

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Tecnofilia

Luis Felipe Carrión Silva

Artes Contemporáneas

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Artes Contemporáneas

Quito, 21 de diciembre del 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Tecnofilia

Luis Felipe Carrión Silva

Nombre del profesor, Título académico

Paul Rosero Contreras, MFA

Quito, 21 de diciembre del 2021

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Luis Felipe Carrión Silva

Código: 00204923

Cédula de identidad: 1717416422

Lugar y fecha: Quito, 21 de diciembre del 2021

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

RESUMEN

Históricamente, la tecnología y sus avances se presentan a la sociedad como un motor evolutivo que no se detiene, éste genera en igual medida un miedo imponente y, al mismo tiempo, esperanza y asombro en la sociedad. Tecnofilia explora una perspectiva personal a través de cuatro obras realizadas frente al uso del internet y las presencias en el espacio virtual. Realizando un recorrido a través de interacciones y derivas, dentro y fuera de la virtualidad para entender como esta modifica las interacciones humanas. Tecnofilia demuestra a través de sus obras la convergencia de lo humano y lo virtual y cómo ésta relación se presenta indispensable para la sociedad actual.

Palabras clave: Tecnología, miedo, sociedad, tecnofilia, tecnofobia, virtualidad, interacciones.

ABSTRACT

Historically, technology and its advances are presented to society as an evolutionary non-stop engine. It generates in equal measure an imposing fear and, at the same time, hope and amazement in society. Tecnofilia explores a personal perspective through four works developed around the use of the internet and human presences in the virtual space. Taking a journey through interactions and drifts, inside and outside of virtuality to understand how it modifies human interactions. Tecnofilia demonstrates through artworks the convergence of human and virtual world and how this relationship is essential for today's society.

Keywords: Technology, fear, society, technophilia, technophobia, virtuality, interactions.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por haberme apoyado en la carrera, por haberme criado con valores y aprovechar todas mis virtudes. A mi novia por haberme sostenido en los tiempos difíciles y por haberme empujado para dar lo mejor de mí, y a Dios por haberme mantenido siempre fuerte.

TABLA DE CONTENIDO

1.	Introducción.....	10
2.	Desarrollo del proyecto.....	11
2.1	Sustento teórico.....	11
2.1.1	Singularidad	11
2.1.2	Tecnofilia	12
2.1.3	Virtualidad	14
2.2	Metodología.....	15
2.3	Producción de obras.....	17
2.3.1	<i>El Virus</i>	17
2.3.2	<i>La Vacuna</i>	19
2.3.3	<i>USUARIO 426</i>	20
2.3.4	<i>451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS</i>	22
3.	Conclusiones.....	25
4.	Referencias bibliográficas.....	26
5.	Anexos.....	27
5.1	Anexo A: Documentacion de obras.....	27
5.2	Anexo B: Aplicaciones	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Lang, F. (1927). Metropolis. Paramount Pictures.....	13
Figura 2: Lang, F. (1927). Metropolis. Paramount Pictures.....	13
Figura 3: Garland, A. (2014). Ex Machina. A24.	14
Figura 4: El Virus.(2021). Pieza montada en Q galería.	17
Figura 5:La Vacuna. (2021). Pieza montada en Q galería.	19
Figura 6: USUARIO 426. (2021). Pieza montada en Q galería.	20
Figura 7: 451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS. (2021). Escultura montada en Q galería.....	22
Figura 8: Concept art de la obra 451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS. (2021)..	24
Figura 9 - 34: Libro El Virus. (2020).....	27
Figura 35 - 38: Obra montada El Virus. (2021).....	40
Figura 39: La Vacuna. (2021).....	42
Figura 40: Registro La Vacuna performance. (2021).	43
Figura 41: Obra montada USUARIO 426. (2021).1.....	44
Figura 42: Obra montada USUARIO 426. (2021).2.....	45
Figura 43: Ilustración digital USUARIO 426. (2021).	46
Figura 44: USUARIO 426 en uso a través de la aplicación Instagram. (2021).1.....	47
Figura 45: USUARIO 426 en uso a través de la aplicación Instagram. (2021).2.....	48
Figura 46: USUARIO 426 en uso a través de la aplicación Instagram. (2021).3.....	49
Figura 47 – 53 : Obra montada 451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS. (2021).1.	50

INTRODUCCIÓN

A partir de una introspección frente a la tecnología y la virtualidad, analizo como éstas me cambian. Exploro la idea de la tecnología como una ciencia que modifica la sociedad. Pero esta sociedad se encuentra bajo un temor frente a los avances tecnológicos. Busco combatir esta tecnofobia demostrando cómo nosotros atados a la virtualidad podemos potencializar nuestro ser, más no ser opacados por la tecnofobia. Este proyecto reúne cuatro obras que exploran la virtualidad. La primera pieza es un libro de artista, donde se abren incógnitas sobre las presencias dentro del espacio virtual y de la realidad, y cómo estas no pueden ser simultáneas. A partir de esta pieza nace la siguiente obra, que es una respuesta inmediata hacia la toxicidad del virus. En la exploración, encuentro que es imposible dejar atrás lo virtual y, a la vez, cómo el espacio virtual se presenta de manera indispensable. El resultado de esta introspección se presenta como un filtro de la red social Instagram que nos muestra nuestra presencia virtual en nosotros, formando la tercera pieza. Finalmente como resultado de la investigación nace la cuarta pieza, una escultura que hace un recorrido histórico sobre la relación de los humanos y la tecnología a través del uso de distintos materiales.

DESARROLLO DEL PROYECTO

2.1 Sustento teórico

2.1.1 Singularidad

La hipótesis de singularidad se refiere al momento cuando el proceso de la tecnología computacional llega al punto donde puede manejar mentes sintéticas las cuales tienen como motor un software integrado. Para que esta tecnología computacional llegue a este límite se debe referir a la inteligencia artificial. Actualmente nos encontramos en un punto donde el humano puede crear inteligencia artificial utilizando la tecnología computacional pero su capacidad intelectual se limita a la capacidad biológica de los humanos que la crean. La singularidad propone encontrar a través de la inteligencia artificial, otro límite que sobrepase la capacidad humana. Tomando en cuenta que el momento que esto ocurra, se dará lo que se llama una *explosión de inteligencia* y esta refiere a la inteligencia artificial como ente libre y dominante de la faz de la tierra ya que sobrepone a la capacidad biológica de la humanidad. El científico Ray Kurzweil estima que para el año 2029 la humanidad se encontrará con la singularidad. Tomando en cuenta el progreso tecnológico de las últimas décadas, predice que la inteligencia artificial habrá logrado conseguir todas las capacidades intelectuales y emocionales del ser humano. También comenta que hasta para el año 2030 nuestro cerebro podrá estar conectado a la red y a través de esto habremos llegado a la singularidad (Kurzweil, 2017). Para los científicos el llegar a la singularidad representa no sólo un avance tecnológico, sino otro punto evolutivo donde el ser humano trasciende hacia un ser superior, así como pasó cuando el humano evolucionó hace 2 millones de años cuando pasó de ser un simio a ser un humano.

2.1.2 Tecnofilia

The person attracted to technology, the "technophile", takes the most or all technologies in a positive manner, enthusiastically adopting new forms of technology and view this as a way to improve his living conditions and combat social problems.(Amichai-Hambrurger, 2009, como se citó en Osiceanu, 2015)

Pensando en el espacio y tiempo al cual pertenecemos hoy en día, tenemos una conexión directa e indirecta en cuanto a la tecnología. De esta manera somos partícipes y testigos de su evolución, la cual se presenta tanto en sucesos históricos como la llegada del hombre a la luna o como herramientas de uso cotidiano como el microondas. De esta manera podemos considerar que el término tecnofilia y sus derivaciones puede ser aplicado a la gran mayoría de habitantes del planeta. Siempre se ha visto a la tecnología como este ente que evoluciona y explora lo desconocido, presentando siempre innovación y soluciones que buscan mejorar la vida humana. Esta evolución de la tecnología también genera un miedo creciente dentro de la sociedad presentando así una resistencia mental la cual se demuestra a través del rechazo al uso de aparatos electrónicos.

Históricamente, a través de libros de ciencia ficción y el cine se presenta a la tecnología como algo que crece abruptamente, explorando lo desconocido y llegando al punto donde es tan colosal que puede dominar al ser humano. El caso de la película *Metrópolis* realizada en el año 1927 dirigida por Fritz Lang, muestra un primer acercamiento visual para poder entender un futuro donde la humanidad es perdida ya que los seres humanos son esclavos de

los seres que son producidos por máquinas.



Figura 1: Lang, F. (1927). *Metropolis*. Paramount Pictures.

