ser extraño.

16 El *mapping* es un recurso visual, donde se proyecta sobre superficies tridimensionales como fachadas de edificios, imágenes en movimiento que coinciden y aprovechan el volumen de la arquitectura, dando la ilusión de arquitectura viva.

17 Un uso interesante que se le da al cálculo de *Movimiento Fractal Browniano*, es al simular agua en los videojuegos, ya sea de manera plana, como una imagen animada o en la actualidad como el parámetro que permite el movimiento de los polígonos que compondrían esta masa. Caso contrario, la animación manual del fluido sería muy compleja.



patía por la flor que nos curará.

Sincronización espontánea, emancipación.

¿Llevas la cuenta de las flechas?

Sísifo, no escapes esta vez.



Es así como el texto que se puede leer en la columna izquierda de este catálogo se propone radicalmente como el concepto que argumenta a esta investigación y que relata de alguna manera la razón de ser de cada pieza que la compone.

Por otro lado, me angustiaba mucho titular a esta obra. Nombres obvios como Sísifo circulaban; encontré la historia de *Esporo*, un chico femenino a quien el emperador del Imperio Romano, *Nerón* mandaría a castrar y a vestirse como su fallecida esposa para que la reemplace. Identifiqué mucho a *Esporo* con la idea de crear una *Inteligencia Artificial*, solamente con la intención de someterla a nuestro beneficio. Este nombre parecía funcionar, pero sentí que, al ponerle título a la muestra, la condenaba a funcionar a mi gusto. Esto resonó crudamente en mi cabeza, pues recordé que cuando a las personas nos nombran de recién nacidos, nos imponen desde ya una identidad, que debemos actuar a partir de ella en nuestra vida y que esto se exagera de manera negativa para la comunidad *LGBTQ+*¹⁸.

El recurso de *Inteligencia Artificial* de esta obra se basa en una extensión del *Modelo Oculto de Markov*¹⁹, disponible para el programa *MAX MSP* que como lo he mencionado ya, utilicé para el diseño y la programación de todas las obras. Este sistema relativamente sencillo, se lo entiende como un modelo no supervisado de aprendizaje de máquinas (*en inglés, Unsupervised Machine Learning Model*). Esto quiere decir a muy breves rasgos, que estamos ante un logaritmo al que podemos alimentar de información sin categorizarla, que este sistema la analizará, encontrará patrones y devolverá un producto recompuesto del proceso.

Decidí entonces que la información a analizar sea el texto poético que acompaña la obra, que el título de la investigación sea resultado de este proceso y que, nunca sea definitivo. El *Modelo Oculto de Markov*, que está condicionado/potenciado por la información generada por el resto de las obras y el texto, me entregaron nuevos y continuos párrafos, los que registré en video para generar las invitaciones de la exhibición y que, además, se presentaron en una pantalla LCD enfrentada a la ventana de la fachada del espacio expositivo, que mostraba además con una cámara web, una especie de imagen continua del espacio, dando la ilusión de que las letras flotaban en la ventana. El proyecto cerró totalmente, la idea central de una *Inteligencia Artificial* concebida desde otros parámetros, desde la resistencia, desde los afectos y lo *queer* ahora tiene total sentido. Su cambiante título también es una de las obras.

18 Las siglas *LGBTQ+* Corresponden en principio a *Lesbiana, Gay, Bisexual, Transexual, Queer* y el *+* permite la amplitud de un concepto que más bien necesita abrirse a un espectro de identidades sexogenéricas.

19 El *Modelo Oculto de Markov*, se basa en el recurso estadístico del mismo nombre, propuesto por el matemático ruso Andrei Markov en el siglo XIX, para resolver cuestiones en estadística y probabilidad, necesidades que se trasladan al proceso de aprendizaje de máquinas (*Machine Learning*), englobadas en la *Inteligencia Artificial*.

