



**Cyber Reflex-ions: La vida de una nativa digital apta para cualquier generación**

Ana Isabel Hernández Rivas

Memoria de grado para optar al título de Maestra en Artes Plásticas

**Docente asesor:**

William Anthony Evanko

Arquitecto - The University of New México

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

FACULTAD DE ARTES

PREGRADO EN ARTES PLÁSTICAS

MEDELLÍN

2024

---

<b>Cita</b>	(Hernández Rivas, 2024)
<b>Referencia</b>	Hernández Rivas, A. I. (2024). <i>Cyber Reflex-ions: La vida de una nativa digital apta para cualquier generación</i> [Memoria de Grado]. Universidad de Antioquia, Medellín.

---

**Estilo APA 7 (2020)**

---



Coordinadora de Memorias de grado: Lindy María Márquez Holguín



**Repositorio Institucional:** <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - [www.udea.edu.co](http://www.udea.edu.co)

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

## Contenido

Resumen.....	8
Abstract.....	9
¿De qué se trata todo esto?.....	10
1. Conceptos Básicos .....	13
1.1. ¿Qué es el internet? .....	13
1.2. ¿Qué son los hipervínculos? .....	13
1.3. ¿Qué es un algoritmo? .....	14
1.4. ¿Qué son las redes neuronales? .....	15
1.5. ¿Qué es el big data?.....	16
1.6. ¿Qué es la inteligencia artificial?.....	16
2. ¿Por qué estoy haciendo todo esto? .....	18
2.1. ¿Por qué tratar el tema de la internet? .....	18
2.2. ¿Por qué tratar este tema desde el arte? .....	19
3. El arte interactivo y los nuevos medios .....	21
3.1. Alienmelon.....	21
3.2. Jessica Angel .....	28
3.3. El arte de conocer más allá del arte .....	34
3.4. Rafael Lozano-Hemmer .....	35
4. El primer momento del internet .....	39
4.1. ¿Por qué ni siquiera puedo comer una pera en paz? .....	43
4.2. Ya no es la misma pera para todo el mundo.....	48
4.3. Juan Obando.....	49
4.4. Formulario de registro infinito .....	52
5. El segundo momento del internet .....	55
5.1. Nicky Case .....	56
5.2. Salva a Randy .....	62
5.3. Just scroll down .....	64
5.4. Color post.....	65
5.5. Directorio de la cuarentena (La pandemia) .....	68
6. Especulaciones sobre un posible tercer momento .....	70

6.1. Julian Bedox .....	71
6.2. Babysitter .....	73
6.2.2. Babysitter - Muestra de Grado.....	78
6.3. No kids allowed .....	81
¿Quién soy yo?.....	86
Declaración de artista.....	86
Hoja de vida.....	86
Estudios .....	86
Exposiciones colectivas .....	87
Distinciones, premios y honores.....	87
Bibliografía y Cibergrafía .....	88

## Tabla de ilustraciones

Figura 1. Lawhead, N (2024) Portafolio, Net Art, Alienmelon, Dimensiones variables. ....	22
Figura 2. Lawhead, N (2024) Portafolio, Net Art, Alienmelon, Dimensiones variables. ....	23
Figura 3. Lawhead, N (2024) Portafolio, Net Art, Alienmelon, Dimensiones variables. ....	24
Figura 4. Lawhead, N (2024) Portafolio, Net Art, Alienmelon, Dimensiones variables. ....	25
Figura 5. Lawhead, N. Electric Love Bar, Arte Interactivo, Alienmelon, Dimensiones variables. .....	25
Figura 6. Lawhead, N. Electric Love Bar, Arte Interactivo, Alienmelon, Dimensiones variables. .....	26
Figura 7. Lawhead, N. Electric Love Bar, Arte Interactivo, Alienmelon, Dimensiones variables. .....	26
Figura 8. Lawhead, N. Everything is going to be OK, Arte Interactivo, Alienmelon, Dimensiones variables. ....	27
Figura 9. Ángel, J. (2021) Voxel Bridge, Mural y Arte interactivo, Dimensiones variables .....	29
Figura 10. Ángel, J. (2021) Voxel Bridge, Mural y Arte interactivo, Dimensiones variables ....	31
Figura 11. Makinomo Comics (2018) Video, Duración: 30 segundos .....	32
Figura 12. , Emiliusvgs (2023) Video, Duración: 10 minutos 23 Segundos .....	33
Figura 13. Lozano, R. (2019) Cloud Display, Arte Interactivo e instalación, Dimensiones: 800 x 280 x 100 cm.....	36
Figura 14. Lozano, H. (2013) Friendfracker, Net Art, Dimensiones variables. ....	37
Figura 15. (2024) Captura de pantalla, búsqueda en Google .....	42
Figura 16. (2024) Captura de pantalla, búsqueda en Google .....	42
Figura 17. (2022) ¿Por qué ni siquiera puedo comer una pera en paz?, Video experimental, Duración: 3 minutos 5 segundos .....	43
Figura 18. (2022) ¿Por qué ni siquiera puedo comer una pera en paz?, Video experimental, Duración: 3 minutos 5 segundos .....	46
Figura 19. (2022) ¿Por qué ni siquiera puedo comer una pera en paz?, Video experimental, Duración: 3 minutos 5 segundos .....	46
Figura 20. (2022) ¿Por qué ni siquiera puedo comer una pera en paz?, Video experimental, Duración: 3 minutos 5 segundos .....	47

Figura 21. (2022) Ya no es la misma pera para todo el mundo, Ilustración digital, Serie de 4 Gifs animados en loop, Dimensiones: 1920 x 1080 pixeles.....	48
Figura 22. Jtredden, Wikimedia Commons (2017). Diseño vectorial, Dimensiones: 1080 x 1080 pixeles.....	50
Figura 23. Obando J (2020) Adblockers, Fotografía, Dimensiones variables .....	51
Figura 24. (2023) Formulario de registro infinito, Net Art, Dimensiones variables.....	52
Figura 25. (2023) Formulario de registro infinito, Net Art, Dimensiones variables.....	53
Figura 26. Nicky, C. (2016) We Become What We Behold, Arte Interactivo, Dimensiones variables .....	57
Figura 27. Nicky, C. (2016) We Become What We Behold, Arte Interactivo, Dimensiones variables .....	58
Figura 28. Nicky, C. (2016) We Become What We Behold, Arte Interactivo, Dimensiones variables .....	58
Figura 29. Nicky, C. (2016) We Become What We Behold, Arte Interactivo, Dimensiones variables .....	59
Figura 30. Nicky, C. (2016) We Become What We Behold, Arte Interactivo, Dimensiones variables .....	59
Figura 31. Nicky, C. (2016) We Become What We Behold, Arte Interactivo, Dimensiones variables .....	60
Figura 32. Nicky, C. (2016) We Become What We Behold, Arte Interactivo, Dimensiones variables .....	60
Figura 33. Nicky, C. (2016) We Become What We Behold, Arte Interactivo, Dimensiones variables .....	61
Figura 34. (2023) ¡Salva a Randy!, Arte interactivo, Dimensiones: 1080 x 1080 pixeles.....	62
Figura 35. (2023) Just Scroll Down, Página Web, Dimensiones variables.....	64
Figura 36. (2024) Color post, Arte interactivo, Dimensiones variables.....	66
Figura 37. (2024) Color post, Arte interactivo, Dimensiones variables.....	67
Figura 38. (2021) Directorio de la cuarentena, Libro intervenido, Dimensiones: 27.5 x 16.3 x 2 cm.....	68
Figura 39. Orfalea, M. (2017) Elon Musk dice que la Renta Básica Universal "será necesaria", Video, Duración: 1 minuto 56 segundos .....	70

Figura 40. Bedox, J. (2018) Silentes, Videoinstalación Interactiva, Dimensiones variables .....	72
Figura 41. Winterstein, P & Jungwirth, R J (2006) Medienkonsum und Passivrauchen bei Vorschulkindernm., Kinder und Jungendarzt. ....	74
Figura 42. Avocado Family (2024) Baby Avocado's Delivery Day! 🍷   Pregnant Avocado   Funny Family Cartoon, Video, Duración: 31 minutos 11 segundos .....	75
Figura 43. (2024) Babysitter, Instalación interactiva, Dimensiones variables .....	76
Figura 44. (2024) Babysitter, Instalación interactiva, Dimensiones variables .....	77
Figura 45. (2024) Babysitter, Instalación interactiva, Dimensiones variables .....	77
Figura 46. (2024) Babysitter, Instalación interactiva, Dimensiones variables. Lugar de exposición: Cámara de comercio de Medellín para Antioquia, Sede centro. ....	79
Figura 47. (2024) Babysitter, Instalación interactiva, Dimensiones variables. Lugar de exposición: Cámara de comercio de Medellín para Antioquia, Sede centro. ....	79
Figura 48. (2024) Babysitter, Instalación interactiva, Dimensiones variables. Lugar de exposición: Cámara de comercio de Medellín para Antioquia, Sede centro. ....	80
Figura 49. (2024) Not Kids Allowed, Mapping, Dimensiones: 100 x 214 x 50 cm .....	83
Figura 50. (2024) Not Kids Allowed, Mapping, Dimensiones: 100 x 214 x 50 cm .....	83
Figura 51. (2024) Not Kids Allowed, Mapping, Dimensiones: 100 x 214 x 50 cm .....	84

## **Resumen**

Este trabajo académico es una memoria de grado que reúne la investigación y las creaciones artísticas desarrolladas durante el pregrado en artes. El enfoque principal es divulgar de manera accesible conceptos relacionados con el funcionamiento del internet y su impacto en la sociedad, con el objetivo de desmitificar los aspectos técnicos y hacerlos comprensibles para cualquier persona, independientemente de su conocimiento previo en tecnología. El texto explora el desarrollo del internet desde sus primeras etapas (Internet 1.0) hasta la actualidad (Internet 2.0), enfocándose en cómo ha cambiado nuestra interacción con el contenido en línea. También reflexiona sobre el futuro incierto que podría traer la Inteligencia Artificial, y cómo las nuevas generaciones influirán en la evolución de estas tecnologías.

Palabras clave: Internet – inteligencia artificial – algoritmos – sociedad - mediatización - divulgación



## **Abstract**

This academic work is a graduation thesis that compiles the research and artistic creations developed during a fine arts undergraduate program. The main focus is to make accessible the concepts related to the internet's functionality and its impact on society, aiming to demystify technical aspects and make them understandable to anyone, regardless of prior technological knowledge. The text explores the development of the internet from its early stages (Internet 1.0) to the present day (Internet 2.0), focusing on how our interaction with online content has changed. It also reflects on the uncertain future that Artificial Intelligence might bring and how new generations will influence the evolution of these technologies.

Keywords: Internet – Artificial Intelligence – Algorithms – Society – Mediatization – Dissemination

## **¿De qué se trata todo esto?**

¡Bienvenido querido lector! Para contextualizar, este escrito surge como parte de un trabajo académico, específicamente como una memoria de grado. Esto quiere decir que es la recopilación de toda la investigación y de las creaciones artísticas que realicé a lo largo de mi pregrado en artes. Reconozco que esto puede parecer desafiante para leer, pero te aseguro que he procurado que sea accesible y comprensible para la mayor cantidad de personas posible.

Los temas que trataré a lo largo de este documento son relacionados con la web, su funcionamiento y el cómo nos afecta. "Cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia" (Clarke, 1962, p. 21) Esta famosa frase refleja con precisión el cómo muchas personas ven el mundo digital: una especie de magia que pueden usar a través de pantallas para acceder a contenidos en redes sociales y, tal vez, enviar algunos mensajes, mientras que solo unos pocos genios parecen ser capaces de entender más allá de ese uso superficial. Sin embargo, es esencial que las personas no se dejen intimidar por la complejidad del funcionamiento de estos nuevos medios, sobre todo lo relacionado al internet y las inteligencias artificiales, ya que ese mismo desconocimiento es aprovechado por individuos sin escrúpulos para fines egoístas y que nos perjudican, como se explicará a lo largo de este texto.

Debido a la mitificación que rodea estos temas y la importancia de hacer que las personas los comprendan, establecí como mi principal objetivo que este trabajo tuviera un enfoque divulgativo. Desde el inicio, me propuse que cualquier persona, incluso sin conocimientos previos en la materia, pudiera leer y entender su contenido. Para lograrlo me basé en la premisa constante de cómo explicarle a mi abuela, alguien que generalmente está alejada de la tecnología, toda la complejidad de las problemáticas que estoy tratando. Así que, ten la tranquilidad de que aunque nunca hayas escuchado nada de lo que te estoy contando, podrás igualmente entender lo que digo porque este texto está especialmente dirigido a ti. Es por ello que haremos un viaje paso

a paso, utilizando una metodología muy similar a la empleada por Khan Academy<sup>1</sup>, donde partimos de pequeñas ideas para comprender asuntos más complejos.

Comenzaremos entonces con "los conceptos básicos", donde me propongo explicarte de forma sencilla las bases del internet, desmitificando términos técnicos que, aunque pueden parecer complicados al punto de ser utilizados incluso para estafar, en realidad se refieren a conceptos muy concretos que cualquiera puede comprender con una explicación adecuada.

Una vez aclarados estos conceptos fundamentales, indagaremos brevemente por qué es importante considerar el tema del internet y el por qué yo lo estoy abordando, tanto en un sentido general como desde la perspectiva del arte. Posteriormente, reflexionaremos sobre el arte interactivo como medio de producción artística y expondré mi concepto personal basado en la experiencia de lo que se debe tener en cuenta para realizar este tipo de arte.

Luego, profundizaremos en la investigación, analizando las diversas mecánicas específicas mediante las cuales el internet afecta nuestras vidas diarias. Comenzaremos con "El primer momento", definido como la internet 1.0 según el libro "How the Internet Happened: From Netscape to the iPhone" (B. McCullough, 2018). Esta primera implementación del internet, mayoritariamente en computadoras domésticas, se caracterizó por ser una época en la que la principal forma de acceso a los contenidos era a través de buscadores y páginas web. En este análisis, examinaremos cómo esta tecnología impactó la manera en que nos relacionamos con los contenidos en línea, cómo las empresas aprovecharon estas nuevas tecnologías y qué implicaciones tuvo el "avance" de las tecnologías de búsqueda.

---

<sup>1</sup> Khan Academy es una plataforma en línea que ofrece educación gratuita a través de videos y ejercicios interactivos en diversas materias. Para conocerlos mejor recomiendo ver este video:

[Tú puedes aprender cualquier cosa | Khan Academy en Español](#)

Aunque toda esta tecnología de búsqueda continúa existiendo y evolucionando día a día, actualmente la forma de acceso predominante al internet es a través de aplicaciones, lo que nos lleva a "El segundo momento", o lo que según el libro anteriormente citado llamaríamos como la internet 2.0. En este momento, reflexionaremos sobre el presente, al menos al momento de redactar esta memoria. Este período está principalmente dominado por el contenido algorítmico, automático y con escasa posibilidad de elección real. Aquí, consideramos cómo estas dinámicas han transformado nuestra experiencia en línea, convirtiéndola en una en la que el individuo ya no espera consumir un contenido específico, sino la mera gratificación que le pueda proporcionar la aplicación.

Para finalizar, no puedo ignorar el elefante en la habitación: “¿Cómo podría ser el futuro?” Es fundamental reconocer que apenas estamos viendo la punta del iceberg de lo que podría ser un posible tercer momento que vendrá junto a las inteligencias artificiales, que se presenta aún como un horizonte incierto. Me centraré en mi particular interés de analizar la próxima generación, quienes serán protagonistas y contribuirán en gran medida a dar forma al mañana. Reflexionaré sobre cómo el presente que están viviendo los condicionará para adaptarse a estas tecnologías emergentes, cómo las aprovecharán y cómo influirán en su evolución.