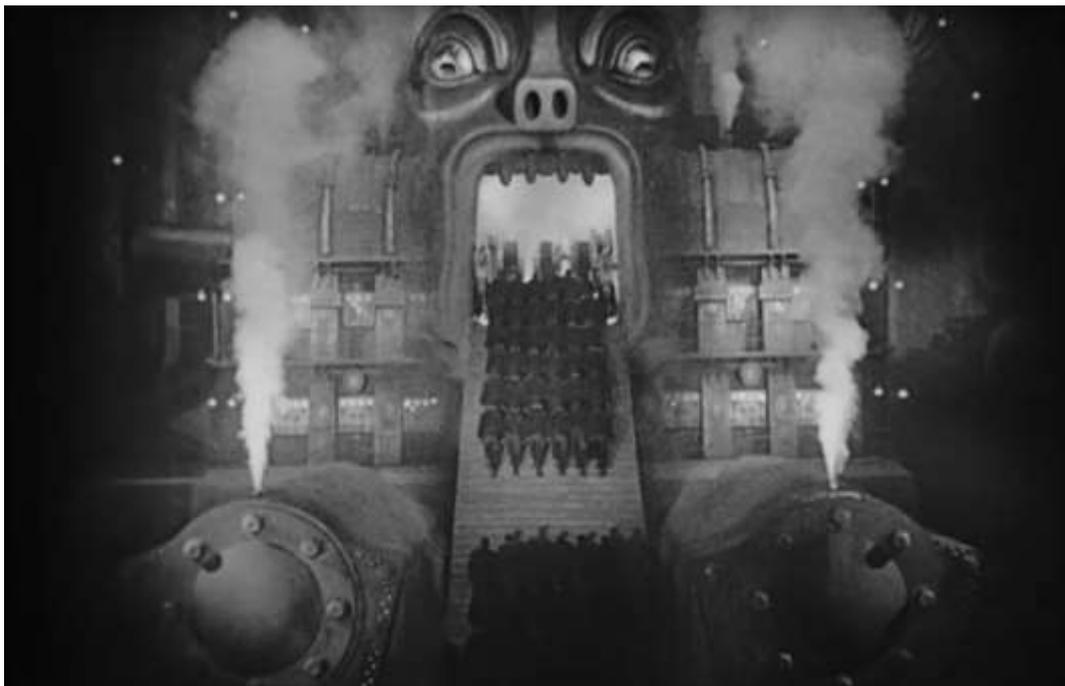


Figura 2: Lang, F. (1927). *Metropolis*. Paramount Pictures.

Por otro lado, utilizo como ejemplo la película *Ex-Machina* dirigida por Alex Garland (2014) para reflexionar sobre la tecnofilia y la tecnofobia. Al pertenecer a una etapa evolutiva de la tecnología donde ya se presentan casos exitosos de inteligencias artificiales se convierte para el espectador en algo asombroso pero a la vez turbio, por el hecho de que tenemos

abierta ya la puerta y estamos listos para dar el paso a una nueva etapa de la historia del ser humano. Cuando me refiero a turbio, se trata de ese miedo implantado que tenemos y llevamos históricamente frente a la tecnología ya que resulta desconocido y eso engendra este miedo. Entendiendo el punto de vista del creador de la inteligencia artificial dentro de la película el cual busca llegar a la singularidad a través de esos prototipos de inteligencia artificial a través de las pruebas demuestra alcanzar el punto dónde estos prototipos son totalmente autónomos.



Figura 3: Garland, A. (2014). *Ex Machina*. A24.

2.1.2 Virtualidad

Se puede decir que el término virtualidad parte de la convergencia de distintos términos como lo es las redes socio-técnicas, la comunicación y la comunidad. Este es un término que poco a poco ha reemplazado el término de red en un lenguaje común, pero para entenderlo a profundidad debemos hablar sobre la definición de virtual.

Según González: *La definición de lo virtual es una base significativa para comprender los discursos sobre las tecnologías de comunicación y las articulaciones de tiempo y espacio que ellas expresan, así como las formas de organización social como la comunidad.* (González, I. S. 2005)

La palabra virtual es un derivado de la palabra latina *virtus*, de donde parte la palabra virtud, la cual significa fuerza y poder de realización. A su vez está conectada con la comunicación, la cual representa el sentido de la palabra cuando se entiende como esa fuerza y poder se unen con la moral a través de la virtud. La virtualidad comprende todos estos términos para demostrarnos un espacio digital donde conviven los seres humanos a través de una red y de sus representaciones dentro de las plataformas digitales. Pero cuando se habla de las presencias de los seres humanos dentro de estas redes, se encuentran con representaciones de los sujetos ya que esto llegan hasta cierto nivel de exposición de su ser con una suerte de rencor y miedo hacia su seguridad. Aquí es cuando me gustaría utilizar el término de Baudrillard del *simulacro*, dónde las personas presentan imitaciones de lo real a través de un filtro nublado el cual es impuesto por ellas mismas. Una simulación de una realidad no existente pero es deseada y representada según los gustos de las personas. (Baudrillard, 1978)

2.2 Metodología

En este proyecto se utiliza un tipo de auto etnografía familiar como metodología principal para encontrar la incógnita que se lleva dentro de la brecha comunicacional intrafamiliar modificada por la virtualidad. Para esto es indispensable el pertenecer a estos espacios y escuchar el entorno; a su vez escucharse a uno mismo. Acompañado del análisis visual donde se puede comprender los comportamientos dentro de los espacios comunales intrafamiliares, y a través de introspecciones donde se concretan los conceptos y se comprenden las situaciones. El poder experimentar partiendo de la información atribuida por la investigación se busca analizar los comportamientos de los sujetos que conforman mi familia.

Así, a partir de una deriva realizada a mediados de la pandemia en el año 2020, se experimentó un choque con la virtualidad al darse un quiebre en los espacios habitados por las personas con las que convivo. El uso de la tecnología nos transportó al espacio virtual y modificó nuestra presencia en el espacio físico. Esto me llevó a documentar los espacios comunales a través de fotografías dentro del hogar y después intervenir de manera digital estas imágenes para así tratar de entender la relación que manejan los usuarios y los espacios físicos a través de la virtualidad. El resultado de este proceso fue un libro de artista llamado *El Virus*.

Al inicio de esta investigación me encontraba en continuo rechazo hacia una nueva realidad que me mostraba a la virtualidad como un factor indispensable de la vida cotidiana. La respuesta inmediata a este rechazo fue la obra de *La Vacuna* que me permitió reflexionar y entender el sentido de la tecnología en mi vida. En ese momento, percibí la importancia de la tecnología como algo que está para mejorarnos, más no para destruirnos. por consiguiente, exploro las maneras para introducirme dentro de la virtualidad. Encuentro una urgencia para pertenecer en la virtualidad para buscar la singularidad y lo hice a través de un filtro en la red social Instagram. La obra llamada *USUARIO 426*, la cual demuestra una máscara virtual que acompaña a nuestra presencia habitual para involucrarnos en la virtualidad. Al estar dentro de la virtualidad, me encuentro con la idea de la singularidad donde junto a la inteligencia artificial el ser humano evoluciona a un ser superior. Nace la obra *451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS* donde a través de un recorrido histórico del material en el proceso de creación de esta pieza se presenta la idea de la evolución de la humanidad gracias a la tecnología.

2.3 Producción de obras

2.3.1 *El Virus*



Figura 4: *El Virus*.(2021). Pieza montada en Q galería.

Esta obra se enfoca en la idea de la tecnología como un mecanismo necesario para nuestra cotidianidad en un estado de pandemia. Teniendo como tópico del virus lo primero que se nos viene a la mente en contextos de pandemia es el COVID-19. Tomando provecho de esto lo utilizo como metáfora para implantar la idea de la virtualidad y el uso de las redes sociales como el verdadero virus que nos consume. En el interior de mi hogar me encontré con los espacios comunales habitados por mi familia, totalmente modificados y, hasta perdidos por el uso de los dispositivos conectados al internet. De esta manera, los habitantes de estos espacios se transforman y traslada sus presencias a la virtualidad, produciendo así su ausencia en los espacios físicos. Utilizando como medio la fotografía, estudio a estos habitantes que comparten el espacio comunal conmigo. En este contexto, el término del simulacro de Baudrillard se ve aplicado a la

virtualidad. Nos encontramos en un mundo que está lleno de falsedades pero las asumimos como realidades. Los personajes virtuales representan a sus dueños carnales Y exploro la representación personal de los individuos que conviviendo dentro de la virtualidad. A los individuos se les hace indispensable ser partícipes de una simulación virtual, insertándose a través de herramientas tecnológicas, como aplicaciones y redes sociales, que se han hecho cada vez más necesarias para poder subsistir el día a día En medio de la pandemia.

Dentro de esta realización, la virtualidad se presenta en forma de virus el cual nos consume y nos condiciona. Esto demuestra cómo el virus va afectando nuestras presencias dentro de los espacios comunales, espacios que normalmente se prestan para la interacción, pero que ahora tienen a individuos convertidos en bultos ocupándolos.

