



ESPACIO

CONEXIONES

LÚCIDAS

15.01-26.02

2025

CEA

AC

SB

MS



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació, Cultura,
Universitats i Ocupació

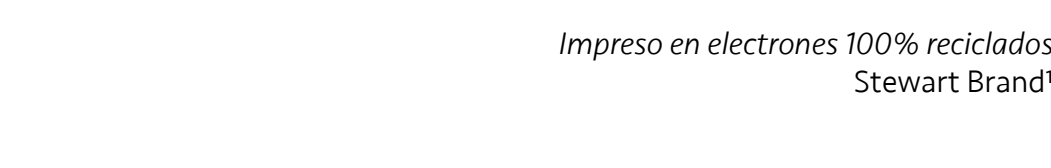


UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA

CONEXIONES LÚCIDAS

Proyecto del Área de Acción Cultural
Vicerrectorado de Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad
Universitat Politècnica de València

15 de enero - 26 de febrero 2025



Impreso en electrones 100% reciclados
Stewart Brand¹

La exposición *Conexiones lúcidas*, organizada desde el Área de Acción Cultural UPV, reúne obra de cuatro artistas que estudiaron en la Universitat Politècnica de València dentro del máster de Artes Visuales y Multimedia. Tras analizar su obra se impuso en la mente la imagen del tiempo plegado, o del gozne que propicia ese pliegue.

En los años 70’s del siglo xx, los artistas que buscaban la alianza de arte, ciencia, tecnología y sociedad (acts) se sentían atraídos por estilos de vida alternativos, el activismo político, la filosofía, ética, o ecología, y reflejaban en sus obras o escritos un sentido crítico e irónico, como la conocida frase de Stewart Barnd que abre este texto, las publicaciones de la revista *Radical Software* del grupo Raidance, o la incorporación de las técnicas de los movimientos *grassroots* a sus prácticas artísticas. Artistas interdisciplinares que también se definían como experimentales, independientes, *underground* o de guerrilla, y enlazaban su trabajo a múltiples géneros: activista, documental, imagen-procesada, abstracto, performance, conceptual, feminista, ecológico, diarístico, arte sonoro o bio-feedback.

Medio siglo después, muchos de los problemas sociales entonces señalados se mantienen activos, en esta rueda del tiempo nietzscheano que no repite situaciones idénticas, pero sí identidades semejantes. Las estructuras de información y poder de los media siguen en la era posmedia borrando cabezas y esculpiendo estereotipos; y las voces que aún reclaman su apertura democratizadora están envueltas de una esperanza muda.

Esas actitudes y gestos críticos se mantienen en el trabajo de los cuatro artistas que participan en la exposición *Conexiones Lúcidas*: Silvia Binda, Azahara Cerezo, César Escudero y Mario Santamaría. Artistas que además de haber estudiado en la UPV, tienen en común esa lucidez que destaca en el planteamiento de sus obras.

“...también hoy, es la lucidez quien mora tras las modernas solicitudes que nos urgen a no seguir creyendo que somos eso que creemos ser —que no sigamos viviendo engañados, engañándonos”².

Planteamientos que establecen conexiones, desconexiones o reconexiones lúcidas con la cultura digital para desestabilizar convenciones mediante la producción de Interfaces críticas.

Dentro de este marco, las cuatro actuaciones concretas que conforman la exposición se relacionan entre sí también por cuestionar los límites que regulan y definen esa cultura digital, observando cómo el sistema normaliza los comportamientos en la superficie de su uso, con esquemas explicativos amigables demasiado simplistas. Conscientes de que bajo esa superficie queda oculto un complejo entramado de relaciones comerciales, políticas y sociales, generan dispositivos especulativos que conectan con esa compleja realidad muda y cerrada para hacerle balbucear incongruencias y señalar sus puntos débiles o fallidos. Levantar esa superficie desvelando las estructuras de emplazamiento y las implicaciones de los procesos tecnológicos para subvertir estereotipos, mostrar relaciones de poder, la precariedad del trabajo inmaterial, o la amenaza que supone el alto consumo energético del procesamiento de datos para la inestabilidad climática.