A modo de aclaración, aunque toda esta información parezca organizada, como si hubiese planeado toda mi carrera e investigación a partir de este hilo argumental, la realidad es que la realización de las piezas artísticas y demás investigaciones fueron realmente caóticas y esto no es más que una retrospectiva frente a lo que fue todo este proceso.

## 1. Conceptos Básicos

Para empezar a comprender las formas de funcionar del internet actual, debemos empezar por entender algunos conceptos básicos:

### 1.1. ¿Qué es el internet?

El internet, en términos muy simples, es una enorme red de computadoras que comparten información entre sí. Imagina que eres un profesor de arte en Colombia y quieres que tus estudiantes vean la Mona Lisa, que está en el Museo del Louvre en Francia. Un aficionado al museo toma una foto de la obra y la sube a Facebook. Para que la imagen pueda ir desde Francia a Colombia debe pasar por varias computadoras que le permitan hacer ese recorrido. Por ejemplo, puede ser que la imagen pase de Facebook Francia a un computador en España, que luego, envía por un cable transoceánico a Brasil, desde donde se envía a los proveedores de internet de Colombia. Finalmente, contratas un servicio de internet para tu casa, por el cual los proveedores te permiten acceder a la imagen e imprimirla para los estudiantes gracias a una conexión de internet que lleva toda la información desde Francia hasta nuestros dispositivos. Pero, a pesar de parecer un modo casi mágico de acceder a la información, es un sistema realmente frágil. Si algo falla en el camino, como ocurrió en gran parte de África cuando uno de los cables transoceánicos se rompió<sup>2</sup>, la conexión se pierde y no podríamos ver ningún contenido del exterior, ni ellos podrían ver ninguno nuestro.

### 1.2. ¿Qué son los hipervínculos?

---

<sup>2</sup> Link a la noticia:

[Gran parte de África se queda sin conexión a internet por falla de cables submarinos](#)

Si has pasado un tiempo en la web, habrás notado la enorme cantidad de contenidos disponibles, para lo cual nuestra capacidad de procesar esa información es limitada, lo que nos lleva a necesitar una forma sencilla y lógica de encontrar los contenidos que nos interesan. Para ello, se crearon los hipervínculos, que son elementos de una página web que permiten acceder directamente a otra parte de la red relacionada cuando se hace clic en ellos. Un ejemplo común es cuando escribes una palabra en el buscador de Google, como por ejemplo la palabra YouTube, se despliegan una serie de opciones que, al dar clic en la primera de ellas, te lleva directamente a la página oficial de YouTube.

### 1.3. ¿Qué es un algoritmo?

Los algoritmos, pese a parecer intimidantes por estar escritos en complejos lenguajes de programación<sup>3</sup>, no son más que una lista de instrucciones paso a paso diseñadas para guiar a tu computadora en la realización de una tarea específica. Imagina por un momento que deseas hornear galletas y que cuentas con todos los ingredientes necesarios, pero no sabes qué hacer con ellos. El algoritmo funciona entonces como la receta que detalla los pasos precisos a seguir para lograr unas deliciosas galletas. Al igual que en las recetas se especifican todas las variables<sup>4</sup> importantes, como la temperatura, el tiempo de cocción o el orden de añadido de los ingredientes, esto es aún más relevante al crear el algoritmo o código<sup>5</sup> con el cual la máquina realizará la tarea. Es importante destacar que, a diferencia de los seres humanos, las máquinas carecen (por ahora) del sentido

---

<sup>3</sup> Un lenguaje de programación es la forma que usamos actualmente para comunicarnos y dar instrucciones a las computadoras. Traduce palabras comprensibles para los humanos, como <image> (imagen), a instrucciones que la máquina puede ejecutar, que en este caso sería insertar una imagen en el lenguaje de programación CSS.

<sup>4</sup> En programación, una variable es un espacio donde puedes almacenar una gran cantidad de información, como números o palabras, para utilizarla más tarde.

<sup>5</sup> El código es un conjunto de instrucciones escritas en un lenguaje de programación que la computadora puede entender y ejecutar. Es la base de todos los dispositivos tecnológicos.

común para analizar que, por ejemplo, la receta no se refiere a 30 horas de cocción, sino a 3, y que se cometió un error al escribir un cero de más.

#### **1.4. ¿Qué son las redes neuronales?**

Las redes neuronales son algoritmos que funcionan de manera similar a las redes neuronales de nuestro cerebro, es decir, un conjunto de puntos conectados entre sí a través de una red. Para "aprender", analizan inicialmente una gran cantidad de ejemplos de cómo realizar una tarea específica que se desea que realicen, similar a enseñarles a los niños los colores mostrándoles objetos azules o verdes. A partir de esta información, la red neuronal establece puntos de conexión que le permiten deducir que datos se relacionan y le permite realizar determinada tarea por sí misma, de manera análoga a cómo un niño aprende a identificar el color de un objeto como verde, aunque nunca antes haya visto ese objeto específico, porque entiende el concepto de lo que es verde.

Por ejemplo, imagina que quieres que el algoritmo aprenda a dividir cualquier número por la mitad. Para lograrlo, le mostramos una forma en la que nosotros resolvemos la división, por ejemplo,  $10/2=5$ . Al principio, si solo le mostramos una manera, probablemente lo haga bastante mal porque intentará aplicar esa única manera a todas las divisiones, por ejemplo, si  $10/2=5$ , entonces  $12/2=5$ . Pero a medida que le enseñamos más ejemplos de divisiones, comenzará a comprender cómo llegar al resultado de manera más precisa. Es como cuando enseñas algo a un niño varias veces hasta que lo entiende, y cuanto más información reciba, mejor lo hará. Es importante destacar que, al ser un proceso totalmente automatizado, la máquina puede entenderlo de una forma distinta a como lo haría un humano, incluso si llegan al mismo resultado, por ejemplo,  $20/2=10$  en donde para la máquina 20 es igual a 4 veces 5, entonces  $(5/2)+(5/2)+(5/2)+(5/2)=10$ .

## 1.5. ¿Qué es el big data?

Si quisiéramos imprimir en papel toda la información que está en el internet serían aproximadamente 136.000 millones páginas<sup>6</sup>. Esta cantidad colosal de datos es tan inmensa que ninguna persona tendría la capacidad de verla en su totalidad, ni siquiera dedicando toda su vida a ello.

Por ello, para abordar esta monumental tarea, recurrimos a algoritmos que nos asisten en gran medida. Imagina una empresa de camisas que desea conocer cuál es el color de camisa más vendido. Para ello, crea un algoritmo que registra cada compra de camisa junto con su color correspondiente. Luego, compara la cantidad de camisas vendidas de cada color y proporciona esta información al empresario, quien decide si desea incrementar la producción de un color específico de camisas o no.

El concepto de big data es esencialmente este algoritmo llevado al siguiente nivel, donde, en conjunto con redes neuronales, podemos obtener *insights*<sup>7</sup> muy específicos y sofisticados, como descubrir que, por lo general, las mujeres tienden a comprar más camisas blancas en verano.

## 1.6. ¿Qué es la inteligencia artificial?

El término inteligencia artificial significa lograr que las máquinas aprendan tareas específicas a través de algoritmos, sin intervención humana directa. Las redes neuronales fueron avances iniciales en este campo, pero requerían supervisión humana constante para corregir los errores que

---

<sup>6</sup> Link a la noticia: [¿Cuánto papel se necesitaría para imprimir todo el contenido de Internet?](#)

<sup>7</sup> Los *insights* en el contexto del Big Data se refiere al encontrar datos valiosos y significativos obtenidos a través del big data. Estos insights revelan patrones, tendencias o relaciones que pueden llevar a decisiones estratégicas y acciones empresariales muy lucrativas.



cometían. Por ejemplo, volvamos al caso de la máquina entrenada para dividir números a la mitad; si la pusiéramos a dividir por otros números, seguramente tendría grandes dificultades en las que un supervisor humano tendría que intervenir, ya sea agregando una gran cantidad divisiones adicionales o corrigiendo una gran cantidad de errores.

En la actualidad, hemos alcanzado una fase en la que las inteligencias artificiales no requieren supervisión humana constante. Gracias al diseño de sistemas de inteligencia artificial capaces de identificar y corregir errores por sí mismos, estas pueden llevar a cabo tareas de manera autónoma, sin limitaciones humanas, operando las 24 horas del día y realizando cálculos en cuestión de segundos. Esto significa que, por ejemplo, al dejar que una inteligencia artificial encargada de dividir trabaje junto con otra que posee una calculadora y le corrige constantemente, es posible que la máquina pueda aprender a dividir por sí misma con una cantidad menor de datos (aclarando que aun siendo menor siguen siendo una cantidad muy grande de datos) y sin la necesidad de una persona supervisando constantemente su desempeño.

Este avance, junto con la vasta cantidad de información disponible en internet, ha impulsado una gran explosión en el desarrollo de estas tecnologías, llegando al punto en el que la inteligencia artificial puede crear casi cualquier imagen, responder a casi cualquier texto, recrear casi cualquier voz y próximamente, crear cualquier video.

Ahora sabes todo lo básico que necesitas saber para entender el internet y todo lo que explicare a continuación, toma una carita feliz:



## 2. ¿Por qué estoy haciendo todo esto?

### 2.1. ¿Por qué tratar el tema del internet?

En un día de esos en los que sentía “el arte no es lo mío”, mientras navegaba en la red como de costumbre, me encontré con la canción “Welcome to the Internet”<sup>8</sup> de Bo Burnham. Recomiendo enormemente escucharla, ya que en ese momento me di cuenta de que algo profundo está ocurriendo en el mundo digital y que lo había estado viviendo sin darme cuenta.

La internet es como el fuego, una herramienta tremendamente útil para nuestras vidas, pero al mismo tiempo una gran amenaza si no se sabe controlar. La gran diferencia es que hemos estudiado el fuego durante centenares de miles de años, permitiéndonos prever fielmente sus consecuencias y minimizar su posible daño. En cambio, el internet tiene aproximadamente 50 años de existencia, menos de 30 años desde su primera aplicación en computadoras domésticas y, especialmente en Colombia, un país que pese a que su adopción del uso diario de Internet fue más lenta en comparación con los "países desarrollados", desde hace unos cuantos años es una realidad cotidiana, respaldada por estadísticas que indican que, para enero del 2023, el 97,9% de las personas tenía un teléfono inteligente y el 75,7% tienen acceso a internet.<sup>9</sup>

Este tiempo es realmente insuficiente para cualquier tipo de comprensión competente sobre sus consecuencias, es por la que creo que es importante estar pendiente de lo que está sucediendo con Internet y toda la tecnología que lo rodea, sobre todo en el cómo funciona para comprender las formas en que esas mecánicas internas pueden llegar a afectar nuestras ideas, nuestros sentimientos

---

<sup>8</sup> Puedes escuchar la canción a través del link: [Welcome to the Internet - Bo Burnham](#)

<sup>9</sup> Puedes consultar estos y más datos relacionados a través de este link: [Digital 2023: Colombia — DataReportal](#)

y en nuestras interacciones con los demás, viendo cómo impacta de manera colectiva a los individuos, en dimensiones que a menudo pasan desapercibidas.

Ya en lo personal, soy lo que algunos denominan "nativo digital", y debido a mi situación de vida privilegiada, tuve acceso a Internet a la tierna edad de 6 años. Bajo esta premisa es claro que mi vida cotidiana, al igual que la de la mayoría de mis contemporáneos, ha estado permeada por las nuevas tecnologías, siendo la más relevante el internet. En la época de mi infancia nadie habría podido siquiera imaginar el alcance que este mundo interconectado tendría en sus vidas, desde cosas tan maravillosas, como poder tener todo el conocimiento de la humanidad recopilado en un aparato tan pequeño que cabe en la palma de tu mano y que puedes llevar a cualquier lado, hasta cosas tan terribles como el hecho que nos alerta el libro "Attention Span" (Mark, G. 2023), donde la investigadora Gloria Mark nos habla sobre la preocupante disminución de la capacidad de concentración a nivel global y posibles soluciones a nivel individual. Incluso aunque gracias a la investigación en este ámbito tengamos más información sobre cómo el internet afecta nuestras vidas, sigue siendo una tecnología tan nueva, cambiante y que avanza a un nivel tan bestial que la humanidad en general no ha tenido el tiempo siquiera de reflexionar sobre cómo debería funcionar el internet en relación a la propia sociedad.

El internet fue mi madre, mi amigo, mi confidente, desleal como ella sola, pero sin dudas nunca me ha dejado sola. Gracias a este contacto constante, he experimentado los efectos que esta tecnología puede tener, tanto positivos como negativos, y puedo observarlos reflejados tanto en los individuos que me rodean como en la sociedad en general.

## **2.2. ¿Por qué tratar este tema desde el arte?**

Gracias a lo anteriormente dicho, el internet se convirtió en una ambición personal que va más allá del mero estudio de los fenómenos digitales. Siempre quise comunicar todo lo que sentía y veía a las personas que estaban sufriendo por estos temas que estaba estudiando. Sin embargo, me encontré con la dificultad que mencioné brevemente en la introducción, hay una gran mitificación alrededor de estos temas lo que hace casi imposible transmitir este tipo de conocimientos a personas jóvenes o inexpertas en temas del mundo digital, quienes suelen ser los que más están sufriendo de las consecuencias de la web.

Es entonces cuando decidí investigar paralelamente todo este asunto del internet y las formas de comunicar mis reflexiones de manera accesible para distintos públicos, aquí fue donde descubrí que el arte es un aliado fundamental en este proceso. Este medio me permite abordar directamente las problemáticas sin la necesidad de recurrir a extensos textos técnicos. Más importante aún, el arte me brinda la oportunidad de transmitir emociones y momentos de epifanía en los cuales las personas pueden encontrar sus propias respuestas.

Cuando digo que trabajo desde el "arte", no pienses que me refiero a pinturas o esculturas, que si bien son formas de arte muy importantes siento que se quedan cortas al tratar temas del mundo digital. Mi enfoque se centra en otro tipo de expresión artística: el arte interactivo, en la cual indagaremos más en el siguiente apartado.

### **3. El arte interactivo y los nuevos medios**

El avance tecnológico ha transformado profundamente la naturaleza del arte a lo largo de la historia. La imprenta, por ejemplo, democratizó el acceso al arte al hacerlo accesible para todo el mundo, lo que cambió la visión de la obra de arte como algo “único” y “original”. La fotografía, por su parte, nos dio la posibilidad de retratar fielmente lo que veíamos con nuestros ojos, despojando al arte de una función meramente representativa. La industrialización permitió que cualquier persona, independientemente de su estatus socio-económico, pudiera acceder a los materiales necesarios para crear arte. Y finalmente, con la llegada de la computadora, incluso aquellos sin habilidades técnicas pueden ahora producir arte, lo que cuestiona la idea del "genio artístico" y democratiza aún más la práctica artística.

Es importante reconocer la estrecha relación entre el arte y la tecnología, ya que esta conexión amplía significativamente las posibilidades de la producción artística. Sin embargo, es aún más fundamental que esta producción sea consciente de su propio medio, ya que tiene la capacidad para verdaderamente cuestionarlo y con ello generar un discurso que permita a otros ser críticos de su situación vital. Ejemplo destacado de esto fue el movimiento sufragista, donde los carteles, folletos y publicaciones ayudaron a movilizar y concienciar a la población sobre la importancia del voto femenino. Este tipo de movimientos sociales muy probablemente no se hubieran producido sin la intervención de los artistas y el aprovechamiento de las nuevas tecnologías de la época para promover el cambio social.