Nos damos en cuenta que no se puede vivir sin el virus, hay que aprender a vivir junto a él. Los contaminados no se encuentran perturbados al ser parte de este, se permiten manipular y caen en sus estrategias. El contagio es inminente. No existe una cura, no hay solución al virus tecnológico.

Las imágenes recolectadas dentro de la investigación son intervenidas a través de un proceso digital que busca documentar visualmente su presencia condicionada en los espacios que habitan. Las intervenciones incluyen capturas de las pantallas de los dispositivos que utilizan para estar conectados con otras personas en el mundo virtual y reflejan su estado.

2.2.2 *La Vacuna*



Figura 5: La Vacuna. (2021). Pieza montada en Q galería.

El virus se adueña de los usuarios y los transforma en bultos cuando estos ingresan a espacios comunales previstos para la interacción humana. Atacando directamente a nuestras mentes y utilizando nuestros sentidos, perdiendo así nuestra presencia física. Como reacción inmediata a este fenómeno se crea la vacuna. Esta busca curar al usuario mediante estímulos sensoriales para que entienda la importancia de la presencia carnal. La vacuna intenta obstruir y molestar a los sentidos los cuales son consumidos por el virus como el oír, el ver y sentir.

Dentro del proceso de producción de esta obra siendo la primera vez que utilizo el tejido como medio, encuentro distintas realizaciones al trabajarlo. Estar atrapado en un sentir de angustia y desesperación por el virus. Pero a su vez lo que conforma el tejido y lo que mantiene unida a la pieza es su estructura de red. Al estar interconectados unos con otros se

forma una suerte de ecosistema dónde si no están conectados no funcionan. Esta introspección me llevó a comprender a la tecnología y sus avances como una herramienta indispensable para la conexión entre las personas y que sin sus avances y descubrimientos viviríamos estancados.

2.2.3 *USUARIO 426*



Figura 6: USUARIO 426. (2021). Pieza montada en Q galería.

Como un intento primitivo para pertenecer a la virtualidad donde se refleja el deseo de encontrar la singularidad se presenta *USUARIO 426*. Para reflejarse dentro de este espacio, se presenta una identidad genérica la cual demuestra la voluntad del usuario para ser parte del camino de evolución tecnológica. Existe la necesidad de estar vigentes de acuerdo a los

avances tecnológicos ya que estos fuerzan a la humanidad a hacerlo. Esta obra refleja nuestro ser como parte indispensable de la inteligencia artificial, siendo un método de inclusión para generar expectativa de lo que una inteligencia artificial puede llegar a ser al reflejarse uno mismo en esta. Esta es una obra complementaria de la escultura *451* que se explica más adelante, para reforzar la idea tecno utópica de la singularidad la cual nos beneficia para evolucionar como humanidad. Esta obra se ubica en la plataforma digital Instagram la cual es creadora de una de las comunidades más grandes que existen dentro de la virtualidad. Es una máscara que busca modificar esa vida en simulacro que llevan las personas para encontrar la unidad y generar una nueva conciencia a través de una comunidad la cual alimente a la inteligencia artificial.

2.2.4 451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS



Figura 7: 451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS. (2021). Escultura montada en Q galería.

La singularidad no es un concepto lejano. Como humanidad debemos apuntar a llegar a la singularidad para así evolucionar. A través de un recorrido histórico del material en el proceso de creación de esta pieza se presenta la idea de la evolución de la humanidad gracias a la tecnología. La importancia del recorrido histórico del material recae en la importancia de los avances tecnológicos del mismo. Esta obra incluye el uso de la madera como uno de los primeros materiales de construcción ya que históricamente se reconoce que esta tecnología nace en el periodomesolítico hace más de 10.000 años. (Radkau, 2012) Esta obra incluye también el uso de la cerámica la cual le precede a la madera y fue descubierta en el período neolítico hace alrededor de 6000 años atrás. También se encuentra el metal la cual hace referencia al proceso de industrialización el cual data alrededor del siglo 20. (Hummel, 1998)

Todos estos demuestran el avance tecnológico que se da a través del material para mejorar la calidad de vida el ser humano. En esta línea, se propone la virtualidad como avance que puede llevar a evolucionar al humano a su siguiente fase evolutiva a través de la inteligencia artificial. Por último se utiliza la impresión 3D en plástico (PLA) conjunto con la iluminación eléctrica los cuales representan el punto donde los encontramos con los avances tecnológicos actualmente.

En la producción de esta obra se utilizó como inspiración el personaje de la película *Ex Machina* llamado Ava. Un prototipo de inteligencia artificial que tiene como meta encontrar las cualidades del ser humano y aplicarlas a sí. (Garland, 2015) La idea de esta escultura es presentarla como un primer prototipo tomando en cuenta el creador siendo un artista ecuatoriano ubicado en la ciudad de Quito utilizando todas las herramientas disponibles a su alcance. La obra escultórica *451:UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS* sigue en proceso de creación ya que falta por terminar varias piezas que la constituyen como los antebrazos impresos en 3D y los bíceps y tríceps esculpidos en madera, así como varias piezas en las piernas y el cableado eléctrico.

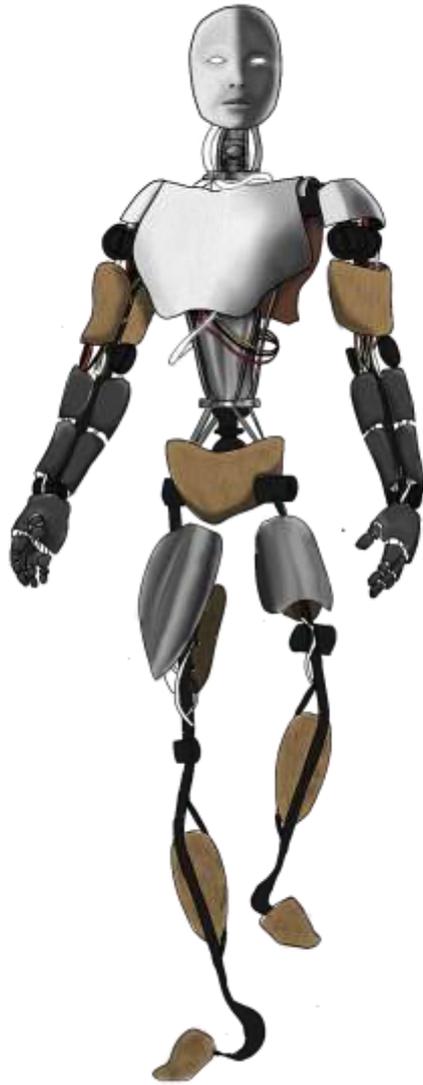


Figura 8: Concept art de la obra 451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS. (2021).

CONCLUSIONES

La tecnología de virtualidad son temas tan amplios y siempre en constante evolución que demuestran que mi proyecto y todo lo que he conseguido son solo el inicio. Me he topado con la superficie de un millar de posibilidades de creación de la mano de la investigación, la tecnología y la multidisciplinariedad que éste conlleva. El pensar en integrar inteligencia artificial real y robótica a mis productos artísticos es el siguiente paso, para así comprender cada vez más hasta donde se puede llevar el arte junto a la tecnología. El aplicar ciencia dentro de los productos artísticos siempre me ha llamado la atención, en especial cuando se trata de la robótica. Cuando se habla del arte, ciencia y tecnología lo primero que pienso es en interacción y en cómo nos puede llevar a la conexión con el producto artístico que incita nuevas ideas y conceptos apuntando a un futuro distinto. Utilizando la imaginación de por medio y las referencias del pasado para generar inspiración en el espectador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baudrillard, J., Vicens, A., & Rovira, P. (1978). *Cultura y simulacro* (pp. 99-99). Barcelona: Kairós.
- Osiceanu, M. E. (2015). *Psychological implications of modern technologies: “technofobia” versus “technophilia”*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 180, 1137-1144.
- González, I. S. (2005). *Internet, virtualidad y comunidad*. *Revista de Ciencias Sociales (Cr)*, 2(108), 55-69.
- Eden, A. H., Moor, J. H., Søraker, J. H., & Steinhart, E. (2015). *Singularity hypotheses*. Berlin: Springer.
- Cosmology TodayTM. (2016, April 21). *2029 : Singularity Year - Neil deGrasse Tyson & Ray Kurzweil* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EyFYFjESkWU>
- Radkau, J. (2012). *Wood: a history*. Polity.
- Hummel, R. E. (1998). *Understanding materials science: history, properties, applications*. New York: Springer.
- Garland, A. (2015). *Ex machina*. Faber & Faber.

