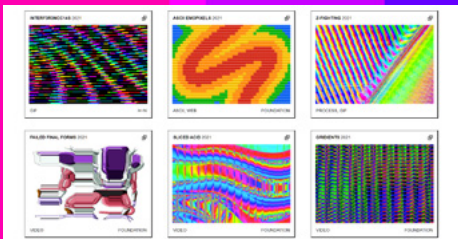


PROYECTOS HIPERMEDIA

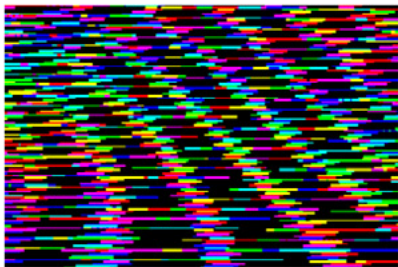
[3] emilio.jp [8] Françoise Gamma

[15] Marina González Guerreiro [22] Roc Herms

[29] Solimán López [34] Raquel Meyers



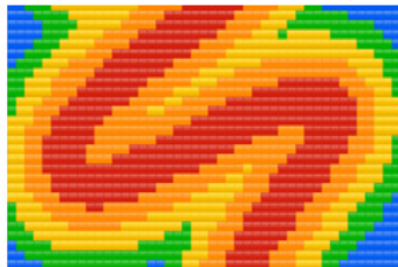
INTERF3R3NCC14S 2021



GIF

H=N

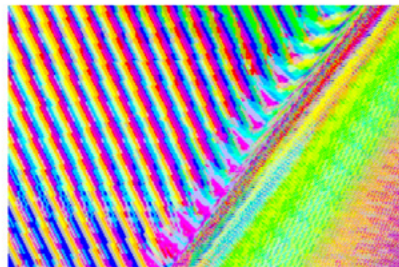
ASCII EMOPIXELS 2021



ASCII, WEB

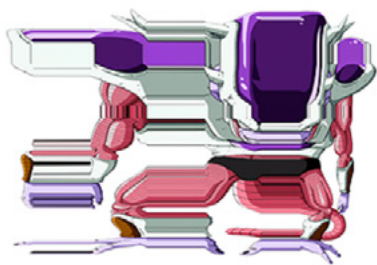
FOUNDATION

Z-FIGHTING 2021



PROCESS, GIF

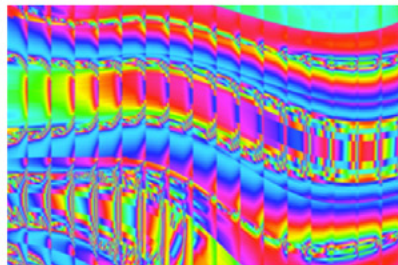
FAILED FINAL FORMS 2021



VIDEO

FOUNDATION

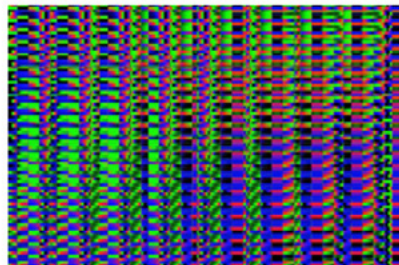
SLICED ACID 2021



VIDEO

FOUNDATION

GRIDIENTS 2021



VIDEO

FOUNDATION

emilio.jp

emilio.jp

Años de producción: 2009-2021

Lenguajes de programación: HTML, CSS, JavaScript y PHP.

Software de producción: Grasshopper, Rhinoceros, Modo y Zbrush, After Effects y Photoshop.

Enlace al proyecto Hipermedia: www.emilio.jp

Bajo el domino emilio.jp se encuentran un conjunto de obras generativas que exploran las estéticas y conceptos digitales que nutrieron Internet y las interfaces de usuario de sistemas operativos ya históricos, así como de la cultura del videojuego y el anime.

En sus composiciones podemos ver el uso exclusivo de la paleta de Colores Hexadecimales que sirvieron como referencia para trasladar el espectro visible de color visible a las páginas web. Basados en sistemas de color numéricos RGB o HSL, el artista utiliza esta gama de los 256 colores hexadecimales para representar entornos virtuales,

deformándolos en complejas animaciones generadas a través de algoritmos y métodos paramétricos.

