

DESIERTO /INUNDACIÓN: crisis climática, acciones artistas y entornos digitales

DESERT/FLOOD. The climate crisis, activist actions and digital environments e

Liliana Fracasso^a, Lilian Amaral^b y Fabiane Cristina Silva dos Santos^c

^aProfesora (Accademia di Belle Arti di Venezia - IT), liliana.fracasso@accademiavenezia.it; ^bInvestigadora Diversita (USP - BR), lilianamaral@gmail.com y ^cProfesora (Universidad de Zaragoza, fsilva@unizar.es)

Breve bio autoras:

Liliana Fracasso – Docente Academia de Bellas Artes de Venecia (IT), Escuela de Nuevas Tecnologías para el Arte. Investigadora asociada reconocida por Miniciencias (COL), grupo Ciudad, Medio Ambiente y Hábitat Popular. Miembro de HolosCi[u]dad[e].

Lilian Amaral - Docente investigadora junto al PPG Humanidades, Derechos y otras Legitimidades – FFLCH y DIVERSITAS / USP, Líder del Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa en arte, ciencia y tecnología en red – HolosCi(u)dad(e) – MediaLab UFG-BR.

Fabiane Cristina Silva dos Santos - Artista Visual e Investigadora Cultural. Docente en la Universidad de Zaragoza, en el grado de Bellas Artes- FCSH. Miembro del grupo de investigación Observatorio Aragonés del Arte en la Esfera Pública (OAAEP). Miembro de HolosCi[u]dad[e].

How to cite: Fracasso, L., Amaral, L. y dos Santos, F.C.S. (2024). DESIERTO /INUNDACIÓN. La crisis climática, acciones artistas y entornos digitales. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniaav 2024*. <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18294>

Resumen

DESIERTO /INUNDACIÓN es una obra de arte co-elaborativa compuesta por 21 narrativas sonoro-visuales y textuales, que conforman un ambiente de experimentación, exploración multisensorial y reflexionan sobre el acelerado cambio climático a nivel mundial. Tiene en cuenta los paisajes afectados en diferentes lugares del planeta, donde la crisis ambiental está relacionada de forma inextricable con el agua. Con el uso de la tecnología y, a través, de la Inteligencia Artificial (IA) generativa, se creó una obra mutante y abierta sobre el cambio climático, mediante un proceso de construcción de paisajes poéticos, compuestos por burbujas que emergen en un entorno virtual, interactivo y expositivo, siendo el dispositivo experiencial desarrollado para el metaverso, así como otros entornos digitales y espacios físicos, invitando al interactor/usuario/visitante a participar en experiencias inmersivas que exploran varias perspectivas poéticas. Esta obra procesual involucra aspectos del antropoceno con un enfoque en la “tecnobiodiversidad”. Buscamos dialogar con los conceptos del filósofo chino Yuk Hui sobre la tecnodiversidad, combinados con las ideas de Donna Haraway en torno al conocimiento situado, entre otros conceptos. Es un trabajo de co-creación en Arte, Ciencia y Tecnología realizado por el grupo internacional de co-investigación en red HolosCi(u)dad(e) y ha sido presentado en diversos países, como Colombia, Brasil (Brasília (DF), Santa Maria (RS) y São Paulo/SP) e España.

Palabras clave: tecnodiversidad, metaverso, inteligencia artificial, mediart, crisis climática.

Abstract

DESERT /INUNDATION is a co-elaborative artwork composed of 21 sound-visual and textual narratives, which form an environment of experimentation, multi-sensory exploration and reflection on the accelerated global climate change. It takes into account the landscapes affected

in different parts of the planet, where the environmental crisis is inextricably related to water. With the use of technology and, through, generative Artificial Intelligence (AI), a mutant and open work on climate change was created, through a process of building poetic landscapes, composed of bubbles that emerge in a virtual, interactive and expository environment, being the experiential device developed for the metaverse, as well as other digital environments and physical spaces, inviting the interactor/user/visitor to participate in immersive experiences that explore various poetic perspectives. This processual work engages aspects of the anthropocene with a focus on "technodiversity". We seek to dialogue with Chinese philosopher Yuk Hui's concepts of technodiversity, combined with Donna Haraway's ideas around situated knowledge, among other concepts. It is a work of co-creation in Art, Science and Technology carried out by the international group of co-research in network HoloCi(u)dad(e) and has been presented in several countries, such as Colombia, Brazil (Brasília (DF), Santa Maria (RS) and São Paulo/SP) and Spain.

Keywords: *technodiversity, metaverse, artificial intelligence, mediart, climate crisis.*

INTRODUCCIÓN

HoloCi[u]dad[e] es una plataforma internacional de artistas de: Brasil + Colombia + España + Uruguay + Italia + Argentina + Canadá, que comenzó su andadura en el año 2018, en el contexto del SIIMI – MediaLab BR – Universidade Federal de Goiás (Brasil), con una serie de proyectos de co-investigación y co-creación en red, buscando proponer, analizar y articular líneas de trabajo que suelen ser tratadas por separado: desde las prácticas artísticas en un contexto relacional; a la aprehensión crítica de la experiencia artística a partir de la reflexión teórica.