#### **3.1. Alienmelon**

Teniendo esto claro, el arte de los nuevos medios es el arte de lo digital, y lo que nos permite lo digital es una de las mecánicas más innovadoras y propositivas en cuanto al espectador: la interacción. Un ejemplo destacado de esto es la artista Nathalie Lawhead, más conocida por su

seudónimo Alienmelon, una de mis referentes clave que me ha demostrado el potencial del arte interactivo. Ella es una artista perteneciente a la corriente del net-art, es decir, un arte creado desde, por y para internet, aspecto de su obra que considero terriblemente importante, ya que, dirigiéndome a la famosa frase "el medio es el mensaje" de Marshall McLuhan, una vez trabajas temas que pertenecen al mundo digital, al intentar traducirlos al mundo analógico estos se quedan muy cortos. Es como pretender hablar de cómo se ve el color azul a una persona que vivió toda su vida en un cuarto en blanco y negro, se puede llegar a explicar cómo es pero nunca se va a poder llevar a esa persona a una comprensión total del tema.



Figura 1. Lawhead, N (2024) Portafolio, Net Art, Alienmelon, Dimensiones variables.

Desde el momento en el que entras a su portafolio<sup>10</sup>, te invita a interactuar con la página de una manera muy diferente a como lo harías con cualquier otro sitio. Te guía a través de los distintos apartados utilizando un personaje fantasma que te hace parte de la experiencia misma. Esto contrasta enormemente con la experiencia impersonal y distante que ofrecen la mayoría de los portafolios convencionales, en los que muchas veces la interacción se limita a dar clic en imágenes para que se vean más grandes. Alienmelon aprovecha además las nuevas posibilidades que se

<sup>10</sup> Link para acceder al portafolio: [An online space of net-art, experimental games, and strange desktop apps...](#)

desbloquean al utilizar la mecánica de un personaje que se mueve libremente por el escenario, como cuando te indica que vayas hacia un lugar específico.



Figura 2. Lawhead, N (2024) Portafolio, Net Art, Alienmelon, Dimensiones variables.

Si decides ir al lugar exactamente opuesto al que te dijo, en un acto algo subversivo, te encuentras con su "Resume page", donde no encontrarás una descripción tradicional de su currículum. Alienmelon, mostrándonos que por la propia naturaleza de su quehacer artístico, no está inmersa en las mismas dinámicas que podrías encontrar en LinkedIn u otros portales convencionales a los que los demás artistas hemos estado obligados a jugar.



Figura 3. Lawhead, N (2024) *Portafolio, Net Art, Alienmelon, Dimensiones variables.*

Y no se queda solo ahí; al hacer clic sobre el fantasma, este te revela pensamientos y sentimientos íntimos de la propia artista, ampliando así la visión sobre el significado de sus obras y el propósito que la motiva a llevarlas a cabo.





Figura 4. Lawhead, N (2024) *Portafolio, Net Art, Alienmelon, Dimensiones variables.*

En términos generales, Alienmelon aborda en sus obras la experiencia de ser una persona crónicamente online, cosa que explicaré a través de su pieza titulada "Electric Love Bar (social love simulator 2k)<sup>11</sup>". Esta obra es una aplicación para computadoras que establece un paralelismo entre la búsqueda de felicidad mediante el consumo de una bebida alcohólica y la búsqueda de satisfacción a través de la aprobación en las redes sociales.



Figura 5. Lawhead, N. *Electric Love Bar, Arte Interactivo, Alienmelon, Dimensiones variables.*

<sup>11</sup> Link para acceder a la obra: [Electric Love Bar \(social love simulator 2k\)](#)



Figura 6. Lawhead, N. Electric Love Bar, Arte Interactivo, Alienmelon, Dimensiones variables.

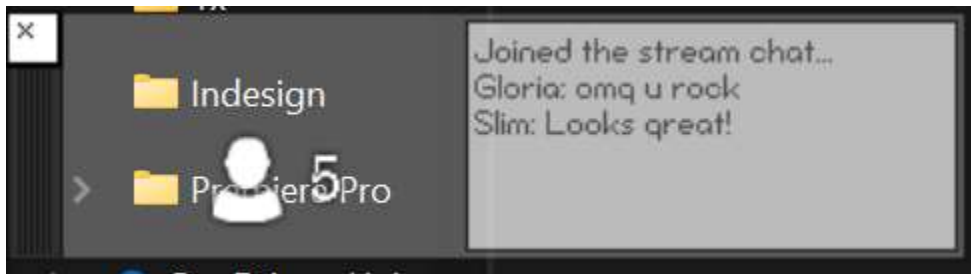


Figura 7. Lawhead, N. Electric Love Bar, Arte Interactivo, Alienmelon, Dimensiones variables.

Es un gesto simple pero muy efectivo que reconoce la profunda necesidad humana de pertenecer y ser reconocidos por un grupo, junto con la frivolidad que representa la búsqueda de estos sentimientos a través de máquinas que, aparentemente nos conectan con muchas personas, pero que al final del día son simplemente un montón de números que de vez en cuando nos dicen cosas bonitas.

Alienmelon es una artista que nos habla desde la sinceridad, reflexionando sobre una sociedad que ha crecido en torno a las redes sociales y que ahora está experimentando las repercusiones de esto de manera muy negativa. Ella aborda las inseguridades, miedos y traumas que estas plataformas están generando en nosotros. Habla de una generación que se siente cada vez más sola, pero que a su vez se esfuerza por encontrar nuevos espacios donde poder encajar. Comprende que es una generación que no ve mucha esperanza en el futuro, por lo que le habla con aquella versión pesimista del mundo y logra empatizar con ella a través de personajes tiernos con los que sientes que pueden llegar a comprender tu propia miseria.

Además, Alienmelon no solo se centra en hablar de la miseria, sino que también es muy crítica con aquellos que la generan y, sobre todo, con el sistema que parece empujarnos hacia esa dirección. Esto se ve especialmente reflejado en uno de los mini juegos de su obra más reconocida, "Everything is going to be OK"<sup>12</sup> que ya desde el propio título irónicamente comenta sobre la idea algo fantásica que algunos promueven en redes sociales, de que sin importar las circunstancias particulares de cada individuo, todo va a estar bien.



Figura 8. Lawhead, N. *Everything is going to be OK*, Arte Interactivo, Alienmelon, Dimensiones variables.

En este mini juego el jugador se encuentra con un personaje que está cayendo por una cascada y está a punto de morir. La única interacción posible es animar al personaje para que pueda salvarse por sí mismo. A medida que el jugador intenta ayudar al personaje, se involucra activamente en el

<sup>12</sup> Link para acceder a la obra: [EVERYTHING IS GOING TO BE OK](#)

acto de intentar evitar su muerte. Sin embargo, independientemente de los esfuerzos del jugador, el personaje finalmente cae por el precipicio.

Esta obra nos habla sobre el funcionamiento del apoyo que se suele brindar a través de las redes sociales, el cual, debido al sistema económico y a la dinámica propia de estas plataformas, tiende a ser un acto superficial que tiene poco impacto real en el individuo al borde de caer por la cascada. Al colocar al jugador en la posición de ser ese ser incapaz de salvar al otro que claramente está a punto de caer por la cascada, logra generar un nivel de empatía mucho mayor que el que podría generar simplemente ver un video del mismo evento o incluso contemplar una pintura dramática que represente la escena. La verdadera fuerza de la obra radica en su mecánica, en hacer que el jugador sea partícipe de lo que está ocurriendo hasta el punto de que a veces resulta difícil expresar cómo esto te hace sentir, es sacar a una persona del modo espectador que llevaba toda su vida y llevarla a un punto en el que no pueda permanecer indiferente ante lo que presencia, porque en última instancia, fue por tu culpa, tu inacción fue por la que aquel pequeño conejo cayó por el abismo.

Es precisamente esta capacidad de las experiencias interactivas la que muchas empresas están buscando y aprovechando de cierta forma. Sin embargo, puede trascender hacia algo mucho más significativo. En un mundo donde las máquinas son generalmente percibidas como entidades frías y calculadoras, estas interacciones tecnológicas nos muestran nuevas formas de interactuar con ellas, demostrando que pueden transmitir valores humanos y ayudarnos a entendernos mejor a nosotros mismos. Nos permiten expresar aspectos emocionales y empáticos que de otra manera podrían ser difíciles de manifestar.

### **3.2. Jessica Ángel**

Sin embargo, para llegar a este nivel de complejidad de expresión se necesita de alguien que conozca profundamente la tecnología, de la misma manera que un pintor debe tener conocimientos profundos en color y composición para lograr grandes obras. Para ejemplificar este punto y sin intención de querer menospreciar, sino más bien examinar lo que el medio exige, presentó la obra "Voxel Bridge"<sup>13</sup> (Jessica Ángel, 2021).



Figura 9. Ángel, J. (2021) *Voxel Bridge*, Mural y Arte interactivo, Dimensiones variables

"Voxel Bridge" es una obra artística que consiste en un mural que abarca una gran área bajo el puente de la calle Cambie en Vancouver, Canadá. Utiliza la perspectiva y el espacio para sumergir al espectador en un ambiente que le hace sentir que se encuentra en lo que la artista imagina que sería el "futuro". Aunque esta obra tiene una gran ejecución en el espacio público, la verdadera

---

<sup>13</sup> Link para acceder a la obra: [Voxel Bridge](#)

razón por la que es conocida es por su componente digital, el cual considero que es el menos desarrollado en la obra.

Este elemento digital consiste, en primer lugar, en descargar una aplicación gratuita para Smartphone. Al activarse la cámara del celular a través de esta aplicación, se puede experimentar una realidad aumentada (AR), lo que significa, en palabras simples, que se muestran elementos digitales superpuestos sobre el mural físico. Entre estos objetos digitales se encuentran una serie de 20 *NFTs* o tokens no fungibles basados en Ethereum. Los *NFTs* son una tecnología donde a un archivo digital de cualquier tipo (video, imagen, audio, texto, etc.) se le asigna un código único en la *blockchain* (cadena de bloques) que en palabras simples actúa como una especie de identificación única, similar a una matrícula de un carro, en la que en lugar de ser validada por un gobierno es validada por un ejército de computadoras. Debido a la forma descentralizada de funcionar la blockchain, los *NFTs* son extremadamente difíciles de robar o falsificar, lo que le da el valor agregado de que se garantiza la autenticidad de la obra y permite rastrear públicamente su propiedad.





*Figura 10. Ángel, J. (2021) Voxel Bridge, Mural y Arte interactivo, Dimensiones variables*

La tecnología de la realidad aumentada es muy llamativa, especialmente para aquellos que la experimentan por primera vez. Sin embargo, en el año 2021, cuando la obra fue abierta al público, la realidad aumentada ya llevaba años siendo ampliamente utilizada. Prueba de esto es un video Facebook<sup>14</sup> del 2018, donde una pequeña empresa sin muchos recursos exhibe una serie de camisetas en las que, a través de una aplicación de realidad aumentada, muestran animaciones 3D que salen de los dibujos estampados.

---

<sup>14</sup> Video accesible a través del link: [Camisetas con realidad aumentada](#)



*Figura 11. Makimono Comics (2018) Video, Duración: 30 segundos*

Una pequeña empresa de camisetas pudo lograr una hazaña aparentemente tan compleja principalmente porque, técnicamente, no es tan difícil como podría parecer. Con recursos mínimos y conocimientos básicos del medio, la mayoría de las personas pueden aprender a implementar realidad aumentada con un tutorial de 10 minutos en YouTube<sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> Video accesible a través del link: [Crea app de Realidad Aumentada con Vuforia Image Target | Unity Tutorial](#)



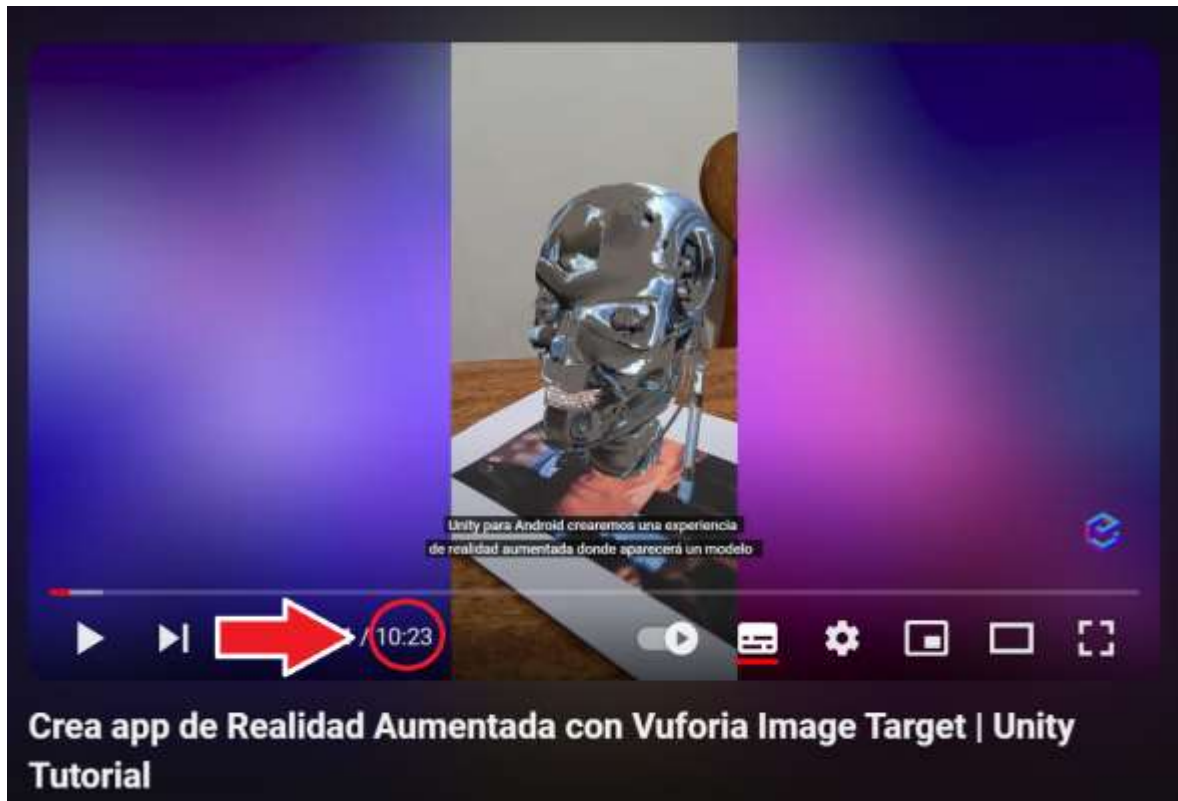


Figura 12. , Emiliusvgs (2023) Video, Duración: 10 minutos 23 Segundos

El titular de prensa<sup>16</sup> que describe la obra de Voxel Bridge como "Jessica Ángel, la artista colombiana que marca un hito con una obra digital interactiva" me parece un tanto precipitado. La interactividad de la obra se limita a una interfaz básica donde los usuarios pueden realizar acciones simples como hacer clic para ver, sin ofrecer una experiencia más profunda de interacción.

Lo más preocupante de esta superficialidad es que no se cuestiona el medio en el que se produce, como se evidencia en el controversial uso de la tecnología NFT. A pesar del ideal descrito anteriormente sobre cómo debería funcionar, actualmente se sabe que debido a la popularidad y al desconocimiento de esta tecnología, ha sido aprovechada tanto por estafadores como por artistas en busca de fama rápida. Estos últimos a menudo producen arte en cualquier nueva tecnología que

<sup>16</sup> Artículo accesible a través del link: [Jessica Ángel, la artista colombiana que marca un hito con una obra digital interactiva](#)

surja, sin contribuir realmente con algo significativo al campo del arte digital y sin cuestionarse quiénes son los que han monopolizado el medio o cuál es su impacto real en la comunidad artística.

No necesariamente digo con esto que Jessica utilizó los NFT de manera maliciosa o “para darse a conocer”. En lo personal, creo que la obra tiene ese nivel de interacción básico quizás por desconocer las posibilidades de la tecnología. Esa no es la parte relevante del asunto. Lo importante aquí es reconocer, más allá de la polémica, que el arte interactivo se ha vuelto un asunto muy complejo. Las posibilidades son amplias, casi infinitas, pero para poder explotarlas se necesita un conocimiento profundo de la propia tecnología, lo que suele ser inaccesible para la persona que estudió artes o que no posee de antemano un amplio baremo de conocimientos técnicos.

