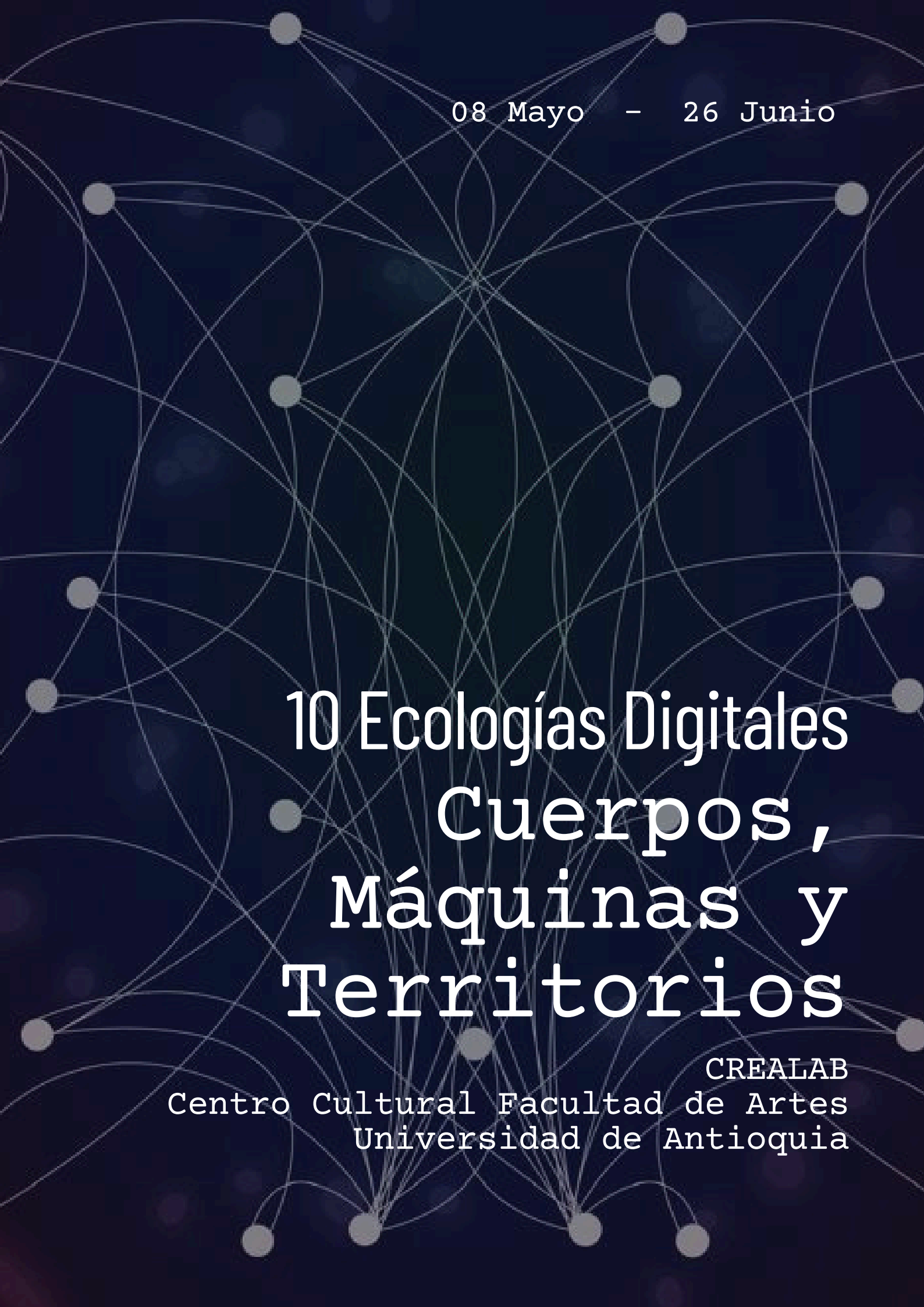




08 Mayo - 26 Junio

10 Ecologías Digitales Cuerpos, Máquinas y Territorios

CREALAB
Centro Cultural Facultad de Artes
Universidad de Antioquia

Cuerpos, Máquinas y Territorios

Artistas

Luis Fernando Medina Cardona

Juan Felipe Pérez Taborna

Jhonatan Palacios Restrepo

Andrés David Chavarro Useche

Danny Zurc

Camilo Cogua-Rodríguez

Yeferson Stiven Salazar Arístizabal

Néstor Raul Pérez Ramírez

Johan Gil

Daniel Ruiz López

Daniela Escobar Gaviria

Sigifredo Escobar Gómez

Esteban Gutiérrez Jiménez

Andrés Camilo David Mira

Juan Pablo Ríos

José Julián Cadavid

Santiago Mesa

Félix Corredor

Víctor Andrés Rua Uribe (SIAD)

Maria Camila Cardona Zapata (SIAD)

Sara Quiroz Gómez (SIAD)

Adriana María Gutiérrez Grisales (SIAD)

Alejandro Ramírez Giraldo (SIAD)

Paula Andrea Muñoz Ramírez (SIAD)

Estiven Sepúlveda García (SIAD)

Daniel Upegui Flórez (SIAD)

Tito Julián Cadavid Sierra (SIAD)

Juan José Álvarez Londoño (SIAD)

Colectivo artístico de la Institución- Maestro Guillermo Vélez Vélez

CINEVIVO- Investigación creación en cinevivo y narrativas experimentales (ITM)

Adriana María Gutierrez Grisales

José Julián Cadavid Sierra

Jairo Madrigal Argáez

David Bermúdez Taborda

Gustavo Gúzman

Equipo Organizador

Elizabeth Montoya Vélez. (Profesora ITM) Expografía y Coordinación general.
Estudiante de Doctorado en Artes UdeA.

Isabel Cristina Restrepo. (Profesora Universidad de Antioquia) Investigadora Principal 10 Ecologías Digitales. Coordinadora grupo de investigación Hipertrópico.

Arney Herrera Herrera. Diseño y producción exposición virtual. Estudiante de Maestría en Artes Universidad de Antioquia.

Sigifredo Escobar Gómez. (Profesor Universidad de Antioquia) Diseño y producción de mediador digital. Candidato a Doctorado en Artes UdeA.

Alejandra Paola Murcia Santafe. (Universidad de Caldas) Co-investigadora.