El grupo dispone de una plataforma web - <http://holos.espai214.org> - como un repositorio en línea donde los archivos de las acciones realizadas se comportan como un organismo vivo en el ciberespacio, permitiendo la aportación de los distintos colectivos que participan. HoloCi(u)dad(e), de esta manera, viene a configurarse como un espacio de experimentación colectiva en red, para la construcción de lugares de existencia y proyección de futuros posibles en tiempos de profundas y aceleradas mutaciones en el paisaje y en las ciudades contemporáneas que pertenecen a un mundo globalizado y al mismo tiempo en fragmentación, “ensamblaje de una multiplicidad de elementos heterogéneos de diferente naturaleza”¹.

DESIERTO / INUNDACIÓN (2023) es una producción artística promovida por HoloCi[u]dad[e] - Grupo Internacional e Interinstitucional de co-investigación y co-creación en Arte, Ciencia y Tecnología en Red - para reflexionar sobre el acelerado cambio climático a nivel mundial, teniendo en cuenta, los paisajes afectados en diferentes lugares del planeta, por causa de la ausencia o el exceso de agua (desierto / inundación). El agua sigue siendo el elemento y el dispositivo detonante, el centro de investigación procesual, de co-creación, de co-elaboración y de exploración multisensorial. Creemos que la crisis del cambio climático mundial está relacionada de forma inextricable con el agua, por calidad, carencia o exceso.

La crisis del agua, en “la era” del Antropoceno, representa uno de los mayores problemas planetarios, el calentamiento global es causa de crecientes desertificaciones y de inundaciones. A dichos fenómenos extremos, se le suman las implicaciones del uso de las tecnologías digitales que requieren enormes cantidades de agua para su enfriamiento. Cada vez que accedemos a las redes sociales, o la cuenta de correo electrónico o disfrutamos de un video por internet ¡estamos gastando agua! Según revelaron investigadores del Imperial College de

¹ Manuel de Landa cit. por Karla Yudith Castillo Villapudua. Aproximaciones y caracterizaciones conceptuales a la Teoría del Ensamblaje de Manuel de Landa, Aitías. Revista *de Estudios Filosóficos*. Año 1, N° 2, Julio-diciembre 2021, pp 131-152

Londres (Reino Unido) el año pasado (2023), estuvimos gastando hasta 200 litros de agua en la descarga de un sólo gigabyte (GB) de datos. Se estima que el consumo de agua es de unos 420.000 millones de litros al año para mitigar el calor que generan estas infraestructuras, lo que equivale a lo que gasta una ciudad de unos 8 millones de personas en ese mismo periodo de tiempo.

A partir de estas inquietudes, reflexionando acerca de y las manifestaciones de climas extremos - experimentadas aceleradamente en los últimos años – y decidimos explorar de forma sensible, en distintos lugares del mundo, unos paisajes extremos y en elevados procesos de transformación. Con base en las derivas sonoras y visuales, teniendo como eje de reflexión el tema DESIERTO/INUNDACIÓN, el artículo presenta la experiencia sensorial individual, subjetiva, íntima que emerge del diálogo humano, en colectivo y en red, a partir del uso de nuevas tecnologías para el arte. El xenopaisaje² se nos presenta como unos fragmentos y una invitación a escuchar lo que Bruno Latour denomina como el “grito de la tierra”, esa llamada al poder de acción de las personas y las comunidades, con sus identidades, culturas, contextos y cosmovisiones. Es la reivindicación del ensamblaje a una propia “tecnodiversidad” (Yuk Hui) para los pequeños entornos, que logran movimiento de regeneración que posibilitan aún la supervivencia de los ecosistemas.

DESARROLLO

El proyecto-proceso DESIERTO-INUNDACIÓN³ se desarrolla a partir de encuentros virtuales durante varios meses en un workshop internacional de co-creación de narrativas sonoro-visuales OpenLab. Las inmersiones desarrolladas en OpenLab generaron diálogos a partir de los registros de imágenes y sonidos recogidos “en campo”, por veintiuno artistas/investigadores/as. El resultado dio lugar a una trilogía: DESIERTO / INUNDACIÓN (versión I⁴), DESIERTO / INUNDACIÓN (versión II⁵), e INVENTÁRIO o recuento de los registros que adquirieron un valor de conjunto, una vez más en la acepción de ensamblajes “multiplicidad de elementos heterogéneos de diferente naturaleza”.