La hipnótica animación de las formas y la pureza del color de sus creaciones son inadaptables a entornos físicos. Su obra adquiere una apariencia rasterizada que forma parte de su investigación en torno al píxel, que como unidad homogénea de color de una imagen digital, nos ha acompañado a lo largo de la existencia de Internet. De este modo el artista descompone el plano de información de la pantalla, rompiendo las normas de usabilidad web establecidas, creando una lisérgica experiencia de usuario.

emilio.jp

emilio.jp

Production years: 2009-2021

Programming languages: HTML, CSS, JavaScript and PHP.

Production software: Grasshopper, Rhinoceros, Modo and Zbrush, After Effects and Photoshop.

Link to the Hypermedia project: www.emilio.jp

Under the domain emilio.jp, we find a body of generative works that explore the digital aesthetics and concepts that have informed the Internet's development, user interfaces of historic operating systems, and the culture of videogames and anime.

These compositions use only the palette of hexadecimal colours that served as a reference for translating the visible spectrum of colour to web pages. Based on either RGB or HSL colour code systems, the artist uses this range of 256 colours to represent virtual environments, distorting them into complex animations generated through algorithms and

parametric methods.

The hypnotic animation of the shapes and the purity of the colour in his creations cannot be adapted to physical environments. His work acquires a rasterized look that is part of his research into the pixel, which, as a homogeneous unit of colour in a digital image, has accompanied us throughout the existence of the Internet. In this way the artist decomposes the information plane of the screen, breaking the established rules of web usability and creating a lysergic user experience.

Link

Françoise Gamma

Link

Años de producción: 2020-2021

Lenguajes de programación: Múltiples.

Software de producción: Múltiples.

Enlace al proyecto Hipermedia:

<https://francoisegamma.cat/Link/link.html>

El proyecto Link es una recopilación de obras gráficas que han sido generadas usando softwares descatalogados. La investigación de Gamma se centra en la recuperación y uso de estos antiguos interfaces mediante la ejecución de máquinas virtuales (VMs) y emuladores que permiten el acceso a estos sistemas informáticos ya obsoletos. La mayoría de los programas que utiliza Gamma fueron desarrollados en los años 90 y, aunque hoy en día son incompatibles con los ordenadores actuales y sus funciones han quedado anticuadas, todavía no están libres de derechos (Freeware). Pero aunque sus propietarios legales mantienen sus competencias sobre

los mismos, existen canales de distribución alternativos que permiten su descarga. Ante esta situación ha surgido una comunidad dedicada a la recuperación de estos programas, y su práctica es conocida como abandonware.

Gamma mantiene vivas a estas interfaces y en ocasiones se apropia de algunos de sus gráficos corporativos, cuestionando el concepto de autoría, tan discutido en la cultura digital. Pero también hay un ritual previo al uso de estos programas que pone la atención en cada una de sus funciones: la emulación del sistema operativo correspondiente, la instalación del software, la inspección y estudio del interfaz... El artista se sumerge en un canal temporal que le permite distraerse con cada una de las funciones del programa, descubriendo operaciones y recursos inobservados, adaptando el concepto de obsolescencia para revivir

sistemas y programas informáticos, gestos y comportamientos fundidos entre botones virtuales y gamas de grises. El resultado es un collage técnico-poético que sumerge al usuario que visita Link en una esfera nostálgica de enlaces visuales, rememorando clics y ventanas perdidas en la memoria del usuario.

Françoise Gamma

Link

Production years: 2020-2021

Programming languages: Various.

Production software: Various.

Link to the Hypermedia project:

<https://francoisegamma.cat/Link/link.html>

The Link project is a compilation of graphic works that have been produced using discontinued software. Gamma's research focuses on the restoration and use of these old interfaces by running virtual machines (VMs) and emulators that enable access to these obsolete computer systems.

Most of the software used by Gamma was developed in the 1990s and, although it is now incompatible with today's computers and its functions are outdated, it is still not freeware. However, although their legal owners retain their rights over them, there are alternative distribution channels through which they can be downloaded. In response to this situation,

a community dedicated to the preservation of these programmes has arisen, and their practice is known as abandonware.