### **3.3. El arte de conocer más allá del arte**

Como alguien profundamente apasionado por la fusión entre el arte y la tecnología, he creado una multitud de piezas artísticas que me han permitido comprender las dificultades inherentes a esta unión. Por tanto, considero de suma importancia señalar, a modo de crítica constructiva, que es crucial que los artistas interesados en trabajar con medios digitales comprendan a profundidad todo lo que implica el arte de estos nuevos medios. Esto incluye aspectos fundamentales como:

**Aprender a programar:** La programación es esencial para crear obras interactivas. Si un artista no aprende a programar, no puede controlar lo que sucede en la interacción y queda a merced de lo que las grandes compañías decidan ofrecerle.

**Saber matemáticas:** Aunque un artista pueda saber programar sin matemáticas, estará igualmente limitado a lo que otras personas hayan programado anteriormente, ya que, incluso para calcular cosas tan simples como la distancia entre dos puntos, se necesita el teorema de Pitágoras.

**Saber hacer circuitos:** Aunque el artista sepa programar muy bien, si no sabe hacer circuitos estará limitado a conectar dispositivos a un ordenador central. Esto no solo lo limita a artefactos compatibles con ordenadores modernos, descartando por ejemplo televisores antiguos, sino que también obliga a que un dispositivo complejo esté siempre conectado y funcionando, aumentando la posibilidad de que se dañe, lo que es un gran inconveniente a la hora de exponer con estos artefactos.

**Estar pendiente de las novedades tecnológicas:** La tecnología avanza increíblemente rápido y esto puede facilitar el camino para muchos artistas. Desde la posibilidad de programar junto a una inteligencia artificial que te apoye hasta editar imágenes en pocos clics. No quiero decir que siempre se deba producir en función de lo nuevo que sale, ya que hay muchos artistas que hacen eso y no siempre resulta bien, pero es importante conocer lo que existe y aprovechar las posibilidades.

### **3.4. Rafael Lozano-Hemmer**

Una de las personas que nos muestra las posibilidades más allá que ofrece el medio tecnológico es Rafael Lozano-Hemmer. Este artista nacido en México estudió física y química en una universidad canadiense y luego realizó un diplomado en historia del arte. Resalto esto porque, como he señalado anteriormente, el nivel de complejidad que está adquiriendo el arte interactivo necesita que el artista tenga profundos conocimientos técnicos y conceptuales en el área a la que desea aproximarse.

Esto lo vemos particularmente en la pieza "Cloud Display"<sup>17</sup>, donde, a partir de 1600 atomizadores y un sistema que reconoce la voz humana, se logran plasmar palabras o frases dichas por una persona utilizando vapor de agua. Esta obra es una maravilla tecnológica, pero no solo se queda allí, ya que nos demuestra una idea que queda clara a lo largo de la obra de Rafael Lozano-Hemmer: la tecnología debe servir al concepto, a lo humano y nunca al revés.



*Figura 13. Lozano, R. (2019) Cloud Display, Arte Interactivo e instalación, Dimensiones: 800 x 280 x 100 cm*

El uso del vapor de agua, un material tan efímero, refuerza la idea de la temporalidad y transitoriedad. Las palabras emergen y desaparecen rápidamente, al igual que la memoria de quien las dice. Todo aquello que decimos o nos dicen son solo momentos que pueden desvanecerse con el tiempo.

---

<sup>17</sup> Link para acceder a la obra: [Cloud Display](#)

Esta obra nos demuestra una de las inmensas posibilidades del arte interactivo, en la que el arte no radica en el mecanismo que dispersa el agua, sino en la acción de la persona que, al decir la palabra, nota la momentaneidad al ver aquello que dijo reflejado desvanecerse lentamente. Es la acción la que da lugar a la reflexión sobre lo transitoria que a veces puede ser la vida y, al mismo tiempo, la magia del momento actual que se desvanece.

Pero con esto no digo que necesariamente se necesite un gran despliegue de aparatos sofisticados para poder transmitir un significado profundo. A veces, pequeñas acciones que son muy conscientes del medio en el que se mueven pueden incluso ser más efectivas a la hora de transmitir un mensaje. Para ello, “Friendfracker”<sup>18</sup> es una obra de referencia en este asunto.



Figura 14. Lozano, H. (2013) Friendfracker, Net Art, Dimensiones variables.

<sup>18</sup> Link para acceder a la obra: [Friendfracker](http://friendfracker.com)

Esta pieza consiste en una página web que, al ingresar con tu cuenta de Facebook, eliminaba automáticamente a 1 de cada 10 amigos que tuvieras. La parte interesante de esta interacción es que, a menos que elimine a alguien muy cercano de tu lista de amigos, probablemente no te darás cuenta de quién fue eliminado. Esto nos hace reflexionar sobre lo efímero, poco significativo y superficial que pueden llegar a ser las relaciones en las redes sociales, donde muchas veces interactuamos con solo uno o dos de nuestros contactos de manera regular.

Es así que alguien como Lozano-Hemmer es especialmente relevante en el mundo actual, donde nuestra relación con la tecnología está mediada predominantemente por grandes intereses económicos, como explicaremos más adelante. Necesitamos nuevas formas de interactuar con las tecnologías que nos demuestran que estas no son intrínsecamente frías y amorales, sino que, por el contrario, nos muestran su potencial para mejorar la calidad de vida, fomentar la creatividad y fortalecer los lazos humanos.

#### 4. El primer momento del internet

Tal y como describen en el texto "How the Internet Happened: From Netscape to the iPhone" (B. McCullough, 2018), en sus primeras etapas, el acceso al internet era reservado principalmente para expertos en informática que tenían conocimientos técnicos para navegar por la red utilizando códigos y protocolos específicos. Sin embargo, a medida que la tecnología evolucionó y se volvió más accesible para el público en general, surgieron navegadores web que simplificaron enormemente la experiencia de navegación.

Actualmente, lo primero que te encuentras al abrir cualquier navegador es una barra para escribir cualquier cosa que desees buscar, acompañada de un botón en forma de lupa para activar la búsqueda. Es un diseño de interfaz<sup>19</sup> simple pero eficaz que, aunque contribuyó a que Google se convirtiera en una de las grandes compañías tecnológicas más importantes del mundo (Big tech<sup>20</sup>), el factor más determinante para este éxito fue, sin duda, su algoritmo de búsqueda.

Este algoritmo se llama PageRank<sup>21</sup> y para explicar su funcionamiento imaginemos primero que estás en una fiesta y necesitas saber quién es la persona más popular para darle un premio al final de la noche. La primera idea que se te viene a la cabeza es contar cuántos amigos tiene cada uno, pero, rápidamente te das cuenta que una de las personas que estas analizado es amigo del

---

<sup>19</sup> Una interfaz es como la puerta de entrada a una computadora o a un teléfono. Es la manera en que las personas pueden hablar y dar instrucciones a la máquina, como hacer clic en iconos o escribir mensajes, para que haga lo que queremos.

<sup>20</sup> El término Big Tech se refiere coloquialmente a las principales empresas tecnológicas a nivel mundial, que se utiliza para señalar la concentración de poder y la influencia que estas empresas tienen en la economía y la vida cotidiana.

<sup>21</sup> Información basada en el libro "Google 's PageRank and Beyond: The Science of Search Engine Rankings" (Langville, A. N., & Meyer, C. D., 2006)

influencer<sup>22</sup> Mr Beast<sup>23</sup> y el solo hecho de salir en uno de sus videos ya lo hace más popular que cualquier otro en la fiesta. Entonces, para solucionarlo, no solo cuentas cuántos amigos tiene cada persona, sino que también consideramos la popularidad de los amigos de ese individuo. Si tienes amigos populares, eso te hace más popular que alguien que tenga muchos amigos pero que no sean populares.

Ahora bien, este sistema presenta un gran problema. Imagina que no tienes forma de confirmar quién es amigo de quién a menos que le preguntes a cada individuo. Esto abre la puerta a que algunas personas mientan, afirmen falsamente que son amigos de personajes famosos o que un grupo de individuos que, con el objetivo de mejorar su puntaje, se agremie y asegure de manera fraudulenta que todos son amigos entre ellos. Google se percató de esta manipulación y, en un principio, intentó corregirla manualmente, añadiendo parches al algoritmo a medida que surgían los problemas. No obstante, a medida que Internet crecía en tamaño, también lo hacía la cantidad de dinero que se podía obtener a través de él. Esto propició que más personas sin escrúpulos hicieran cualquier cosa con tal de explotar el algoritmo a su favor y así aparecer en las pantallas de un mayor número de personas.

Con esto, observamos un tema de suma importancia que vamos a considerar a lo largo de este trabajo. Desde los inicios del internet tal como lo conocemos hoy, los algoritmos han condicionado la forma en que las personas actúan. Esto propicia situaciones donde, por ejemplo, si el algoritmo favorece más las imágenes de perritos, los creadores de contenido optarán por utilizar más de estas imágenes para obtener visibilidad. Esto a su vez genera que las personas consuman más imágenes de perritos, ya que es un tema que parece popular para el algoritmo por lo mucho que se encuentra en la web, retroalimentando la acción. Este ciclo crea la ilusión de que las imágenes de perritos

---

<sup>22</sup> El término influencer fue un término creado por la prensa para definir a personas que en redes sociales tuvieran una gran cantidad de seguidores jóvenes a los cuales pudiesen influenciar, aunque actualmente se usa para describir cualquier persona con un gran número de seguidores independientemente de su influencia sobre estos.

<sup>23</sup> Mr Beast es un creador de contenido en YouTube que se hizo extremadamente popular por hacer videos exagerados en los cuales regala grandes sumas de videos o realiza gestos caritativos.



son realmente lo que las personas desean ver en sus redes, sin tener en cuenta que otros tipos de contenidos no están siendo promocionados de manera equitativa.

Este fenómeno da lugar a lo que en el libro de “Armas de Destrucción Matemática: Cómo el Big Data aumenta la desigualdad y amenaza la democracia” (C. O’Neil, 2017) se denomina un "bucle de retroalimentación". En términos generales, este bucle implica que un algoritmo con la capacidad de influir en el comportamiento de una gran parte del sector al que se dedica, como el caso de las búsquedas de Google, condiciona a su vez la forma en que dicho sector se comporta. Esto genera relaciones falsas entre lo que se hace y el efecto que genera, perpetuando ciertos comportamientos sin tener en cuenta si son la mejor opción, como con el caso de Google en el que las páginas que te recomendaba realmente no eran las que te darían la mejor información sobre lo que estás buscando, si no las que más complacían al algoritmo.

En vista de este desafío monumental y con el objetivo de proporcionar un servicio mejorado, Google decidió implementar una red neuronal. Esta red toma toda la información que tenga disponible de los usuarios, como sus búsquedas, el contenido que consumen, con que interactúan, cuanto tiempo lo hacen, datos en sus perfiles como edad, nacionalidad y género, entre muchos otros elementos. Con esta inmensa base de datos almacenada en servidores que físicamente podría ocupar el espacio de varios centros comerciales, la máquina ha aprendido de manera parcialmente autónoma que hay relaciones entre quien eres y qué es lo más probable que busques. Un ejemplo de esto es la palabra "perico", si buscas esta palabra en google desde Canadá el primer resultado de búsqueda será relacionado con el pájaro que lleva este nombre.

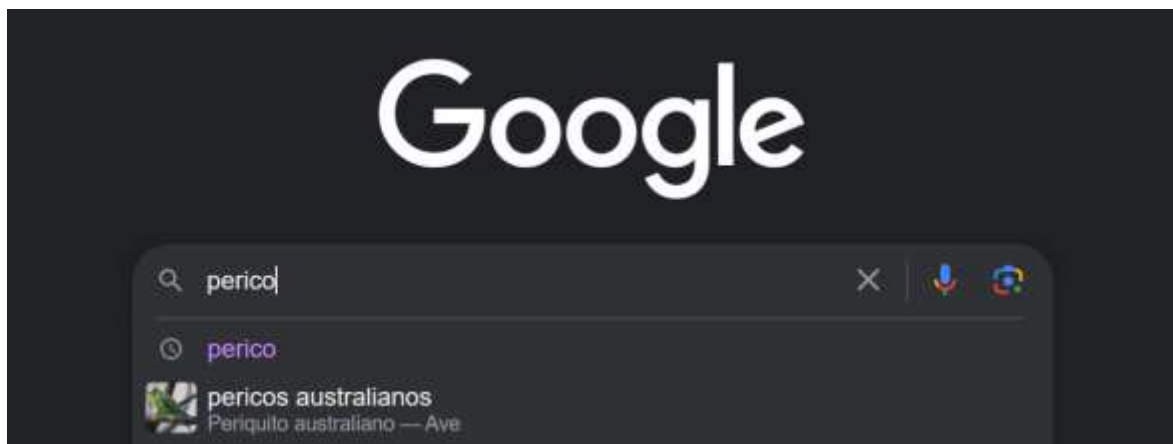


Figura 15. (2024) Captura de pantalla, búsqueda en Google

Sin embargo, si buscas "perico" desde Colombia, en lugar de obtener resultados relacionados con el animal, el primer resultado de la búsqueda estará relacionado con lo que en la jerga coloquial se entiende como perico, es decir, una droga.

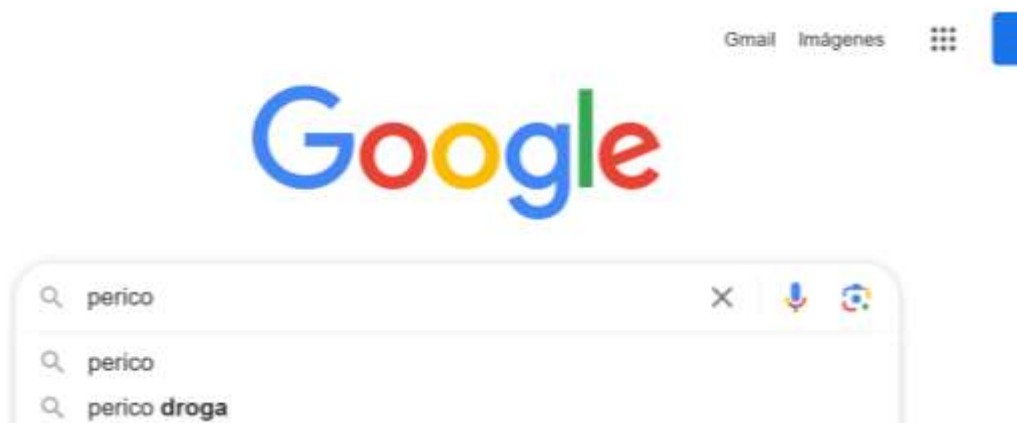


Figura 16. (2024) Captura de pantalla, búsqueda en Google

Esto sucede a pesar de que en Colombia existen muchos otros usos para la palabra "perico", como referirse al café con leche o a los huevos revueltos dependiendo de la región. El hecho de que la búsqueda se dirija directamente a la expresión más extrema del uso de la palabra "perico" en Colombia ya es muy problemático. Sin embargo, indagando más en el tema se pone mucho peor.

#### 4.1. ¿Por qué ni siquiera puedo comer una pera en paz?<sup>24</sup>



Figura 17. (2022) ¿Por qué ni siquiera puedo comer una pera en paz?, Video experimental, Duración: 3 minutos 5 segundos

La automatización<sup>25</sup> a través de las redes neuronales es una tecnología que los ingenieros a menudo tratan como un elemento imparcial. Su argumento se basa en la idea de que al no tener un control riguroso por parte de los humanos se logra una búsqueda libre de sesgos y adaptada al usuario. Sin embargo, la realidad es que el simple hecho de establecer parámetros de evaluación introduce un sesgo en el comportamiento de la máquina. Un ejemplo claro de esto se observa en el YouTube<sup>26</sup> de hace unos años, en el que existían dos parámetros de evaluación fundamentales: el tiempo de

---

<sup>24</sup> El video está disponible en el link: [¿Por qué ni siquiera puedo comer una pera en paz?.mp4](#)

<sup>25</sup> La automatización es el proceso por el cual se asignan a las máquinas realizar tareas que antes necesitaban intervención humana.