El proyecto-proceso considera diferentes modalidades de interacción en remoto entre los participantes del workshop Desierto/Inundación. Incluye además un elemento disruptivo, en la dinámica de co-creación entablada en el grupo, la inteligencia artificial (IA⁶) que se sirve de algoritmos para generar imágenes a partir de palabras y/o una imagen. El diálogo se abre hacia una relación con lo inorgánico, lo tecnológico. La definición del concepto de la obra artística nace así del proceso, organizado por fases:

En la fase uno los actores son llamados por medio de un protocolo, a generar sus registros en una relación directa y sensible con el lugar, especialmente allí donde las evidencias empíricas revelan situaciones climáticas extremas e impactantes, en diferentes campos y ámbitos.

² Origen etimológica - xeno: extranjero, extraño, ajeno. Xeropaisage: paisaje extraño, mutante.

³ Artistas participantes – <https://www.espai214.org/holos/desierto-inundacion/> - Artistas Coordinadores participantes: Lilian Amaral - Comisariado y Coordinación General (Brasil); Bia Santos - Comisariado y Coordinación (España / Brasil); Marcos Umpiérrez - Desarrollo técnico (Uruguay); Liliana Fracasso - Coordinación General (Italia); Marina Buj - Paisaje sonoro (España); Ricardo dal Farra - Paisaje sonoro (Canadá / Argentina); José Prieto - Coordinación General (España); y, Vega Ruiz - Coordinación General (España). Artistas participantes: Laurita Ricardo de Salles (Brasil); Mirian Celeste Martins (Brasil); Suzete Venturelli (Brasil); Brenda Marques Pena (Brasil); Luis López Casero (Brasil); Paula Carolei (Brasil); Daniel Toso (España / Argentina); Matheus Montanari (Brasil); Ivan David (Brasil); Carina Flexor (Brasil); Fernando Palacios (Brasil); Luisa Fernanda Giraldo Murillo (Colombia); y, Karla Brunet (Brasil).

⁴ Corresponde a la etapa de experimentación y exploración multisensorial, que se ha integrado en la programación del XXII Festival Internacional de la Imagen, XENOPAISAJES, celebrado en Manizales y Bogotá, (Colombia) entre mayo y junio de 2023.

⁵ Corresponde a la etapa de generación de imágenes con IA (sirviéndose de imágenes + palabras + textos poéticos)

⁶ Inteligencia Artificial (IA) término acuñado en la primera conferencia sobre IA en la Universidad de Dartmouth (Massachusetts) organizada por John McCarthy en 1956.

En la fase dos los coordinadores reciben los registros de los actores y se organiza el database, que quedará accesible para todos como “materia prima” que compone la obra Desierto/Inundación, para crear sucesivamente producciones digitales en función de la vivencia y una narración in primis subjetiva.

Las obras parciales son producciones multimediales, que presentan una unidad estética, narrativa y semántica construida por un desarrollador, a partir de las contribuciones personales de cada actor, bajo la orientación del grupo coordinador se han producido individualmente y en unos subgrupos de trabajos.

<p>a) producciones digitales de 21 mashup creados a partir de la selección y composición (humana) de imágenes, voz, objetos o paisajes sonoros (autoría de cada actor) presentes en el database;</p> <p>b) producción de dos piezas sonoras principales, estructurantes las narrativas visuales, compuesta (por humanos) a partir de voces, objetos y paisajes sonoros escogidos libremente del database;</p> <p>c) creación de imágenes generativas producidas con el uso de IA (no-humano) a partir de palabras clave y/o de una imagen libremente escogidas del database, ajustando parámetros y textos de prompt (humano).</p> <p>d) creación de video animaciones generadas con IA (no humano) a partir de palabras clave y/o una imagen libremente escogida del database, ajustando parámetros y textos de prompt (humano).</p>

Tabla 1. Obras parciales de DESIERTO/INUNDACION

Las obras parciales del punto d) suscitaron, por una parte, algunas decepciones estéticas y, por otra, dificultades técnicas de inclusión en el metaverso, por la limitación de la herramienta utilizadas para la creación del espacio virtual⁷.

En la fase tres se resuelven, respectivamente, la composición espacial, el metaverso y la componente interactiva espectador-obra. Las obras parciales citadas anteriormente, producidas en la fase dos, toman forma y unidad narrativa y semántica global (con carácter trasmedia y crossmedia) dando así cumplimiento al tema de la obra Desierto/Inundación. En esta fase, las obras parciales en el espacio del metaverso son digitales “proyectadas” en las superficies internas de burbujas donde es posible entrar con el propio avatar además de transitar entre burbujas, escuchando una mezcla de sonidos sugerentes.