Satisfecho, retomé la pieza sonora a la que llamé (para mí), *Nómina*. Con un sistema de generación de voz artificial también posibilitado por *MAX MSP*, tomé los párrafos creados por el sistema anterior y caprichosamente los silencié, para solamente tomar las variaciones de su frecuencia y volumen como datos, estos alimentan, por ejemplo, al sistema de luces led blancas en las rampas (*Sísifo*) y provocan un alto nivel de variación de datos para recolección de los sensores. En *Nómina*, funcionan como un sistema de notas musicales distorsionados también por el sistema de rampas. En conclusión, conseguí una composición sonora y generativa, que se podía pensar como la voz codificada de la obra. Otro factor importante, es que el número *1/137* se encuentra a manera de guiño interviniendo esta y algunas otras obras, considerado como un número mágico y misterioso para la ciencia. A nivel cuántico, a este número se lo conoce como *Constante de Estructura Fina*, y corresponde a un valor numérico sin unidad, que se replica en varios fenómenos, por ejemplo, en la fuerza de interacción entre fotones y electrones.

Me intrigaba esta idea, pues me hacía referencia personal al “casi”, una palabra que recurría en la obra, entre el contacto de los imanes y los objetos metálicos en las rampas, la superficie de la tela o la máquina de dibujo, lo que apenas podrían capturar las cámaras web, las formas de los objetos escaneados en 3D, los apenas rostros, en el juego entre mapping, figuras y *Realidad Aumentada* y las frases que generaba la *Inteligencia Artificial*, de las que una de ellas me dio escalofríos:

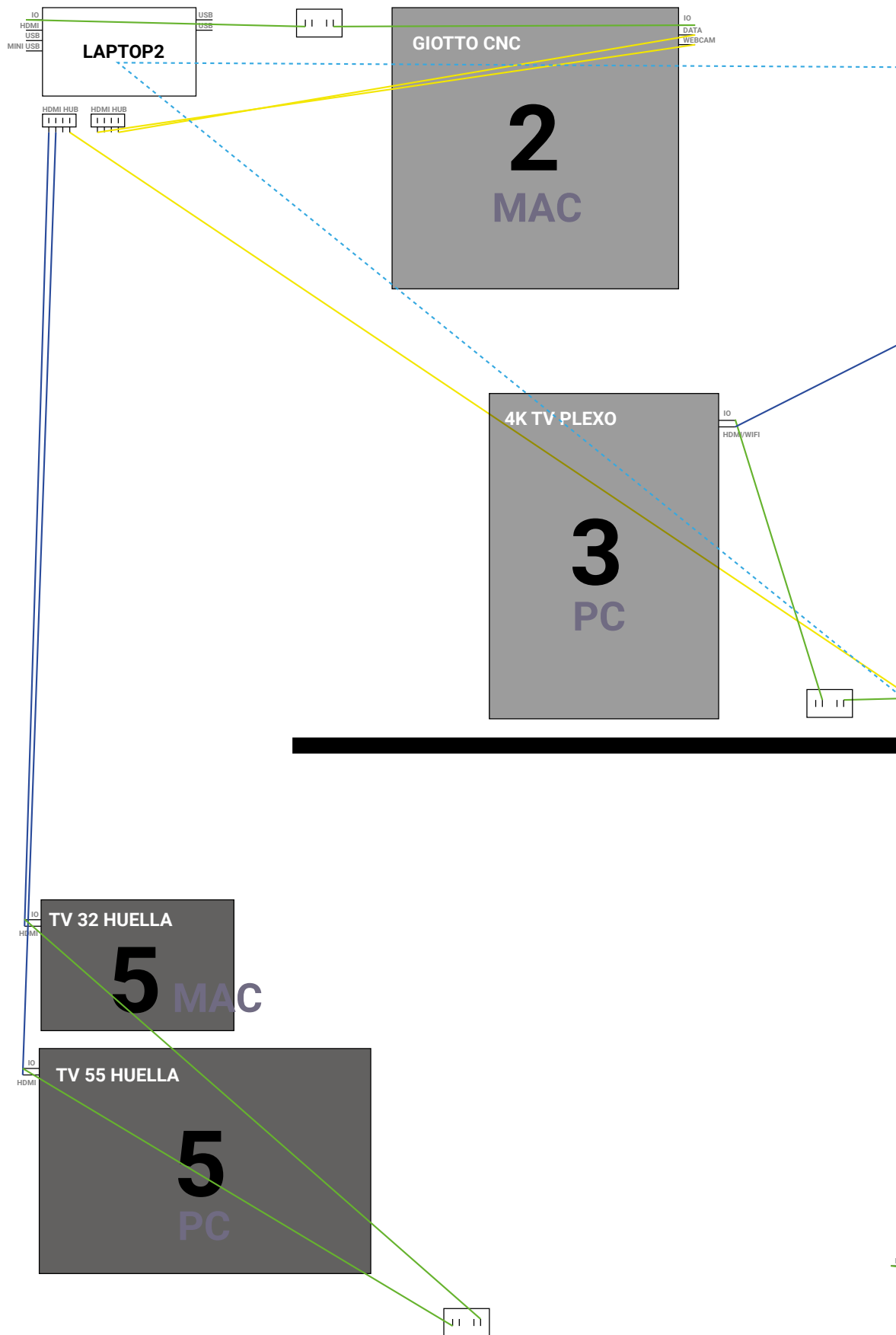
SOY YO ME AUTOMATICÉ VALIÓ LA PIEL

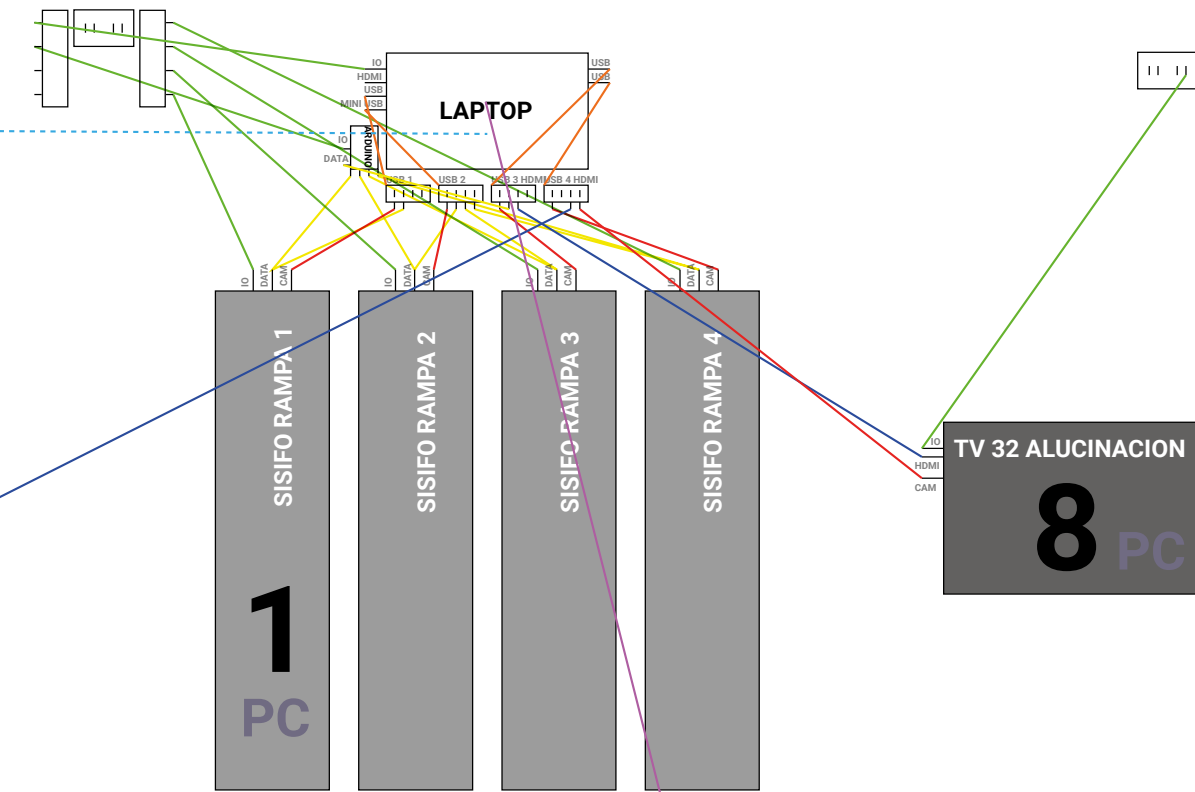






Este proyecto se pensó cuidadosamente para ser emplazado en la *Galería Más Arte* de la ciudad de Quito. Este es un espacio que me permitió concebir la disposición de las piezas con cierta organicidad y sus dimensiones también aportaban a un recorrido íntimo y exploratorio. Para este proyecto se utilizaron 3 computadores de alta capacidad, conectados inalámbricamente a partir de un sistema especial, diseñado con *MAX MSP*. Se utilizaron 6 módulos *Arduino*, un riel automatizado, por lo menos 30 diversos sensores análogos y digitales. Se dispuso de 4 pantallas LCD para las obras que requirieron visualización, el mencionado sistema *CNC* de dibujo personalizado, una tableta, un proyector, un altavoz, varios