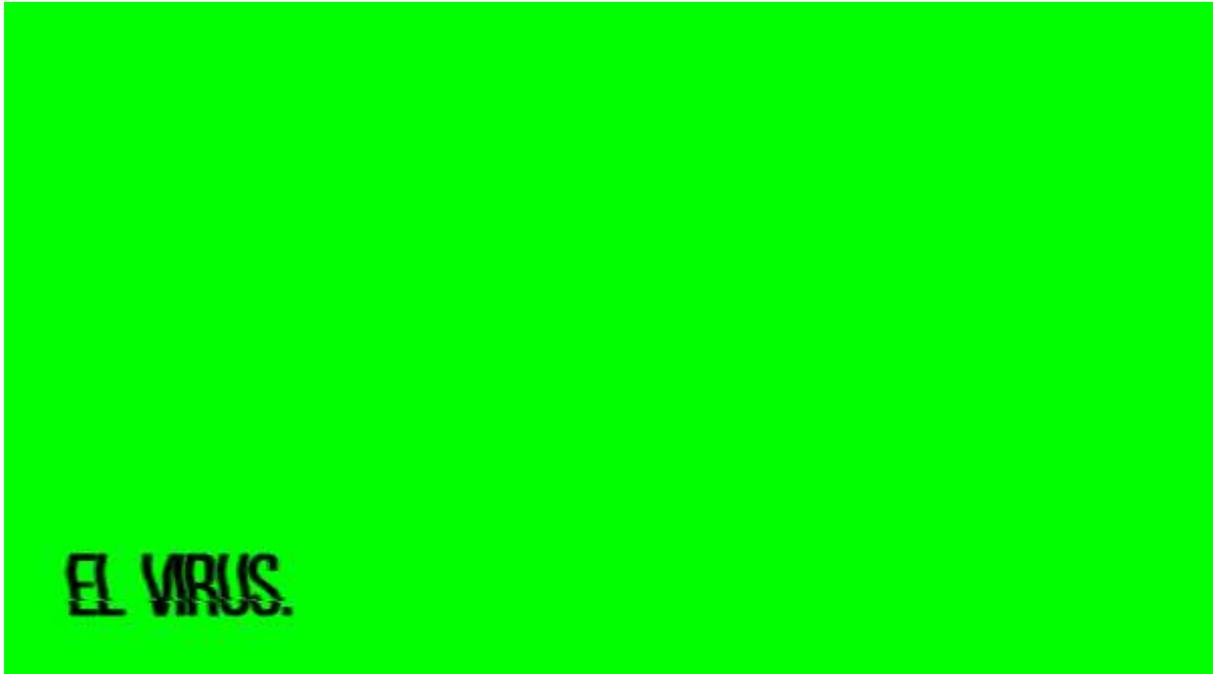
ANEXO A: DOCUMENTACION DE OBRAS

Figura 9: Libro El Virus. (2020). Portada.

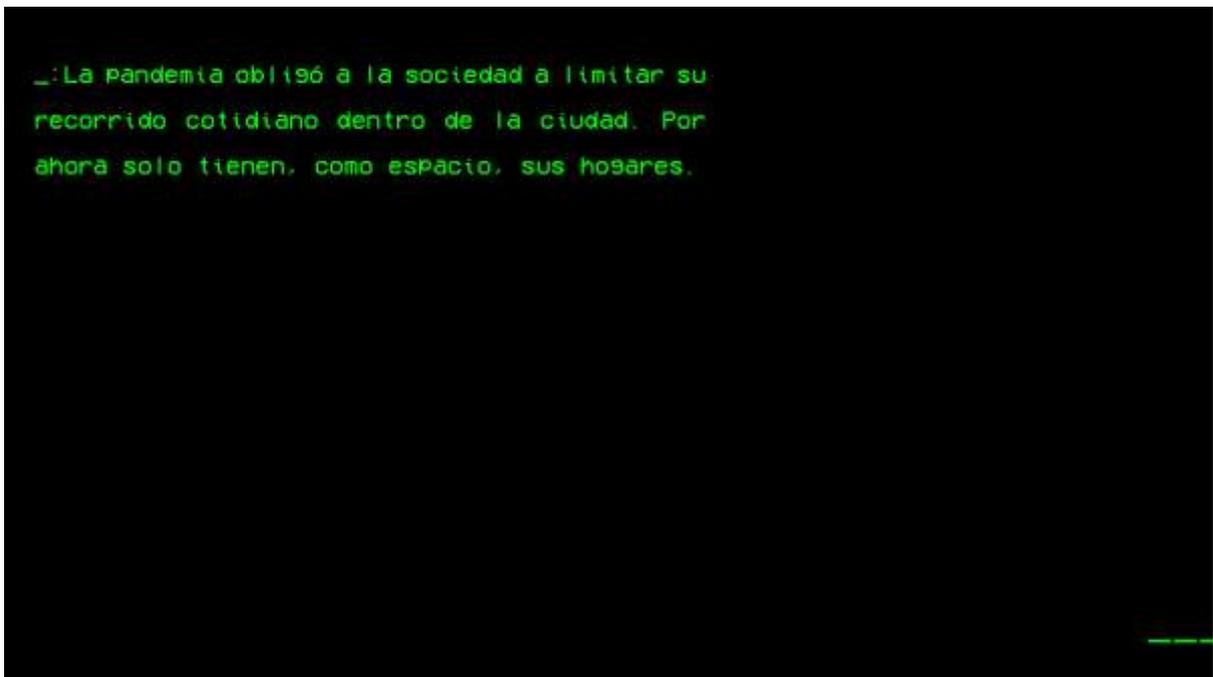
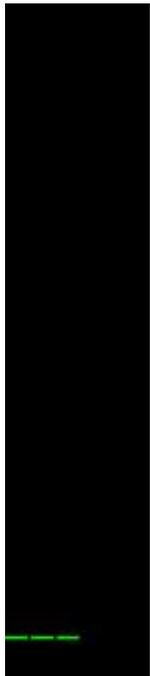


Figura 10: Libro El Virus. (2020). Pag.1.



_: Recorrer por espacios sin moverse físicamente.
Socializar y compartir emociones.
Nada es tangible, domina lo virtual.
Se toma a sus usuarios, los transforma
mentalmente.

Figura 11: Libro El Virus. (2020). Pag.2.



Figura 12: Libro El Virus. (2020). Pag.3.

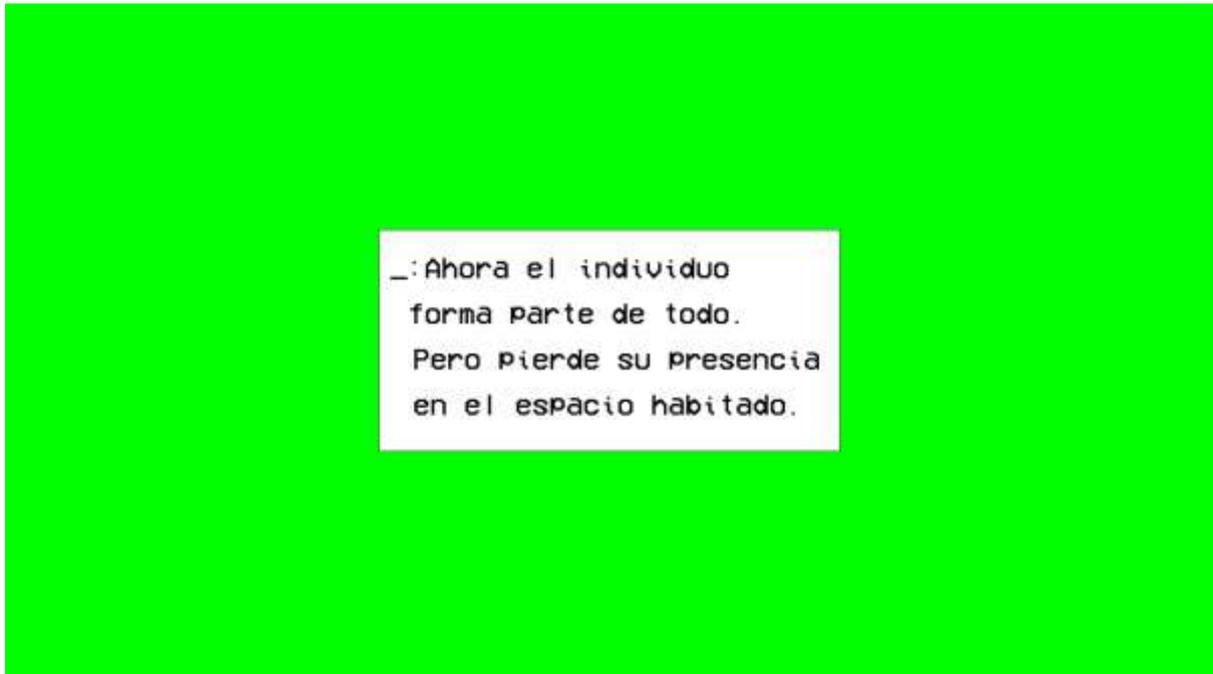
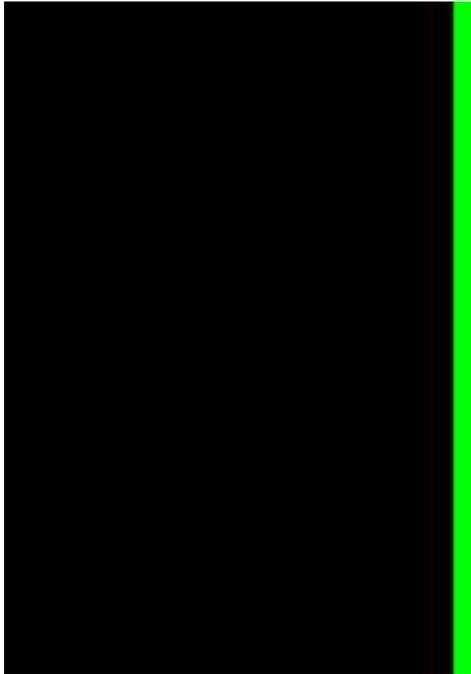


Figura 13: Libro El Virus. (2020). Pag.4.