Matrices de análisis y espacio topológico

Uso de palabras clave, textos poéticos y poemas

Las palabras clave utilizadas en el proceso de co-creación nacen de 1) la descripción de las capturas de imágenes en campo, en una aproximación que podríamos definir empírica; 2) hipótesis, teorías, preguntas, mapas

⁷ Dichas limitaciones consisten también en la necesidad de utilizar, como en un videojuego, un avatar antropomórfico que se mueve en el metaverso marcado por cielo, tierra y horizonte. Este aspecto contradice el intento de aproximarse al tema con una mirada post-antropocéntrica en consideración de las relaciones multi-especie.

conceptuales o mentales de xeno-paisajes en formación, en una aproximación que podríamos definir conceptual; 3) palabras aleatorias que activan ideas (verbos vs representaciones), en una aproximación que podríamos definir exploratoria.



Fig. 1. Ejemplo de esquema de asociación de imágenes con palabras clave en una aproximación que articula lo empírico, lo conceptual y lo exploratorio. Fuente: L. Fracasso

Tanto las palabras clave como las fotos tomadas en la salida de campo, contribuyen al prompt engineering para el generador de imágenes con AI. La generación de imágenes y video animaciones con el uso de AI busca en el proceso de co-elaboración artística, intencional y conscientemente, una visión “estereotipada” de desierto e inundación con la cual confrontarse, para estimular en el grupo un pensamiento crítico.

Las preguntas son ¿la cultura digital en la red cómo nos restituye de forma visual el concepto desierto inundación? De acuerdo con la sensibilidad subjetividad ¿Cómo puedo, y si puedo, a partir de palabras clave o fotografías tomadas en campo, matizar y dar forma generativa al concepto desierto inundación? ¿Qué tipo de relación estética y substantiva se mantiene entre las imágenes reales tomadas en campo y las imágenes generadas? ¿Hasta qué punto y con qué recursos podemos ser creativos con los algoritmos?

El esquema de la fig. 1 ofrece un ejemplo de imágenes y palabras clave subjetivas, procuran expresar el focus de interés que, para el estudio específico, se sitúa en el tema de los bordes, los umbrales o puntos de bifurcación de sistemas territoriales especialmente influidos por los efectos del cambio climático global. De hecho, las imágenes proceden de la ciudad de Venecia, sensible a los cambios climáticos y el aumento del nivel del agua en la laguna. Sin entrar en el detalle, puesto que la situación ecosistémica de la laguna de Venecia nos alejaría de los argumentos de este escrito, la cuestión se expresa en una cadena de términos que en inglés forman un componente importante del prompt, para dar forma una imagen generada con AI, de uso gratuito, cuyo resultado aparece de dudoso valor estético (fig. 1).

De manera independiente del proceso generativo con el uso de la AI las palabras clave de los investigadores-creadores ofrecen la dimensión semántica del concepto “desierto inundación” en busca de definición. Si, por una parte, en el proceso de co-elaboración artística, el desarrollo conceptual se da con la extracción de significados a partir de palabras e imágenes, por otra parte, el desarrollo atmosférico afectivo se produce en la relación encarnada de los investigadores creadores con los lugares (reales y virtuales) situación que “pinta” sentimientos y emociones que se propagan a partir de la práctica artística. Miraremos más adelante en un cuadro sinóptico como la componente semántica aporta al concept de la obra.

Fotografías e imágenes: de lo real al generativo de lo situado al metaverso

A diferencia de lo que se había sugerido, en primera instancia no todos los participantes resolvieron enviar registros de “trabajos de campo”. Más allá del contexto geográfico, los registros fotográficos a veces incluyeron ilustraciones, apropiacionismo, imágenes generadas con el ordenador. La dimensión contextual y situada quedó diluida, por una parte, intencionalmente, por el anonimato de los lugares geográficos de las fotografías y, por la

otra, por la presencia (en menor cantidad) de ilustraciones, dibujos, pinturas, dibujos digitales o imágenes generadas por el ordenador. A excepción de estas últimas, en menor cantidad, con finalidades más didascálicas -de denuncia o especialmente influidas por una intención estética- las fotografías dejan emerger sobre todo elementos territoriales y paisajísticos obtenidos con tomas de encuadre que oscilan entre gran plano general, planos medios y plano de detalle.