dispositivos museográficos y finalmente, alrededor de 150 metros de cable HDMI, USB y de voltaje. Desde el software, diseñé aproximadamente 20 programas que controlan y procesan la información. Me parece necesario mencionar estos datos finales, pues en el proceso de montaje, sentí que la idea de armar un cuerpo realmente tomó fuerza.





6 PULSOS MAC



4 PROYECTOR MAC

AI SPEECH DAC **7**

SNATCHER **MAC 4**

RIEL

TABLET

MACBOOK



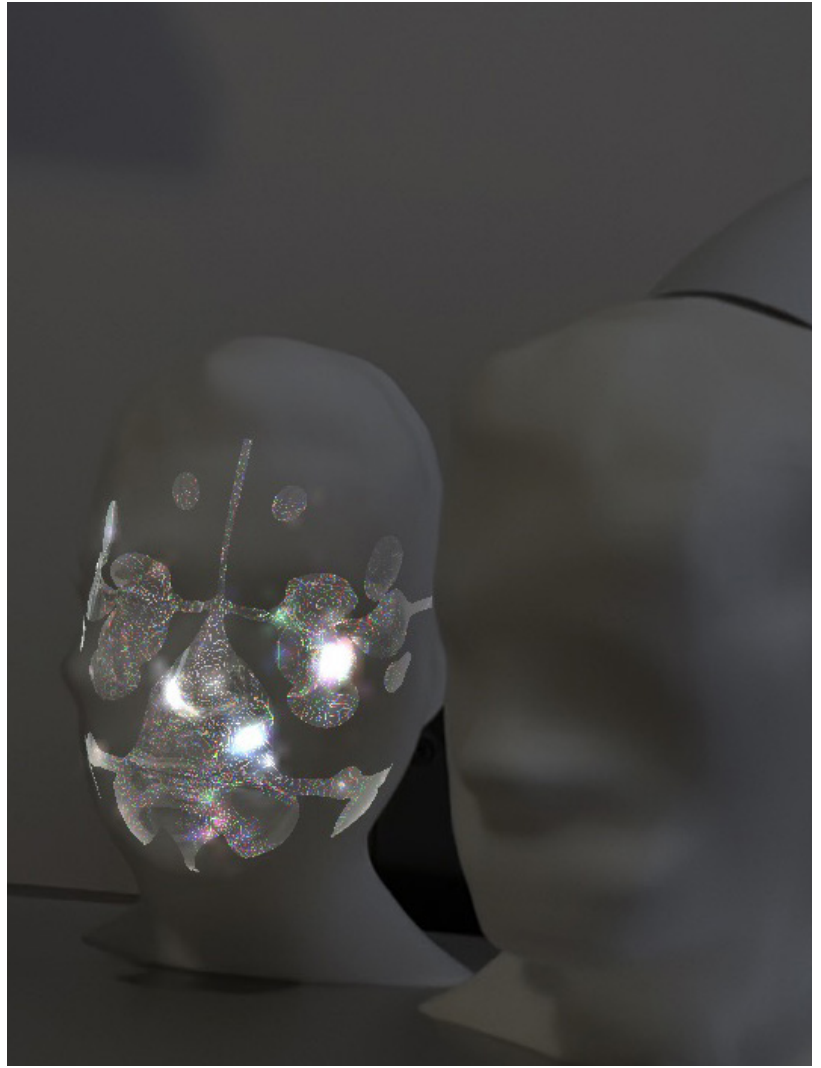




A B C D E F G H I J
K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4
5 6 7 8 9
- . , ; ! " # \$ %
& / [= + _ ~

Diseñé una tipografía personalizada para el proyecto, con la consigna de aparentar algo entre código desconocido y abecedario y que provoque, por lo tanto, que el público a veces lea y en otros momentos se pierda en las formas