Juan David Rodas, Estefanía Hoyos Orozco. Comunicaciones. Co-investigadores (Universidad de Antioquia)

Óscar David Mazuera. Co-investigador. (Universidad de Antioquia)

Emanuel Caguana. Joven investigador. (Universidad de Antioquia)

Coordinador CreaLab

Estefanía Hoyos

Coordinan

Universidad de Antioquia

Universidad de Caldas

Universidad Católica Luis Amigó

Apoya

Institución Universitaria ITM

CreaLab

Carrera 64B No. 51-64. Primer piso, Barrio Carlos E. Restrepo

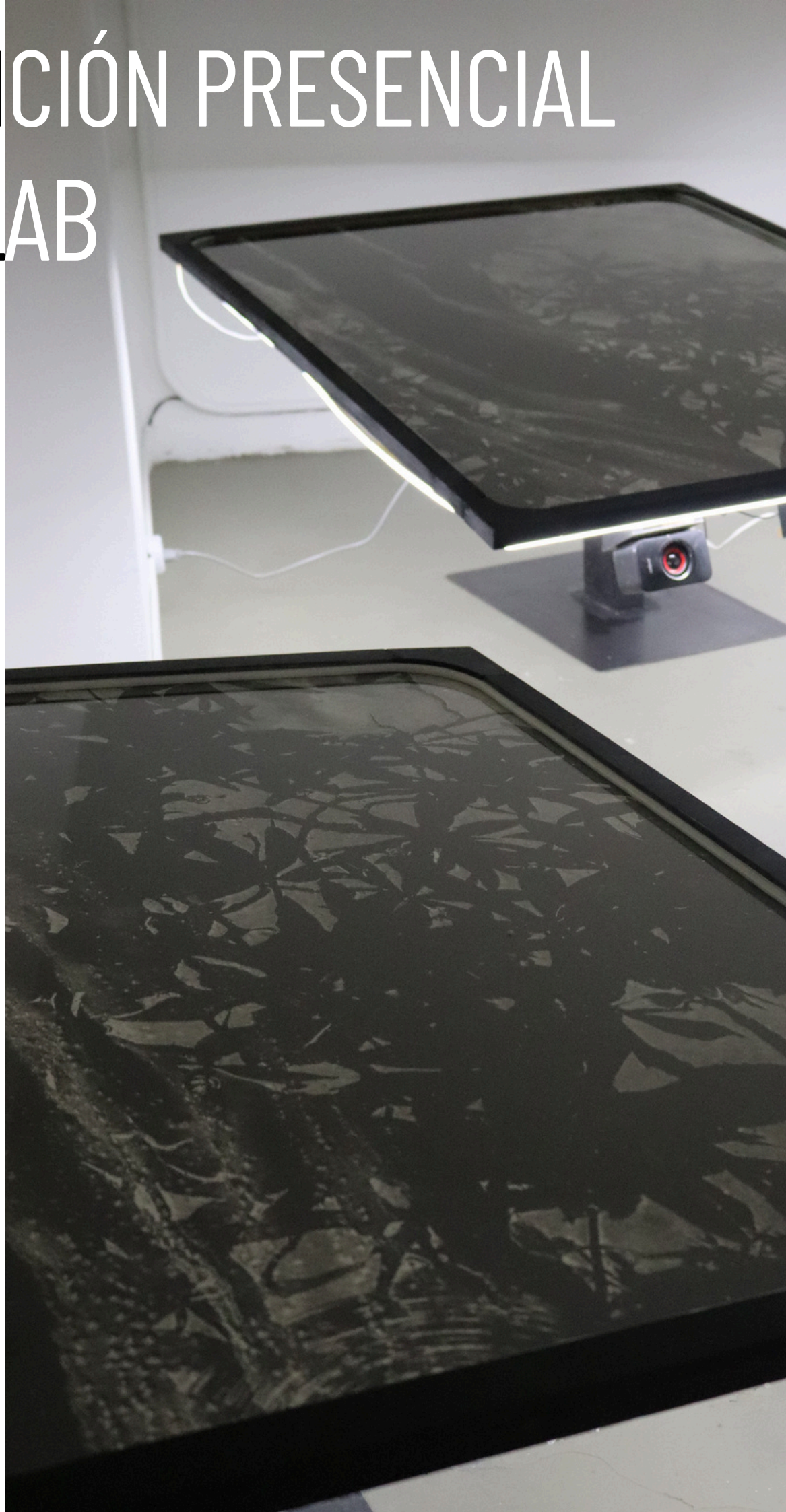
Centro Cultural de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia

crea.lab@udea.edu.co

Medellín, Colombia

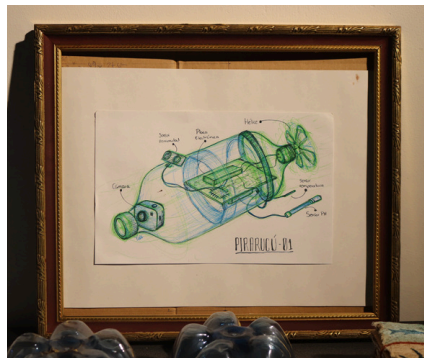
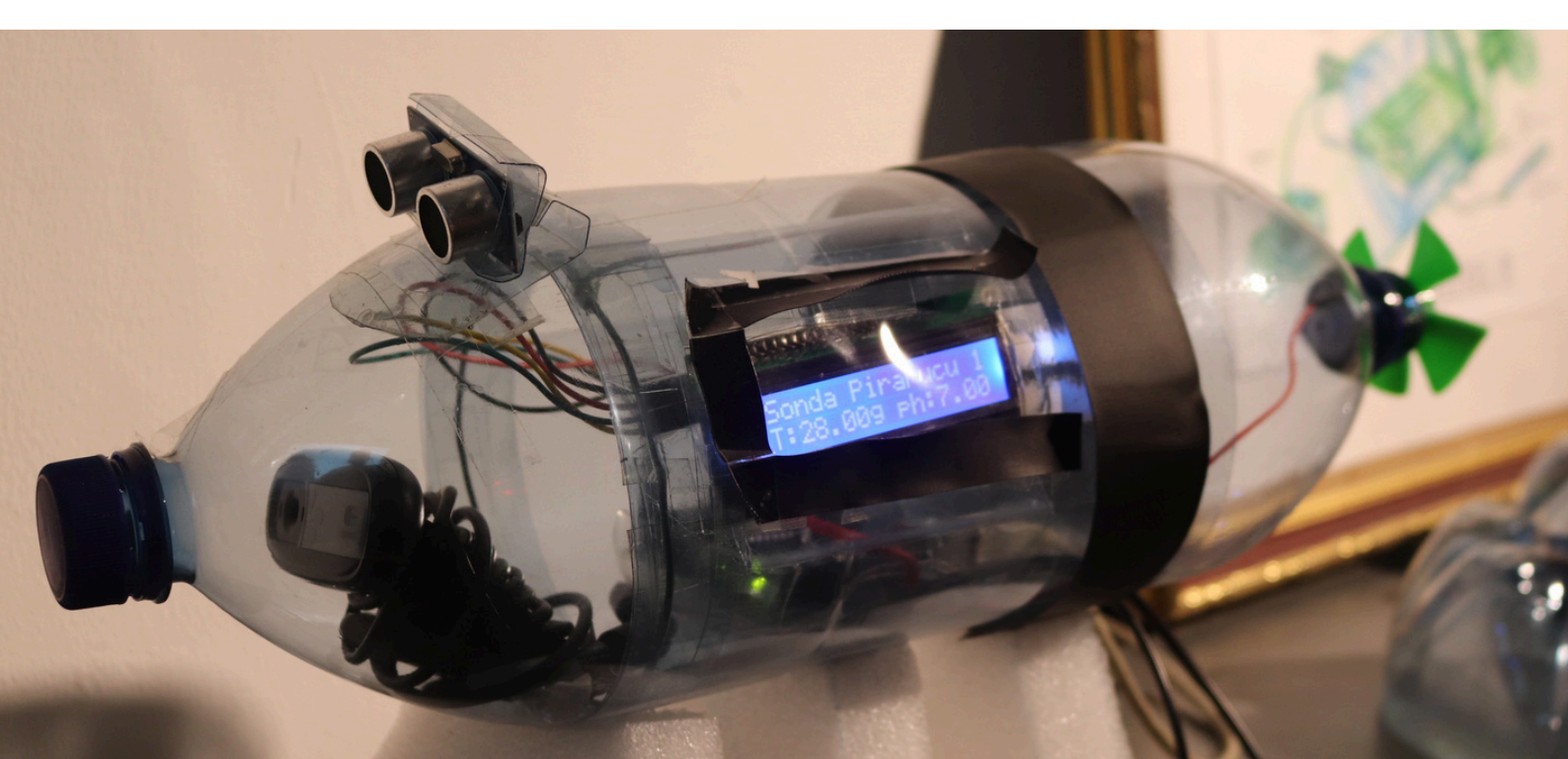
N° 3
2026