<sup>26</sup> Basado en la publicación “Deep Neural Networks for YouTube Recommendations” referenciado al final y accesible a través del link: <https://research.google/pubs/deep-neural-networks-for-youtube-recommendations/>

visualización, que implica la retención de la audiencia, y la predicción de qué contenidos generarán clics. Esto resultó en la priorización de vídeos largos sobre los cortos, creando un "bucle de retroalimentación" que ha afectado negativamente a una gran cantidad de contenidos que, por su naturaleza, deben presentarse en formatos breves. Esto resultó especialmente devastador para la animación independiente, YouTube ya no los recomendaba sin importar si a los usuarios les gustaba ese contenido y para "seguir siendo relevantes" tenían la necesidad de prolongar la duración de los videos, lo que solía pasar un esfuerzo de semanas a uno de meses. La repentina exigencia hizo que el proceso de producción se volviera financieramente inviable que provocó la retirada para muchos creadores y estudios independientes. Esto generó una oleada de contenido que no aportaba mucho, fáciles de producir y que eran excesivamente largos, como por ejemplo, videos de personas jugando videojuegos como Minecraft<sup>27</sup>. Con el tiempo, estos contenidos perdieron su atractivo para una parte considerable del público, lo que llevó a la plataforma a recomendar contenidos que, aunque relacionados con los temas identificados por el algoritmo, siempre se llevaron al extremo. Un ejemplo de ello fue la tendencia radical del crudiveganismo<sup>28</sup>, que surgió como una derivación de la búsqueda por contenido relacionado con la nutrición saludable y del veganismo regular.

Con este conocimiento previo, llevé a cabo una serie de experimentos empíricos con la red, entrenando algoritmos con diferentes perfiles que presentaban distintas tendencias políticas, sociales y aspiracionales. Esto me permitió observar cómo las tendencias de comportamiento influyen significativamente en las búsquedas. Cuanto más se entrena el algoritmo, más especializados y extremos son los resultados que ofrece. Esto, en mi opinión, contribuye a la creciente ola de radicalización de la sociedad, donde prevalecen visiones del mundo incapaces de considerar otras perspectivas.

---

<sup>27</sup> "Minecraft" es un videojuego de construcción y aventuras en un mundo abierto, donde los jugadores pueden explorar, recolectar recursos y construir estructuras utilizando bloques.

<sup>28</sup> El "crudiveganismo" es una forma radical del veganismo donde se consumen únicamente alimentos vegetales que no han sido cocinados (manteniendo los alimentos por debajo de los 42 grados Celsius) y que se consideran amigables con el medio ambiente.

Esto fue lo que finalmente inspiró mi deseo de crear una propuesta artística que mostrará cómo los algoritmos llevan a la creación de microcosmos hiper-especializados que afectan nuestra percepción del mundo de forma muy extremista. Mi objetivo principal con esta pieza era lograr que las personas comprendieran, de manera visual a través del uso de la mecánica, el cómo funcionan estos algoritmos. Quería que llegaran a conclusiones que los hicieran reflexionar sobre situaciones que probablemente han experimentado en la red. La idea inicial era representar este problema mediante un videojuego en el que se realizaría una búsqueda inicial de la palabra sencilla de la cual se obtendrían resultados relacionados a esa palabra. Luego, el jugador daría clic en los resultados de búsqueda que darían pie a otros resultados vinculados, creando una especie de rizoma que permitiría visualizar cómo se enlazan los hipervínculos. Por ejemplo, se podría pasar de la sencillez de la palabra "pera" a una noticia sobre cómo los fenómenos del cambio climático han generado una disminución en la producción global de peras. Admito que era una idea muy ambiciosa y, por tanto, casi imposible de desarrollar para una sola persona. Por lo tanto, y debido a las limitaciones técnicas para llevar a cabo una tarea de tal magnitud, opté por crear un video que transmite la idea de cómo imaginaba que funcionaría esta experiencia.

El recorrido comienza con la palabra de búsqueda más sencilla y común que se me ocurrió: "pera", una simple fruta que todos hemos comido alguna vez.



Figura 18. (2022) ¿Por qué ni siquiera puedo comer una pera en paz?, Video experimental, Duración: 3 minutos 5 segundos

Una vez que se realiza la búsqueda, aparecen tres caminos posibles para elegir aparentemente inofensivos.

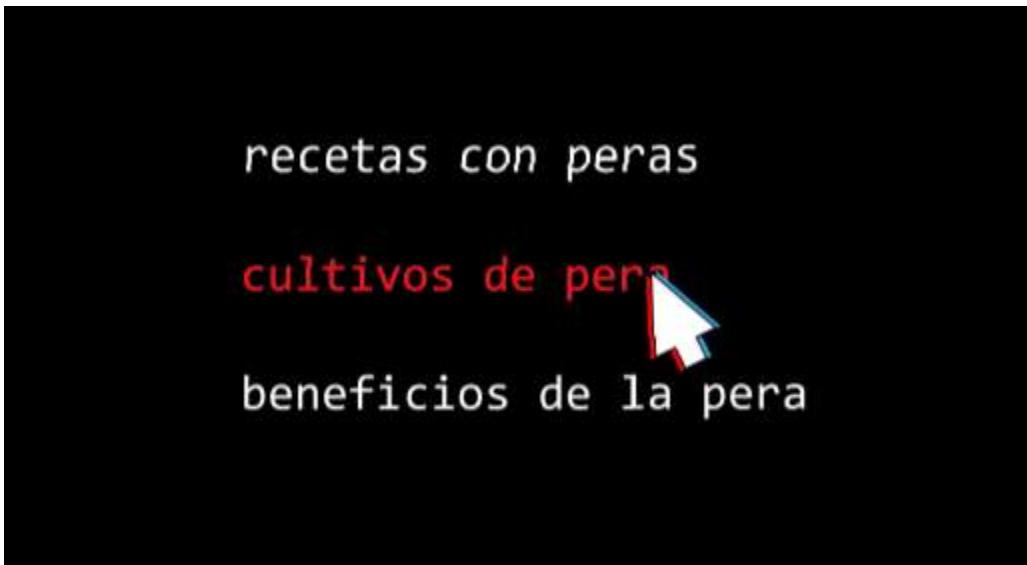


Figura 19. (2022) ¿Por qué ni siquiera puedo comer una pera en paz?, Video experimental, Duración: 3 minutos 5 segundos

Sin embargo, a medida que se van seleccionando más y más opciones, el algoritmo va almacenando palabras y las va volviendo cada vez más extremas.



Figura 20. (2022) *¿Por qué ni siquiera puedo comer una pera en paz?*, Video experimental, Duración: 3 minutos 5 segundos

Se llega así a un punto de saturación en el que, al ver una pera en la red, ya no se está pensando simplemente en su naturaleza como fruta, sino que se percibe mucho más allá de ser solo una simple pera. Es la fiel representación de aquellos microcosmos de los que hablé al principio, los cuales nos llevan a los lugares más extremos posibles. Si esto puede ocurrir con conceptos tan simples, surge la pregunta inevitable: ¿qué sucederá con temas más complejos?

En gran medida, considero que la obra fue exitosa y que logré alcanzar el objetivo de hacerla accesible. Esto lo afirmo porque la pieza fue expuesta en el Palacio de la Cultura, y mi abuela, al asistir a verla, pudo comprender en cierta medida de qué se trataba. Considero esta experiencia como una pequeña victoria, aunque, querido lector, no deberías acostumbrarte a ello, ya que no habrá muchas de estas en esta memoria.

## 4.2. Ya no es la misma pera para todo el mundo<sup>29</sup>



Figura 21. (2022) *Ya no es la misma pera para todo el mundo*, Ilustración digital, Serie de 4 Gifs animados en loop, Dimensiones: 1920 x 1080 pixeles.

Retomando el tema de las redes neuronales híper-especializadas de la pieza anterior ¿Por qué ni siquiera puedo comer una pera en paz? Ahora me enfoco en preocuparme en el efecto psicológico que tendría este funcionamiento algorítmico en cada uno de los individuos de un grupo de cuatro personajes, cada uno arraigado en una personalidad distintiva: Una vaca acomplejada, un gato impresionable, un lobo empático y un oso sabelotodo.

Si bien sostengo que las ideas detrás de esta pieza eran buenas, reconozco que en esa época no tenía claro exactamente lo que quería tratar. La obra intentó abordar aspectos psicológicos

---

<sup>29</sup> Los gifs están disponible en el link: [Ya no es la misma pera para todo el mundo](#)



complejos de distintas personalidades que yo, como artista, sólo comprendía de manera superficial y, por lo tanto, no ofrecía nada más allá del sentido común; es claro y evidente que alguien nervioso tendería a sentir nervios, o que una persona acomplejada experimentaría complejos.

Para un lector que no esté familiarizado con el arte académico, esta pieza podría parecer estéticamente agradable y por eso parecer ser buena, no los culpo, en su momento me quejé por el hecho de que el trabajo de tres semanas sin dormir había sido destruido por la crítica. Sin embargo, la retrospectiva de una persona a punto de graduarse me lleva a reconocer que mi enfoque fue por un lado, no era comprensible sin que yo la explicara y, por otro lado, superficial.

### **4.3. Juan Obando**

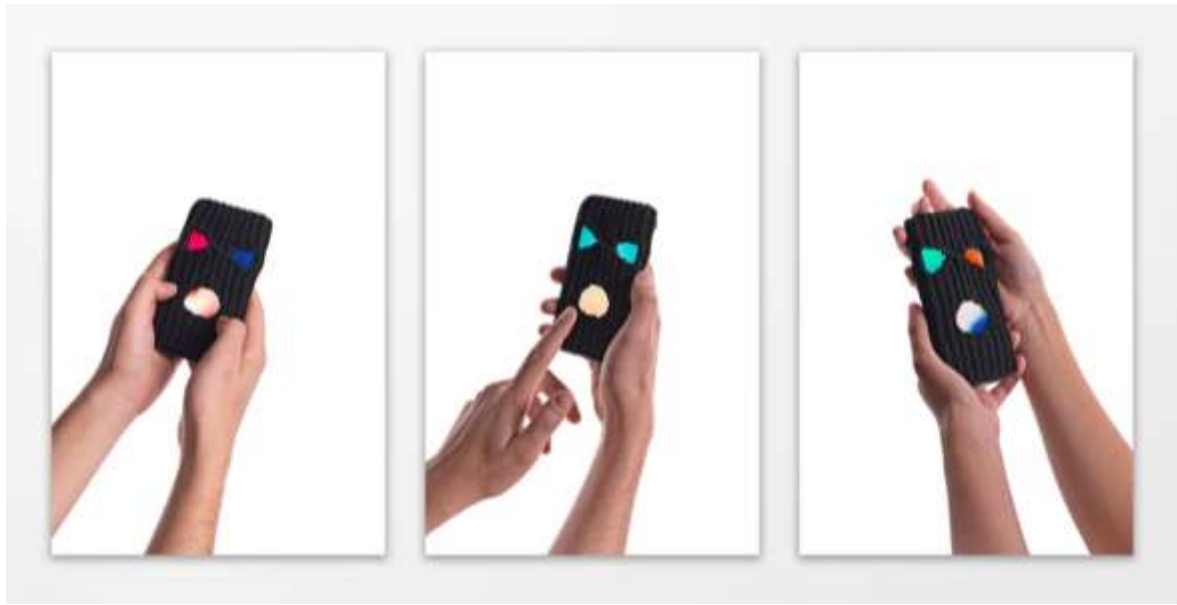
El arte debe ir más allá, el tema no puede ser algo que no conozcas ni parecer la primera idea que se te ocurrió. Para que lo entiendas mejor, hagamos un ejercicio de pensamiento: imagina que quieres hablar sobre lo molesta que es la publicidad en las aplicaciones para celulares. Seguro te ha pasado más de una vez entrar a una app y tener que esperar 30 segundos para hacer cualquier cosa, lo cual resulta muy frustrante. ¿Cómo podrías abordar este tema de manera visual? Lo primero que se te podría ocurrir es tomar la palabra “anuncios” y tacharla con una “x” o una línea gigante roja en diagonal.



*Figura 22. Jtredden, Wikimedia Commons (2017). Diseño vectorial, Dimensiones: 1080 x 1080 pixeles.*

Pero este es un enfoque muy obvio, más propio tal vez del diseño. Para que sea arte, hay que hacer más que simplemente hacer que el espectador piense que alguien está descontento con esta problemática sin decir nada más que eso; hay que hacerle sentir algo que pueda movilizar y llevarlo a la reflexión. Entonces, ¿cómo generar simpatía por algo que es meramente visual?

En cuanto a esto Juan Obando tuvo una idea bastante ingeniosa para abordar este problema. ¿Y si, en vez de mostrar la publicidad, mostramos la acción física que esta genera?



*Figura 23. Obando J (2020) Adblockers, Fotografía, Dimensiones variables*

AdBlockers es una serie de tres imágenes colocadas en una caja de luz. En cada una de estas imágenes, se observa un iPhone recubierto por una funda que incorpora dos conceptos muy interesantes: Por un lado, la funda señala los lugares físicos en la pantalla del iPhone donde es más probable encontrar los botones de "saltar anuncio" en las aplicaciones, un detalle que resuena profundamente con cualquiera que haya experimentado la frustración de la publicidad intrusiva en sus dispositivos. Por otro lado, la funda hace referencia a un pasamontañas, lo que sugiere de manera un poco cómica que los celulares son una especie de ladrón de información.

Para captar estos guiños y comprender de qué trata la obra, no puede ser solo con una vista superficial, requiere que además de la vista haya un proceso de pensamiento más reflexivo y crítico. Sin embargo, una vez que se entiende qué es lo que quiere decir, genera un golpe de simpatía que despierta un sentimiento de complicidad y reconocimiento en el espectador. Este momento de realización no solo crea una conexión emocional, sino que también refuerza el mensaje crítico de la obra, haciéndonos conscientes de la omnipresencia y las implicaciones de la publicidad digital.

El concepto de la obra habla efectivamente de los bloqueadores de anuncios. No obstante, la obra va más allá de esta superficie y aborda temas más amplios y complejos, como el espionaje y la amenaza que representan los dispositivos móviles en términos de privacidad. Al centrarse específicamente en el iPhone, la serie también crítica la idolatría hacia una marca que se presenta como la protectora de nuestros datos, cuando en realidad, participa activamente en prácticas que comprometen nuestra privacidad.

#### 4.4. Formulario de registro infinito

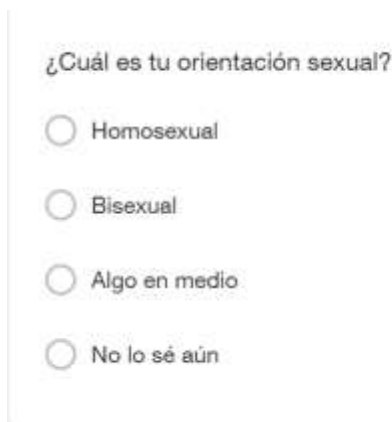


Figura 24. (2023) Formulario de registro infinito, Net Art, Dimensiones variables.

La difusión masiva de las páginas web a través de Internet al principio fue caótica, cada página tenía sus propias dinámicas y cierta libertad. Esto cambió cuando las empresas y los magnates tecnológicos vieron que la estandarización facilitaría la creación de más páginas web al permitir el uso de códigos similares, lo que también haría más intuitiva la interacción con las interfaces para los usuarios. Así llegamos a uno de los estándares de la industria más molestos: el "Sign up"

o página de registro, que, aunque facilita la navegación, presenta problemas como la recopilación de información y la aceptación obligatoria de términos de uso.