Gamma keeps these interfaces alive and sometimes appropriates some of their corporate graphics, challenging the concept of authorship so much discussed in digital culture. But there is also a ritual prior to the use of these programmes that devotes attention to each of their functions: the emulation of the corresponding operating system, the installation of the software, the inspection and study of the interface... The artist immerses herself in a time channel where she is drawn into each of the programme's functions, discovering unobserved operations and resources, adapting the concept of obsolescence to revive computer systems and software, fusing gestures and behaviours amidst virtual buttons and shades of grey. The

result is a technical-poetic collage that engulfs visitors to Link in a nostalgic atmosphere of visual links, recalling clicks and windows lost in the user's memory.

Work Hard
Dream BIG

Marina González Guerreiro

Work Hard Dream Big

Proyecto realizado en colaboración con Internet Moon Gallery

Año de producción: 2018

Lenguajes de programación / Software de producción:

Programación web

Enlace al proyecto Hipermedia: <http://www.internetmoongallery.com/archive/MarinaGG/WHDB.html>

La intimidad del dormitorio está fisurada por la luz de la pantalla. La constatación de que existe un ser que la habita se realiza en el seguimiento de su conexión ininterrumpida a través de su terminal de ordenador y los otros dispositivos interconectados con las que se comparte espacio, físico y también virtual. Una recepción continua de información visual -imagen e imagen texto- no unidireccional, ya que al mismo tiempo que la pantalla arroja la traducción de los datos, el computador proporciona a los servidores y webs número de clics, ritmo de navegación, enlaces más visitados... cualquier impulso del usuario se registra para nutrir de parámetros que

estipulan que material retornará, que determinan los deseos antes de que el sujeto los pueda imaginar. Ya nunca estamos solos en la habitación, pero, además, ahora hemos tenido que estar siempre. Si el espacio se disuelve, el tiempo se desvirtúa. Y no solo en el alargamiento de las horas, sino en los usos que se les dan: descanso, actividad profesional y ocio ya no se ordenan en lapsos de 8 horas, sino que se funden tiñendo todo de momento productivo. Todo es trabajo.

Marina González Guerreiro da la vuelta a esta dinámica, cambia las reglas del juego: los tiempos de relajación entre las tareas que la mantenían anclada a sus trabajos alimenticios online fueron ganando espacio. Los objetos materiales con los que realizaba sus poesías visuales fueron esparciéndose por todo lugar. El deseo, y la sensación de felicidad, quedan determinados por su singular subjetividad. Si la virtualidad fue abandonada en este universo

sensible, la artista vuelve a ella y al uso de las tecnologías domésticas digitales para abrir posibilidades, para retomar la potencialidad de compartir el detalle y la perspectiva íntima a través de la navegación por la reproducción de su cuarto.

Marina González Guerreiro

Work Hard Dream Big

Project carried out in collaboration with Internet Moon Gallery.

Year of production: 2018

Programming languages / Production software: Web

Programming

Link to the Hypermedia project: <http://www.internetmoongallery.com/archive/MarinaGG/WHDB.html>

The intimacy of the bedroom is fissured by the light of the screen. The realisation that there is a being inhabiting it comes through the monitoring of its uninterrupted connection via its computer terminal and the other interconnected devices with which it shares space, both physical and virtual. A continuous reception of nonunidirectional visual information —image and image-text— is taking place: while the screen displays the translation of the data, the computer provides the servers and webs with the number of clicks, browsing rhythm, most visited links... any impulse of the user is registered to feed the parameters that stipulate what material will reappear, that

determine the desires before the subject can even imagine them. We are never alone in the room anymore, but, in addition, now we have to always be there. If space dissolves, time becomes distorted. And not only through an increase in the hours, but also through the uses to which they are put: rest, professional activity and leisure are no longer ordered in 8-hour periods, but blend into one another, turning everything into a productive moment. Everything is work.

Marina González Guerreiro reversed this dynamic, changing the rules of the game: the periods of leisure between the tasks that kept her tied to her online day jobs were gradually taking on more space. The material objects with which she made her visual poetry were scattered everywhere. Desire, and the feeling of happiness are determined by her singular subjectivity. If in this sensitive universe virtuality was abandoned, the artist returns to it

and to the use of digital domestic technologies to open up possibilities, to recapture the potential of sharing her work's details and an intimate perspective through the navigation of a digital reproduction of her room.