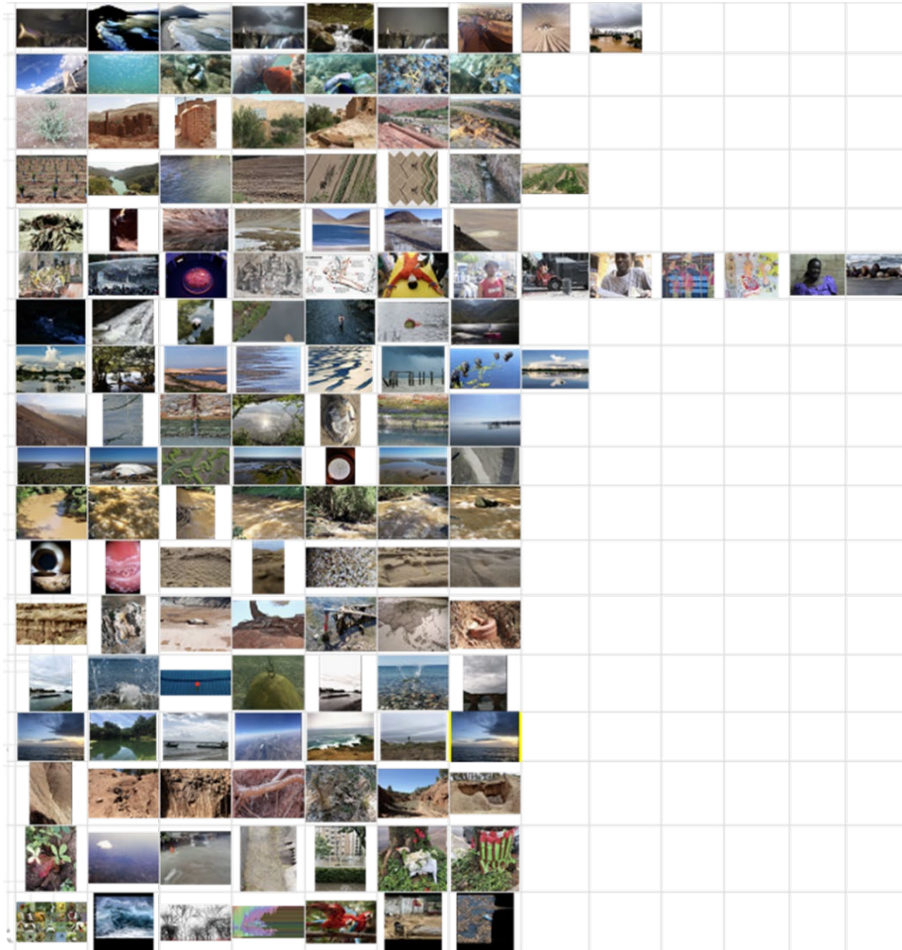


Fig. 2. El "todo construido": ensamblajes 1. Fotos e imágenes de desierto/inundación Fuente: L. Fracasso con base en los registros del proyecto

Los ángulos de los encuadres nos llevan sobre el agua o en el agua, en el borde entre mar y tierra, en el borde entre el río y la orilla, en el campo cultivado donde no hay agua, en el desierto, en la tierra de las casas hechas con el barro y abandonadas. En los pliegues de las narraciones visuales, observamos signos, indicios, rostros, desechos, basuras, sufrimiento, rituales de ofrendas al agua, a la naturaleza, a la vida perdida por la inundación, observamos la caída del mito, de la transformación, de la modernidad, de la post modernidad.

La Fig. 2 es un ensamble un todo construido por partes heterogéneas, imágenes-expresión de entidades producto de procesos históricos (cosmológica y evolutivamente hablando, y no solamente de la historia humana), que traspasan la división entre cultura y naturaleza o entre naturaleza y técnica, en una visión *cosmotécnica*.

Asumimos este todo de la Fig. 2 como la paráfrasis de la teoría de los ensamblajes, según la cual el todo no es ni uniforme, ni continuo y esto lo diferencia de un todo orgánico. Sus propiedades son emergentes y sintéticas, los enlaces y las componentes que forman esta unidad están lógicamente relacionados - una lógica construida entorno al concepto desierto/inundación- que posee una potencialidad hermenéutica intrínseca parecida al Atlante Mnemosyne de Aby Warburg (Centanni, 2022).

“La cosmotecnica expresa la unificación del orden cósmico y el orden moral a través de las actividades técnicas El concepto de cosmotecnica nos ofrece inmediatamente una herramienta conceptual para superar la oposición convencional entre técnica y naturaleza, y comprender que la tarea de la filosofía es buscar y afirmar la unidad orgánica de ambas” (Yuk Hui, 2016, libre traducción de la versión en italiano).



Fig. 3 El “todo construido”: ensamblajes 2. Fotos, imágenes e imágenes generativas de desierto/inundación
Fuente: L. Fracasso con base en los registros del proyecto

ENTRE: Deambular entre esferas en el metaverso, bajo un cielo de palabras que, de arriba hacia abajo, escurre como lluvia, he de caminar bastante, he de correr para llevar a cada esfera, no percibo como están organizadas, solo busco y entro en las que están a mi alcance y corro, corro, corro ...

FUERA y en PROXIMIDAD de la esfera: sobre la superficie de la esfera, un *mashup* de fotos, se desliza suave de arriba hacia abajo

DENTRO DE LA ESFERA: las imágenes se deslizan de arriba hacia abajo, el *mashup* de sonido envuelve el avatar

DENTRO DE LA NUBE EN LA ESFERA: veo la cabeza del avatar envuelta en una nube: es la “voz” del autor que le su poema

ENTRE-ESFERAS: en el espacio entre esferas puedo encontrar otros avatares, la interacción es casi inexistente, son cuerpos virtuales vacíos, solo puedo interactuar con voz y texto en el espacio del metaverso, allí me escucha y me contesta solamente quien está viviendo conmigo (o simultáneamente) el deambular en el metaverso.