EXPOSICIÓN PRESENCIAL CREALAB



Índice

-
- 01 **Luis Fernando Medina Cardona**
PIRARUCÚ 01
-
- 02 **Camilo Cogua-Rodríguez**
SALOU. SÁBADO, SEPTIEMBRE 17, 2022
-
- 03 **Juan Felipe Pérez Taborda**
NICHOS
-
- 04 **Andrés David Chavarro Useche & Danny Zurc**
CARTOGRAFÍAS SONORAS DEL TERRITORIO PARA NARRAR EMOCIONES
-
- 05 **Semillero de investigación-Creación en Artes Digitales SIAD (ITM)**
TERRITORIOS SINTÉTICOS
-
- 06 **Néstor Raúl Pérez Ramírez**
EL ABRAZO CON EL RÍO
-
- 07 **Yeferson Stiven Salazar Aristizabal**
CUERPO Y CÓDIGO
-
- 08 **Johan Gil**
COD1F1C4-2
-
- 09 **Daniel Ruiz López**
WONDERFUL PLACES TO DOOMSCROLL
-
- 10 **Jhonatan Palacios Restrepo**
TREMOR
-
- 11 **Daniela Escobar Gaviria y Sigifredo Escobar Gómez**
CODEX
-
- 12 **Esteban Gutiérrez-Jiménez**
CONDICIÓN VISIBLE/ CAMPO DE MIRADA
-
- 13 **Juan Pablo Ríos- José Julián Cadavid- Santiago Mesa- Félix Corredor**
SATÉLITES
-
- 14 **Andrés Camilo David Mira**
FABRICA DE ALMAS
-



Fotografías por CreaLab

LUIS FERNANDO MEDINA CARDONA (UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA)

2025

PIRARUCU 01: OBJETO ESPECULATIVO DE SONDA FABRICADA CON MATERIALES RECICLABLES

Vídeo e instalación

Esta propuesta es parte del proyecto “Pulsos el agua: un acercamiento a la Leticia anfibia” de la Universidad Nacional de Colombia. Surge de los diálogos con la comunidad de Leticia, ubicada a orillas del Río Amazonas (Solimões), en dónde la contaminación plástica que afecta a la comunidad suscito la pregunta ¿Qué pasaría si se lanzara al río una sonda construida por la comunidad con una botella PET para documentar y detectar la calidad del agua?

Esta investigación dio como resultado un objeto especulativo (la botella-sonda), así como un conjunto de artefactos complementarios (video, libro-objeto, altavoz portátil, fanzine y afiche) que exploran formas alternas de documentar un esfuerzo artístico-científico que combina estética con los materiales utilizados por las comunidades locales.

Esta investigación dio como resultado un objeto especulativo (la botella-sonda), así como un conjunto de artefactos complementarios (video, libro-objeto, altavoz portátil, fanzine y afiche) que exploran formas alternas de documentar un esfuerzo artístico-científico que combina estética con los materiales utilizados por las comunidades locales. Aunque el prototipo de sonda no es funcional, plantea cuestiones como el abordaje de problemáticas locales mediante el uso de tecnologías vernáculas, formas alternativas de transferencia tecnológica mediante procesos de hibridación con prácticas modernas indígenas, y el conocimiento sensorial-creativo como un medio para fomentar el pensamiento crítico.

TÉCNICA

Vídeo e instalación

AÑO

2025

DIMENSIONES

Variadas



Fotografías por CreaLab

OBRA 2
CAMILO COGUA-RODRÍGUEZ
2024

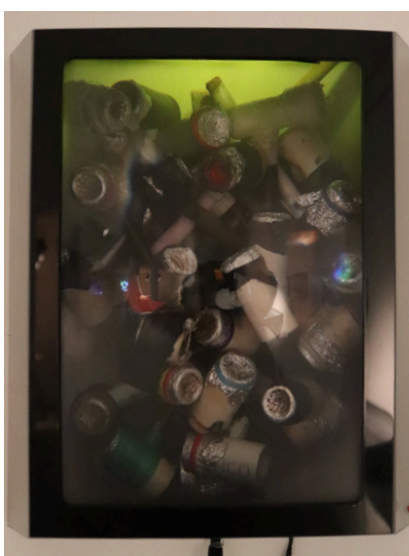
SALOU. SÁBADO, SEPTIEMBRE 17, 2022

Artefacto de palanca

Una carta convertida en libro, se sucede como fragmento de un intercambio largo del que únicamente queda el indicio. Una correspondencia audiovisual que llevamos en el móvil y que se redacta sin mucha gramática. Sus partes configuran una imagen, un movimiento, un deseo, que se despliega en la memoria de quien escribe y en los ojos de quien ve.

La propuesta se materializa en un artefacto que reinventa el mutoscopio, como una animación objeto-libro escultórico.

A diferencia de una interfaz completamente digital, la experiencia propuesta al público le da control sobre la imagen, invitándolo a pasar de ser un observador pasivo a volverse un agente que mediante el movimiento manual activa no solo la manivela, sino la memoria, "animando" una nueva forma de habitar el territorio de lo sensible.



Fotografías por CreaLab

OBRA 3

JUAN FELIPE PÉREZ TABORDA

2020-2026

NICHOS

Video e instalación

NICHOS nace como fragmento de un proceso de investigación-creación desarrollado en la Maestría en Artes de la Universidad de Caldas (Manizales) titulada "SINERGIAS: El arte y sus huellas, construcciones taxonómicas del río Medellín que habitan los marginales en el centro de la ciudad".

