



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES**

CARRERA DE ARTES VISUALES

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ARTES VISUALES**

“ASINCRONÍAS”

PEDRO ALEJANDRO CASTILLO GUERRA

DIRECTOR: ERNESTO SALAZAR

QUITO, 2024

DEDICATORIA

A mi padre, mi madre, mi hermana y mi familia.

AGRADECIMIENTOS

A todas las personas que han ayudado a acuñar las ideas y conceptos que actualmente rondan mi mente, desde familia, amigos, compañeros, profesores, hasta los más efímeros encuentros.

Índice de Contenidos

Introducción.....	6
1.- Conceptualización: Sistema por lo humano y lo no humano	7
1.1.- Psicósoma del incorpóreo.....	8
1.2.- Corporalidades mixtas.....	11
2.- Metodología	13
2.1- Engramas	13
2.2- Supranihil.....	17
3.- El estar en el espacio.....	21
3.1-Panificación desde lo digital a lo real	21
3.2-Montaje “Engramas”	24
3.3-Montaje “Supranihil”	27
3.4-Inauguración.....	30
Conclusiones	35
Referencias bibliográficas	37

Índice de Imágenes

Figura 1: Yunga M. (2022) Tiempo y movimiento en gris y azul. Recuperado de: https://moisesyungav.wordpress.com/obras/tiempo/	9
Figura 2: Aguirre Belgrano M. (1993). Seres de la tierra y el cielo. Recuperado de: https://artex.ec/uploads/CexCatalog/pdf/15187174465a85ca06ec07d3.43246021.pdf	9
Figura 3: Felix Gonzales Torres (1993). "Untitled" Portrait of Ross in L.A. Recuperado de: https://www.malba.org.ar/evento/felix-gonzalez-torres-somewhere-nowhere/	10
Figura 4: Rafael Lozano Hemmer (2006). Pulse room. Recuperado de: https://arayalopez.wordpress.com/2012/04/12/rafael-lozano-hemmer-pulse-room-2/	12
Figura 5: Pedro Castillo (2023). Proceso generativo en Stable Diffusion para “Engramas”. Archivo personal	14
Figura 6: Pedro Castillo (2023). Proceso en Adobe Premiere para “Engramas”. Archivo personal	15
Figura 7: Pedro Castillo (2023). Boceto de proyección para “Engramas”. Archivo personal	15
Figura 8: Pedro Castillo (2023). Engramas. Archivo personal.....	16

Figura 9: Pedro Castillo (2023). Proceso generativo en Gen 2 para “Supranihil”. Archivo personal	17
Figura 10: Pedro Castillo (2023). Proceso de expansión en Gen 2 para “Supranihil”. Archivo personal	18
Figura 11: Pedro Castillo (2024). Videos en formato para “Supranihil”. Archivo personal	18
Figura 12: Pedro Castillo (2024). Proceso en Resulume Arena para “Supranihil”. Archivo personal	19
Figura 13: Pedro Castillo (2024). Mapeo en televisor para “Supranihil”. Archivo personal	19
Figura 14: Pedro Castillo (2024). Recreación de las galerías del Centro Cultural Itchimbía en Blender. Archivo personal	21
Figura 15: Pedro Castillo (2024). Primeras planificaciones del espacio en Blender. Archivo personal	22
Figura 16: Ernesto Salazar (2024). Imagen promocional de la exposición “Caleidoscopio”	23
Figura 17: Pedro Castillo (2024). Proceso de montaje de “Engramas”. Archivo personal	24
Figura 18: Hugo Pico (2024). Registro fotográfico de “Engramas”	25
Figura 19: Pedro Castillo (2024).Engramas. Archivo personal	26
Figura 20: Pedro Castillo (2024). Engramas. Archivo personal	26
Figura 21: Pedro Castillo (2024). Proceso de montaje de “Supranihil”. Archivo personal	27
Figura 22: Pedro Castillo (2024). Supranihil. Archivo personal.....	28
Figura 23: Pedro Castillo (2024). Supranihil. Archivo personal.....	29
Figura 24: Pedro Castillo (2024). Supranihil. Archivo personal.....	30
Figura 25: Hugo Pico (2024). Registro fotográfico de Asincronías.....	31
Figura 26: Gonzalo Vargas (2024). Fotografía de registro	32
Figura 27: Gonzalo Vargas (2024). Fotografía de registro	33
Figura 28: Gonzalo Vargas (2024). Fotografía de registro	33
Figura 29: Gonzalo Vargas (2024). Fotografía de registro	34

Introducción

“Asincronías” es un proyecto en el que exploro la interacción entre arte, tecnología e inteligencia artificial para obtener un acercamiento distinto a los fenómenos que envuelven la mente del ser humano. Me adentro en cómo el dispositivo puede ser multifuncional y capaz de capturar y representar las complejidades del tiempo y la memoria de diferentes maneras. En las obras que componen “Asincronías” la memoria se convierte en una entidad tangible y visible a través de la regeneración de recuerdos y la manipulación de imágenes familiares. utilizando inteligencia artificial y el dispositivo en conjunto con la experiencia del ser humano se descubren formas y conceptos alejados de las nociones tradicionales de tiempo y espacio.

Asincronías

1.- Conceptualización: Sistema por lo humano y lo no humano

Hay cierta ironía en la problemática de deshumanizar los aspectos que marcan nuestra existencia. Desde siempre hemos imaginado formas de crear sistemas rígidos ligados a aspectos orgánicos y conectados con nuestra experiencia de la vida, la cual es muchas veces inexplicable y única por una infinidad de situaciones y aspectos marcados por nuestra misma existencia y presencia en el mundo; todos los fenómenos que envuelven esta existencia han sido encasillados en una norma matemática y exacta se vuelven invisibles. El tiempo, entre muchos otros aspectos humanos, ha sido afectado por la matemática precisa y sin márgenes, despojando al elemento de su cualidad tan imprecisa, llana de fenómenos, llena de vida.

El tiempo en nuestra vida ha tenido un tratamiento fatalista y normado. En “El pensamiento y lo moviente” Henry Bergson (1859 - 1941) se refiere a la mayoría de los filósofos de su tiempo “Tratan la sucesión como una coexistencia fallida, y la duración como una privación de eternidad” (1936). Este elemento no solo se limita a las horas de un día, o un calendario, es complejo teniendo un sistema tan arraigado, qué, aunque llega a ser útil, es un elemento poco apreciado más allá de la actual y simple materialización en la que se encuentra confinado. El tiempo ha resultado ser una simple medida.

En el escrito “Ser y tiempo” (1927) Martin Heidegger redefine nuestra comprensión del tiempo, centrándose en la experiencia humana a través del concepto de Dasein. El tiempo no es sólo una serie de momentos medidos por la norma sino también una cualidad intrínseca de “estar en el mundo”. Esta presencia es el acercamiento auténtico a la experimentación del tiempo por parte del ser humano, es

inherentemente temporal y existe en una interacción continua entre pasado, presente y futuro. Este tiempo humano está marcado por la experiencia y la existencia individuales, no por sistemas normativos y artificiales que buscan organizarlo en unidades unificadas y predecibles.

Al repensar las relaciones que tenemos con el tiempo, estamos abriendo la puerta a una comprensión más completa de nuestra propia existencia y múltiples inexistencias que nos interpelan. Nos permite explorar las diversas formas en que el tiempo se manifiesta, partiendo desde los fugaces instantes que se sienten eternos. Al concebir nuestro espacio en el tiempo no solo con las limitaciones impuestas por una visión simplista y mecanicista del tiempo, podemos empezar a apreciar otra ínfima parte de su naturaleza y a integrarlo plenamente en nuestra experiencia del mundo.

Expresar una existencia de las formas y procesos de desvinculación de la norma reglamentaria es un acto de rehumanización y nueva materialización de este elemento tan humano, la recuperación de todo lo que encierra e implica, una forma de abrirse a las posibilidades de tener presente todos los fenómenos, distorsiones y aspectos humanos.