Así establecen serpenteantes alianzas entre el arte y diversas disciplinas científicas, sorteando los procesos lineales para responder a complejas implicaciones culturales, económicas, políticas, sociales y medioambientales.

Artistas en la exposición

Silvia Binda

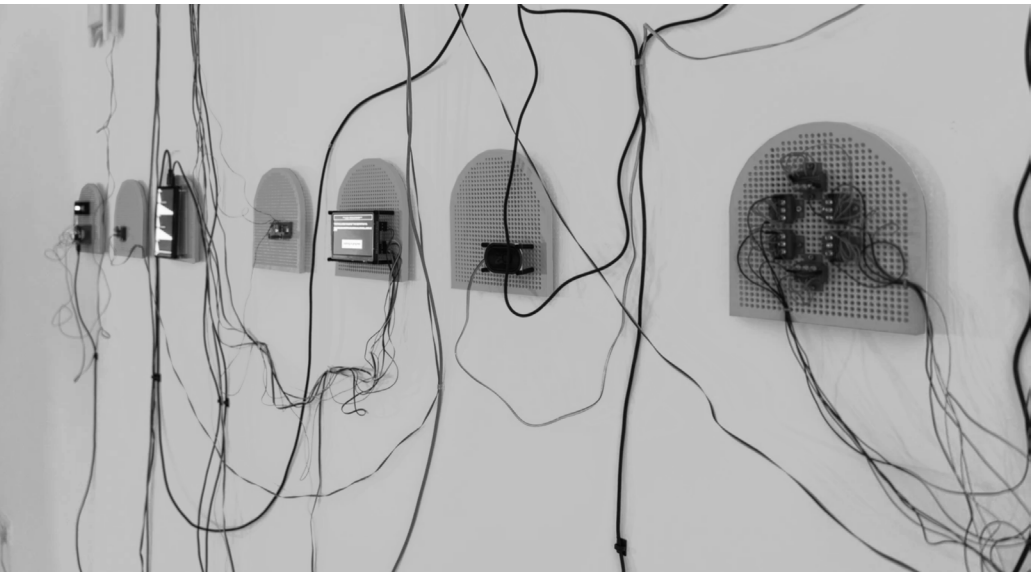
Hash Breakdown, 2024

Interfaz crítica constituida por un conjunto electrónico y digital de microordenadores, módulos, impresiones 3D, sensores y códigos con funcionalidad en tiempo real.

El sistema analiza frases relacionadas con las palabras clave “el feminismo es” en Internet y, a continuación, inicia un proceso explicativo ralentizado para convertir la frase en un hash, utilizando el algoritmo SHA-256 (Algoritmo de Hash Seguro de 256 bits). Un hash es una función matemática que convierte una entrada de longitud arbitraria en una salida encriptada de longitud fija. El SHA-256 fue elegido para este proyecto por formar un componente integral de varias blockchains, habilitando el algoritmo de consenso de prueba de trabajo (Proof of Work).

Hash Breakdown articula una crítica dirigida hacia la narrativa mistificadora, elitista y masculina alrededor de los algoritmos y el blockchain. El propósito de *Hash Breakdown* es desmitificar, descomponer, ralentizar y desglosar el proceso de hashing utilizando el algoritmo SHA-256. Lo que normalmente lleva menos de un milisegundo aquí se extiende en un ciclo explicativo de 4 minutos, representado visualmente dentro de una estructura que imita un diagrama simplificado de puertas lógicas de la misma función de hash SHA-256.

Para ello se utilizó una implementación en Python del algoritmo SHA-256 modificada de tal manera que cada paso esté representado visual o sonoramente, para que el algoritmo de hashing sea transparente y comprensible. Al ralentizar el proceso de hashing y revelar pasos parciales de su computación, el proyecto desmonta la narrativa de la “magia” frecuentemente utilizada alrededor de la tecnología de blockchain. En la misma línea, el hecho de materializar el algoritmo de hashing en objetos físicos y representaciones audiovisuales hace que el concepto abstracto sea tangible y comprensible.