La instalación presenta una parte del cuerpo del estudio a través de siete elementos de representación, concebidos como dispositivos que resguardan evidencias efímeras de la vida en los márgenes urbanos. Cada uno de estos se materializa en una estructura construida como contenedor que anida y preserva objetos cargados de memoria, historias y rastros de existencia.

Cada nicho posee una ventana con un lente de aumento de 10x, que permite al espectador acercarse visualmente al interior. Este recurso genera una experiencia de distorsión y dificultad de acceso visual, produciendo una tensión entre la curiosidad del espectador y la imposibilidad de comprender completamente lo que allí se encuentra. Los objetos contenidos están cargados de simbolismo y proveen de contextos vinculados a la vida en la calle y al entorno del río Medellín. La instalación también incluye una vitrina que funciona como dispositivo para la cartografía que señala los lugares donde se encontraron los objetos expuestos.

En uno de los nichos se proyecta un video del río Medellín, donde el agua golpea una roca, con la frase "Todos nosotros pasamos una y otra vez por aquel río; se huele la presencia, la cual rechazamos como si no fuera nuestra propia mierda". Con ello se propone una reflexión crítica sobre la responsabilidad colectiva frente a las condiciones sociales y ambientales que atraviesan estos territorios.

TÉCNICA

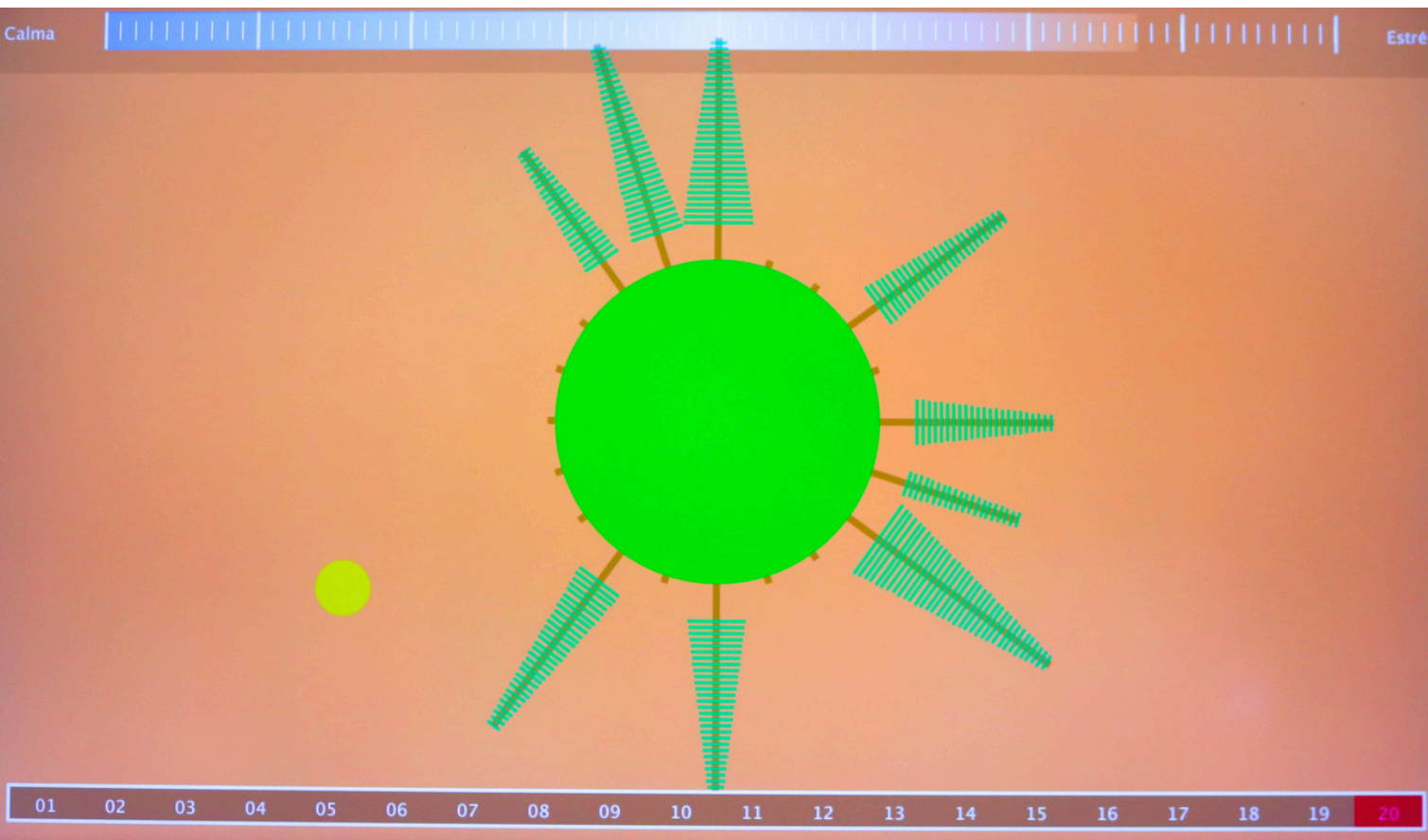
Video e instalación

AÑO

2020-2026

DIMENSIONES

Variadas



Fotografías por CreaLab

OBRA 4

ANDRÉS DAVID CHAVARRO USECHE & DANNY ZURC
2025

CARTOGRAFÍAS SONORAS DEL TERRITORIO PARA NARRAR EMOCIONES

Instalación interactiva

La obra nace del cruce entre paisajes sonoros, percepción sensorial y arte, mediado a través de una interfaz física que controla una interfaz visual, la cual es responsiva a los parámetros dados por el usuario y por la información proveniente de los audios, como es el volumen y los picos de intensidad. Así, la obra se activa a través de un dispositivo inspirado en un radio transistor, donde este artefacto funciona como interfaz entre el visitante y el paisaje sonoro.

La instalación permite representar conexiones entre las emociones con los sonidos del paisaje local. Mientras el usuario interactúa con el sistema, una visualización generativa responde a la mezcla sonora.



La obra propone una experiencia de escucha activa, una pausa perceptiva auditiva que permite interpretar el entorno sonoro. Más allá de la dimensión estética, la obra también funciona como un puente entre ciencia y arte. Los sonidos utilizados provienen de procesos de investigación bioacústica orientados al estudio de biodiversidad y paisaje sonoro. Al integrarlos en esta instalación interactiva, estos datos científicos se transforman en una experiencia sensorial que facilita nuevas formas de percepción del territorio.