1.1.- Psicósoma del incorpóreo

El tiempo puede entenderse entidad incorpórea y abstracta que fluye de manera silenciosa y omnipresente; ejerce una profunda influencia sobre el ser humano en todos sus aspectos. El impacto del incorpóreo se manifiesta de manera tangible en los campos tanto de la mente como del cuerpo. Desde el nacimiento hasta la muerte, el tiempo imprime su marca en nuestra existencia, moldeando nuestras percepciones, nuestras experiencias y nuestra comprensión del mundo y lo que está más allá de él.

Además de percibir el tiempo a través de un reloj, podemos prestar atención a sus manifestaciones, una de las más evidentes y en las que se basa nuestra presencia en el mundo es el movimiento, el cambio de estado, los momentos, que por la misma cualidad efímera y mutante de la vida, nunca serán los mismos.

El movimiento como evidencia de las acciones del tiempo se puede ver

ejemplificado en la obra de Moises Yunga llamada “Tiempo y movimiento en gris y azul” (Fig.1) un registro en video del cielo el cual a simple vista parecería la proyección de una fotografía estática, una ilusión de quietud, pero a más avanza este registro se aprecia el lento pero presente movimiento influyendo en la luz y las nubes, y como lo expresa el artista “solo a través del cambio, producto de un movimiento, podemos interpretar que el tiempo ha pasado”.

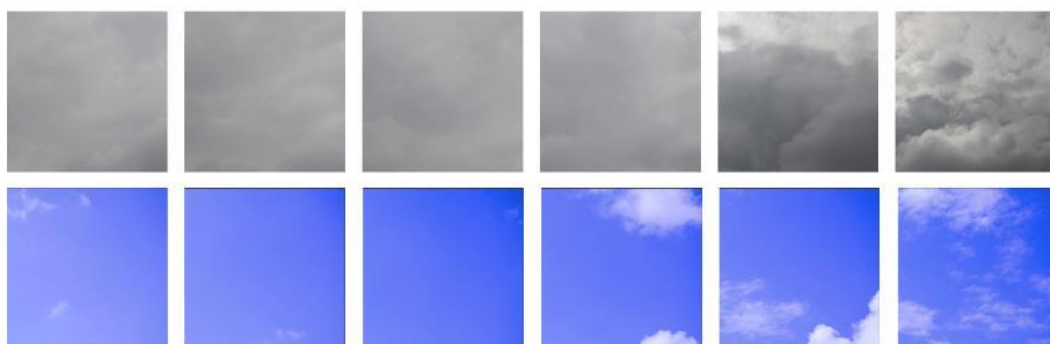


Figura 1: Yunga M. (2022 Tiempo y movimiento en gris y azul. Recuperado de:
<https://moisesyungav.wordpress.com/obras/tiempo/>

En la obra “Seres de la Tierra y el Cielo” (Fig.2) del artista Marcelo Aguirre Belgrano, los “tiempos primordiales”, como el artista los define, adquieren corporalidad a través del ser humano. La influencia del tiempo transforma, cambia y guía. La obra de Aguirre Belgrano, trata al ser humano como un mutante a través del tiempo, un contenedor de este elemento dándole una cualidad tangible y visible.



Figura 2: Aguirre Belgrano M. (1993). Seres de la tierra y el cielo. Recuperado de:
<https://artex.ec/uploads/CexCatalog/pdf/15187174465a85ca06ec07d3.43246021.pdf>

En el plano mental, el tiempo se convierte en una dimensión interna que moldea nuestra percepción del pasado, el presente y el futuro, todo de forma simultánea; una mezcla de temporalidades realidades e irrealidades dentro de un mismo cuerpo. El tiempo y sus fenómenos adquieren entrañas.

La memoria nos permite recoger fragmentos del pasado y traerlos de forma intangible hacia el presente. A través de la memoria, revivimos momentos pasados, exploramos sus posibilidades inexistentes y construimos nuestra identidad sobre vivencias fraccionadas, pero totalmente reales. El tiempo en si es componente esencial de nuestra conciencia, permeando nuestros pensamientos, nuestras emociones y nuestras decisiones.

La corporalidad que se le puede otorgar al tiempo, y más específicamente a la memoria es una nueva forma de ver el mundo contra la linealidad del tiempo tradicional. Al darle forma física a los recuerdos, transformamos el pasado en una entidad palpable y tangible en el presente que puede ser explorada y experimentada de nuevas maneras. En lugar de relegar los eventos pasados a un rincón olvidado de la psique, los hacemos parte de nuestro ser físico y los integramos en nuestra experiencia cotidiana. Esta materialización de la memoria nos permite desafiar la noción de un pasado estático que reconceptualiza nuestra relación con las diferentes temporalidades.



Figura 3: Felix Gonzales Torres (1993). "Untitled" Portrait of Ross in L.A. Recuperado de: <https://www.malba.org.ar/evento/felix-gonzalez-torres-somewhere-nowhere/>

Dentro de las posibilidades de dar una corporalidad y una nueva temporalidad a la memoria, se encuentra un gran cuerpo de obras del artista Felix Gonzales Torres (1957–1996), principalmente tenemos a su obra "*Untitled*" *Portrait of Ross in L.A* (Fig.3), una corporalidad ficcionada, una transformación del recuerdo del ser humano, desembocando en una nueva concepción del ser humano representado, su nueva realidad y temporalidad.

1.2.- Corporalidades mixtas

"Creo que esta visión—que una computadora, por definición, no puede ser creativa porque solo puede hacer lo que se le programa explícitamente para hacer—es incorrecta. Hay muchas maneras en que un programa de computadora puede generar cosas que su programador nunca pensó" (Mitchell, 2019). la capacidad de la tecnología para producir resultados inesperados puede ir más allá de las limitaciones impuestas originalmente. Esta idea abre una nueva dimensión en la comprensión de los humanos y su relación con las máquinas, entonces ambos pueden llegar a entenderse como un dispositivo multifuncional. La simbiosis entre ambos dispositivos es cada vez más palpable dando paso a nuevas formas de creatividad y cognición, y en específico para mi investigación, esta simbiosis me permite documentar fenómenos que de otro modo serían invisibles, perdidos en la ambigüedad del no tener una forma ni un cuerpo.

Esta correlación entre la inteligencia humana y las máquinas no sólo enriquece el proceso creativo, sino que también redefine los límites de la experiencia y la comprensión del dispositivo humano y su mundo. La combinación de diferentes cuerpos crea un terreno fértil para una creatividad inesperada, en la que las limitaciones de cada parte se superan a través de esa complementariedad.

La actual existencia de otro tipo de inteligencia a la que estamos acostumbrados, en caso de la generación de imagen, las inteligencias artificiales convolucionales, nos pueden ofrecer nuevas combinaciones y situaciones que pueden resultar en una incipiente nueva concepción del tiempo. Si el ser humano ha sido el principal causante de la deshumanización del tiempo, es interesante que la tecnología y las nuevas

inteligencias puedan ayudar la recomposición y la humanización de este elemento.



Figura 4: Rafael Lozano Hemmer (2006). Pulse room. Recuperado de: https://www.lozano-hemmer.com/pulse_room.php

Un ejemplo de la combinación de lenguajes lo tenemos con Rafael Lozano Hemmer (1967 Ciudad de Mexico), hablando tanto desde una perspectiva técnica como del ser humano y los propios ritmos que marcan su vida. “Pulse room” (Fig 4) una representación de algo tan cálido, humano y orgánico como lo son los latidos del corazón en bombillas.

2.- Metodología

El tiempo como un concepto central funcionó como antecedente y eje conceptual del cuerpo de obras que trabajo, el querer acercarme al entendimiento de lo volátil de este elemento y si es posible representarlo de otra forma. El enfoque metodológico se centra en crear una nueva corporalidad para los aspectos que aparentemente no la tienen; el tiempo, en conjunto con la memoria y sus fenómenos. Quizá, teniendo en cuenta que el mismo ser humano ha sido el que ha colocado estos aspectos en el plano en el que se encuentran, la respuesta al entendimiento de la forma física y conceptual de estos elementos se encuentra en mi mezcla con lo no humano. El video, la inteligencia artificial, el dispositivo y lo que emana de él, proyecciones sin un cuerpo específico.