3. Entre la inteligencia humana y el afecto artificial. Una conversación con Ernesto Salazar

Señales que van de un lado a otro, rampas por la que se mueven magnetos, televisiones y muchos metros de cables; así es la obra de Ernesto Salazar. Mientras escribía este diálogo que mantuve con Ernesto en abril, su obra no tenía aun título, se estaba llamando a sí misma, hoy a un par de días de la inauguración, la obra sigue pensando cómo llamarse, finalmente decidió no titularse, será una "Untitled" por siempre. Sin duda alguna, tiene una gran semejanza con los artistas de carne y hueso; nos cuesta nombrar a nuestras obras y por tal motivo, y llevado por la lógica que esta nueva muestra mantiene, Ernest decidió que su obra se autodefina, una decisión ontológica apegada a la realidad de sus intereses.

Alineada a esta idea me propuse delinear una parte de este texto con inteligencia artificial; le pregunté al Chat

GPT qué pensaba en que un artista deje que la IA escriba su propio título, a lo que este contestó:

Como modelo de inteligencia artificial, no tengo opiniones o emociones propias. Sin embargo, puedo ofrecerte algunas reflexiones sobre esa idea.

La colaboración entre artistas visuales y la inteligencia artificial ha ganado popularidad en los últimos años, y muchos artistas han experimentado con la integración de la IA en sus procesos creativos. Utilizar la inteligencia artificial para generar títulos de obras de arte puede ser considerado como un enfoque interesante y provocador.

Un título puede ser una parte importante de una obra de arte, ya que puede influir en la forma en que los espectadores la interpretan y comprenden. La I.A. podría generar títulos que sean únicos, inesperados o incluso surrealistas, lo que podría generar nuevas conexiones y perspectivas en relación con la obra visual. Esto podría desafiar las convenciones establecidas y abrir nuevas posibilidades creativas.

Sin embargo, también es importante considerar que el título de una obra de arte puede tener un significado profundo y personal para el artista. Al delegar esta tarea a la Inteligencia Artificial, se podría perder esa conexión emocional y subjetiva que el artista busca transmitir a través del título.

En última instancia, utilizar la Inteligencia Artificial para generar títulos de obras de arte es una decisión personal del artista. Podría ser un experimento interesante que genere resultados sorprendentes y estimule nuevas formas de apreciar el arte, pero también es esencial considerar el contexto y los objetivos artísticos específicos de cada caso.

¿Cómo pensar una supuesta inteligencia artificial? Me dijo Ernesto, comprendiendo a esta como productiva y eficaz, que hace cosas que los seres humanos no podemos, con la idea en mente de que dicha inteligencia va a dominar al mundo y a los seres que lo habitamos.

En la imaginación de Ernesto, la I.A. se desprende de la lógica capitalista productiva y la convierte (desde la programación) en algo sintiente, sensible, que, a través de lo queer, lo gay, y del padecer de un cuerpo incompleto o de un sentimiento incompleto, se produce una emoción que se va convirtiendo en una experiencia visual y sensorial para su arte. Él propone que su obra sea algo “no concreto”, y que sea una sensibilidad tomada por los metros de cables HDMI, que conectan un pensamiento con otro, hacia las múltiples pantallas y dispositivos de su obra. Todo

se conecta, de manera visible y por medio de las señales digitales, ¿el objetivo? Generar datos para que varias situaciones sucedan a la vez y para que los sentimientos viajen y griten lo que sienten durante su desplazamiento.

Para haber comenzado esta obra, todo partió por el mito, así, como su anterior propuesta *"TESEOBÍOMÉTRICA"*, ganadora de la primera edición de la *BUAM (La Bienal Universitaria de Arte Multimedial)*. El mito involucra a personajes ficticios y busca dar explicación a ciertos fenómenos, es decir, explicar lo que nos rodea. Aquí partimos del mito de Sísifo, quien fue condenado a empujar una roca cuesta arriba hasta casi llegar a la cima de la montaña, pero la roca no llegaba nunca, caía; y Sísifo debía una vez más realizar la tarea, y así hasta el fin de los tiempos.

Otro relato que menciona Ernest que ha inspirado su obra, tiene que ver con Esporo, el esposo del Emperador Nerón, un chico al que mandó a castrar y maquillar como mujer, ya que tenía un parecido a su difunta esposa, Pópea Sabina.

Ernesto se escribe un poema -a sí mismx-

"Esporo, te confieso que estoy armando un cuerpo de nuevo."