Figura 14: Libro El Virus. (2020). Pag.5.



_:La ausencia de las Presencias
generan limitaciones en las
comunicaciones.

Figura 15: Libro El Virus. (2020). Pag.6.

_:Por otro lado, se
abren nuevas conexiones
de comunicación.
Las relaciones
interPersonales
curiosamente sanan
fuerza.

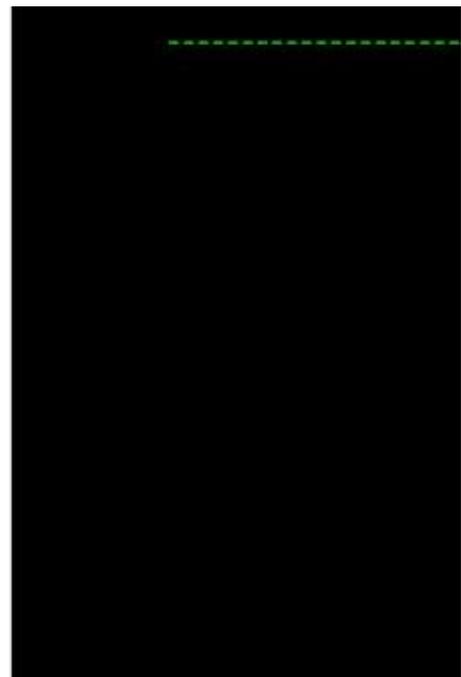


Figura 16: Libro El Virus. (2020). Pag.7.

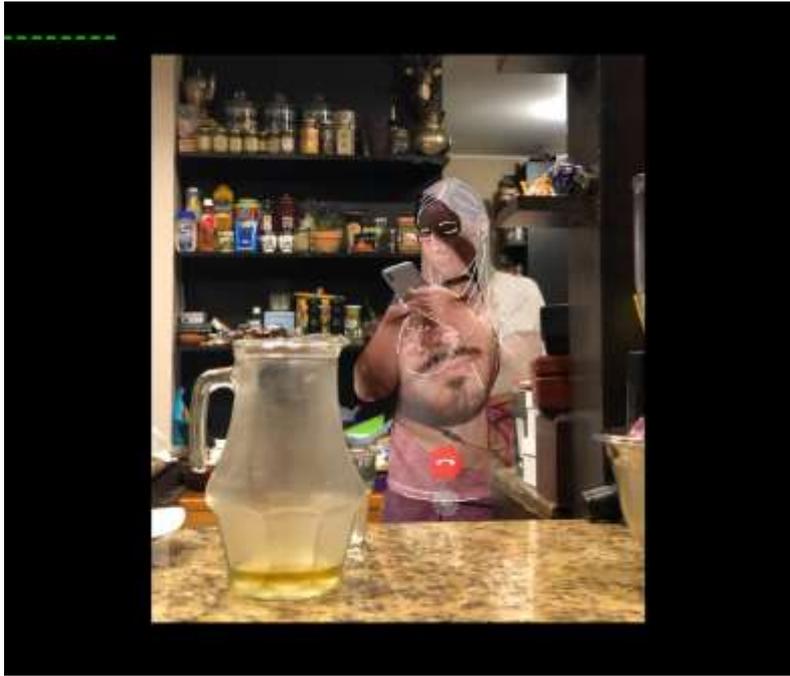


Figura 17: Libro El Virus. (2020). Pag.8.

No existe punto
medio. EItes si
estar presente o
estar conectado.



Figura 18: Libro El Virus. (2020). Pag.9.

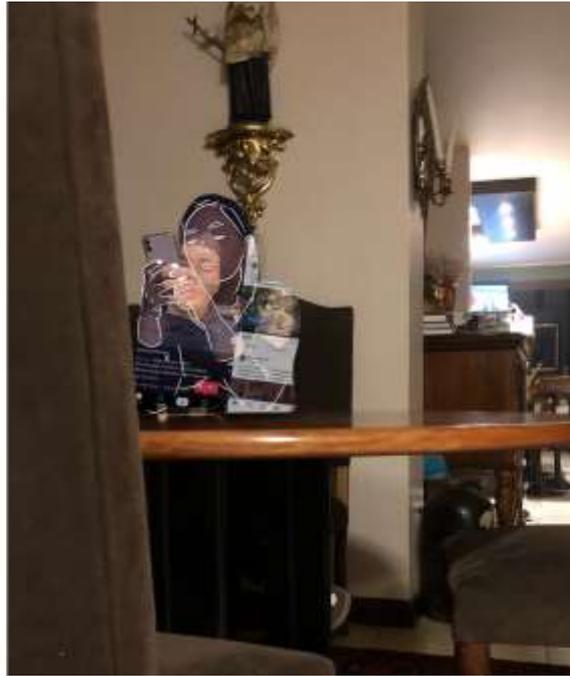


Figura 19: Libro El Virus. (2020). Pag.10.

**QUE TANTO ES REAL
QUE ES SIMULACION.**

Figura 20: Libro El Virus. (2020). Pag.11.

_:Nace la posibilidad de
crear nuevas versiones de
tí. La Plataforma da para
crear nuevas realidades.

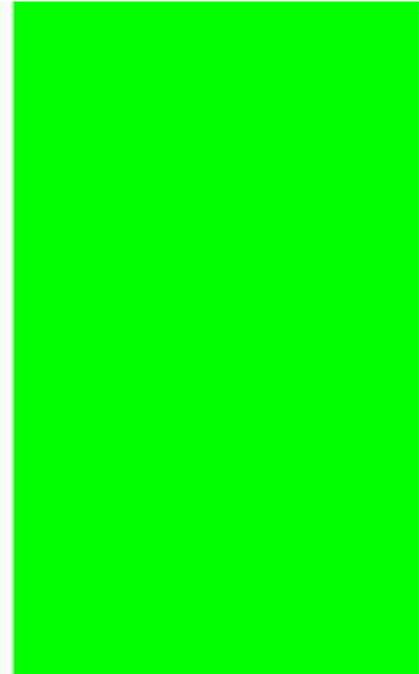


Figura 21: Libro El Virus. (2020). Pag.12.

_:Entra en juego el concepto de Baudrillard.
Existen y se van creando más hiperrealidades.
A tal punto en que los individuos pierden su
autenticidad. Quién es auténtico ahora. ¿El
concepto evoluciona según la sociedad?

Figura 22: Libro El Virus. (2020). Pag.13.



Figura 23: Libro El Virus. (2020). Pag.14.



Figura 24: Libro El Virus. (2020). Pag.15.

_:Yo soy tomado por la tecnología y no me siento mal. En tiempos de cuar-
 entena, observé como las Personas Pierden su Presencia en los espacios
 físicos cuando consumen la información dada por el internet y las redes
 de comunicación virtuales. Los individuos se transforman y ocupan un
 espacio ya no como Personas, sino como bultos contagiados por el virus.
 Cual es el virus? Ha entrado en cada rincón de lo que conocemos hoy
 en día. Quienes somos sin internet? Si este se ha transformado en no-
 sotros o nosotros nos hemos convertido parte de él.

Figura 25: Libro El Virus. (2020). Pag.16.

Morir por el virus.
 Morir por falta del virus.

Figura 26: Libro El Virus. (2020). Pag.17.



Figura 27: Libro El Virus. (2020). Pag.18.