2.1- Engramas

La creación de la obra "Engramas" se fundamentó en una exploración de la complejidad de la memoria humana y las teorías de su funcionamiento, el proceso de recordar y crear memorias es invisible, pero logra dejar trazas físicas a través de conexiones neuronales, a estas trazas se les llama engramas.

Con el propósito de plasmar esta noción de deformación y transformación de los recuerdos que han sido registrados solo como memorias (sin registro escrito, fotográfico o de video), se utilizó inteligencia artificial para la generación de un nuevo tipo de registro. Específicamente, se empleó la inteligencia artificial llamada Stable Diffusion con su versión de Deforum (generador de video), y un modelo personalizado y entrenado con mi archivo personal para capturar la esencia de las experiencias y posibles registros.

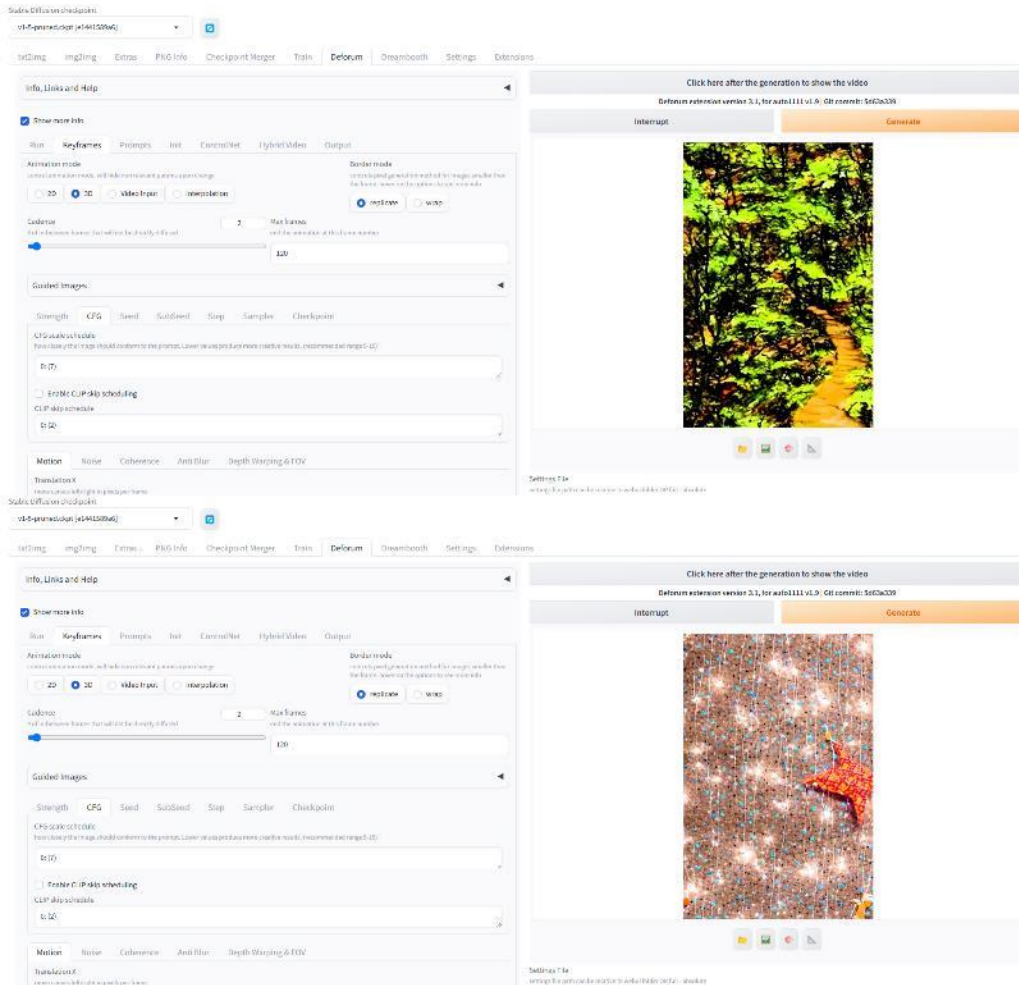


Figura 5: Pedro Castillo (2023). Proceso generativo en Stable Diffusion para “Engramas”. Archivo personal

El proceso de generación de la serie de nuevos registros se da a partir de mi propio testimonio acerca de mis recuerdos. La inteligencia artificial se encarga de crear distorsiones, registros nuevos de experiencias pasadas que dejan sus trazas en mí, y que transforman estos relatos en videos que reflejaran la naturaleza fluida y maleable de la memoria humana.

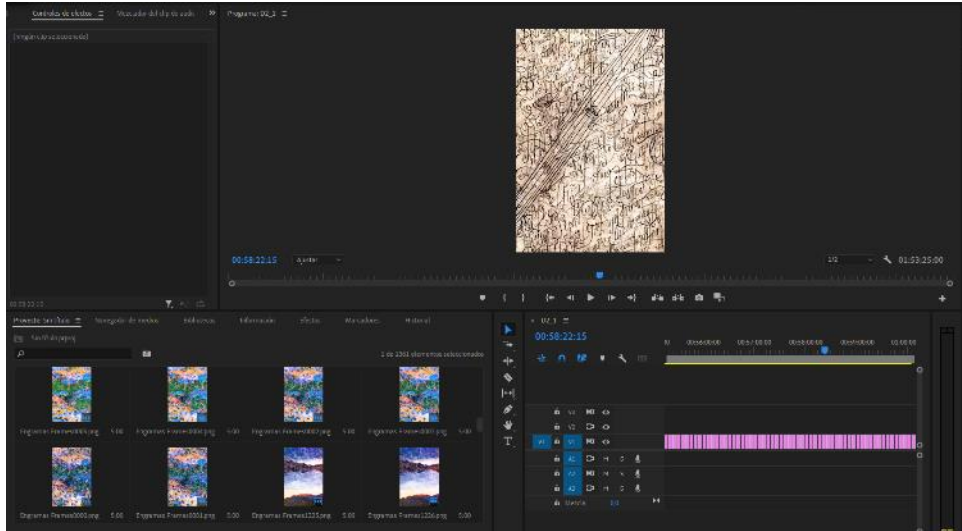


Figura 6: Pedro Castillo (2023). Proceso en Adobe Premiere para “Engramas”. Archivo personal

En la etapa de la producción por inteligencia artificial, se obtienen todos los fotogramas a modo de imágenes .png, estas imágenes fueron compuestas en el programa de edición Adobe Premiere, para crear un video a partir de la sucesión de estos fotogramas, al igual que una corrección de color básica para una mejor visualización una vez que el video sea proyectado.



Figura 7: Pedro Castillo (2023). Boceto de proyección para “Engramas”. Archivo personal

Para la presentación del nuevo registro, se seleccionó el tul como soporte para proyección, al ser un tejido que permite el paso de la luz a través de él y al mismo tiempo logra capturarla, proporcionó la materialidad perfecta para la proyección del registro generado.

Se realizó una primera instalación en la casa abierta de la carrera de artes visuales de 2023 “Inestables”, adecuando las telas de tul a la altura del centro cultural en el que se realizó, medidas que serían modificadas para la instalación final.



Figura 8: Pedro Castillo (2023). Engramas. Archivo personal

Los videos se proyectaron sobre una serie de capas consecutivas de tul, creando así una visualidad multidimensional. A medida que las imágenes atraviesan cada capa de tul, se produce una distorsión progresiva y una difuminación gradual, el proceso de transformación de la memoria a lo largo del tiempo dejando trazas en un espacio físico.

2.2- Supranihil

El nombre que la obra posee es una creación que significa “por encima de la nada” en ese contexto “Supranihil” es todo un dispositivo del cual se extrae el recuerdo de su formato original y se lo asienta sobre la nada, sobre la transparencia, el lugar abstracto sin cuerpo ni peso sobre el que la memoria crea de sí misma una ficción que se reproduce en silencio una y otra vez.