Fotografía de Julián Fallas

Silvia Binda. Bio

https://www.silviabinda.com/
@silvia_binda_heiserova
linktr.ee/silviabinda

Nació en Bratislava, Eslovaquia (1986). Vive y trabaja entre Bratislava y Valencia, España. Artista visual y multimedia, investigadora y programadora creativa. Su práctica artística multidisciplinar explora las relaciones de poder en la era digital desde una perspectiva de género. La artista aplica un punto de vista analítico y crítico para subvertir las representaciones de género estereotipadas y sesgadas que se articulan visual y lingüísticamente en los espacios sociales y virtuales. Experimenta con el simbolismo, la deconstrucción y la hibridación de imágenes, conjuntos de datos y textos, proponiendo una nueva lectura feminista de un asunto determinado. Utiliza el videoarte, el arte digital, la pintura y las instalaciones multimedia para investigar la relación entre arte, tecnología y feminismo, y las posibilidades de sus lecturas contemporáneas. Se doctoró en Arte: Producción e Investigación por la Universitat Politècnica de València donde formó parte del grupo de investigación Arte y Género. Posee el título de Máster en Producción Artística en la especialidad de Pintura y Práctica Artística Contemporánea y del Máster en Artes Visuales y Multimedia por la misma institución.

Azahara Cerezo

Desde la latencia, 2023

Vídeo monocanal (22’), 21 impresiones sobre aluminio y banco de acero y aluminio.

Desde 2017, varios centros de investigación e instituciones han estudiado la presencia de minerales y tierras raras en las costas y la superficie de las Islas Canarias. Un área de interés es el complejo basal de Fuerteventura, donde se han localizado tierras raras en más de 10kg por tonelada (los mayores yacimientos, en Mongolia, son de 50-60kg por tonelada).

Las tierras raras se encuentran en depósitos minerales mezclados con otros elementos y son estratégicas en la industria electrónica. El proyecto se concreta en un vídeo filmado en esta potencial zona explotable de Fuerteventura. Junto a las imágenes, una voz lee un supuesto informe de impacto ambiental acompañada por el sonido electromagnético de la propia cámara que está grabando el vídeo. El texto se inspira en informes reales de sitios mineros, pero en este caso, se borran las referencia geográficas concretas. El vídeo está acompañado por un banco de aluminio a medida y una serie de impresiones sobre aluminio que muestran imágenes de piedras escaneadas en 3D in situ.



Fotografía de Carles Palació.