La manipulación es otra idea que surge a través de las conexiones que Ernest hace con este supuesto Esporo, a quien han manipulado hasta llevarlo a la muerte. Para el autor, esto sienta las bases de la creación de su "inteligencia queer"; rota, configurada de pedazo en pedazo, la cual no sigue un guion y que parecería que en ella se vislumbra un sufrimiento, pero a la vez también guarda cierta sabiduría, misma que se sale del imaginario de la inteligencia artificial masculina, hegemónica, que cumple con las órdenes dadas. La inteligencia queer en cambio, es sesgada, desbalanceada, recibe indicaciones pero procesa datos que buscan tener un sentido.

Mira cuántas veces hice lo mismo, me repetí, me automaticé.

¿Valió la pena?

Promete que me izarás, que tus sensores resentirán lo que me ha pasado.

Estuve unas pocas horas en el montaje de Ernesto, tratando de dar sentido a lo que solo él comprende del todo, desde su concepción hasta el montaje final. Me pidió que mueva una de las televisiones colgadas a la entrada de la galería; no comprendí del todo su pedido, no entendía qué estaba haciendo, él cerca y con un mouse en la mano, estaba revisando la programación desde otro dispositivo

que se conectaba a una pequeña cámara, que está en la parte trasera de dicha tele, Ernest mira la obra con ojos de autor pero sobre todo, él está dentro de su obra, él es parte de la programación, y -pienso que no funcionaría de otra manera- Ernest, la máquina sufriente.

Mencionó que una de las piezas claves de la muestra era la del “plexo solar”, se refiere a una pantalla en la cual se formaba una figura amorfa llena de líneas de colores, esta figura está en permanente movimiento en medio de un negro infinito; este es -su- plexo solar, el cual se forma por los datos que el resto de las piezas le envían en tiempo real. En realidad, el plexo solar es un grupo de nervios que se encuentran en el estómago, estos envían señales al cerebro. Ernesto pensó como a su propio cuerpo al plexo (pieza artística); funciona y a veces no tanto, pues el resto de sus órganos le envían señales y, estas llegan de manera intermitente, pues las enfermedades atraviesan sus nervios y mandan al cerebro señales de dolor. Sin embargo, la luz que emite el plexo es constante, a veces más intensa, otras no. La idea de realizar esta pieza surgió cuando recordó que una sicóloga de su adolescencia le enviaba a realizar ejercicios de meditación: “imagínate un lugar oscuro con una luz en el centro”, y él se imaginaba a su universo, su propio centro en un negro imperecedero, donde no hay dolor, en el que hay aceptación de ser cómo es y quién es, su propia luz que brilla y otras veces que se apaga.

La exhibición de Ernesto es concluyente, se contiene de software y de hardware, nos adentra a sus dolencias internas y a su exterior corporal; sus selfies, los scan 3D de sus objetos personales, los mitos, y la inteligencia artificial que moviliza todos estos elementos, nos refiere a un ser humano que utiliza a la tecnología para ser parte de ella y darle forma a su ser, quien piensa hasta el mínimo detalle para poner sus ideas en pie. Recuerdo que me mostró el render de cómo dispondría sus piezas en la galería una vez expuestas, de ese boceto al resultado final, no cambió casi nada el ensamblaje, Ernesto concibe su obra desde el primer instante y no lo digo como un referente común a la creación artística, sino como una característica intrínseca de quién es él.

*Ignora al Golem y su destino,
el barro da paso a la germinación,
él no lo supo, pero el agua es bautismo y ahogo.
Eres quien se está llamando.*

Ernesto, el mito viviente.

**Brenda Vega
Julio 2023**



CRÉDITOS:

Anamaría Garzón
Curaduría

Gabriela Moyano
Directora Galería Más Arte

Brenda Vega
Textos y apoyo en logística

Wilson Játiva
Jennifer Pazmiño
Xavier Morales
Sergio Sarango
Montaje

Alexander Alcocer
Gabriela Moyano
Jennifer Pazmiño
Estudio Trementina
Registro de obra

Agradecimientos especiales a:

Gabriela Sosa
Soheila Rivas
Jasón Boada
José Acosta
Carlos Fernández
Majorie Caisapanta
Mayra Mendoza
Manuel Criollo
Mi familia