En este caso, el enfoque metodológico alrededor del concepto de la obra se centra en la creación de memorias olvidadas a partir de fotografías que ya no recuerdo. La creación de estas nuevas memorias son ficciones que pueden o no ser similares a lo que fueron aquellos momentos olvidados. Al igual que la ficción natural de las memorias, estas generaciones se asientan sobre esa nada ocupando el espacio en el que los recuerdos originales deberían estar. Este proceso de recreación de memorias olvidadas se convierte en una exploración artística del tiempo y la subjetividad de la experiencia humana, demostrando cómo el pasado puede ser reimaginado, reconstruido, regenerado, ficcionado y convertirse en la nueva realidad.

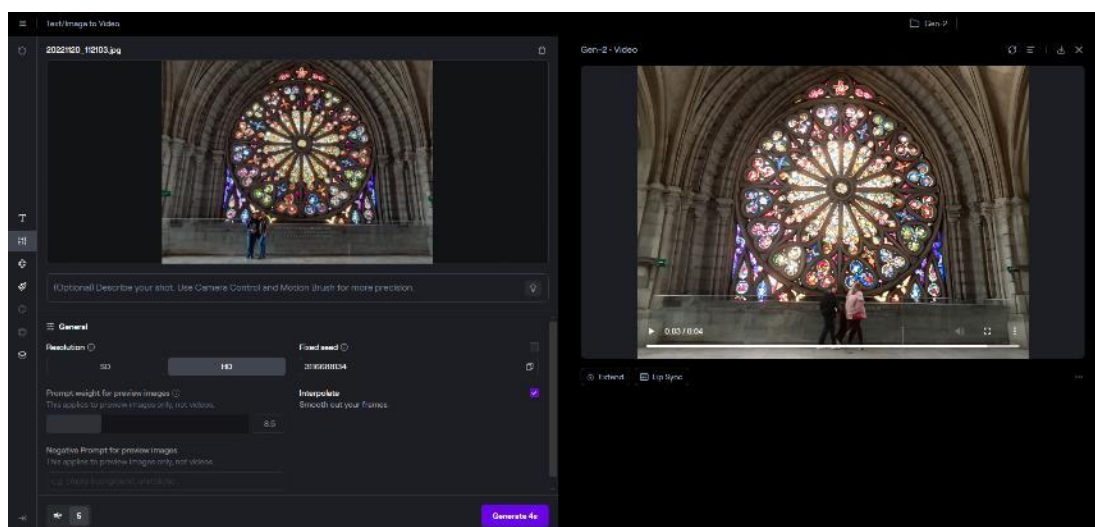


Figura 9: Pedro Castillo (2023). Proceso generativo en Gen 2 para “Supranihil”. Archivo personal

Para la generación de estos recuerdos se utilizó Gen 2, inteligencia artificial para la creación de video a partir de una imagen, en este caso, una que haya sido víctima de la fragilidad de la memoria humana y terminara siendo un recuerdo olvidado. El archivo de lo olvidado será el detonante de la creación del video, proporcionando una base tangible para la generación de estas nuevas narrativas visuales.

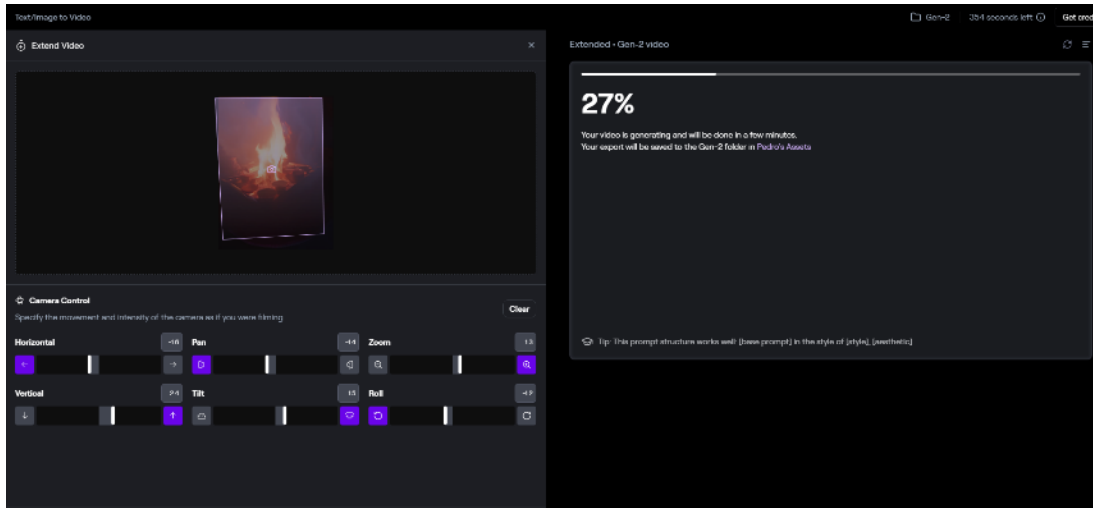


Figura 10: Pedro Castillo (2023). Proceso de expansión en Gen 2 para “Supranihil”. Archivo personal

La herramienta de inteligencia artificial Gen 2 en cada iteración, solo genera 4 segundos de video, aun así, la misma ofrece opciones para seguir extendiendo los videos en estas unidades de tiempo, llegando de esta manera a varios videos extendidos a partir del registro inicial.

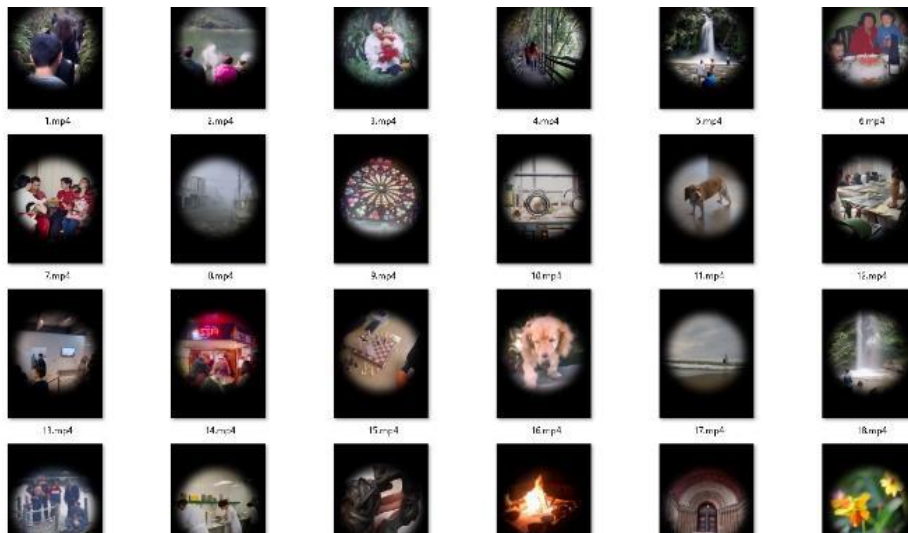


Figura 11: Pedro Castillo (2024). Videos en formato para “Supranihil”. Archivo personal

Una vez teniendo todos los videos generados, se realizó una curaduría para tener un total de 20 videos y en Adobe Premiere pasaron por una corrección de color, al igual que fueron colocados en un formato circular para adaptarse a su próxima proyección.