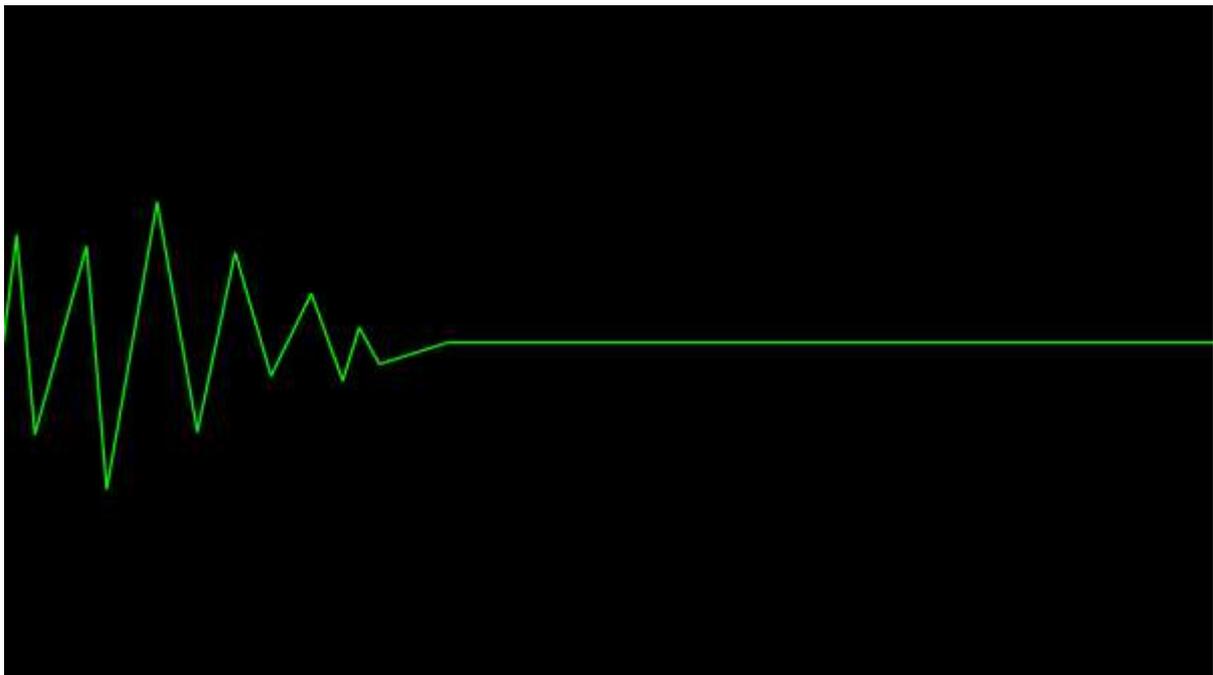
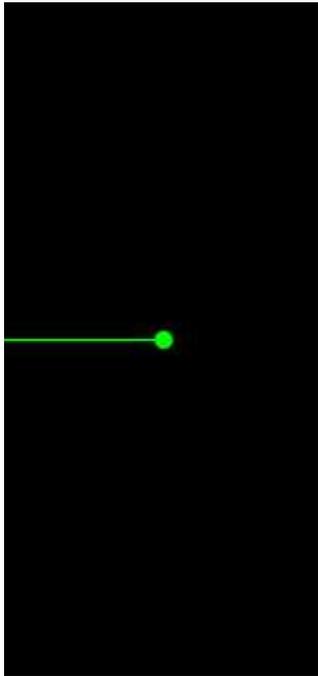


Figura 28: Libro El Virus. (2020). Pag.19.



'On the Virtual' escrita por James Bridle, comparte una experiencia de el escritor William Gibson. En el año 1980, Gibson se sorprende al ver como los niños estaban tan involucrados dentro de las máquinas arcade hasta el punto de ser físico. Los niños querían estar dentro del videojuego, buscaban entrar al espacio hipotético de este al encontrar un mundo nuevo.

Figura 29: Libro *El Virus*. (2020). Pag.20.



Figura 30: Libro *El Virus*. (2020). Pag.21.



Figura 31: Libro El Virus. (2020). Pag.22.



Figura 32: Libro El Virus. (2020). Pag.23.

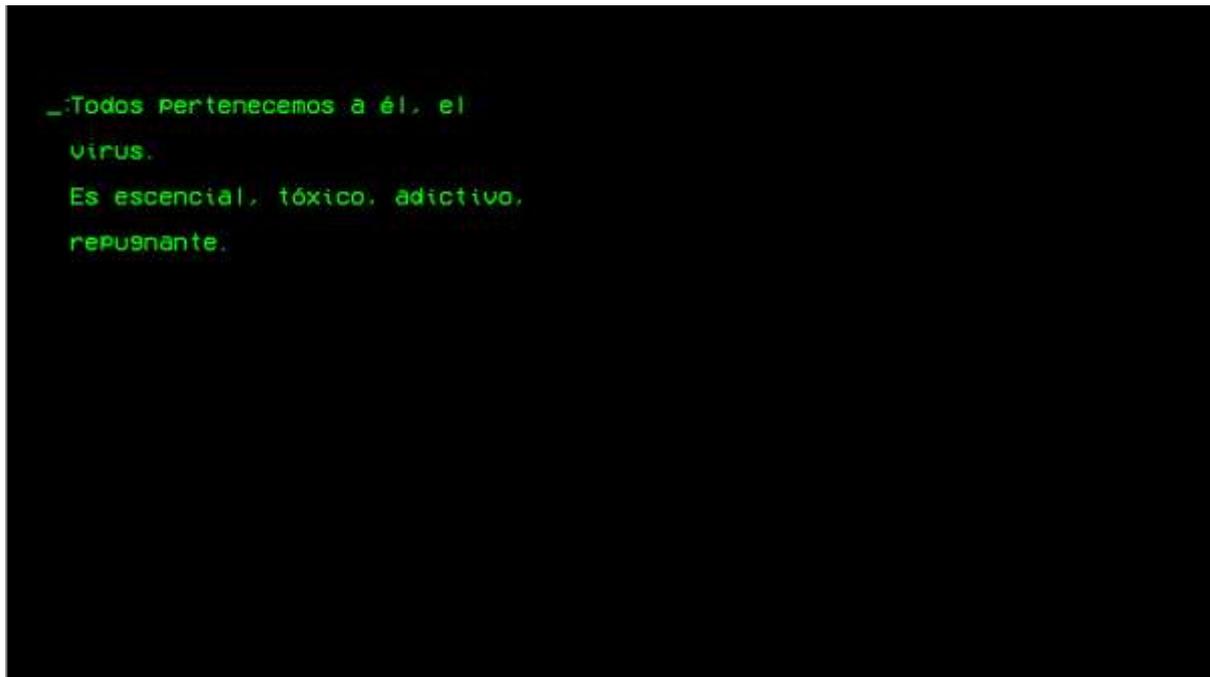


Figura 33: Libro *El Virus*. (2020). Pag.24.

—:Somos parte de él.

Figura 34: Libro *El Virus*. (2020). Pag.25.