Tabla 3. Errar en el metaverso ¿Qué me produce pasear por allí?

DIMENSIÓN SEMÁNTICA	DIMENSIÓN FÍSICA: imágenes denotativas o connotativas	DIMENSIÓN RELACIONAL: d campo lógico en el que se expande el concepto	Contexto	colores predominantes
paisaje de aguaceros en la ciudad	paisajes urbanos y de la costa	Estética de Atmosferas	urbano y de costa	gris
naturaleza-cultura, especies naturales marinas, la basura del hombre	paisajes submarinos	Superación de dicotomías cultura-naturaleza	océano/mar	azul, agua marina
macro y micro paisajes de tierras áridas	Paisajes desérticos	Adaptación a climas extremos en espacios extremos (en contextos desérticos)	ciudades en el desierto	rojo, verde y amarillo
patrones de cultivos de la tierra árida y nacimientos de agua	Paisaje agreste	Sistema de producción y obsolescencia	campo/áreas agrícolas	verde/marón
paisajes entre lo real y el iper-real	formas y geoformas	agua rodeada de tierra	Lacustre y montañoso	saturación
Paisaje sociocultural y político	ilustraciones, apropiacionismo,	Imágenes de denuncia, retratos, resistencia, rituales y represión	política, dimensión social del agua	multicolor
paisajes naturales con abundancias de agua fluvial	Toma picada, brillo y potencia del agua	elementos rituales y míticos	Natural, majestuosos	intenso
El mar y los paisajes naturales, con flora y fauna, débilmente antropizados,	paisajismo	contemplación, lo bello	espectacular	Azul y verde
micro y macro paisajes de borde, umbrales con indicadores visuales de cambios ecosistémicos	texturas, reflejos y campos homogéneos, visuales extensas	paisajes de indicios, rastros e imágenes indirectas en ambiente lacustre	Paisajes liminales	verde, azul, color tierra y ladrillo
paisajes de la antropización	microscópico, macroscópico, toma picada	extractivismo, geografías y morfologías de la ocupación de los espacios	Paisaje multiescalar	azul del cielo y micro neutro
mismo paisaje: el borde de un río	estática, dinámica, juegos de sombras	agua y vegetación coexistencia	Pasajes de orillas	amarillo y verde
coherencia e incoherencia de la materia, geometrías y formas orgánicas	texturas y patrones - detalles	formas	Materia incoherente, arena	arenas y detalles
lugar geográfico, antropológicos con rastros de culturas en abandono	geometrías y geografías del barro y de la tierra seca	elementos incrustados en la tierra, en el barro	desierto aguarales aragonesa	tierra seca y barro
elementos y paisajes acuáticos	agua y hombre	densidad de formas y contenidos, pesado	impactos	Azul, gris, verde
paisajes naturales	imagen picada, abierta, espontanea	salvaje, maestoso	costa	Extensión de cielo, mar y costa
paisaje de las grietas, tierra seca y fracturada	primer plano y medio plano	sin agua	áspero	tierra seca amarillenta o sin color
inundación áreas urbanas, arboles urbanos	simbólico	conmemoración, indicios	significativo	Verde, gris, rojo
paisaje digital	creación digital	imágenes expresivas modificadas	evocativo, experimental	colorido/hiperreal

Tabla 2. DESIERTO/INUNDACIÓN: emergencias formales y conceptuales. Fuente: L. Fracasso

Poética

Los XENOPaisajes de DESIERTO/INUNDACIÓN son “Gritos amargos” (Capel, 2001; Latour, 2012) sobre el planeta. Los registros visuales y sonoros que capturan de forma subjetiva y sensible las evidencias empíricas asociadas al tema del cambio climático global y el Antropoceno – nos hablan de eventos extremos en los elementos de la naturaleza, sobre todo el agua, el fuego, la tierra, el aire, el hombre. Con el lenguaje del arte, los registros visuales y sonoros traen consigo la posibilidad de discurrir acerca del dinamismo y la aceleración de los fenómenos que

afectan lugares próximos, específicos, íntimos, comunitarios, afectivos y significativos para cada uno, sin perder las implícitas dimensiones globales.

Con una mirada glocal (global y local al mismo tiempo), que el grupo ha adoptado, se genera el discurso no-hegemónico acerca de las vivencias y las amenazas que se vive en los varios países de procedencia (Brasil, Colombia, España, Italia, Uruguay, Canadá, Argentina) y se lanza un “grito amargo” sobre el planeta. Las percepciones subjetivas acerca de los diferentes gradientes del cambio climático, entre dos extremos “desierto” e “inundación”, representan una forma de saber supuestamente situado, que configura en su conjunto un mapa de los acontecimientos en el cual, sin embargo, la geolocalización pierde (o cambia de) sentido.