Además de sus problemas evidentes, como el uso de la información recopilada y la aceptación obligatoria de términos de uso, estos registros estándar también pueden incluir manipulación a través del lenguaje y el diseño de la interfaz. Esto lleva a la crítica a través de esta obra artística que simula un registro común como cualquier otra plataforma. Sin embargo, a medida que avanzas en los requisitos, estos se vuelven cada vez más peculiares y extravagantes, llevando al límite la interfaz, la manipulación y el uso del lenguaje. Por ejemplo, podría incluir preguntas abiertas cuyas respuestas se limitan a sí o no, o todas las respuestas podrían ser esencialmente idénticas, omitiendo elementos fundamentales como la inclusión de la heterosexualidad en una pregunta sobre preferencias sexuales.



¿Cuál es tu orientación sexual?

Homosexual

Bisexual

Algo en medio

No lo sé aún

Figura 25. (2023) Formulario de registro infinito, Net Art, Dimensiones variables.

La idea detrás de estas preguntas es que haya una cantidad absurdamente grande, de manera que completarlas tome horas. Conforme avanzas, las preguntas se vuelven cada vez más absurdas; por ejemplo, en una etapa avanzada, podría preguntarte si prefieres azul o rojo, y sin importar tu respuesta, te etiquetaría como racista. El propósito principal es que, más allá del entretenimiento inicial de responder preguntas sin sentido, te lleve a cuestionarte por qué estás invirtiendo tiempo

en llenar estos formularios. Este ejercicio busca provocar una reflexión sobre lo absurdo de proporcionar automáticamente información personal a cualquier página web, sin importar cuán básica sea, simplemente para acceder a sus servicios.

Esta obra tenía un gran potencial; sin embargo, debido a limitaciones técnicas, quedó más bien como una idea gráfica y conceptual que nunca pudo materializarse.

## 5. El segundo momento del internet

El segundo momento es la actualidad, al menos al momento de escribir esta memoria. Aunque todavía se conserva la mecánica de búsquedas en la red y los algoritmos asociados a ellas, la realidad es que la mayor parte del tráfico de internet se da por medio de las predicciones de una red neuronal que determina el contenido que podría interesarte y que se retroalimenta con el material que consumes.

Tomemos, por ejemplo, la aplicación más importante de esta época: TikTok. Popularmente se cree que esta aplicación logró tener un gran impacto como red social por manejar un formato de videos cortos. Si bien este es un factor importante para explicar su éxito, hay otro factor mucho más crucial: el algoritmo de recomendaciones. Aunque podemos buscar contenidos, la mayoría de las veces la aplicación no permite elegir el contenido que vayas a consumir. Como usuario, solo tienes la opción de ver o pasar de video en lo que llamaríamos un "scroll infinito" (del que se hablará más adelante). Por lo tanto, es de fundamental importancia que el contenido que la aplicación te muestre sea algo que te haga quedarte más tiempo en la plataforma. Si te recomienda muchos contenidos que no te gustan, te aburrirás fácilmente y dejaras la app.

Si la manipulación de los algoritmos de búsqueda ya resultaba en una experiencia sesgada y manipulada, no alcanzamos a imaginar qué tipo de manipulaciones existen en los contenidos recomendados de forma automatizada. La mayoría de personas en la actualidad perciben el mundo a través de publicaciones en redes sociales, y los discursos que se manejan en estas plataformas suelen ser falsos o, cuanto menos, inexactos. Esto genera la sensación de que con unos pocos segundos ya se puede tener un buen conocimiento sobre un tema, cuando la realidad es que, si esos conocimientos que las masas están creyendo no se confrontan, terminan siendo sesgados en el mejor de los casos.

Además, el algoritmo no busca necesariamente los contenidos que te puedan interesar o gustar, sino aquellos que te generen una reacción emocional fuerte, no importa si esa emoción es ira, tristeza o alegría intensa; lo relevante es que esos fuertes sentimientos te impulsen a compartir el contenido, comentarlo y verlo durante el tiempo que sea necesario.

Con esto, ya tenemos los ingredientes perfectos para un cóctel de desintegración social, la polarización de la población y radicalismos:

- Personas en un sistema cada vez más desigual que les hace ver que están viviendo peor.
- Creadores de contenidos extremistas y desinformados logrando que muchos se adhieran a sus ideas con la creación de enemigos en común a erradicar (Aplica para todos los bandos, izquierda, derecha y todo lo que se les cruce).
- Un medio de comunicación masiva que promueve el consumo de contenidos basados en la emocionalidad que generan.
- Una legislación lenta que hace imposible regular los contenidos.
- La "libertad de expresión", que justifica discursos de odio y violencia directa (De nuevo, aplicado para todos los bandos).

### **5.1. Nicky Case**

Nicky Case es una artista que ha creado una variedad de videojuegos, videos y ha escrito muchos blogs sobre cómo escribir. Sin embargo, para los fines de esta investigación, solo hay una obra suya que es relevante “We Become What We Behold”<sup>30</sup>.

---

<sup>30</sup> Juego disponible en el link: [We Become What We Behold](#)





Figura 26. Nicky, C. (2016) *We Become What We Behold*, Arte Interactivo, Dimensiones variables

Este es un videojuego interactivo que te coloca en el papel de un fotógrafo de prensa. En el juego, tu tarea es tomar fotos de las personas que pasan por un espacio urbano. Cada foto que tomas genera automáticamente un titular de prensa que refleja la imagen capturada.



Figura 27. Nicky, C. (2016) *We Become What We Behold*, Arte Interactivo, Dimensiones variables

Los personajes que recorren el entorno reaccionan de acuerdo a los titulares generados por las fotos que tomas.

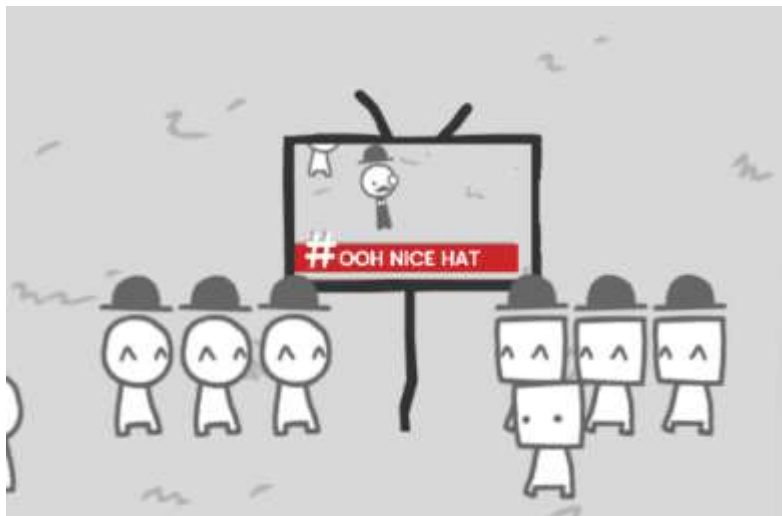


Figura 28. Nicky, C. (2016) *We Become What We Behold*, Arte Interactivo, Dimensiones variables

Y a medida que vas tomando más fotos estos titulares se van volviendo cada vez más agresivos y radicales, llegando a un punto en el que se enfrentan los círculos y los cuadrados



Figura 29. Nicky, C. (2016) *We Become What We Behold*, Arte Interactivo, Dimensiones variables

Y aunque hay personajes que no están corrompidos por el odio hacia los demás, los titulares que no se consideran interesantes no reciben atención.



Figura 30. Nicky, C. (2016) *We Become What We Behold*, Arte Interactivo, Dimensiones variables

Hasta que llega a un punto inevitable en el que alguien en un círculo mata a un cuadrado, lo que provoca un llamado al pánico total.

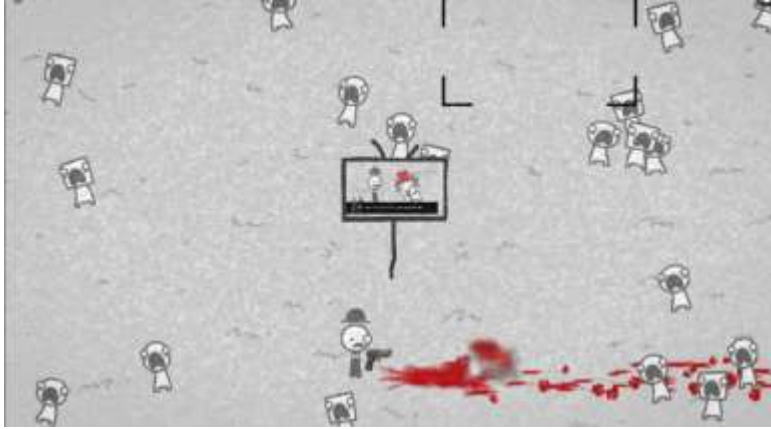


Figura 31. Nicky, C. (2016) *We Become What We Behold*, Arte Interactivo, Dimensiones variables



Figura 32. Nicky, C. (2016) *We Become What We Behold*, Arte Interactivo, Dimensiones variables



*Figura 33. Nicky, C. (2016) We Become What We Behold, Arte Interactivo, Dimensiones variables*

Esta es una obra de arte interactivo muy interesante, ya que pese a haber una interacción limitada es muy intuitiva, transmitiendo muy bien el mensaje que quiere contar y hace que sea una experiencia que mueve al espectador de su zona de confort.

Las palabras difundidas por un medio digital influyen en la actitud de personas como tú o como yo, llevándolas a puntos extremos de violencia en los que la razón se pierde y se toma una postura en favor o en contra sin un entendimiento claro. Y esto, cabe aclarar, no solo ocurre en los titulares de noticias, sino en todo el entorno que rodea a las redes sociales, especialmente gracias a los algoritmos que, como hemos explicado, avivan aún más el fuego de un sentimiento latente en los individuos que con un pequeño impulso son capaces de generar una masacre.

Esta problemática también afecta a niveles menos extremos, pero igualmente negativos para la sociedad. El simple gesto despectivo hacia el otro ya destruye el tejido social que nos une y vulnera a personas que, sin duda, no lo merecen. Esto me inspiró a crear una experiencia interactiva que pueda llegar a ser igual de cercana al espectador y que muestre otro lado del azar que nos ha dejado el algoritmo.

## 5.2. Salva a Randy



Figura 34. (2023) ¡Salva a Randy!, Arte interactivo, Dimensiones: 1080 x 1080 pixeles

Un gran ejemplo de las consecuencias micro de la desintegración social es nuestra incapacidad general para ayudar a los vulnerables o generar un cambio en la sociedad. Este es el eje principal de mi pieza artística llamada “Salva a Randy”<sup>31</sup> un videojuego utiliza una mecánica muy común en la industria del videojuego: recolectar una serie de elementos, acción a la que le doy el fin de "ayudar" a una variedad de personajes que parodian situaciones reales en las que se pidió ayuda por internet, ya sea para “el Amazonas que se está incendiando” o para “una familia pobre que no

---

<sup>31</sup> Video de la obra accesible a través del link: [Salva a Randy.mp4](#)

tiene para comer”. Estas situaciones, cada día más comunes, terminan siendo, en el peor de los casos, una estafa y, en el mejor de los casos, solo una acción que no tiene ningún efecto en la problemática real.

Y es esta propia imposibilidad de actuar la expresó haciendo imposible recolectar todos los elementos, lo que genera que los jugadores siempre pierdan. En las pantallas de Game Over cuento, de manera narrativa, lo que sucede con los personajes que “ayudas”, jugando con los sentimientos del espectador, especialmente con la frustración de no poder completar una tarea, junto con personajes cada vez más exigentes. Esto busca provocar una reflexión sobre cómo los contenidos que consumimos son espejismos que nos generan emociones tan fuertes que los creemos reales, explotando nuestra necesidad de ayudar y la aparente facilidad de hacerlo en línea, que nos hace sentir que estamos logrando algo cuando, en realidad, es probable que no estemos haciendo nada significativo.

Esta pieza fue bien recibida, aunque también recibió críticas por ser un juego un tanto cómico. Sin embargo, me di cuenta de que es precisamente este enfoque el que quiero desarrollar. Este fue el punto definitivo en mi carrera en el que comprendí que la expresión por medio de las mecánicas del juego tiene el potencial de convertirse en una nueva forma de arte. Así, introduje en mis obras el término "crítica lúdica", es decir, conducir a una reflexión a través de los mecanismos propios de los videojuegos, jugando con la subversión de las expectativas, la motivación y la búsqueda de una recompensa. Este enfoque nutrió increíblemente mi comprensión conceptual de lo que mi arte debía hacer, haciéndome consciente de lo que produzco y con qué propósito lo hago.

Así que con esta nueva conciencia me pregunte ¿Y si en vez de mostrar a través de la frustración lo hago a través de la relajación y la contemplación?

### 5.3. Just scroll down



Figura 35. (2023) *Just Scroll Down*, Página Web, Dimensiones variables.

En una sociedad inmersa en una era digital, los mecanismos con los que funcionan las redes sociales afectan significativamente la manera en que la psique de las personas opera. Un ejemplo notable es el "scroll infinito", que permite consumir rápidamente contenidos cortos. Este gesto simple pero significativo, sumado al afán por ser veloces, productivos y eficaces, ha contribuido a que nuestra vida se mueva a un ritmo cada vez más acelerado. Esta aceleración constante genera una falta de atención y de tiempo para dedicar a las diversas actividades que realizamos. Como resultado, la contemplación, una virtud esencial para desconectar, reflexionar y desarrollar un pensamiento crítico, se ha vuelto cada vez menos frecuente en nuestra rutina diaria.

"Just Scroll Down" o, en español, "Solo scrollea hacia abajo", es una obra que llama a detenerse y reflexionar. Utilizando el mismo mecanismo del scroll infinito, invita a sentarse y relajarse un rato en medio de la ajetreada vida cotidiana. La obra presenta un despliegue de colores difuminados entre sí, en los cuales aparecen frases y experiencias reflexivas a intervalos aleatorios. Esto motiva



al espectador a seguir interactuando con la pieza, con la esperanza de encontrar respuestas sobre cómo afrontar nuestras realidades digitales.

Esta pieza fue expuesta en el edificio La Naviera, donde la participación del público fue muy receptiva. Hubo personas que observaron la obra durante más de media hora, lo cual considero un gran logro y un hito, teniendo en cuenta que el tiempo de atención promedio para ver las obras es de aproximadamente cinco minutos. Este nivel de compromiso sugiere que la pieza logró su objetivo de crear un espacio de contemplación y reflexión en medio de la vorágine de la vida moderna.

#### **5.4. Color post**

Como continuación de mi exploración en torno a esta reflexión lúdica, comencé a pensar las alternativas a la creciente saturación de contenidos en las redes sociales y cómo las personas podrían adoptar nuevas formas de socialización y de interacción con el contenido digital. Ante la sobrecarga de información y estímulos visuales, pensé en la posibilidad de crear experiencias que permitan una relación más consciente y pausada con el contenido.

Siguiendo esta línea de ideas, retomé el color como un recurso fundamental, no solo por ser un elemento visual muy llamativo, sino también porque sirve para provocar la reflexión de una manera abstracta. Así fue como llegué a la idea de crear un Facebook en el que, en lugar de compartir contenidos, se compartirían colores.



*Figura 36. (2024) Color post, Arte interactivo, Dimensiones variables*

A decir verdad, la versión que pude realizar de la pieza era claramente limitada debido a que crear una red social completa es una tarea titánica, que incluye una cantidad de costos y conocimientos que no tengo, como el manejo de servidores, la gestión de inicios de sesión y la seguridad de las sesiones, entre otros. Por lo tanto, lo que pude lograr fue una versión reducida de la interacción, en la que los usuarios solo pueden ver colores aleatorios y compartirlos a través de correo electrónico. Aunque esta versión es limitada, proporciona una introducción a la idea de compartir colores como una forma alternativa de interacción digital.