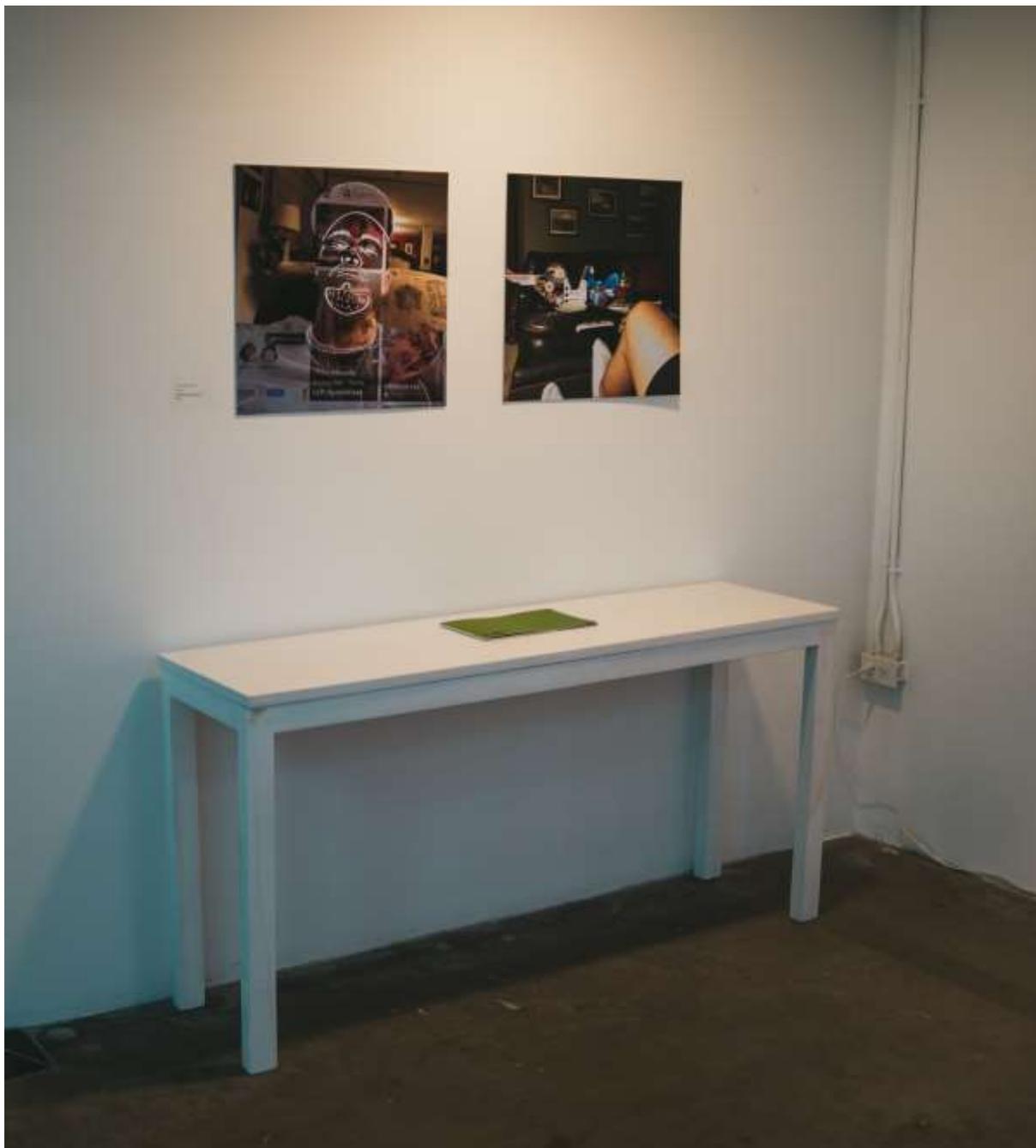


Figura 35: Obra montada El Virus. (2021).I.



Figura 36: Obra montada *El Virus*. (2021).2.

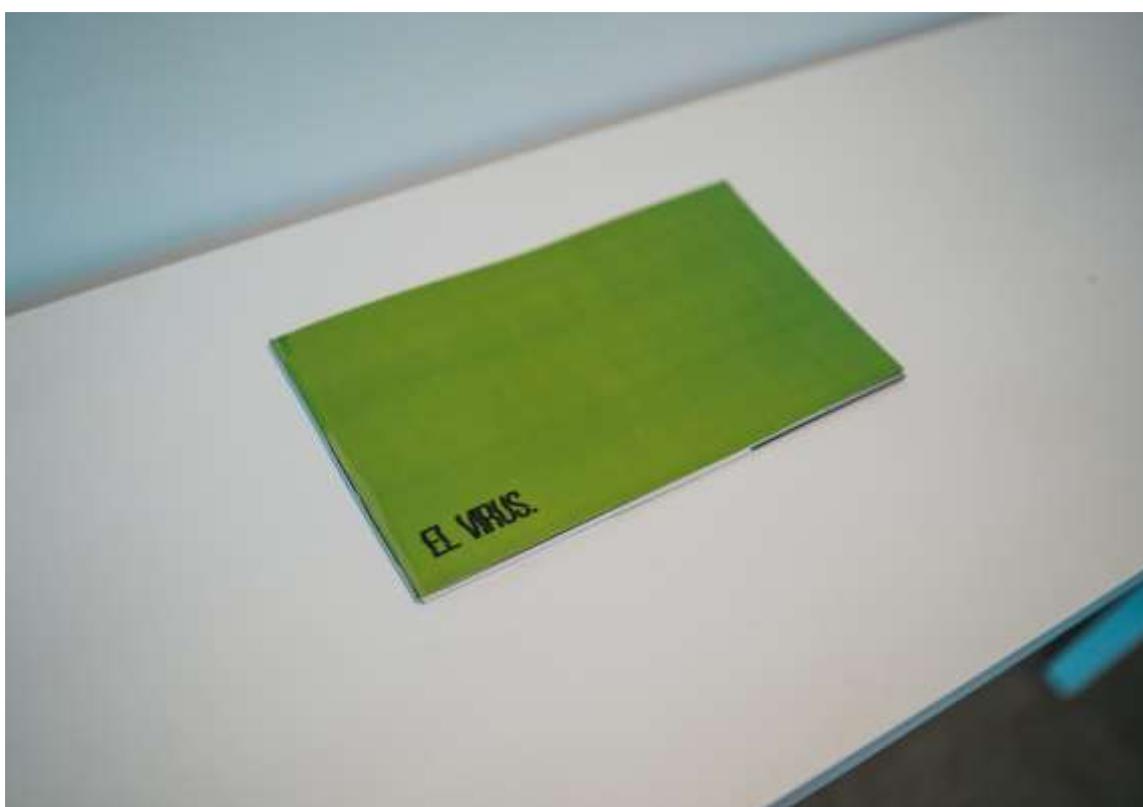


Figura 37: Obra montada *El Virus*. (2021).3.



Figura 38: Obra montada *El Virus*. (2021).4.



Figura 39: *La Vacuna*. (2021).



Figura 40: Registro La Vacuna performance. (2021).



Figura 41: Obra montada USUARIO 426. (2021).I.



Figura 42: Obra montada USUARIO 426. (2021).2.



Figura 43: Ilustración digital USUARIO 426. (2021).



Figura 44: USUARIO 426 en uso a través de la aplicación Instagram. (2021).1.

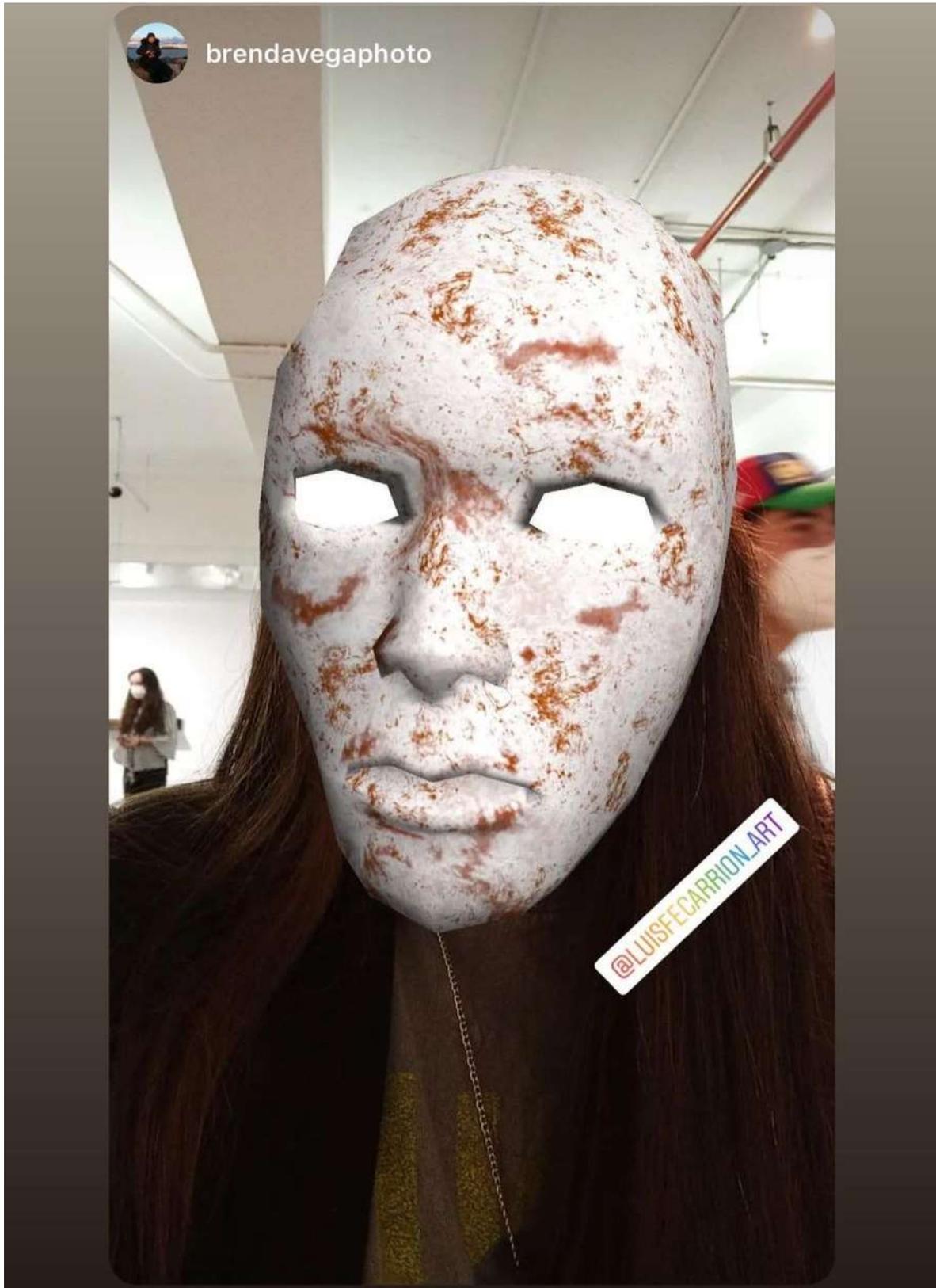


Figura 45: USUARIO 426 en uso a través de la aplicación Instagram. (2021).2.