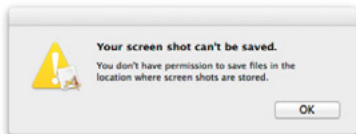
pantallazos.com está ahora en venta.

¡Loga tu mejor oferta usando el siguiente formulario!

Su nombre
Su email
Su oferta euros

Comentarios (Opcional)

Screen Shot 2014-02-18 at 13.18.51
Screen Shot 2014-02-18 at 11.30.03
February_18__2014_at_0132AM.png
February_18__2014_at_0147AM.png
Screen Shot 2014-02-18 at 09.54.44
Screen Shot 2014-02-17 at 22.59.42
Screen Shot 2014-02-17 at 22.36.17
February_17__2014_at_0928PM.png
Screen Shot 2014-02-17 at 19.18.49
Screen Shot 2014-02-17 at 19.14.07
Screen Shot 2014-02-17 at 19.13.27
Screen Shot 2014-02-17 at 19.09.26
February_17__2014_at_0545PM.png
February_17__2014_at_0539PM.png
February_17__2014_at_0523PM.png
Screen Shot 2014-02-17 at 16.58.47
Screen Shot 2014-02-17 at 16.49.16
Screen Shot 2014-02-17 at 16.39.26
February_17__2014_at_0344PM.png
February_17__2014_at_0252PM.png
February_16__2014_at_0101AM.png
Screen Shot 2014-02-16 at 22.23.21
Screen Shot 2014-02-16 at 22.23.03
Screen Shot 2014-02-16 at 22.22.35
Screen Shot 2014-02-16 at 22.08.00
Screen Shot 2014-02-16 at 22.07.54
Screen Shot 2014-02-16 at 21.43.55
Screen Shot 2014-02-16 at 21.41.26
Screen Shot 2014-02-16 at 21.40.35
Screen Shot 2014-02-16 at 21.39.19
February_16__2014_at_0116PM.png
February_16__2014_at_0159AM.png
Screen Shot 2014-02-16 at 01.36.36
Screen Shot 2014-02-16 at 01.21.35
Screen Shot 2014-02-16 at 01.21.30
Screen Shot 2014-02-16 at 01.20.18
Screen Shot 2014-02-16 at 01.15.42
Screen Shot 2014-02-16 at 00.57.43
Screen Shot 2014-02-16 at 00.57.48



¿Como Hacer Un Pantallazo? - YouTube

pantallazo.

1. m. Mar. Destello intermitente de la luz de un faro.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados



How to Screenshot in 1983. pic.twitter.com/tNLk2HnEQQ



t'adjunto en aquest pantallazo,

Roc Herms

Hacer pantallazo

Año de producción: desde 2014

Lenguajes de programación / Software de producción: Dropbox / IFTTT / CSS

Enlace al proyecto Hipermedia:

<https://www.rocherms.com/projects/hacer-pantallazo/>

En 1959 se realizó la primera captura hecha a una pantalla del ordenador: un operario de la Fuerza Aérea estadounidense, encargado de manipular una gran computadora de 275 toneladas con la que seguían las rutas aéreas y detectaban posibles ataques nucleares en plena guerra fría, realizó, en un momento de aburrimiento, una fotografía analógica del dibujo de la silueta de una chica pin-up que su puntero de luz marcaba sobre el monitor. En los 1980s, los usuarios de videojuegos tomaban fotos de sus pantallas de ordenador para registrar y certificar los récords que habían alcanzado y que serían publicados en revistas especializadas en papel. La década siguiente,

los sistemas operativos comenzaron a incluir la opción de crear imágenes digitales de la información que se visualiza en las pantallas personales. Hoy día nuestros dispositivos son más livianos, e integran múltiples funcionalidades que permiten captar este tipo de imágenes con un solo clic.