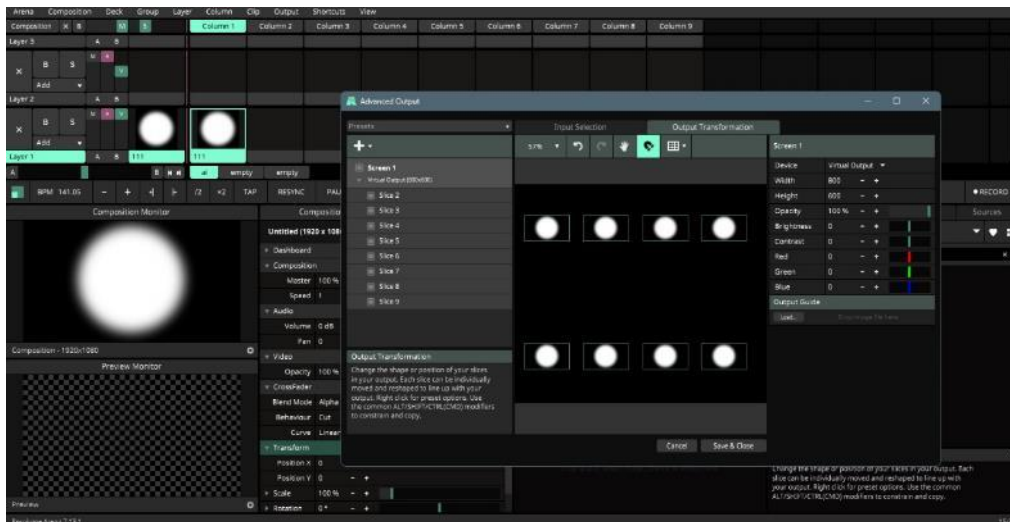


Figura 12: Pedro Castillo (2024). Proceso en Resolume Arena para “Supranihil”. Archivo personal

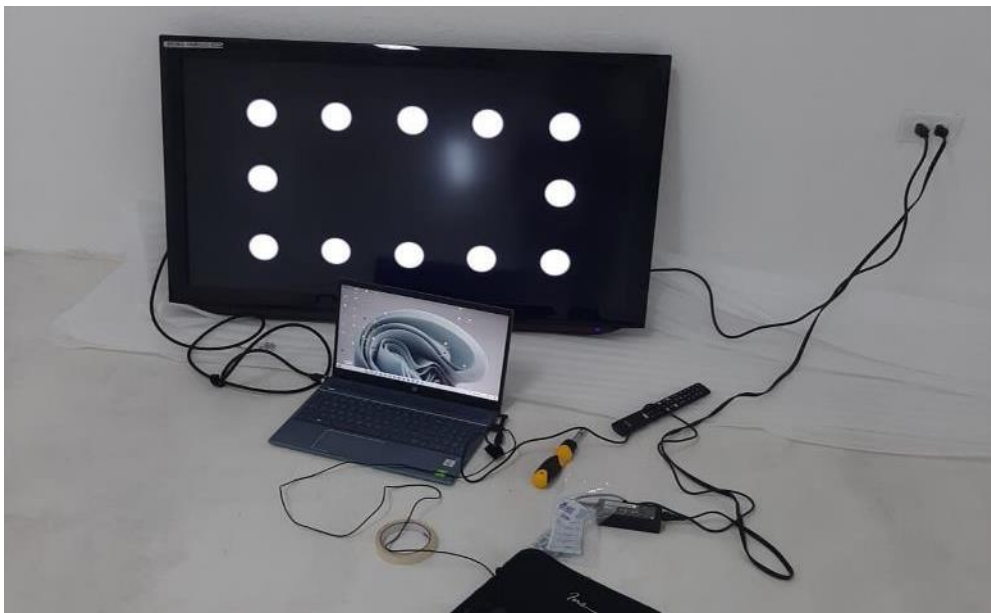


Figura 13: Pedro Castillo (2024). Mapeo en televisor para “Supranihil”. Archivo personal

Cada uno de los videos generados serán proyectados en un televisor colgante con su pantalla boca abajo y totalmente perpendicular al suelo, para esta instalación primero, con el programa Resolume Arena se mapeó cada espacio que ocuparían los videos en el televisor para tener una medida exacta del espacio que ocuparían y se creó una imagen en la que se dispondría cada una de esas memorias generadas.

Estas pantallas tendrán fijas una serie de cúpulas termoformadas con acetatos adentro, los acetatos reflejarán los videos generados y también seguirán manteniendo su transparencia natural, al igual que las memorias sin saber dónde se encuentran

exactamente o siquiera tener un preso físico, estas memorias se acentarán sobre una transparencia a modo de reflejo flotante una memoria que se encuentra por encima de la nada. “Supranihil”, con su juego de proyección y reflejo, confronta la naturaleza efímera de la memoria con una totalmente reconstruida, cuestionando la realidad y la ficción, el recuerdo que ocupa el lugar de otro tiene su mismo estado de real y ficticio.

3.- El estar en el espacio

3.1-Panificación desde lo digital a lo real

Teniendo finalmente como espacio de exposición las galerías del Centro Cultural Itchimbía, comenzamos a planificar el espacio de exposición tomando como referencia los planos detallados de estas galerías. Estos planos proporcionan la base para el trabajo de reproducción del espacio que realicé en el software Blender con el asesoramiento de los estudiantes de la clase y Ernesto Salazar. De este modo puede simular el entorno de las tres galerías, lo que nos permitiría visualizar y ajustar la ubicación de las obras antes de que se instalen e incluso antes de que las mismas estuvieran desocupadas por la exposición anterior.

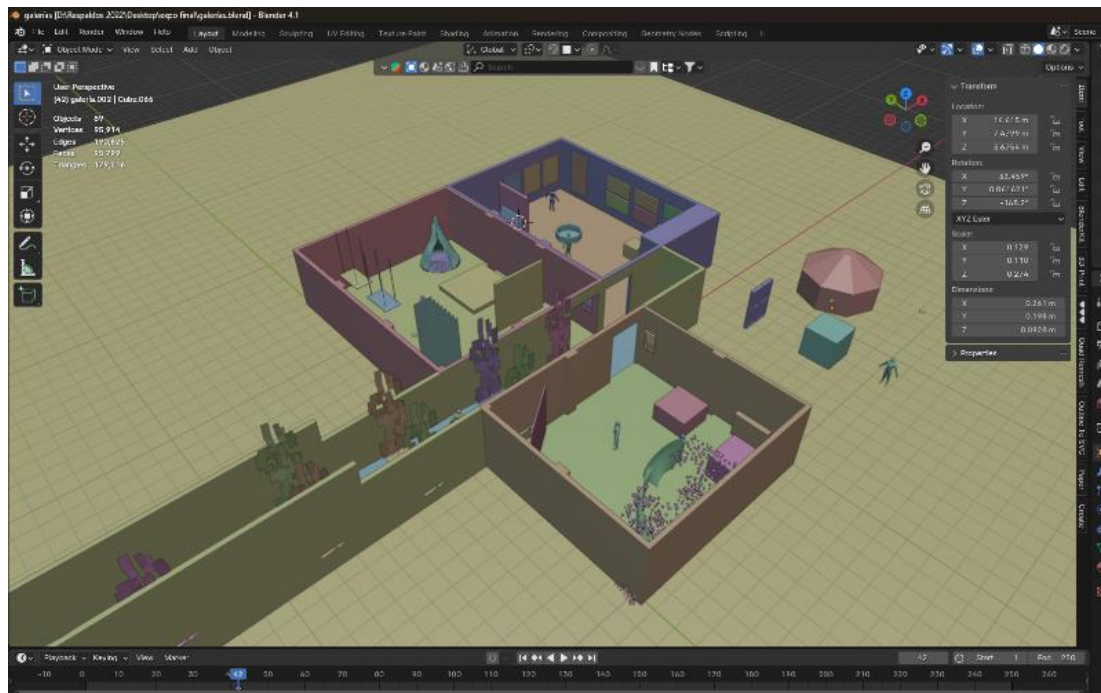


Figura 14: Pedro Castillo (2024). Recreación de las galerías del Centro Cultural Itchimbía en Blender.

Archivo personal



Figura 15: Pedro Castillo (2024). Primeras planificaciones del espacio en Blender. Archivo personal

Sin embargo, por muy precisos que parecieran estos planos y reconstrucciones digitales, los encuentros físicos con el espacio abrieron nuevas perspectivas y problemas. Esta interacción directa con el espacio inspiró a diversos ajustes y reconfiguraciones debido principalmente a la discrepancia de escalas entre planos y lugar físico. La planificación inicial se combina con la adaptabilidad in situ para crear un diseño final en el que podríamos empezar la distribución de obras, al igual que se crearían los artes y la imagen para la exposición cuyo nombre y concepto fue resultado de conversaciones entre los integrantes de la clase.