Explotar las burbujas

Los xenopaisajes emergen del proceso de interacción e iteración, entre subjetividades y objetivaciones estético-cognitivas que se llevan a cabo precisamente más allá de la encrucijada de los recorridos y más bien en los umbrales de las representaciones y en las composiciones sonoras. Corriendo desde una burbuja a la otra se entreteje la acción discursiva no-hegemónica y se conecta lo emergente. De esta forma cada burbuja “explota” y la subjetividad desborda en la multiplicidad de temas, casos, historias, lugares, vivencias y relaciones intersubjetivas. Este movimiento es el que propone la obra y que se ofrece al visitante:

- la posibilidad de vivir una experiencia inmersiva, diferente en cada punto (o burbuja) dependiendo de quien es el autor de los registros y del mashup foto-audio, texto poético, imágenes generadas con IA, paisajes sonoros sintiendo, al mismo tiempo, que lo que ocurre entre una burbuja y la otra es igualmente relevante;
- la posibilidad de vivir una experiencia interactiva: las obras parciales se vuelven a abrir en un juego de palabras clave e imágenes, que se transforman en lluvia, que cae sobre los xenopaisajes, mezclándose a las voces, a los sonidos y al “grito amargo” sobre el planeta.

Organismo vivo contra necrosis

Desierto/Inundación es una propuesta artística inmersiva e interactiva que, coherentemente con la naturaleza del colectivo de investigación HoloCi(u)dad(e), se manifiesta de manera diferente dependiendo del uso de los registros y de las obras parciales y de su producción. La obra Desierto/Inundación ofrece múltiples modalidades de fruición: videoinstalación, realidad virtual, obra interactiva, videoconferencia, afiche, entre otras que completan y complementan la experiencia, la poética y la comunicación del Antropoceno y de sus matices en las diferentes latitudes del mundo. Lo anterior consagra una postura crítica y cuestiona el saber “situado” - cuando designa la certeza-de-lo-propio (o auto certeza) - que se pone en entredicho y se trastoca con el uso de IA (¿qué es lo propio y qué es lo ajeno? ¿qué es real y que es virtual ¿qué es verdadero y que es falso?) quedando capturado en los paisajes sonoros expresión de nuestra dis-loca-acción planetaria. La Babel de las palabras y de las visiones del mundo es lo utópico y lo distópico, lo humano y lo no-humano, lo obvio y lo difícil, lo banal y lo profundo, que se entrelazan restituyendo en internet el reflejo de una cultura digital, que produce a sí misma a partir de sí misma, hasta el límite extremo de hablar una lengua muerta (la del chatGPT) y de mirar sin ver, que hay imágenes sin imaginación, producidas por modelos generativos.

La IA se presenta como una realidad disruptiva que evoluciona rápidamente día tras día que restituye ilustraciones, casi caricaturescas, prevalentemente distópicas, con escasos resultados de imágenes abstractas o de baja calidad estética y substantiva. No obstante, la exploración merece una analítica dentro de la cultura digital, ya que abre una cuestión muy compleja que, más allá de los problemas puntuales de nuestra experiencia visual en el metaverso de Desierto Inundación, plantea asuntos coyunturales y estructurales más graves, que le pertenecen a un sistema mundo en crisis global y que, tristemente, trivializa su condición.

CONCLUSIÓN

Los espacios trabajados en la propuesta artística DESIERTO/INUNDACIÓN comparten lugares físicos (reales) y virtuales. A partir de este espacio virtual de producción, la obra pasa a ocupar un lugar de presentación y fruición en la red. El espacio del Metaverso está alojado en la plataforma gratuita spatial.io, un espacio virtual de interacción mundial fundado en 2016. Ubicar DESIERTO/INUNDACIÓN concebida como una obra activista en una plataforma gratuita de interacción mundial, significa permitir que en este espacio común la vida offline se extienda online, llevando un mensaje poético y crítico allí donde, en general hay simple entretenimiento. Se ha construido un espacio personalizado e intersubjetivo a través de Unity, en el cual “el avatar funciona como la presencia digital del cuerpo y la arquitectura, como un espacio de convergencia entre lugares físicos y lugares digitales” (Ríos-Llamas, 2022). El espacio alojado en la página web openlab.space, está realizado a partir de las imágenes desarrolladas por IA, que genera un ambiente interactivo pre establecido activado por puntos calientes que van surgiendo a partir de las palabras clave que a su vez activan los sonidos y las narrativas poéticas desarrolladas y vocalizadas por los artistas. Este espacio diseñado en formato web-art fue programado para que el espectador/interactor pueda vivir una experiencia de inmersión activando los sentidos a partir de imágenes y sonidos que se mezclan en una única composición en la cual es posible interferir en la secuencia sonora generando nuevas combinaciones sonoro-visuales.