Singapur

23.31% 2022



Fotografías por CreaLab

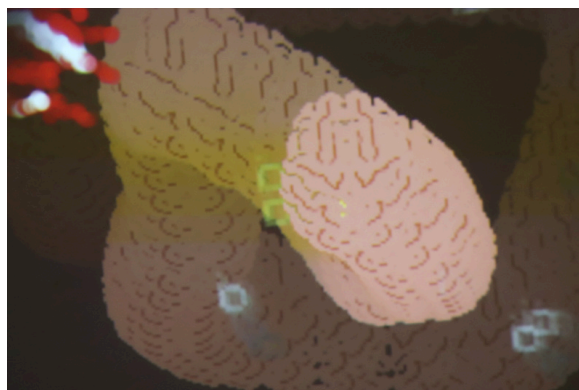
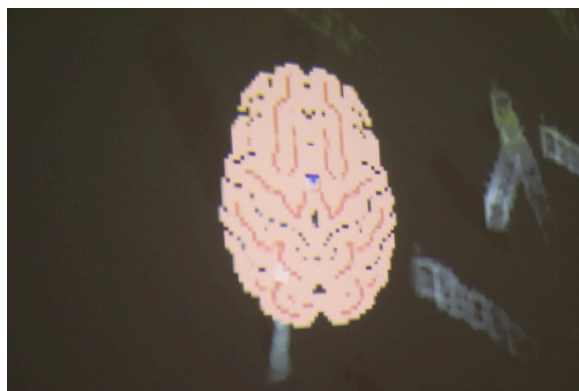
OBRA 5
SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN EN ARTES DIGITALES SIAD (ITM)
2026

TERRITORIOS SINTÉTICOS: TRANSCODIFICANDO EL CRECIMIENTO DEL USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

NET.ART

Territorios Sintéticos es una instalación audiovisual interactiva que convierte estadísticas recientes sobre el uso de Inteligencia Artificial (IA) en diferentes países, en un ecosistema sensible de imagen y sonido. El proyecto transcodifica porcentajes de adopción y variaciones de crecimiento a comportamientos de agentes visuales y a una polifonía de texturas sonoras generadas en tiempo real.

Cada país se comporta como una especie en un bioma digital, los datos devienen territorio, y las métricas fenómenos ambientales que el público puede explorar y "perturbar".



EL ABRAZO CON EL RÍO

Instalación inmersiva

Esta propuesta recrea, desde la poética y la ciencia, la experiencia sensorial del fenómeno Lenard, entendido como la liberación de iones negativos cuando el agua se agita intensamente al chocar contra rocas o caer en cascadas. Esta sensación, percibida por los cuerpos como una sensación de alivio físico, mental y anímico, es traducida al lenguaje artístico como una forma de despertar en quién la transita una vivencia de reconexión cuerpo-río.

La obra plantea un espacio de tránsito conformado por *Múcuras* de cerámica, que evocan a las piedras sedimentarias de un río, y que contienen agua del mismo que es presurizada al activarse los sensores alrededor de la pieza, generando microgotas de agua que intensifican la percepción tácil y visual de la humedad.

El Abrazo con el río explora nuevas formas de relación entre el cuerpo-yo y el cuerpo-río, ofreciendo un espacio donde el contacto se materializa, adhiriéndose a la piel y haciendo tangible la afectividad del encuentro. A partir de estas interacciones se activa una reflexión sobre cómo percibimos, pensamos y cocreamos con otros seres, promoviendo un mutualismo simbiótico más armónico y consciente.



Fotografía por CreaLab



Fotografía por CreaLab

OBRA 7

YEFERSON STIVEN SALAZAR ARISTIZABAL

2025

CUERPO Y CÓDIGO: DISEÑO DE UN INSTRUMENTO DIGITAL CONTROLADO POR MOVIMIENTO

Arte Digital

Esta propuesta consiste en un instrumento virtual electroacústico controlado mediante el movimiento de la cabeza por parte del usuario.

El sistema integra tres componentes principales: un módulo de detección facial que captura los gestos cefálicos a través de una cámara, un entorno de programación que traduce los movimientos a posiciones dentro de la pantalla en la forma de notas musicales, y un sistema de generación y envío de información MIDI que permite una interacción en tiempo real.

La propuesta convierte el cuerpo del público en un medio de ejecución que conecta cuerpo y sonido, transformándolo en agente sonoro a partir de sus movimientos orgánicos, ampliando las posibilidades expresivas del campo electroacústico y reflexionando sobre nuevas formas de interpretación musical mediadas por tecnología.

TÉCNICA

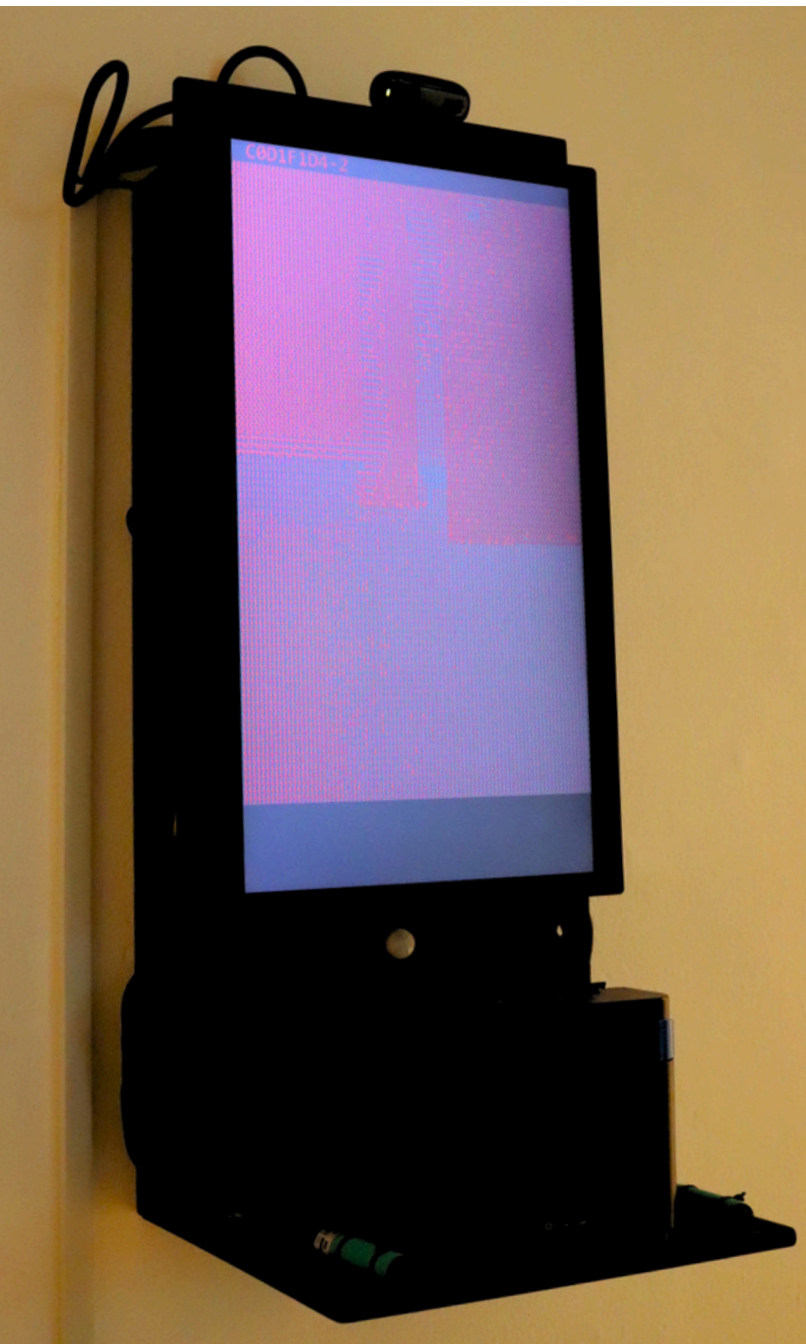
Arte Digital/ instrumento interactivo digital