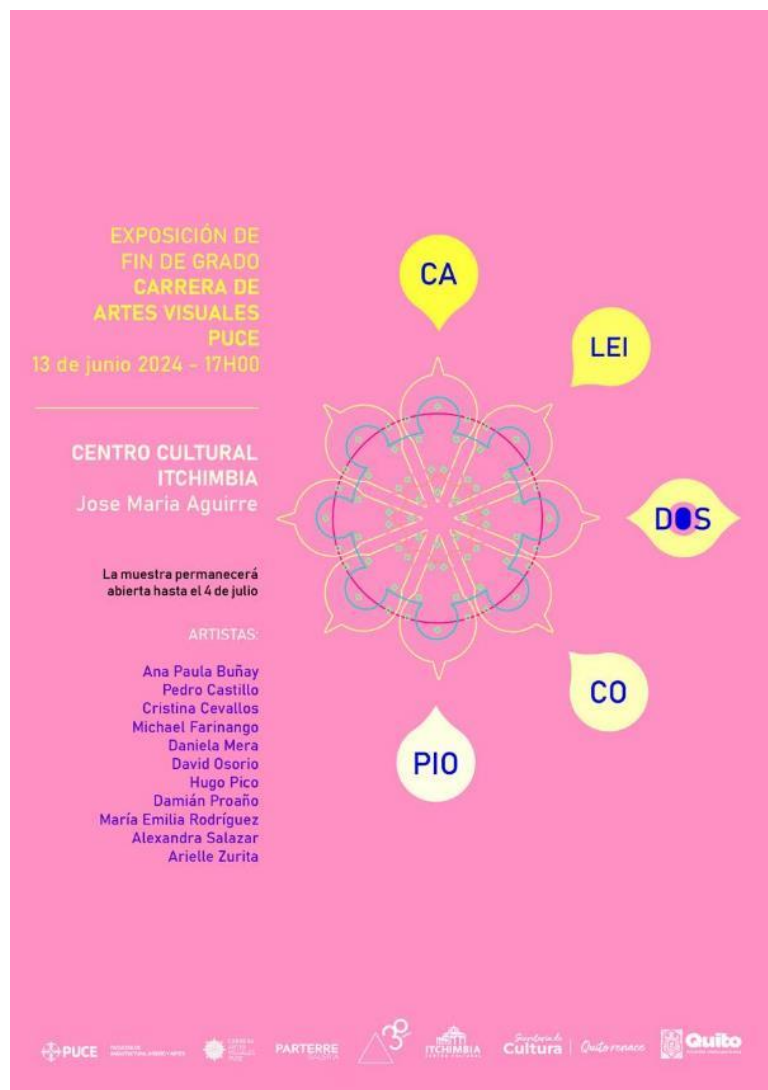


Figura 16: Ernesto Salazar (2024). Imagen promocional de la exposición “Caleidoscopio”.

3.2-Montaje “Engramas”

El ensamblaje y montaje de esta primera obra comenzó con el análisis del espacio expositivo que debía ocupar. Al explorar este entorno físico, en conjunto con la asistencia museográfica de Victor Hollos se tomó la decisión de distribuir la obra de una forma diagonal que culmine en ángulos ambiguos que enfatizen el concepto central de la obra, la memoria y sus registros abstractos.

Para realizar esta acción diagonal se decidió cruzar cables de acero con tensores en el techo de la galería, estos cables proporcionan la estructura básica para suspender el tejido desde su soporte de tubo de aluminio con hilos nylon, creando un efecto flotante que realza la ligereza y fragilidad.

Debido a la naturaleza del espacio expositivo, los tejidos tuvieron que modificarse individualmente y adaptarse, no se pueden montar directamente en el techo, lo que requirió cambios en el diseño original. Las telas se han reconfigurado para funcionar con la nueva estructura de cables y tubos manteniendo su integridad visual y conceptual e incluso logra acentuar las mismas.



Figura 17: Pedro Castillo (2024). Proceso de montaje de “Engramas”. Archivo personal

Además, se decidió que el proyector, al igual que en el trabajo de montaje de la exposición en la que se mostró por primera vez la obra, debería ser completamente visible. Colocándolo sobre una base y con el cable de alimentación, y al igual que todo lo demás en las dos obras que conforman *Asincronías*, sería colgado del techo cayendo al dispositivo, el proyector se convirtió en parte integral de la instalación. Esta decisión enfatiza la importancia de los dispositivos en la creación y diseño de las obras, la interacción al descubierto entre tecnología, arte y humano. Al hacer visible el proyector, los medios que hacen posibles la visualización de los nuevos registros de recuerdos se vuelven visibles e importantes.

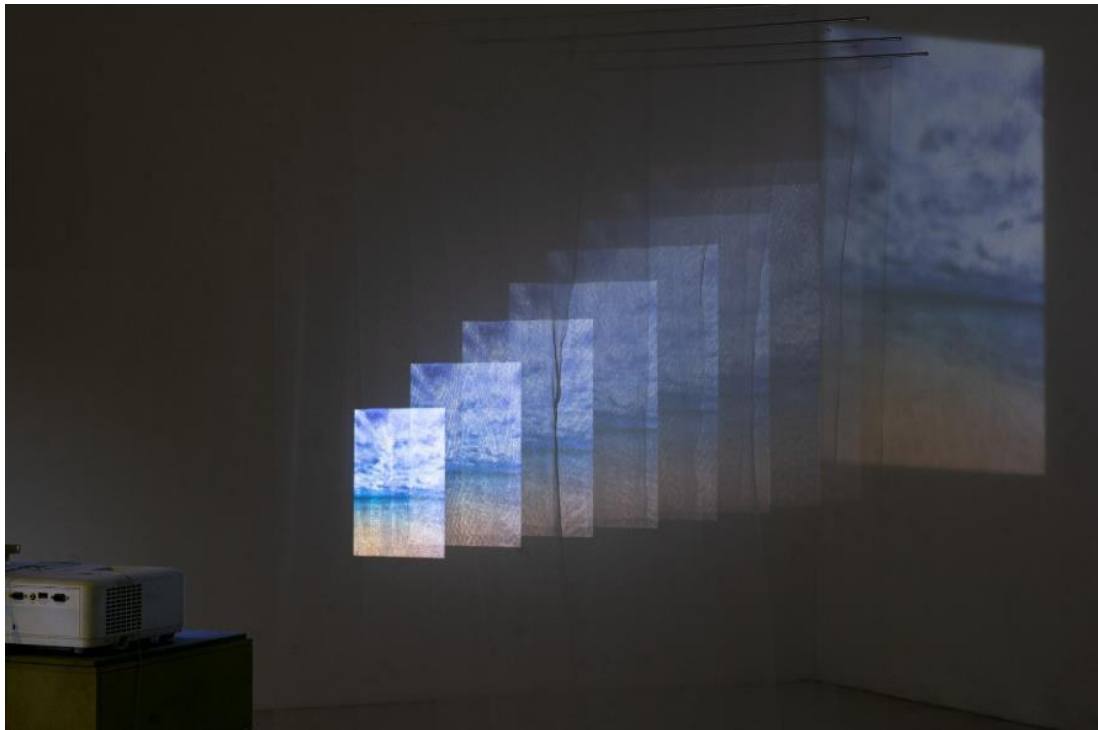


Figura 18: Hugo Pico (2024). Registro fotográfico de “Engramas”