Figura 37. (2024) Color post, Arte interactivo, Dimensiones variables

Esta versión limitada no fue comprendida por los evaluadores de la entrega, en parte porque el diseño de la interfaz no era intuitivo como había anticipado, y en parte porque los evaluadores pertenecían a una generación menos familiarizada con este tipo de sistemas informáticos. Como resultado, mi obra fue destruida en cuestión de minutos, y la frustración me llevó a que, tras finalizar la evaluación, no pudiera hacer otra cosa que llorar.

No digo esto por lástima; después de todo, sigo comprometida con la creación de arte para los medios digitales. Sin embargo, este momento fue un punto de inflexión importante. Entendí que para mis próximas obras no podría continuar con el arte interactivo sin contar con los conocimientos técnicos necesarios. No es que me vaya a rendir, sino que, consciente de lo que debo aprender, estoy considerando la posibilidad de realizar una segunda carrera en informática, o tal vez hacer una maestría, incluso estudiar virtualmente a través de cursos en LinkedIn.

Así que, si de casualidad te estás sintiendo mal, no te desanimes. Confía en que estás haciendo bien las cosas y que, con el tiempo, esto te llevará a un buen lugar.

### 5.5. Directorio de la cuarentena (La pandemia)

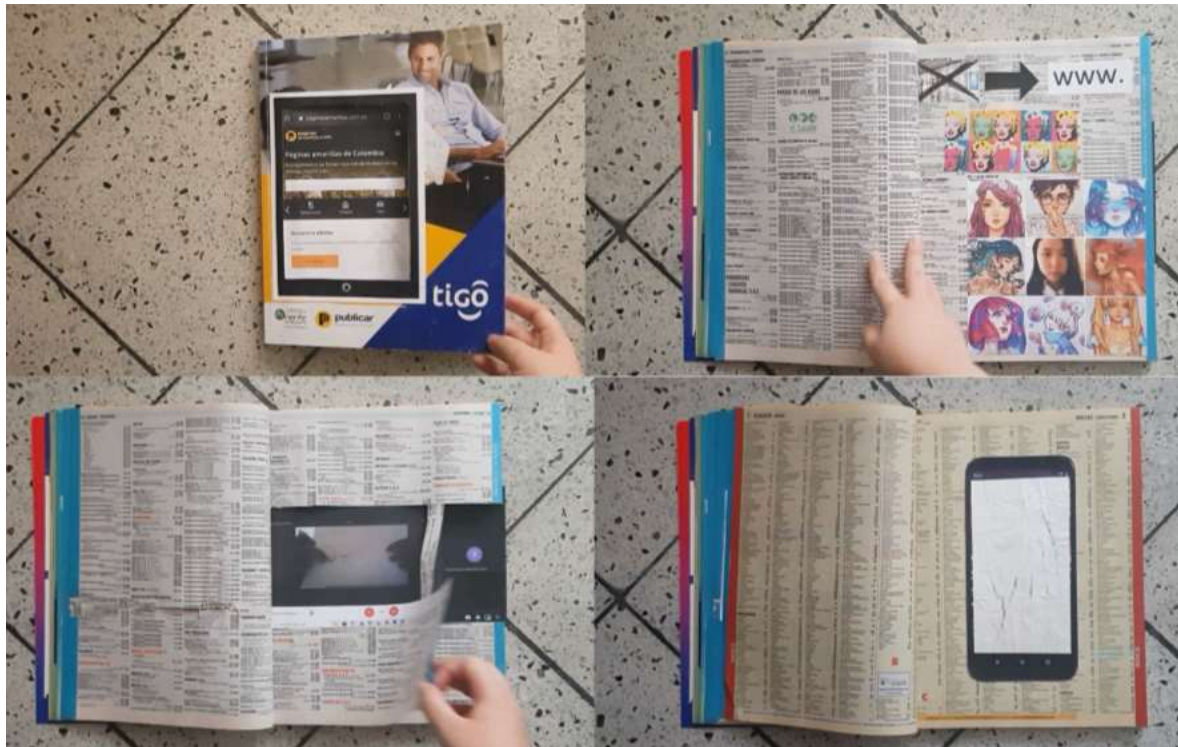


Figura 38, (2021) Directorio de la cuarentena, Libro intervenido, Dimensiones: 27.5 x 16.3 x 2 cm

A modo de paréntesis, he de decir que, si bien ya estaba instaurado en nuestras vidas todo lo que he mencionado, sin duda la pandemia fue una explosión en cuanto a la importancia y utilización de los medios digitales y las redes sociales. La pandemia nos obligó a cuestionar los cimientos de lo que considerábamos como "realidad", el que representó sin dudas el cambio más drástico fue la forma en que nos relacionamos con los demás. De repente, todas nuestras interacciones sociales se vieron mediadas por las pantallas, que se convirtieron en ventanas imprescindibles para conectarnos con el otro.

En uno de esos días de encierro colectivo, llegó a mi casa un directorio telefónico, uno de esos delgados ejemplares que denotan la obsolescencia de su utilidad. Decidí que, para reivindicar su antigua función, lo intervendría para convertirlo en una especie de recordatorio tangible de las estéticas, sentimientos y pensamientos que dieron forma a nuestra experiencia: la de las personas encerradas con acceso a canales de comunicación mediados por tecnologías digitales, como computadoras domésticas, celulares o portátiles.

Para llevar a cabo esta tarea, primero realicé una exploración visual y antropológica para identificar los aspectos fundamentales de nuestra interacción con las pantallas. Una vez que tuve una comprensión sólida de estos aspectos, creé secciones específicas dentro del directorio telefónico. Estas secciones se centraron en aspectos cruciales de nuestra vida cotidiana durante la pandemia, como el estudio, el trabajo desde casa, la comunicación con familiares y amigos, y la pérdida de empleo. Con un interés genuino en fusionar el material físico con la realidad digital, intervine cada parte del directorio. Utilicé estrategias como el collage, los tachones y la eliminación de elementos para transmitir el significado de lo vivido.

De esta pieza, la verdad no tuve mucha retroalimentación debido a la propia naturaleza de su creación. Sin embargo, considero que, al menos, es un gran diario de estudio personal que me permite tener siempre en cuenta la fragilidad que vive nuestro sistema y cómo esta se puede llegar a sobrellevar a partir de los medios digitales. Esta obra reivindica que la labor de los medios digitales no es ni buena ni mala per se y que, para muchas personas, puede ser su única alternativa para conectar con alguien más allá de sí mismos.

## 6. Especulaciones sobre un posible tercer momento

El avance tecnológico inevitablemente transforma todos los aspectos de la vida humana, y la inteligencia artificial es una tecnología que, aunque ha tenido un tiempo de desarrollo muy corto, ya está dando resultados impresionantes. Mucho se ha especulado sobre lo que esto representará para la humanidad: ¿las inteligencias artificiales reemplazarán a las personas?, ¿los trabajos desaparecerán?, ¿tendremos siquiera la suficiente capacidad eléctrica para abastecer la IA?, ¿esto va a acrecentar la desigualdad? Incluso alguien neoliberal como el famoso multimillonario Elon Musk ha llegado a expresar su preocupación por lo mucho mejor que hacen las cosas las máquinas en comparación con las personas, proponiendo como solución una renta universal como única forma de no romper la economía global.



Figura 39. Orfalea, M. (2017) *Elon Musk dice que la Renta Básica Universal "será necesaria"*, Video, Duración: 1 minuto 56 segundos<sup>32</sup>

<sup>32</sup> Video disponible a través del link: [Elon Musk dice que la Renta Básica Universal "será necesaria"](#)

Sin embargo, y pese a esto, aún no podemos saber con certeza el cambio real que esta nueva tecnología va a implicar para todos nosotros. Aún estamos en medio de una batalla de empresas multimillonarias tratando de hacer productos cada vez más avanzados y sofisticados, sin importarles mucho las ganancias o las pérdidas. En el momento en que esta batalla se decida, es decir, ya sea que una IA resalte sobre las otras, como Google lo hizo en su momento con los buscadores, o que el impulso económico se acabe, es donde realmente veremos el impacto verdadero.

Mientras esto pasa, solo nos queda especular sobre lo que pasará en un futuro

## **6.1. Julian Bedox**

Para pensar en el futuro hay que ver el presente, que aunque se muestre como un destino incierto, aún hay margen para actuar. Por ello, prefiero plantear otra perspectiva: ¿Cómo ayudamos a las personas en el presente para que puedan enfrentar el futuro? Indagando en una posible respuesta a esta pregunta, me di cuenta de que, como sociedad, estamos fallando en educar personas capaces de afrontar el mundo que se les avecina.

No soy la única persona con este tipo de preocupaciones. Julian Bedox, un artista de mi ciudad natal, Medellín, a quien aprecio profundamente por ser el primer artista digital que conocí, ha realizado una serie de obras tituladas “Silentes”<sup>33</sup>.

---

<sup>33</sup> Obra accesible a través del link: [Silentes](#)



*Figura 40. Bedox, J. (2018) Silentes, Videoinstalación Interactiva, Dimensiones variables*

A través del propio título “Silentes”, se destaca una idea crucial para comprender el lugar de la infancia en la sociedad contemporánea. Los niños son los silentes, aquellos que, al no tener voz en la conversación pública, son omitidos y, como desarrollo en una obra que explicaré más adelante, discriminados. En este sentido, las preocupaciones infantiles quedan relegadas al margen de la vida adulta, lo que implica que sus sufrimientos y angustias también son ignorados.

Con esta obra Julián Bedox refleja las paranoias que surgen en un contexto donde el mundo se le presenta al niño como un lugar caótico e incomprensible. Antes, los miedos infantiles solían estar limitados a amenazas imaginarias o cuentos transmitidos oralmente; sin embargo, en la actualidad, el flujo constante de estímulos visuales ha multiplicado esas fuentes de angustia, sin que seamos completamente conscientes del impacto psicológico que esto puede tener.



Los juguetes, símbolos de inocencia, se transforman en artefactos inquietantes cuando se combinan con imágenes digitales que representan mundos más oscuros, haciendo un símil de cómo la imagen digital se introduce en el imaginario infantil, cubierto de un halo sombrío de distorsión y terror. La forma en que se mezclan medios tradicionales y digitales no solo refuerza la idea de una infancia cada vez más corrompida y distorsionada, sino que también plantea una reflexión sobre la interacción de lo analógico y lo digital en la construcción del imaginario infantil.

Este poder discursivo, a través de la mezcla de medios analógicos y digitales, el uso de juguetes corrompidos y el tema de la infancia, son elementos me apropió y que aplicó en la obra de la que hablaré a continuación.

## **6.2. Babysitter**

El esquema de familia tradicional nos ha hecho pensar que los únicos responsables de un niño son mamá y papá, a quienes el sistema capitalista obliga a salir a trabajar en extensas jornadas laborales para poder proveer todo lo que este necesita. La mejor alternativa para cuidar al niño es dejarlo en casa, donde se asume que estará seguro. Sin embargo, los niños necesitan estimulación; son inquietos y se aburren fácilmente. Esa Barbie que le compraron en diciembre en enero ya no parece tan divertida.

Entonces, ¿cómo logramos que el niño se controle sin tener a una persona en casa? El consumismo nos dio la respuesta: las pantallas. La primera pantalla fue la televisión, de la cual un estudio alemán<sup>34</sup> ya nos empezó a dar pistas sobre los efectos mentales que esto podría acarrear para los niños.

---

<sup>34</sup> Estudio disponible a través del link: [Medienkonsum und Passivrauchen bei Vorschulkindern](#)



Figura 41. Winterstein, P & Jungwirth, R J (2006) *Medienkonsum und Passivrauchen bei Vorschulkindern*, *Kinder und Jugendarzt*.

Como se puede ver en el gráfico, los niños que pasaban al menos tres horas al día viendo televisión eran incapaces de complejizar los detalles a la hora de dibujar, lo que implica que estar en contacto constante con la televisión ha provocado que estos niños no tengan un desarrollo normal del razonamiento. Aunque el efecto aún no se ha medido fielmente en la etapa adulta, sin duda ha podido provocar algún deterioro en la capacidad de la sociedad para entender temas complejos.

La segunda pantalla que se le llegó a dar a un niño fue una computadora, lo cual corresponde más o menos a lo que me pasó a mí. Fui una niña que, sin vigilancia parental, a los 7 años pudo encontrar por sí misma contenido explícito de índole sexual y sangriento “aparentemente infantil” totalmente inadecuado para mi edad. Esto, entre muchas otras situaciones, como la vez que hablé con un hombre mayor que quería ser mi pareja cuando yo tenía 12, o la gran cantidad de contenido de suicidio que encontré, me han dejado marcas. Marcas que, a día de hoy, tengo que aprender a sanar y manejar, pero que han formado gran parte de lo que soy.



Figura 42. Avocado Family (2024) Baby Avocado's Delivery Day! <sup>35</sup> | Pregnant Avocado | Funny Family Cartoon, Video, Duración: 31 minutos 11 segundos

Este es un video<sup>35</sup> que narra el día en que una mamá aguacate dio a luz a sus hijos, y por loco que suene, eso no abarca ni la mitad del capítulo. Este video es catalogado por YouTube como “para niños” y, si bien puedo concordar en que no hay nada explícito, es un video que, siendo adultos, podemos decir que es raro. Ronda en una fina línea entre lo que mostrarle a un niño y lo que no, y deja la pregunta al aire de ¿con qué propósito mostrarle algo así a un infante?

Por videos como este y todo lo mencionado anteriormente, temo tanto a las terceras pantallas que se les dieron a los niños: los teléfonos inteligentes y las tabletas. En un mundo con contenidos no regulados creados por cualquiera, distribuidos por un algoritmo que facilita el acceso a contenidos explícitos y que favorece contenidos extremos, ¿qué carajos pueden llegar a ver nuestros niños? Y, sobre todo, ¿qué les puede llegar a provocar? ¿Cuál es la visión del mundo que van a tener?

---

<sup>35</sup> Video disponible en el link: [Baby Avocado's Delivery Day! !\[\]\(f95fe9cd1d69075bd9bea69f84e90430\_img.jpg\) | Pregnant Avocado | Funny Family Cartoon](#)

Bajo esta profunda preocupación, decidí crear esta obra titulada "Babysitter", haciendo una alegoría en el nombre que sugiere que los verdaderos cuidadores de los niños están siendo reemplazados por este tipo de contenidos perturbadores con apariencia infantil.



*Figura 43. (2024) Babysitter, Instalación interactiva, Dimensiones variables*



*Figura 44. (2024) Babysitter, Instalación interactiva, Dimensiones variables*



*Figura 45. (2024) Babysitter, Instalación interactiva, Dimensiones variables*

Esta pieza es una instalación que mezcla elementos físicos y digitales. Consiste en representar la idea de un bebé criado en un entorno digital, transformando su rostro —símbolo de identidad y expresión— en una pantalla de celular, que es, en última instancia, a lo que lo hemos llevado. En esta se ve un video lleno de animales bonitos que, en realidad, sufren y le enseñan sobre el sufrimiento, la violencia y el sexo.

Además, el bebé, al estar expuesto a tantos contenidos de esta índole, también corrompe su visión del entorno, haciendo que el móvil infantil cuelgue una mezcla de pantallas y juguetes alterados de diversas formas, que reflejan el mundo para esta pequeña criatura.

El bebé no permanece como una figura estática; observa y te observa a ti, espectador de la obra, y por lo tanto del caos del bebé. Te observa a ti, adulto, que probablemente compartirá imágenes explícitas en grupos de Telegram sin considerar las repercusiones de sus actos, pensando que “es labor de los padres vigilarlos”. Te observa a ti, que no te preocupa lo que le pase a la próxima generación, y puedes verte reflejado en la vista de este bebé, en la pantalla de un televisor, la primera pantalla que probablemente te tocó ver.