La accesibilidad y desarrollos que los avances tecnológicos han dado al medio fotográfico ha ampliado no sólo el número de usuarios, sino que se han creado nuevos contextos virtuales en los que fotografiar o ser fotografiado. No solo las imágenes se multiplican, sino que también su exposición es continua, enmarcada en la pantalla. La misma pantalla donde también el registro de nuestras acciones e interacciones entre el mundo físico y el digital se convierten en imagen. Al realizar una captura de pantalla convertimos en imagen el contenido de los datos expuestos en la superficie táctil del móvil, capturamos

el instante de un entorno digital, congelamos la actividad virtual. Ha cambiado la forma de la producción, transformación y circulación de imágenes, con estas nuevas herramientas y metodologías para la percepción y lectura de la información visual del entorno en el que habitamos.

Roc Herms, investigando este estado híbrido entre lo físico y lo digital del ser contemporáneo, ha programado Hacer Pantallazo. Un proyecto dónde adopta el gesto ya casi automático de la captura de pantalla para documentar su vida digital, con la ayuda de un algoritmo que recolecta todas estas imágenes de los dispositivos que usa a diario. Una crónica donde lo banal, anecdótico o paradójico se reúnen en el acto de digitalización definitiva de lo fotográfico, dónde no solo es digital la herramienta que captura sino también el sujeto fotografiado.

Roc Herms

Hacer pantallazo

Year of production: since 2014

Programming languages / Production software: Dropbox /
IFTTT / CSS

Link to the Hypermedia project:

<https://www.rocherms.com/projects/hacer-pantallazo/>

In 1959, the first screenshot was taken: in a moment of boredom, a US Air Force operator in charge of handling a large 275-tonne computer used to track air routes and detect possible nuclear attacks in the middle of the Cold War took an analogue photograph of the silhouette of a pin-up girl that his light pointer drew on the computer monitor. In the 1980s, gamers took pictures of their computer screens to document and certify the records they had achieved, which would be published in paper magazines. The following decade, operating systems began to include the option to create digital images of the information displayed on personal screens. Today our devices are lighter

and integrate multiple functionalities that allow us to capture such images with a single click.

The accessibility and developments that technological advances have brought to the photographic medium have not only increased the number of users, but have also created new virtual contexts in which to photograph or be photographed. Not only are images multiplying, but they are also continuously on display, framed by the screen. The same screen where also the record of our actions and interactions between the physical and the digital world become images. By taking a screenshot we transform the content of the data displayed on the touch surface of the mobile into an image, we capture the instant of a digital environment, we freeze the virtual activity. The way of production, transformation and circulation of images has changed with these new tools and methodologies designed to perceive and read the visual information of the environment we inhabit.

To explore this hybrid state between the physical and the digital of the contemporary being, Roc Herms has programmed Taking a Screenshot. A project where he adopts the now almost automatic gesture of screen capture to document his digital life, with the help of an algorithm that collects all these images from the devices he uses every day. A chronicle where the trivial, the anecdotal or the paradoxical come together in the ultimate act of digitalisation of the photographic, where not only the tool that captures but also the photographed subject is digital.

CELESTE

Bienvenido al proyecto CELESTE. Gracias a esta interfaz podrás ver en directo, cómo los cielos de diferentes ciudades del mundo son integrados en una misma imagen autogenerativa y dinámica. Este proceso es obtenido gracias al envío en tiempo real de imágenes del cielo de las mencionadas ciudades a través de balizas instaladas al aire libre. La obra pretende romper con las barreras históricas generadas por la humanidad, planteando un nuevo espacio común en que, gracias a las nuevas tecnologías, la especie humana puede sentirse más conectada que nunca.

Welcome to the CELESTE project. Thanks to this interface you will be able to see on live, how the skies of different cities of the world are integrated in the same autogenerative and dynamic interface. This process is obtained by sending real-time images of the sky of the mentioned cities through beacons installed outdoors.

ONLINE FROM MAY 07 12H UTC

Visita las ciudades conectadas/*Visit the connected cities:*

MADRID-PARIS >

MADRID-BOGOTÁ >

Solimán López

Celeste

Años de producción: 2017-2020

Lenguajes de programación: HTML, CSS, PHP y JavaScript.

Software de producción: Cura (impresión 3D), Blender.

Processing.

Enlace al proyecto Hipermedia: <http://celeste.solimanlopez.com>

Este proyecto de largo recorrido conecta el cielo de Madrid con los cielos de varias localidades europeas y latinoamericanas. Una base de datos, gestionada desde la web del artista, combina las imágenes capturadas por una baliza instalada permanentemente en Madrid, con su melliza, que viaja de ciudad en ciudad a lo largo de los tres años. Cada una de las dos balizas capturan paralelamente imágenes de los cielos en alta resolución y las envían cada sesenta segundos a la base de datos.