AÑO

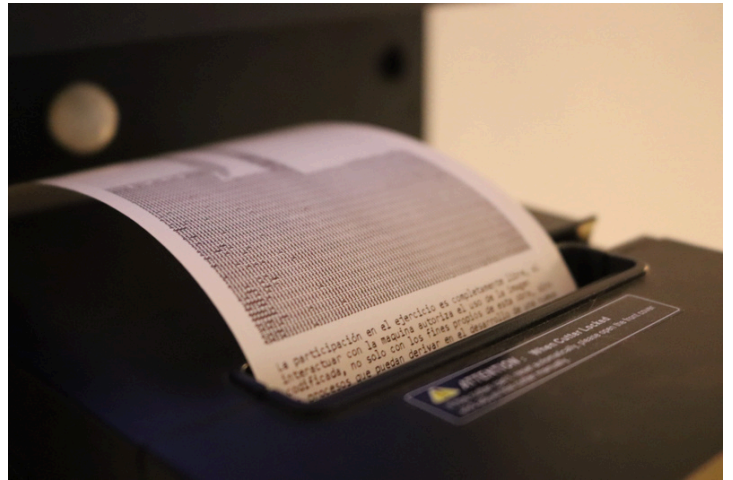
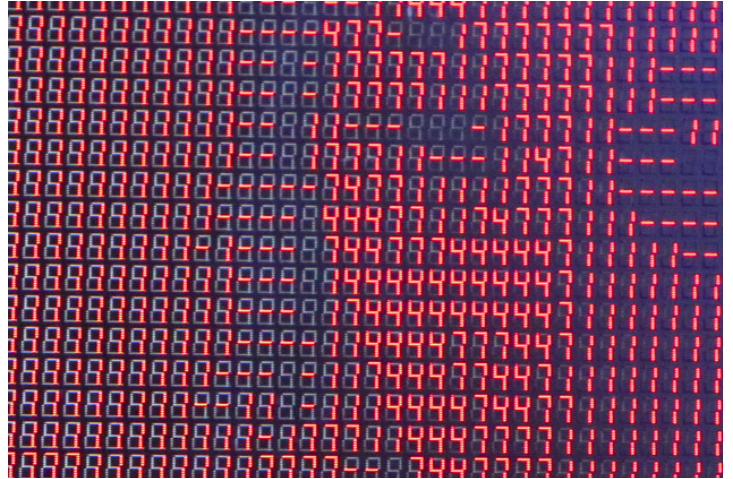
2025

DIMENSIONES

No disponible



Fotografías por CreaLab



OBRA 8
JOHAN GIL
2020

CODIF1C4-2

Dispositivo híbrido

Esta propuesta invita al espectador a permanecer por 30 segundos frente al dispositivo, de forma que este pueda traducir los valores de luces y sombras a diferentes números y símbolos, para posteriormente hacer una impresión de este retrato compositivo en papel térmico.

En esta obra la imagen, como la memoria, es temporal, susceptible al paso del tiempo. Así como la persona tiende a olvidar, el testigo de este evento sucedido también está condenado a desaparecer. Queda entonces la pregunta de si el mismo individuo sería capaz de reconocer su codificación una vez el soporte de la misma se ha desvanecido, si será capaz de identificar su propio reflejo.

OBRA 9

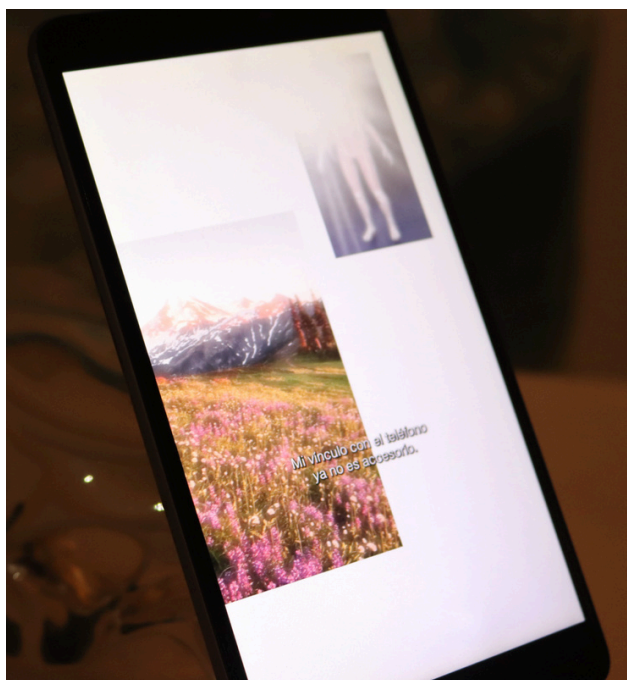
DANIEL RUIZ LÓPEZ

2026

WONDERFUL PLACES TO DOOMSCROLL

Instalación y video ensayo

Este es un proyecto que reflexiona sobre la transformación de la experiencia contemporánea del paisaje en la hiperconectividad digital. La obra articula los conceptos de cuerpo-naturaleza-internet proponiendo una lectura crítica sobre cómo que históricamente se ha percibido como lo sublime natural, ha sido desplazado por un simulacro visual en las pantallas. La obra se compone de una estructura de apariencia orgánica con acabado metálico, un dispositivo móvil que reproduce el video-ensayo de "Wonderful Places to Doomscroll" y una imagen de fondo que encapsula la representación idealizada de un paisaje perfecto. Esta propuesta invita a reflexionar sobre como los cuerpos contemporáneos perciben, desean y habitan la naturaleza a través de sistemas digitales, cuestionando nuevas formas de sensibilidad, dependencia y relación afectiva.



Fotografías por CreaLab



TÉCNICA

Instalación/ Video-ensayo

AÑO

2026

DIMENSIONES

Variables

TREMOR

Instalación interactiva

Tremor es una instalación interactiva que hace parte de la serie “Máquinas de lo ansioso” y que se compone de 32 lámparas de luz, suspendidas en el aire y que se conectan a un sensor de movimiento que, al encenderse, genera un movimiento errático y repetitivo en las mismas.