La primera presentación pública y conferencia de DESIERTO/INUNDACIÓN se impartió en la apertura del Festival Internacional de la Imagen - XenoPaisajes - en Manizales (Colombia, 29 de mayo de 2023), presentando la versión inicial del proyecto (en el metaverso) para participación de la exposición MediaArt.

Sucesivamente, la segunda versión de Desierto/Inundación (el interactivo performativo), se presentó en el auditorio del Museu Nacional da República, en Brasília (Brasil, 22 de septiembre, 2023). Cabe destacar que la primera versión del proyecto (metaverso) participó también a la exhibición #15 EmMeio, en la galería del Museo - en este caso la activación de la obra se dio por medio del QRCode incluido en el banner de la obra- integrando #22 ART Encuentro Internacional de Arte y Tecnología organizado por el MediaLab de la Universidade Federal de Brasília e Universidade Federal de Goiás.

Posteriormente, DESIERTO/INUNDACIÓN se presentó en Sala de Exposiciones del Vicerrectorado del Campus de Teruel de la Universidad de Zaragoza (España, 14 de marzo /12 de abril de 2024), la trilogía completa: DESIERTO /INUNDACIÓN I, II, INVENTARIO, compuesta por las 21 narrativas sonoro-visuales y textuales, ofreciendo a los visitantes de la obra un ambiente de experimentación y exploración multisensorial. El espacio físico de instalación estaba compuesto por la proyección del espacio virtual del metaverso (I), pantallas que reproducían el interactivo (II), paneles impresos del INVENTARIO acompañado de mini-pantallas que reproducían los archivos de imágenes. Los visitantes de la exposición fueron un total de 421 personas, entre estudiantes de Bellas Artes, de otras titulaciones, como ingeniería de informática, funcionario del campus y visitantes externos.

Recientemente, DESIERTO/INUNDACIÓN ha participado de la muestra audiovisual ECOARTE::TERRA EM TRÂNSITO⁸, juntamente con obras sonoro visuales de artistas de distintos lugares del mundo, en el Cineclub de la Oficina Cultural Oswald de Andrade, São Paulo (Brasil, 2 - 27 abril de 2024) ofreciendo, un espacio de inmersión y reflexión colectiva donde convergen distintas percepciones acerca de la potencia del arte para sensibilizar y movilizar la conciencia crítica inherentes las imbricaciones entre el humano, la tecnodiversidade y la naturaleza.

⁸ ECOARTE::TERRA EM TRÂNSITO, muestra sonoro-visual, comisariada por Lilian Amaral como acto de resistência cultural contra la política cultural y ambiental del gobierno de la provincia de São Paulo que en el día 31 de abril de 2024 ha cerrado definitivamente las actividades de las Oficinas (Talleres) Culturales de São Paulo - una política pública gratuita y de calidad, accesible, con más de 38 años de desarrollo en la formación artístico-cultural - y que de forma truculenta e impuesta por este gobierno de la extrema derecha, amenaza y subtrae los derechos sociales, el conocimiento científico y cultural - https://www.instagram.com/amaral_arte/reel/C5a8DJyLif5/

Referencias

- Capel, H. (2001). Gritos amargos sobre la ciudad. En H. Capel, *Dibujar el mundo* (p.115-147). Ediciones del Serbal.
- Castillo Villapudua, K.Y. (2021). Aproximaciones y caracterizaciones conceptuales a la Teoría del Ensamblaje de Manuel de Landa. *Aitías. Revista de Estudios Filosóficos*, 1(2), 131-152.
- Centanni, M. (2022). *Warburg e il pensiero vivente*. Enagrammasaggi.
- Delanda, M. (2021). *Teoría de los ensamblajes y complejidad social*. Tinta Limón. Traducción de Carlos de Landa Acosta.
- Hui, Y. (2020). *Tecnodiversidade*. Ubu Editora.
- Latour, B. (2012). Esperando a Gaia. Componer el mundo común mediante las artes y la política. *Cuadernos de Otra Parte, Revista de Letras y Artes*, núm. 26, 67. Recuperado el 15 de diciembre de 2023: <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/downloads/124-GAIA-SPEAP-SPANISHpdf.pdf>
- Machado, A. (2007). *El sujeto en la pantalla*. Ediciones Paidó.
- Ríos-Llamas, C. (2022). Habitar el metaverso mediante la continuidad del cuerpo/avatar en lugares virtuales. *Communication Papers – Media Literacy & Gender Studies*, 11(23).
- Yuk, H. (2016). Cosmo, Cosmologia e Cosmotecnica (traduzione di Sara Baranzoni). *La deleuziana – Rivista online di filosofia*, nº 4. Geopotere: una strato-analisi dell'antropocene (disponibile on line https://www.academia.edu/33795865/Cosmo_Cosmologia_e_Cosmotecnica)