Azahara Cerezo. Bio

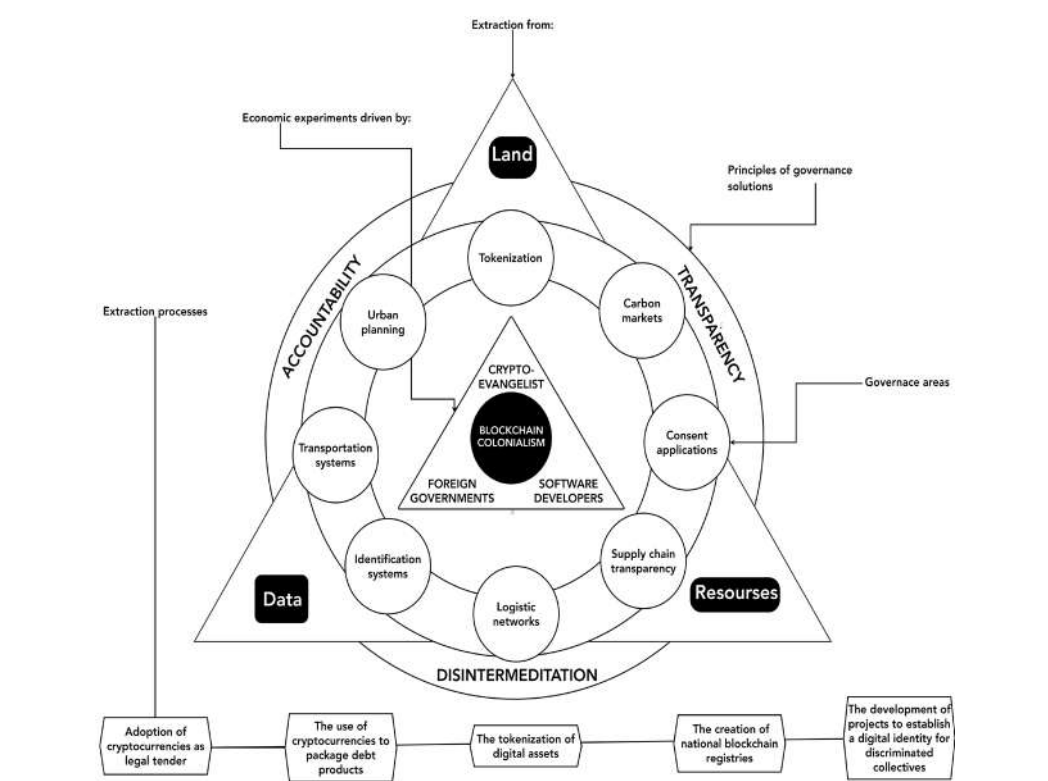
https://www.azaharacerezo.com/
@azahara_cc
linktr.ee/azahara_cc

Nació en Girona (1988). Investiga el alcance y efectos de los procesos digitalizadores en el territorio, entendiéndolo como un nudo de elementos vinculados a la experiencia del espacio y el tiempo, la corporalidad, la fragmentación del trabajo o la cristalización de la memoria. A medio camino entre lo hiperlocalizado y lo deslocalizado, su trabajo quiere reflexionar acerca de los límites de problemáticas específicas en sus relaciones con cuestiones más amplias, como conflictos históricos inconclusos o la violencia de un capitalismo que actúa por desposesión.

César Escudero

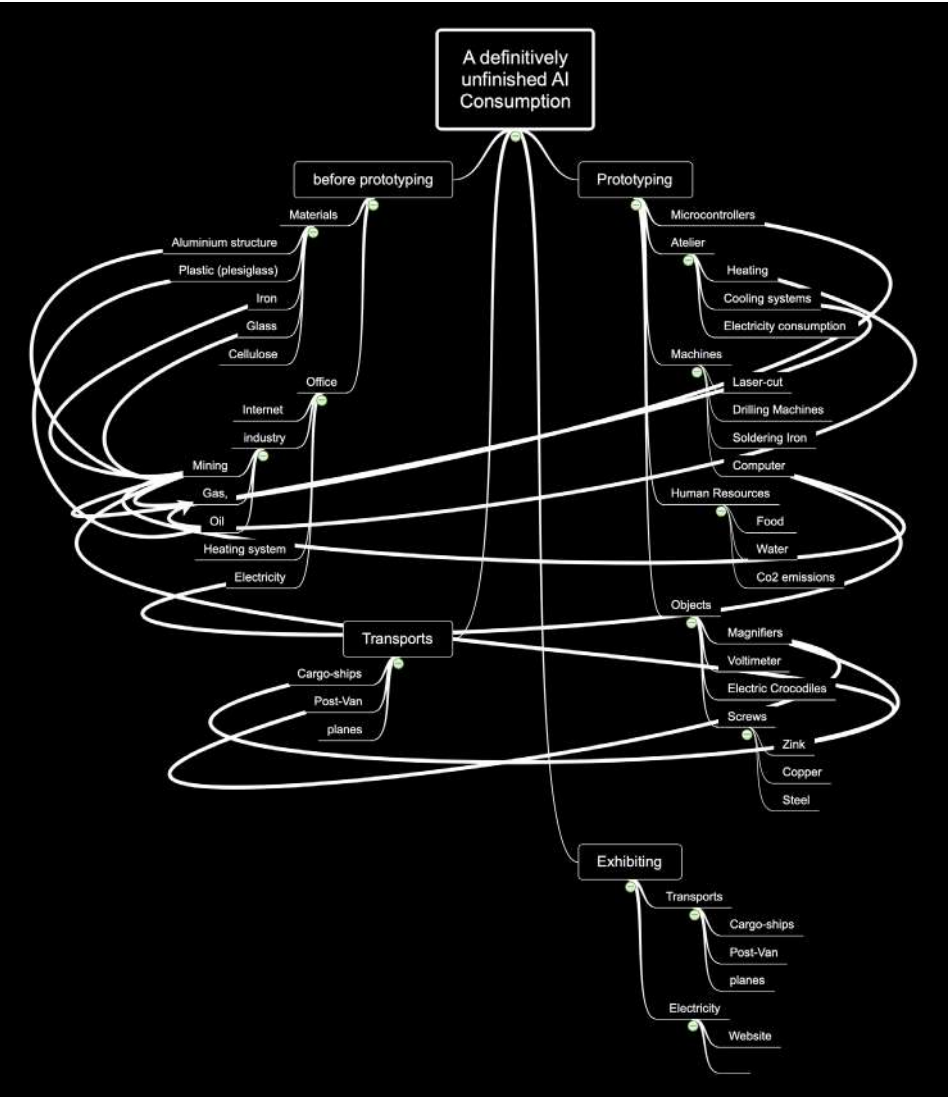
An Atlas to Track Blockchain-Colonialism, 2024