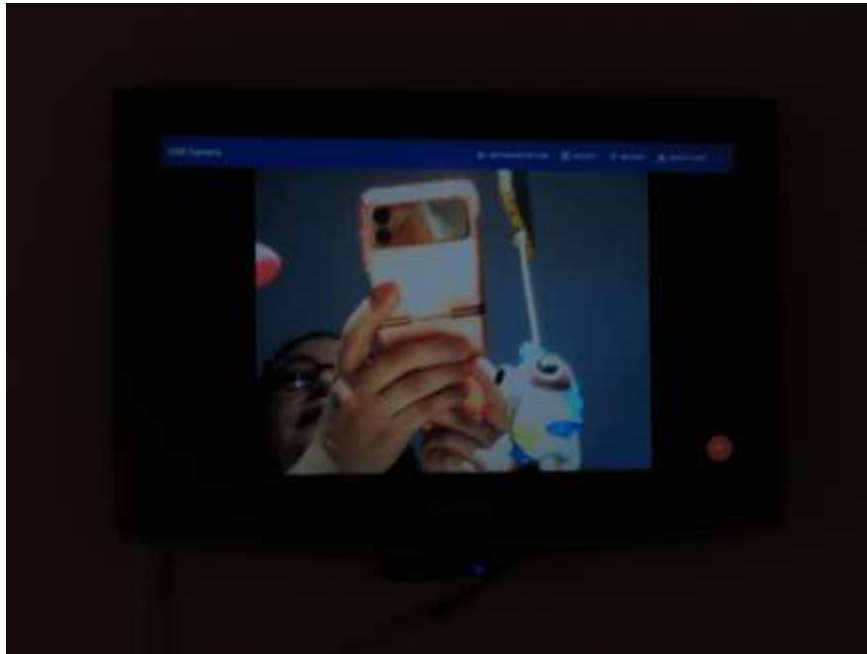
### **6.2.2. Babysitter - Muestra de Grado**



Figura 46. (2024) *Babysitter*, Instalación interactiva, Dimensiones variables. Lugar de exposición: Cámara de comercio de Medellín para Antioquia, Sede centro.



Figura 47. (2024) *Babysitter*, Instalación interactiva, Dimensiones variables. Lugar de exposición: Cámara de comercio de Medellín para Antioquia, Sede centro.



*Figura 48. (2024) Babysitter, Instalación interactiva, Dimensiones variables. Lugar de exposición: Cámara de comercio de Medellín para Antioquia, Sede centro.*

Esta obra fue exhibida en el espacio expositivo de la Cámara de Comercio, y al ser repensada en otro contexto, sufrió tres cambios fundamentales. Como punto de partida para estos, tomé en cuenta las recomendaciones que me hicieron sobre esta pieza. La primera fue reconsiderar la relevancia del soporte, es decir, el pedestal. Originalmente, el bebé estaba sobre un pedestal al que se le proyectaba un videomapping de agua, lo cual no aportaba mucho al significado de la obra. Debía resignificar lo que representaba el pedestal en mi obra, lo que logré a través de la idea de Moisés, adornando una caja y el pedestal como si fueran una pequeña cuna para mi bebé.

La segunda cuestión que tuve que replantear, y que me hicieron notar el día que expuse la primera versión de la obra, fue la dificultad inherente a la instalación. Originalmente, la obra estaba conectada a un PC antiguo que debía permanecer siempre conectado, y al menor roce se apagaba, lo que complicaba mucho el montaje. Además, en ese momento no me preocupé por ocultar el



equipo, así que tuve que conseguir cables largos y un TV BOX para poder instalarlo adecuadamente.

El tercer y último cambio fue la autocensura. Para esta exposición, fue importante para mí invitar a mis amigos y familiares como parte de un reconocimiento social de la culminación de mi carrera y mi rol como artista. Pensando en quiénes verían la obra, decidí que elementos tan visceralmente explícitos no serían adecuados para este público, por lo que hice que el video en la pantalla del bebe se centrara más en su sentir que en otros aspectos.

Así es como resultó todo. Al final, estoy contenta con el resultado obtenido y creo que, visualmente, es una obra impactante. Después de un tiempo de reflexión, se puede llegar al punto que deseo transmitir al espectador.

### **6.3. No kids allowed**

Retomando la cuestión: ¿Cómo ayudamos a las personas en el presente para que puedan enfrentar el futuro? Esta es una pregunta que no podemos responder si no estamos dispuestos a aceptar a quienes efectivamente serán ese futuro: los niños.

Los movimientos *childfree*<sup>36</sup>, que surgieron como una campaña por la libertad de las mujeres, han evolucionado en una postura que a menudo se manifiesta en un rechazo hacia los niños simplemente por su condición de ser niños. Comentarios que comenzaron como memes, como “no me gustan los niños”, rápidamente se degradan en afirmaciones como “no deberían permitir niños

---

<sup>36</sup> *Childfree* se refiere a un movimiento que defiende el derecho a elegir no tener hijos, ya sea por razones personales, filosóficas o de estilo de vida.

aquí donde yo estoy”. Esto es extremadamente preocupante, ya que algunas personas están comenzando a proponer estrategias de segregación social que podrían llegar a equipararse a movimientos como el apartheid, separándolos a “ellos” de “nosotros”. Mientras tanto, los niños, que necesitan todo el contacto social posible para aprender normas y comportamientos, son considerados “una carga para los padres” y como si “los únicos que tienen que soportarlos son los padres”.

Esto refleja un nivel de desintegración social tan alto que estas personas no consideran a los niños como seres humanos plenos, y por tanto creen que pueden decir y hacer con ellos lo que quieran. Como los niños son los 'silentes', como vimos anteriormente, no pueden defenderse; solo experimentan el odio, las miradas de desprecio, y el rechazo. ¿Cómo es que esto nos parece aceptable? ¿Por qué debería la libertad de las mujeres implicar la pérdida de derechos para los niños?

Para abordar estas preguntas y resaltar la problemática, realicé una búsqueda en la red sobre los comentarios violentos dirigidos hacia la infancia, encontrando temas recurrentes como “los animales son mejores que los niños”, “a los niños hay que pegarles” y, el más preocupante, “a los niños no se les debería permitir estar en espacios públicos”. Estos comentarios, que reflejan una actitud violenta hacia la infancia, me impulsaron a crear esta pieza titulada “No Kids Allowed”, un título que alude a los carteles de aviso que prohíben la entrada a los niños.



*Figura 49. (2024) Not Kids Allowed, Mapping, Dimensiones: 100 x 214 x 50 cm*



*Figura 50. (2024) Not Kids Allowed, Mapping, Dimensiones: 100 x 214 x 50 cm*



*Figura 51. (2024) Not Kids Allowed, Mapping, Dimensiones: 100 x 214 x 50 cm*

En esta obra utilizó el videomapping para retratar los espacios comunes donde las infancias coexisten con los adultos, proyectando una serie de comentarios extraídos de redes sociales que expresan actitudes violentas hacia los niños. Estos audios, acompañados por sonidos estruendosos, generan una atmósfera de tensión y agresividad que resalta la violencia simbólica que muchas veces pasa desapercibida en nuestro día a día. La proyección se realiza sobre una figura de un bebé en un cochecito, cuyo rostro ha sido reemplazado por una pantalla donde se muestran ojos que reaccionan en tiempo real a los ruidos y críticas de los adultos, reforzando la idea de que los niños no son ajenos a estas dinámicas hostiles, sino testigos directos de ellas.

Con esta pieza, busco subrayar cómo, aunque muchos adultos creen que los niños “están en su propio mundo” y no perciben lo que ocurre a su alrededor, la realidad es que ellos nos escuchan, observan y aprenden de nuestras acciones. Los comentarios y actitudes negativas, aunque no se dirijan a ellos de manera directa, afectan profundamente su visión del mundo y de sí mismos. Los niños, al enfrentarse a esta constante desvalorización, pueden llegar a internalizar un sentimiento de rechazo, incluso odiándose a sí mismos por sentirse como “adultos imperfectos”.

Este tipo de actitudes, ¿qué clase de adultos traerán en el futuro? Si ya de por sí el panorama parece desolador para las nuevas generaciones, pensar que además estarán irremediablemente rotos psicológicamente nos hace temer por las futuras consecuencias de nuestras acciones.

## ¿Quién soy yo?

Si después de leer todo esto te quedo interesado pensar ¿Quién está detrás de todo esto? Aquí está toda mi información como artista visual que produce en medios digitales.

### **Declaración de artista**

La invasión de Internet en todos los aspectos de nuestra vida fue tan apresurada que nos vemos obligados a reconocer las consecuencias que esta ha tenido sobre todos nosotros.

Como uno entre muchos individuos que experimentan su realidad predominantemente a través de pantallas, ha cobrado una relevancia significativa para mí investigar en profundidad todo lo que acontece al conectarse a un dispositivo con acceso a Internet. Me he enfocado especialmente en comprender cómo estas nuevas formas de socialización contemporánea impactan de manera colectiva a los individuos, en dimensiones que a menudo pasan desapercibidas.

En respuesta a estas reflexiones, creo piezas que exploran las posibilidades desde lo digital, a veces mezclando elementos analógicos, todo esto en búsqueda de una reflexión más profunda sobre estas problemáticas. Mi objetivo es ofrecer una mirada que genere reflexión sobre las complejidades de esta nueva realidad sin imponer interpretaciones más allá de la enunciación de la problemática.

### **Hoja de vida**

#### **Estudios**

**2019 - 2024** Pregrado Maestro en Artes Plásticas. Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia

**2022** Curso diseño gráfico con Illustrator. Alianza CESDE | Comfama. Virtual. Colombia.

**2022** Curso edición digital con Photoshop. Alianza CESDE | Comfama. Virtual. Colombia.

**2021** Diseño para la Producción Digital en Cine y Videojuegos. Polygonus. Virtual. Colombia

**2021** Diseñar para comunicar, Domestika, Modalidad Virtual.

### **Exposiciones colectivas**

**2024** Lugares - Muestra de grado 2024-II. Cámara de Comercio de Medellín para Antioquia, Sede Centro. Medellín, Colombia

**2023** Exposición OpenStudio 2023. CreaLab, Centro Cultural Facultad de Artes, Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia.

**2023** (A)trayendo lo baldío. Galería de Arte Contemporáneo Paul Bardwell, Colombo Americano, sede Centro. Medellín, Colombia.

**2022** Muestra de propuestas creativas - Ecologías digitales Edición 9. Virtual y presencial en el Palacio de la Cultura Rafael Uribe Uribe. Medellín, Colombia.

**2022** Muestra académica - Ecologías digitales Edición 9. CreaLab, Centro Cultural Facultad de Artes, Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia.

### **Distinciones, premios y honores**

**2023** Estímulo académico. Auxiliar de la revista Lingüística y literatura. Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia.

**2023** Residencia artística Naviera. Medellín, Colombia.

**2021** Estímulo académico. Auxiliar de la vicerrectoría de investigación. Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia.

**2021** Finalista del concurso El arte de ahorrar. Comfama. Medellín, Colombia.

## Bibliografía y Cibergrafía

Alienmelon. (2017). *Everything Is Going to Be OK*. Recuperado de <https://alienmelon.itch.io/everything-is-going-to-be-ok>

Alienmelon. (2019). *Electric Love Bar*. Recuperado de <https://alienmelon.itch.io/electric-love-bar>

Broncano, F. (2012). *Humanismo ciborg. A favor de unas nuevas humanidades más allá de los límites disciplinares*. *Revista Educación y Pedagogía*. Recuperado de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/14197/12540>

Cauqui Olmedo, T. (2019). *Hiper (Des) Conectados: El papel de las redes sociales en la soledad adolescente*. Repositorio Universidad Pontificia Comillas. Recuperado de <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/52090/TFM001409.pdf?sequence=1>

Clarke, A. C. (1962). *Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible*. Harper & Row.

CNN Chile. (2024). *África sin internet: Falla en cables submarinos*. Recuperado de [https://www.cnnchile.com/mundo/africa-sin-internet-falla-cables-submarinos\\_20240314/](https://www.cnnchile.com/mundo/africa-sin-internet-falla-cables-submarinos_20240314/)

CNN en Español. (2015) *¿Cuánto papel se necesitaría para imprimir todo el contenido de Internet?* Recuperado de <https://cnnespanol.cnn.com/2015/04/28/cuanto-papel-se-necesitaria-para-imprimir-todo-el-contenido-de-internet/>

Colombia.com. (2022). *Jessica Ángel, la artista colombiana que marca un hito con una obra digital interactiva*. Recuperado de <https://www.colombia.com/colombianos/noticias/jessica-angel-la-artista-colombiana-que-marca-un-hito-con-una-obra-digital-interactiva-335756>

Duckett, J. (2011). *HTML and CSS: Design and Build Websites*. John Wiley & Sons.



Emiliusvgs. (2023). *Crea app de Realidad Aumentada con Vuforia Image Target / Unity Tutorial*. [Video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=d5cNISRyVPs&ab\\_channel=Emiliusvgs](https://www.youtube.com/watch?v=d5cNISRyVPs&ab_channel=Emiliusvgs)

Google Research. (2016). *Deep Neural Networks for YouTube Recommendations* [Documento técnico]. Recuperado de <https://research.google/pubs/deep-neural-networks-for-youtube-recommendations/>

Julian B2X. (2018). *Silentes: Videoinstalación interactiva*. Recuperado de <https://julianb2x.wordpress.com/2018/05/29/silentes-videoinstalacion-interactiva/#jp-carousel-1394>

Kemp, S. (2023). *Digital 2023: Colombia - DataReportal – global digital insights*. Recuperado de <https://datareportal.com/reports/digital-2023-colombia?rq=colombia>

Khan Academy Español. (2018). *Tú puedes aprender cualquier cosa / Khan Academy en Español*. [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jqNxN8ASZL4>

Langville, A. N., & Meyer, C. D. (2006). *Google's PageRank and Beyond: The Science of Search Engine Rankings*. Princeton University Press.

Lozano-Hemmer, R. (2013). *Friendfracker*. Recuperado de <https://www.lozano-hemmer.com/friendfracker.php>

Lozano-Hemmer, R. (2019). *Cloud Display*. Recuperado de [https://www.lozano-hemmer.com/cloud\\_display.php](https://www.lozano-hemmer.com/cloud_display.php)

MakimonoComics. (2018). *Camisetas con realidad aumentada en exclusiva en Makimono*. [Video]. Recuperado de <https://m.facebook.com/MakimonoComics/videos/camisetas-con-realidad-aumentadaen-exclusiva-en-makimono/1628983923857293/>

Mark, G. (2023). *Attention Span: A Groundbreaking Way to Restore Balance, Happiness and Productivity*. Self-published.

Matt Orfalea. (2017). *Elon Musk dice que la Renta Básica Universal "será necesaria"*. [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=e6HPdNBicM8>

McCullough, B. (2018). *How the Internet Happened: From Netscape to the iPhone*. W.W. Norton & Company.

McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. McGraw-Hill.

Ncase. (2016). *We Become What We Behold*. Recuperado de <https://ncase.itch.io/wbwwb>

O'Neil, C. (2017). *Armas de Destrucción Matemática: Cómo el Big Data aumenta la desigualdad y amenaza la democracia*. Turner Publicaciones.

Obando, J. (2020). *Adblockers*. Recuperado de <https://www.juanobando.com/es/adblockers>

Ríos Nicoli, B. M. (2023). *Radicalización digital: el efecto de las redes sociales en el extremismo político y el discurso del odio*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.5247](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5247)

Schmarzo, B. (2013). *Big Data: Understanding How Data Powers Big Business*. John Wiley & Sons.

Voxel Bridge. (2021). *Arte interactivo de realidad aumentada*. Recuperado de <https://voxelbridge.com/>

Winterstein, P., & Jungwirth, R.J. (2015). *[Media usage and passive smoking in preschool children: risk factors for cognitive development?]*. *Kinderkrankenschwester: Organ der Sektion Kinderkrankenpflege*, 34(7), 266-72. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/372252426/Medienkonsum-Und-Passivrauchen-Bei-Vorschulkindern-BS>