El sistema diseñado por el artista inspecciona cada imagen aplicando un algoritmo que selecciona de forma aleatoria diez píxeles

de cada toma. Cada uno de estos píxeles contiene información de color RGB, este código numérico alimenta la interfaz gráfica del proyecto, que crea nuevas imágenes que recuerdan a mapas atmosféricos.

De esta manera, el artista no sólo plantea nuevas cuestiones sobre la representación del paisaje mediante la codificación de los colores o con la modulación de las formas celestes desde la programación de algoritmos. También nos habla de un espacio global interconectado y de la responsabilidad de mantener un espacio común habitable.

Para esta selección de proyectos hipermedia, Solimán López ha reconfigurado la base de datos de más de 300.000 imágenes capturadas en Celeste. El usuario puede ver a través de su página web, una simulación del recorrido que hicieron los cielos durante los tres años que duró el proyecto. Convirtiéndose en una narrativa celeste pretérita.

Solimán López

Celeste

Years of production: 2017-2020

Programming languages: HTML, CSS, PHP and JavaScript.

Production software: Cura (3D printing), Blender and Processing.

Link to the Hypermedia project: <http://celeste.solimanlopez.com>

This long-term project connects the skies of Madrid with the skies of several European and Latin American locations. A database, managed from the artist's website, combines the images captured by a beacon permanently installed in Madrid with those of its twin, which travels from city to city over the course of three years. Each of the two beacons captures high-resolution images of the skies and sends them every sixty seconds to the database.

The system designed by the artist examines each image by applying an algorithm that randomly selects ten pixels from each shot. Each of these pixels contains RGB colour

information, and this numerical code is fed into the project's graphic interface, which creates new images reminiscent of atmospheric maps.

By doing this, the artist not only raises new questions about the representation of the landscape through the coding of colours or the modulation of celestial forms through the programming of algorithms. He also speaks of an interconnected global space and the responsibility to maintain a common habitable space.

For this selection of hypermedia projects, Solimán López has rearranged the database of more than 300,000 images collected in Celestial. Through his website, the user can see a simulation of the route taken by the skies during the three years of the project, which becomes a past celestial narrative.



Raquel Meyers

CENIZA

Año de producción: 2021

Lenguajes de programación: PETSCII (ASCII Commodore 64) y Teletexto.

Software de producción: GIFs, Compozer.

Enlace al proyecto Hipermedia:

<https://raquelmeyers.com/link/ceniza.html>

Podríamos ceñir la práctica artística de Raquel Meyers al uso de tecnologías obsoletas, ya que para sus creaciones utiliza el Commodore 64, un ordenador de culto de 8 bits producido por Commodore International a principios de los años 80. Pero hay varios aspectos de la praxis de Meyers que se amplían al profundizar en su proceso de trabajo. El uso de tecnologías anacrónicas no adquiere sólo una dimensión formal, sino un cuestionamiento y una crítica sobre el uso de las mismas: un juicio sobre el empleo frenético que hacemos de las llamadas Tecnologías de la Información (TI). No evoca sólo a la intimidad nostálgica de estos dispositivos, con la utilización exclusiva

del teclado para confeccionar sus dibujos y animaciones, sino que su formalización extrapola el medio ambiente de la pantalla a territorios escénicos y/o físicos, como impresiones digitales, offset o risográfías.

Se sirve de la tecnología del teletexto para crear un universo de formas que rinden culto al píxel. Desde las teclas del Commodore, la artista va tejiendo sus obras siguiendo la retícula como base y utilizando los caracteres de texto como instructores para crear el diseño con una paleta limitada de 16 colores. En una ceremonia orquestada por la improvisación, los colores primarios RGB y el sonido amortiguado de las teclas, se mecanografían los personajes y escenarios que formarán parte del ideario del artista.

Para esta muestra ha elaborado una animación utilizando imágenes del volcán en erupción de la Palma, que ha convertido en caracteres

PETSCII, y que finalmente las ha exportado como un GIF animado.