Para entender el *Blockchain-Colonialismo*, debemos ir más allá de las inversiones en criptodivisas, NFTs y metaversos para acercar al usuario a una realidad más objetiva. Debemos investigar las relaciones entre los recursos planetarios, el trabajo humano, la economía, la vigilancia y la privacidad para crear una imagen del mismo. En esta relación, plataformas, infraestructuras, dispositivos, corporaciones, gobiernos e individuos crean un cuadro complejo difícil de visualizar con integridad. El objetivo de este atlas es hacer un seguimiento de cómo *blockchain* ha sido utilizado por individuos, corporaciones y gobiernos para cruzar fronteras y extraer beneficios de los más necesitados, incluyendo tierra, trabajo, datos, privacidad y otros recursos.



A definitively unfinished AI, 2021

Este proyecto se centra en los valores sostenibles del machine learning (ML), las emisiones de carbono y el consumo eléctrico producido por el entrenamiento de redes neuronales de ML, y reclama un uso eficiente de las GPU y la tecnología en la nube. Analiza, contextualiza y critica el consumo energético de la IA, proponiendo estrategias para desenmascarar esta tecnología invisible y de caja negra que opera detrás de la percepción humana.



César Escudero. Bio

https://escuderoandaluz.com/
@escuderoandaluz

Nació en Ávila (1983). Artista centrado en la cultura digital, la crítica de las interfaces y sus efectos sociales y políticos. Aborda cuestiones como la vigilancia de datos, la gobernanza de algoritmos, la interfaz táctica y la minería crítica. Sus prácticas combinan interfaces, electrónica, imágenes, instalaciones interactivas y robótica con el diseño crítico, la arqueología de los medios y las humanidades digitales.