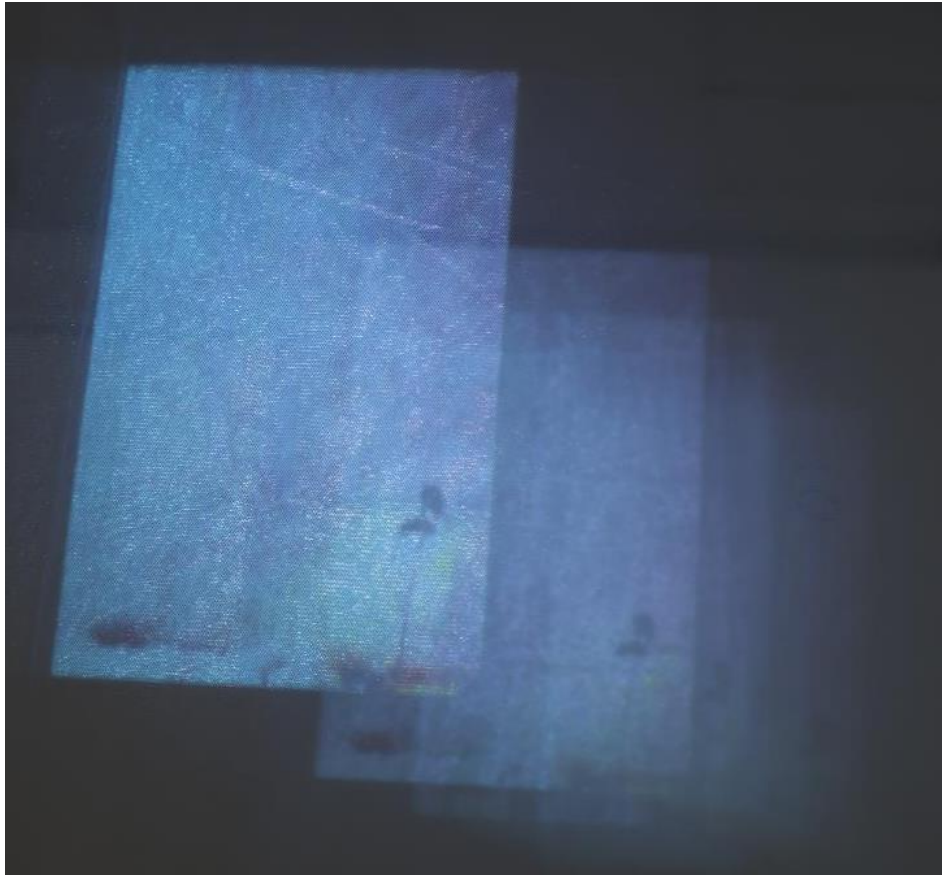


Figura 19: Pedro Castillo (2024). Engramas. Archivo personal



Figura 20: Pedro Castillo (2024). Engramas. Archivo personal

3.3-Montaje “Supranihil”

En el caso de la segunda obra la incógnita principal fue como solucionar la propuesta de montaje, en un inicio serían 2 televisores fijos al techo mediante cable de acero, cabe destacar que la obra fue pensada para un techo totalmente plano colgando desde otra estructura fija al mismo techo.

Supranihil teniendo una mejor noción del área en la que se dispondría y principalmente el techo de la galería, se transformó, esta vez serían tres televisores en los que se distribuirían los 20 videos generados. La asistencia museográfica fue de ayuda tanto para la ocupación de espacio y la orientación de los televisores como para buscar alternativas al cable de acero, materiales más discretos con la obra y el concepto flotante de memorias olvidadas.

El resultado de esta asistencia desembocaría en la elección de cordino negro de 2mm, se amarrarían 4 líneas por televisor de este material, el cual no distrae de la obra y además resistiría todo el peso perfectamente desde cáncamos de expansión que se fijarían al techo sin necesidad de una estructura adicional



Figura 21: Pedro Castillo (2024). Proceso de montaje de “Supranihil”. Archivo personal



Figura 22: Pedro Castillo (2024). Supranihil. Archivo personal

Una vez los televisores quedaran nivelados y totalmente suspendidos en el espacio se realizó un trabajo de conexión a través de extensiones guiadas al techo para que caigan directamente encima de cada televisor. Y para finalizar Supranihil se colocó cada cúpula con doble faz no abrasiva y de fácil remoción.

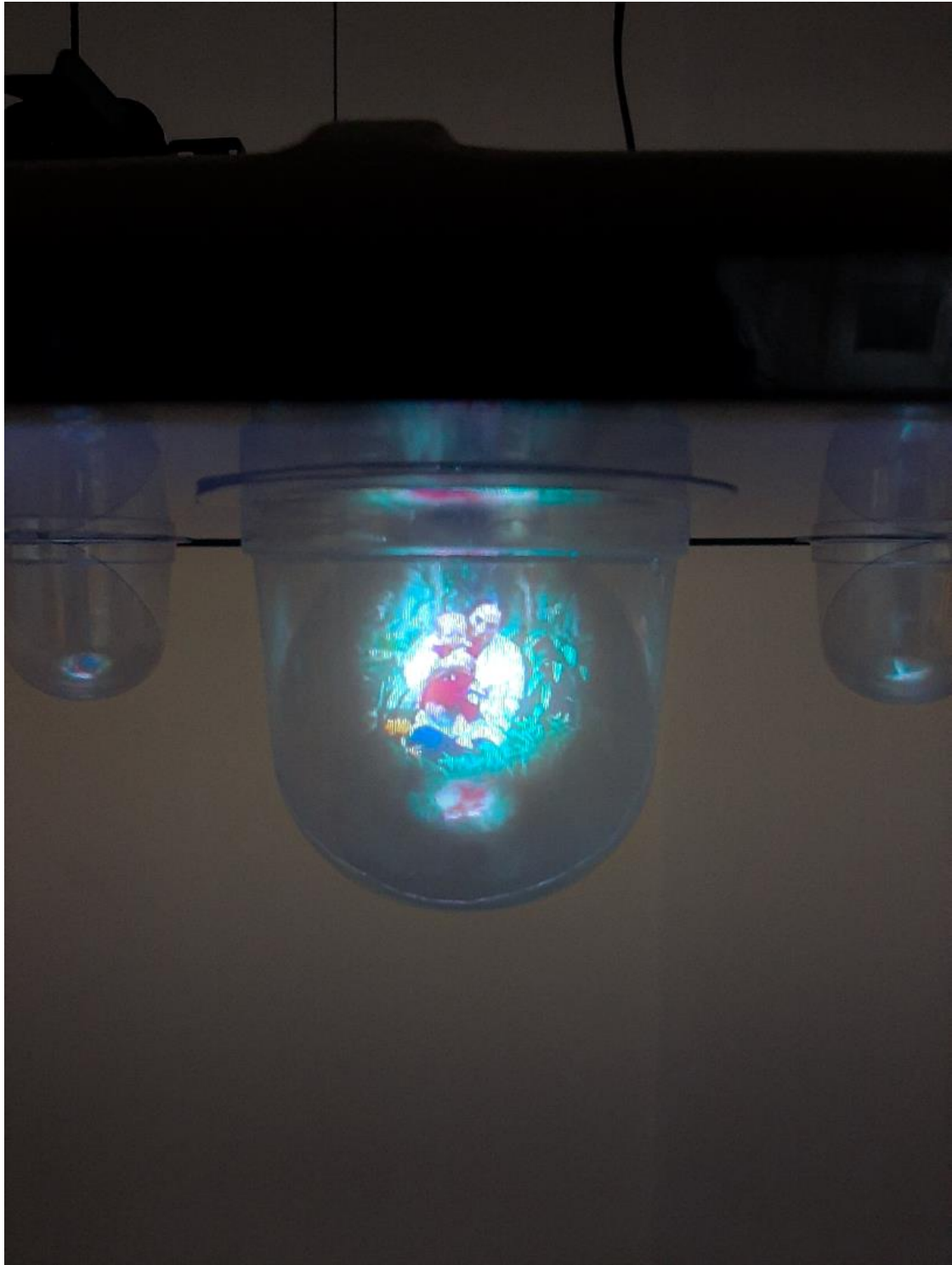


Figura 23: Pedro Castillo (2024). Supranihil. Archivo personal



Figura 24: Pedro Castillo (2024). Supranihil. Archivo personal

3.4-Inauguración

Con la culminación y el montaje de Engramas y Supranihil, la exposición Asincrónicas finalmente tiene su forma. Ambas obras en la versión final revelan nuevos archivos e historias creadas un montaje adapta a las necesidades de este espacio. A través de la posibilidad de movimiento diagonal y perspectivas ambiguas en Engramas, así como la conceptualización de recuerdos que han caído en el olvido en Supranihil, se logra una integración armoniosa de conceptos que desafían las percepciones tradicionales del tiempo y la memoria, dándoles la posibilidad de tener nuevas formas físicas.