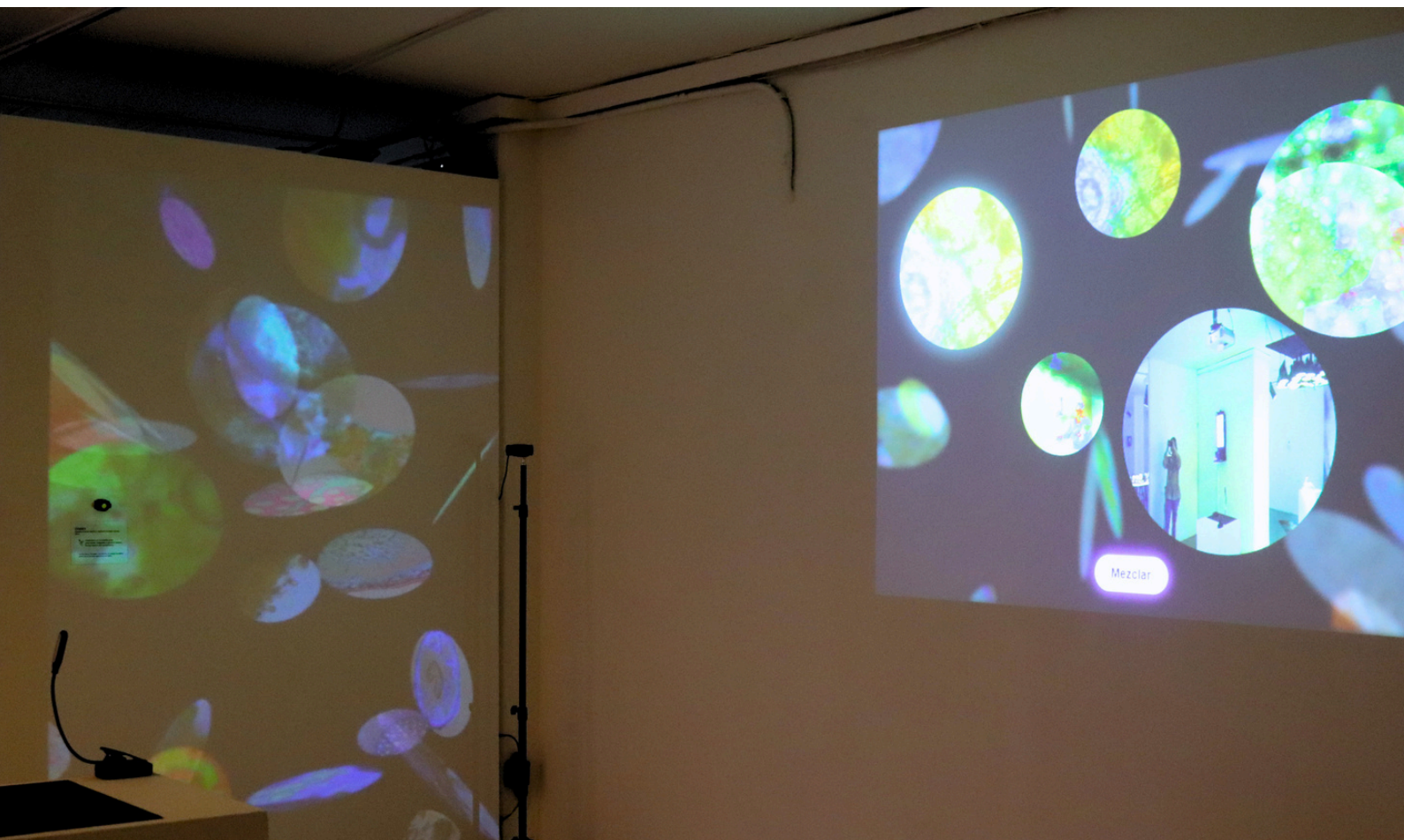
La propuesta está diseñada alrededor del concepto de un dispositivo relacional, que activa un “gesto ansioso” a partir de un proceso de Biomímesis. El gesto resultante genera un reflejo del mismo estado ansioso del visitante, que es amplificado bajo la acción repetida y agresiva de la máquina.

Esta pieza en constante deterioro, explora las maneras en que la ansiedad transforma las relaciones sociales, haciendo una crítica a la sociedad agotada, la velocidad contemporánea y el mandato del trabajo bajo presión.



Fotografías por CreaLab





Fotografías por CreaLab

OBRA TI

DANIELA ESCOBAR GAVIRIA Y SIGIFREDO ESCOBAR GÓMEZ

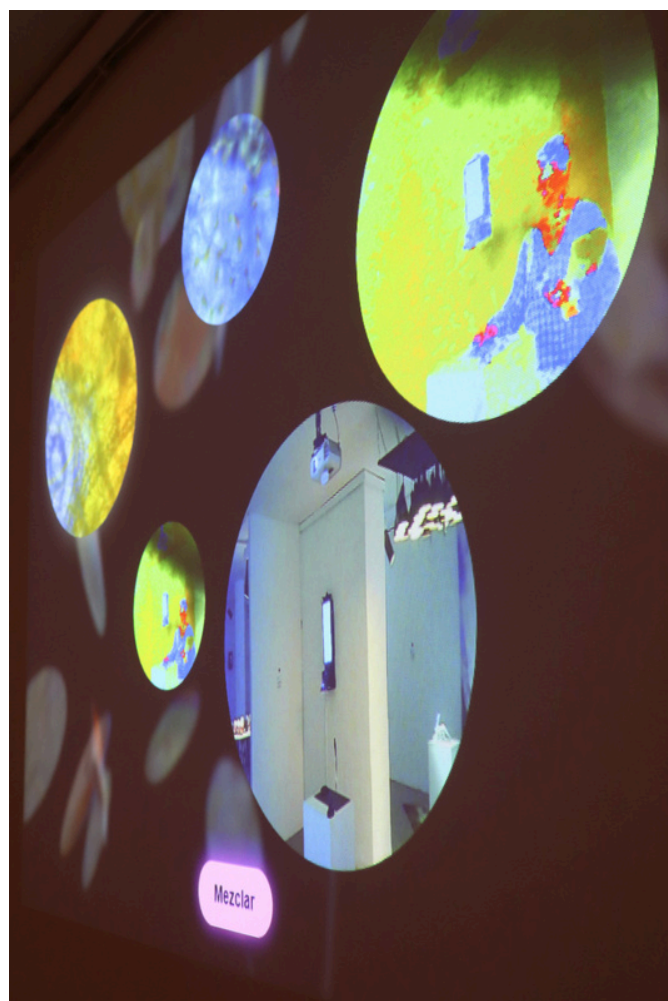
2026

CODEX

Videoinstalación interactiva

Esta propuesta de videoinstalación recrea ecosistemas artificiales mediante un sistema de “selección y cruce genético” aplicado a imágenes de microorganismos. La pieza simula la vida artificial de forma operativa, involucrando al cuerpo del espectador como material constitutivo del sistema.