Mario Santamaría

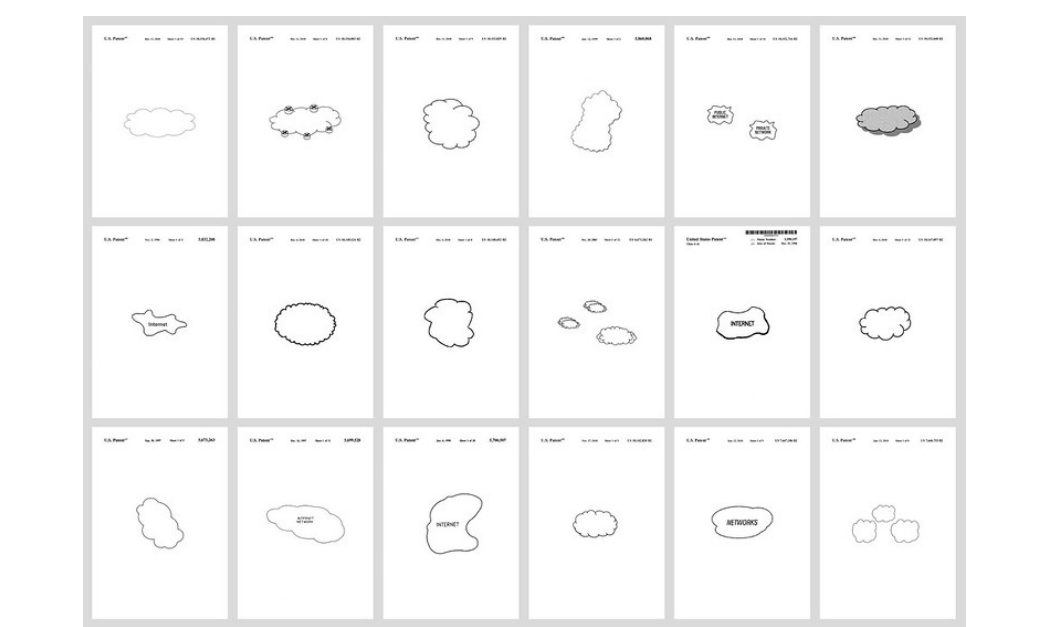
Visions from the fall, 2022

Un avatar dentro de un metaverso, el Voxels - Ethereum Virtual World, se ha situado a trece mil quinientos millones de años luz de la superficie de este mundo virtual. Esta distancia es la misma que separa la Tierra del objeto luminoso más remoto conocido hasta la fecha, HD1, que la comunidad científica identificó en la primavera de 2022, y del que no se sabe si es una galaxia o un agujero negro. Tras situar al avatar en este punto del metauniverso, el artista lo ha hecho saltar a la superficie metaterrestre, en un salto imposible que, a la velocidad de la luz, tardaría trece mil quinientos millones de años en completarse, y que a la velocidad del avatar saltarín, que es de aproximadamente ciento veinte kilómetros por hora, no se completará hasta dentro de unos ochenta y nueve mil treinta y ocho mil millones trescientos setenta mil veintiséis millones de años. Este salto, que es también una rápida caída en el tiempo profundo, está ocurriendo ahora, en un metaverso.



Cloudplexity, 2019

Esta obra explora la dicotomía entre la ilusoria inmaterialidad y trascendencia de los datos representados por el símbolo de la nube y la realidad material necesaria para sostener y almacenar toda información guardada y trasmitada en internet. La serie, iniciada en 2019, investiga las representaciones de internet y la construcción de la metáfora de la nube a partir del archivo de patentes de EE.UU.



Mario Santamaría. Bio

https://mariosantamaria.net/
@m_msantamaria
linktr.ee/m_msantamaria

Nació en Burgos (1985). Trabaja con una amplia gama de medios, utilizando frecuentemente instalación, performance, sitios web e intervenciones en línea. Su práctica se centra en el fenómeno del observador y las relaciones del cuerpo con las tele-tecnologías. En los últimos años su trabajo busca encarnar protocolos y procesos de distribución, realizando acciones como viajar físicamente a su página web repitiendo el trayecto de los datos; ir de bares por la ciudad como un algoritmo o crear una operadora turística sobre la infraestructura de Internet. Mario Santamaría se pregunta sobre el lugar del cuerpo, la muerte, la experiencia y la vida en este conglomerado artificial de metaversos, sistemas computacionales y datificación. Licenciado en Bellas Artes y graduado en el Máster en Artes Visuales y Multimedia por la Universitat Politècnica de València.

^[1] Brand, S. (1993). Creating Creating, Wired (1). https://www.wired.com/1993/01/creating/

^[2] Morey, M. (1988). El orden de los acontecimientos. Sobre el saber narrativo. Ediciones Península, p. 11.