Figura 25: Hugo Pico (2024). Registro fotográfico de Asincronías

En los días previos a la inauguración de la exposición "Asincronías", los preparativos finales se intensificaron para garantizar que todo estuviera en perfecto estado para recibir a los visitantes. Aunque las obras "Engramas" y "Supranihil" ya estaban instaladas en sus lugares designados, aún quedaban algunos detalles cruciales por resolver. Entre ellos, las conexiones eléctricas requerían ajustes finales para asegurar una proyección continua y sin interrupciones. Al igual que la calibración de imagen para una buena visualización, creando la atmósfera deseada y cumpliendo con los estándares que nosotros mismos nos habíamos establecidos, finalmente, se realizaron pruebas exhaustivas de todas las instalaciones para confirmar que cada componente funcionara correctamente, una última revisión y ajuste de luces y todo listo para la entrada de los invitados.

Antes de las palabras de apertura, los visitantes tuvieron la oportunidad de caminar por los pasillos y ver una pequeña parte de lo que eran las obras, explorando las salas, viendo los recuerdos expuestos e interactuando con las ellos.

El discurso de apertura explicó la idea de la exposición y agradeció a todos los que participaron en su creación. A lo largo de la tarde, los visitantes continúan explorando las obras y, a menudo, regresan para ver detalles que se perdieron a primera vista.



Figura 26: Gonzalo Vargas (2024). Fotografía de registro

Las obras no sólo capturan la esencia del tiempo y los recuerdos, sino que también atraen activamente a los espectadores. Observar las interacciones de las personas y encontrar sus propias conexiones con los temas presentados fue una maravillosa culminación del trabajo que se realizó en la preparación de la exposición. Moviéndose por la habitación, juegan con las sombras y las luces, creando nuevas formas y significados. Cada respiración y movimiento parece aportar una nueva dimensión a la estructura, haciendo de cada visita una experiencia única.



Figura 27: Gonzalo Vargas (2024). Fotografía de registro



Figura 28: Gonzalo Vargas (2024). Fotografía de registro



Figura 29: Gonzalo Vargas (2024). Fotografía de registro

Conclusiones

La finalización de esta exposición y mi proyecto de arte durante mis semestres universitarios es un reflejo de las oportunidades que se me han abierto a lo largo del camino. Ha sido un viaje de descubrimiento en el que puedo decir que he encontrado espacio para seguir creciendo, en el cual sin duda llegarán a existir infinitas dificultades, al igual que infinitas formas de poder superarlas. Esta experiencia tuvo un gran impacto en mí, cambiando mi forma de pensar y entender el mundo a través de los temas que abordo, la forma en la que se desarrolla y nutre la memoria, los dispositivos, la tecnología y todas las situaciones que en el camino aportaron a la creación de mi obra.

En el transcurso de la carrera y en “Asincronías” creo que le encontré el gusto al planificar el trabajo, desde el concepto hasta la instalación final, es un proceso exigente y gratificante. Adoptar un enfoque digital para la planificación utilizando programas como Blender me permitió a lo largo de toda la carrera a visualizar la pieza en el espacio antes de ensamblarla físicamente. Sin embargo, estar en un espacio real y ver los detalles cobrar vida y apoderarse del entorno que creé en una pantalla fue una experiencia increíble.

“Asincronías” es una parte importante de mi mente, lo que recuerdo, lo que olvido, lo que valoro, lo visible e invisible dispositivos o cuerpos distintos al mío que de alguna manera todavía son parte de mí. Un proceso que me hizo más preguntas sobre el tiempo, el humano y sus formas inesperadas. ¿Cómo se puede explorar esto a través de un nuevo cuerpo, tecnología, inteligencia artificial, fenómenos de la mente y la existencia? Estas preguntas proporcionan un camino claro y continuo de estudio y reflexión.

Ver finalizar " Asincronías", ver mi reflejo en otro cuerpo, en otro dispositivo, me sentí satisfecho y a la vez curioso. Entiendo que siempre hay margen de mejora, pero también veo el cambio y la transformación constante que puedo lograr utilizando todos estos fundamentos. La exposición es un reflejo de mi desarrollo artístico y conceptual.

Durante estos semestres, aprendí a encontrar métodos y procesos que pudieran abordar los aspectos de la humanidad que más me interesaban. La combinación de arte

y tecnología ha abierto nuevas formas de pensar y crear, permitiéndome explorar la intersección entre lo humano y lo artificial de manera creativa. Cada nuevo proyecto, cada nuevo trabajo es una oportunidad para profundizar en estos temas y descubrir nuevas perspectivas, formas, tiempos y espacios.

La interacción con el público durante la inauguración y durante toda la exposición se mostró de forma especial. Observar cómo las personas se relacionan con el trabajo, cómo interactúan con las proyecciones y los equipos ha añadido una nueva dimensión a mi comprensión del tiempo y la memoria, a formas en las que me relaciono con las personas desde un cuerpo distinto.

Estoy agradecido por las oportunidades y desafíos que he encontrado, han jugado un papel fundamental en mi desarrollo como artista y ser que se encuentra en un tiempo y espacio. Mi necesidad de investigar fenómenos del tiempo, la memoria, mente y el humano se ha fortalecido aún más y estoy emocionado de explorar estos temas más a fondo en proyectos futuros. La experiencia de ver mis ideas cobrar vida y compartirlas con los demás es algo que aprecio profundamente y lo que me mantiene adelante.

No sólo ha sido la culminación de mi trabajo como estudiante en la universidad sino también un punto de partida. Esta experiencia solidificó mi interés en los dispositivos y la tecnología como una forma de comprender y expresar la complejidad de mi propia naturaleza. No puedo esperar a ver qué sucede a continuación, sabiendo que cada nuevo proyecto será una oportunidad para aprender, crecer, explorar y sin duda seguir encontrando nuevas formas y cuerpos a través del arte.

Referencias bibliográficas

Becce, S. (2008). Félix González- Torres Somewhere / Nowhere Malba. <https://www.malba.org.ar/evento/felix-gonzalez-torres-somewhere-nowhere/>

Bergson, H. (1976). El Pensamiento y lo Moviente. Ediciones Ercilla. <https://archive.org/details/ensayosyconferenciashenribergsonelpensamientoylomovibleedicionesercilla1936/page/n5/mode/2up>

Josselyn, S. A., Köhler, S., & Frankland, P. W. (2017). Heroes of the Engram. *The Journal Of Neuroscience*, 37(18). <https://www.jneurosci.org/content/37/18/4647>

Lozano Hemmer, R. (2006). Pulse Room. RAFAEL LOZANO-HEMMER. https://www.lozano-hemmer.com/pulse_room.php

Mitchell, M. (2019). *Artificial Intelligence: A Guide for Thinking Humans* (1.a ed., pp. 266-269). Farrar, Straus and Giroux.

Tarkovskii, A. (2002). *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine* (6.a ed.). Ediciones Rialp S.A. <https://elcinesigno.files.wordpress.com/2011/07/tarkovsky-andrei-esculpir-en-el-tiempo.pdf>

Yunga, M. (2022, diciembre). *Tiempo*. Moisés Yunga V. <https://moisesyungav.wordpress.com/obras/tiempo/>

Mackenzie Davenport. (2021, 11 enero). *How Robert Wilson bends time* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BA67jt8QiKo>

Foucault, M. (1997). La arqueología del saber (1.a ed.). Siglo XXI.
https://monoskop.org/images/b/b2/Foucault_Michel_La_arqueologia_del_saber.pdf

Electronic Art. (2023, 9 abril). ELLINGSON. <https://ellingson.tv/electronic-art-1>

Klingemann, M (2021, 23 junio). Encoding Cultures [Presentación de investigación]. Karlsruhe, Alemania.
<https://www.youtube.com/watch?v=T8xQ1GKVxUY>

National Geographic. (2015, 23 julio). “Maybe time doesn’t even exist” | National Geographic [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=z5yGOc0GMws>

Guggenheim Museum. (2015, 03 septiembre). On Kawara—Silence [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zrPsfXg088w>

Palais des beaux-arts de Bruxelles. (2021, 10 noviembre). The Future of Living – Panel 1 – Anna Ridler | Bozar [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=PsF02Yo3IgU>