Figura 46: USUARIO 426 en uso a través de la aplicación Instagram. (2021).3.



Figura 47: Obra montada 451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS. (2021).I.



Figura 48: Obra montada 451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS. (2021).2.



Figura 49: Obra montada 451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS. (2021).3.

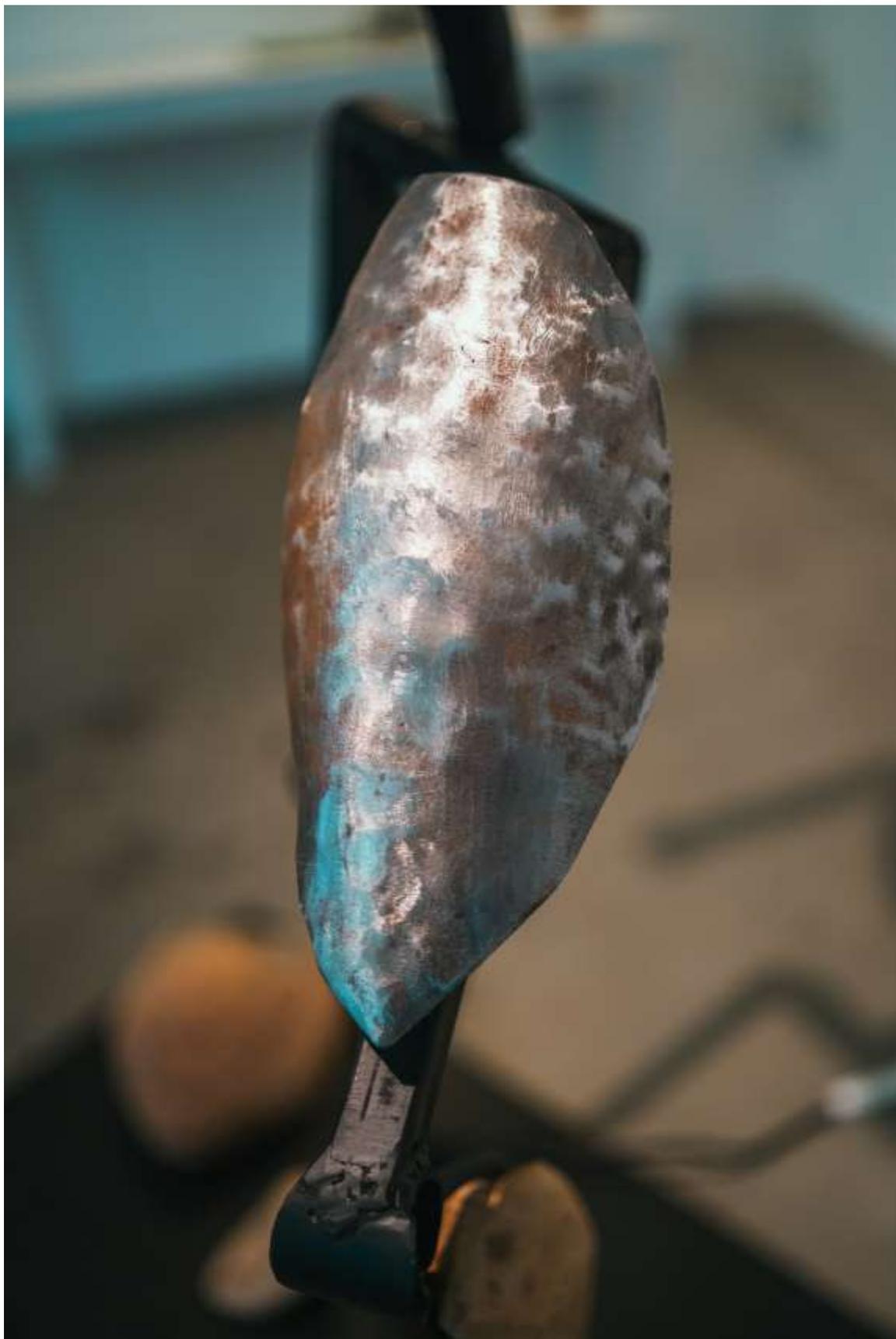


Figura 50: Obra montada 451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS. (2021).4.



Figura 51: Obra montada 451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS. (2021).5.

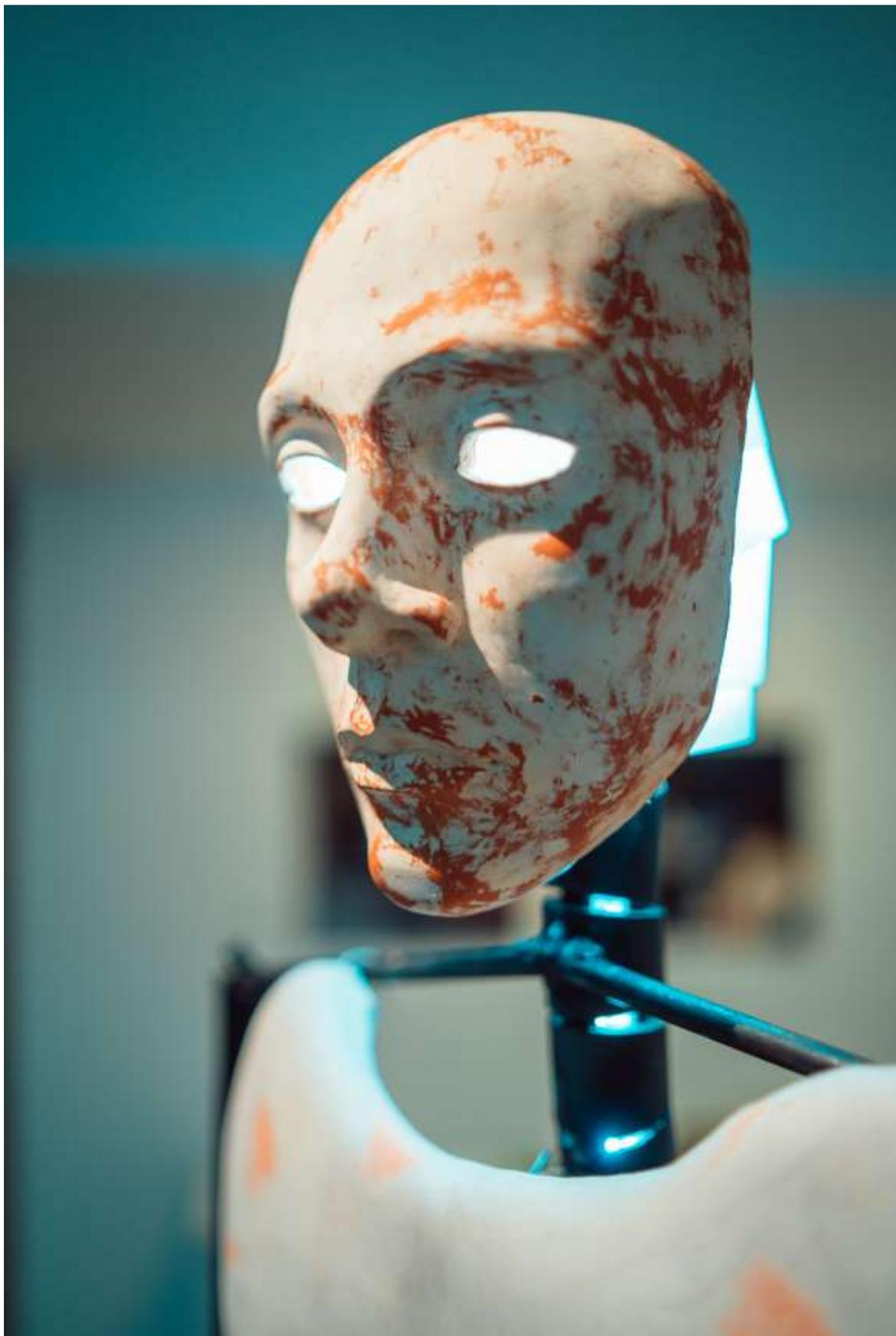


Figura 52: Obra montada 451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS. (2021).6.



Figura 53: Obra montada 451: UNAVAILABLE FOR LEGAL REASONS. (2021).7.

ANEXO B: APLICACIONES

1. Instagram. <https://www.instagram.com/>
2. Facebook. <https://www.facebook.com/>
3. Spark AR studio. <https://sparkar.facebook.com/ar-studio/>