Raquel Meyers

CENIZA

Production year: 2021

Programming languages: PETSCII (ASCII Commodore 64) and Teletext.

Production software: GIFs, Compozer.

Link to the Hypermedia project:

<https://raquelmeyers.com/link/ceniza.html>

One could reduce Raquel Meyers' artistic practice to the use of obsolete technologies, since she uses for her creations the Commodore 64, an 8-bit cult computer produced by Commodore International in the early 1980s. However, when delving deeper into her working process, several aspects of Meyers' praxis become amplified. The use of anachronistic technologies not only takes on a formal dimension, but there is also a questioning and critique of their use: a judgement on the frenzied use we make of so-called Information Technology (IT). Her work does not only evoke the nostalgic intimacy of these devices and the use of the keyboard

only to create drawings and animations, but its formalisation expands the environment of the screen into staged and/or physical territories, such as digital prints, offset or risographs.

She uses teletext technology to create a universe of shapes that pay homage to the pixel. From the keys of her Commodore, the artist builds her works by following the grid as a reference and using text characters as tutors to create the design with a limited palette of 16 colours. In a ceremony orchestrated through improvisation, RGB primary colours and the muffled sound of the keys, the characters and settings that will form part of the artist's vision are typed.

For this exhibition, she has produced an animation using images of the erupting volcano of La Palma, which she has converted into PETSCII characters and then exported as an animated GIF.

Super **SUPERLIKE**

Impulsos digitales y emotividad virtual

Swipe, swipe, swipe... En pocos años nuestra experiencia de usuario ha pasado de una esfera multimedia diseñada con ingenuos algoritmos, a una conectividad permanente y con interfaces calculados para gobernar nuestra productividad. Las interacciones han dejado la atenta deriva y han mutado en gestos frenéticos, estresados por un pulgar que reproduce el movimiento de un scroll. Este universo convertido en “metaverso”, es ya un lugar normativizado, donde nuestras emociones se ordenan en etiquetas de código y nuestro avatar nos dicta a quien amar y a quien odiar.

En los años veinte de nuestro siglo, la digitalización redefine nuestra capacidad

de percepción, influye en la conformación neurobiológica de nuestros cerebros y reduce nuestro tiempo disponible para la atención. Los territorios se expanden y se delimitan al mismo tiempo, en mundos con nuevas materialidades, resultado de la huella física y la erosión que el desarrollo técnico provoca sobre nuestro único planeta.

También surge un nuevo paisaje emocional, de reacciones primarias y breves ante lo que nos muestra la lisa y frígida pantalla. Pero al mismo tiempo, se multiplican las posibilidades de los propios cuerpos y sus subjetividades, expandiendo las nociones de género y raza.

Ya sea en sus imágenes, lenguajes, estructuras o visiones de otras perspectivas, las artistas de *Super Superlike* realizan reflexiones críticas sobre esta realidad táctil y móvil. Así, entre todas, hilvanan, más que nuevas formas de lo visible, nuevas potencias de lo vivible.

Digital impulses and virtual emotion

Swipe, swipe, swipe... In a few years our user experience has shifted from a multimedia realm designed by naïve algorithms, to a permanent connectivity where interfaces are conceived to govern our productivity. In our interactions the attentive drift has disappeared and mutated into frantic gestures, stressed by a thumb that reproduces the movement of scrolling. This universe has become a 'metaverse', a normativised space, where our emotions are arranged in code tags and our avatar dictates who to love and who to hate.

In the 2020's, digitalisation redefines our ability to perceive and influences the neurobiological make-up of our brains and reduces our available attention time. Territories

are simultaneously expanded and delimited in worlds with new materialities, the result of the physical footprint and erosion that the technological development causes on our single planet.

A new emotional landscape has also emerged, with primary, one of brief reactions to what is shown on the smooth and frigid screen. And yet, at the same time, the possibilities of the bodies and their subjectivities are themselves multiplied, expanding the notions of gender and race.

Be it in their images, their languages, their structures or their visions of other perspectives, the artists of Super Superlike engage in critical reflections on this tactile and mobile reality. In this way, all together, they weave, rather than new forms of the visible, new potencies of the livable.



CENTRO DE CULTURA CONTEMPORÁNEA
CONDEDUQUE