El sistema replica la lógica de la programación genética, permitiendo al público seleccionar algunas de las imágenes proyectadas de forma que el sistema pueda hibridarlas, creando una nueva generación de imágenes que “hereda” rasgos visuales de sus progenitoras. Estas nuevas imágenes vuelven a estar disponibles para ser cruzadas y mutadas, de forma que se genera un ciclo infinito en que ningún estado del sistema se repite.



TÉCNICA

Videoinstalación interactiva

AÑO

2026

DIMENSIONES

Variables



Fotografía por CreaLab

OBRA 12

ESTEBAN GUTIÉRREZ-JIMÉNEZ

2026

CONDICIÓN VISIBLE/ CAMPO DE MIRADA

Videoinstalación interactiva

Esta propuesta configura pantallas y sistemas de interacción en diferentes planos, convirtiéndolos en un volumen escultórico perceptivo que se activa mediante la participación del espectador. Los retratos están compuestos a partir de una multitud de fotografías individuales que son alteradas cuando el usuario toca un sistema interactivo, modulando parámetros de reorganización y modificando la relación entre las partículas que componen la imagen.

En un contexto caracterizado por la proliferación de imágenes y por sistemas tecnológicos que recombinan información e manera constante, el rostro aparece como territorio perceptivo en cambio permanente. La distorsión se presenta como efecto estructural de esta acumulación: múltiples tiempos, intensidades y miradas convergen sobre una misma superficie. La pieza articula así in sistema relacional en el que cuerpo, tecnología e interacción co-producen variaciones continuas sobre la imagen.

TÉCNICAS
INSTALACIÓN/ VIDEO/
ESCULTURA AUDIOVISUAL

AÑO
2026

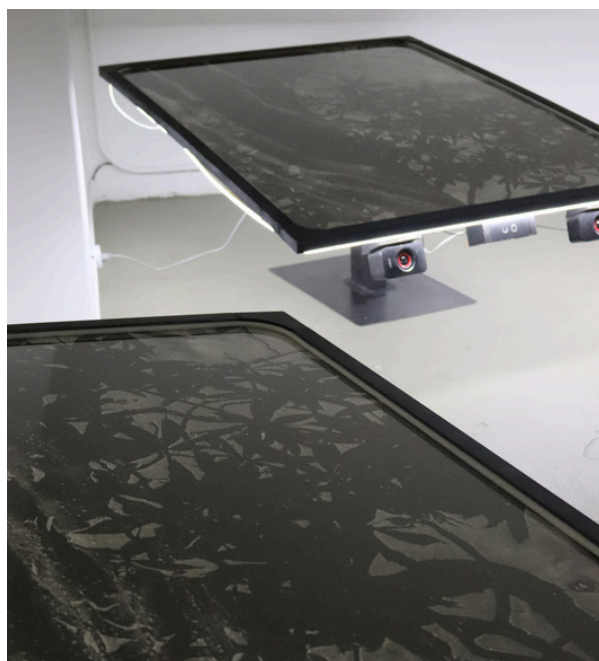
DIMENSIONES
Variables

SATÉLITES

Instalación Interactiva

Satélites se compone de cuatro piezas de gran formato dispuestas en plataformas de luz, que generan la sensación de estar suspendidas en el aire y generan una sensación de ingravidez. Esta posición busca que el espectador cambie la perspectiva de la mirada regular, pasar de mirar arriba a mirar hacia abajo, cómo quién observa el mundo desde la copa de un manglar o busca el secreto entre sus raíces. En esta obra, además, lo que se ve también suena. La presencia activa la voz de la imagen, de forma que al acercarse el espectador cada fotografía entrega un paisaje sonoro que expande la experiencia, revelando un diálogo invisible que orbita entre el ojo y el eco.

La obra explora e invita a reflexionar sobre aquella relación de lo que conecta al cielo y a la tierra, y despierta la interconectividad de la vida vegetal a través de un ecosistema donde la fotografía es el detonante y el sonido la huella.



Fotografías por CreaLab

TÉCNICAS

Instalación interactiva

ANOS

2026

DIMENSIONES

Variables

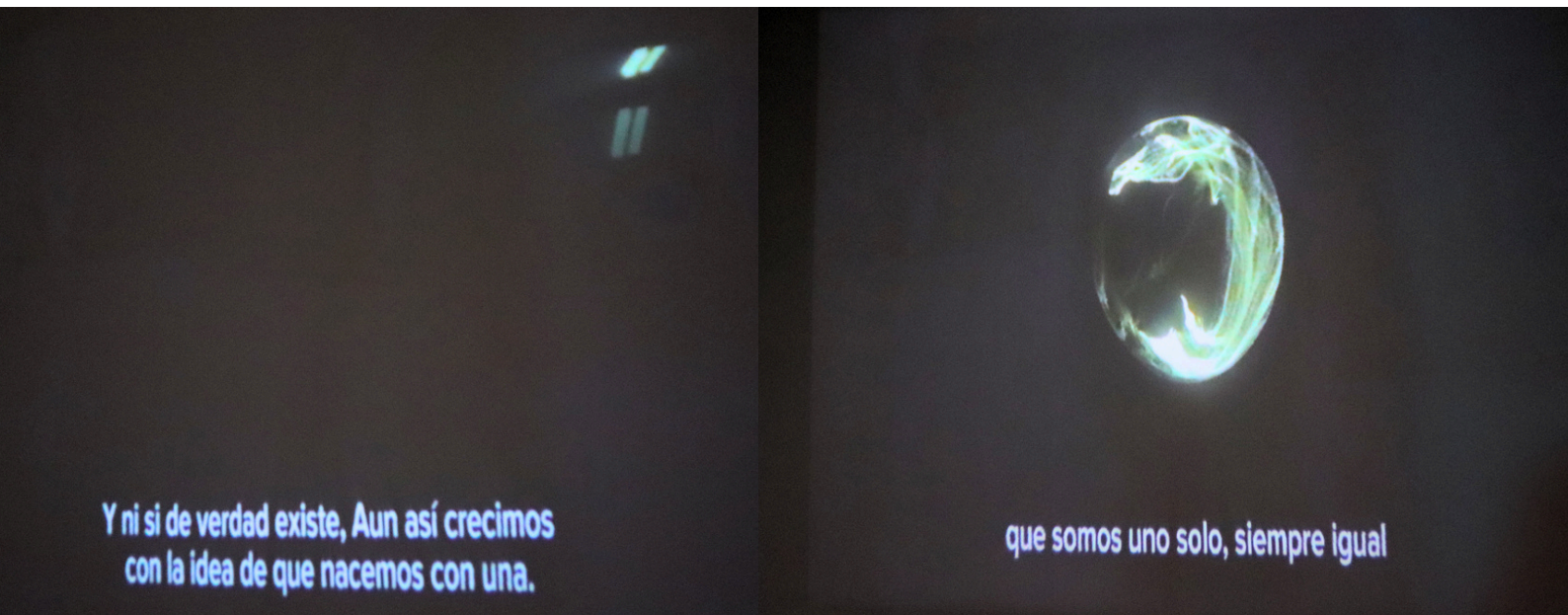
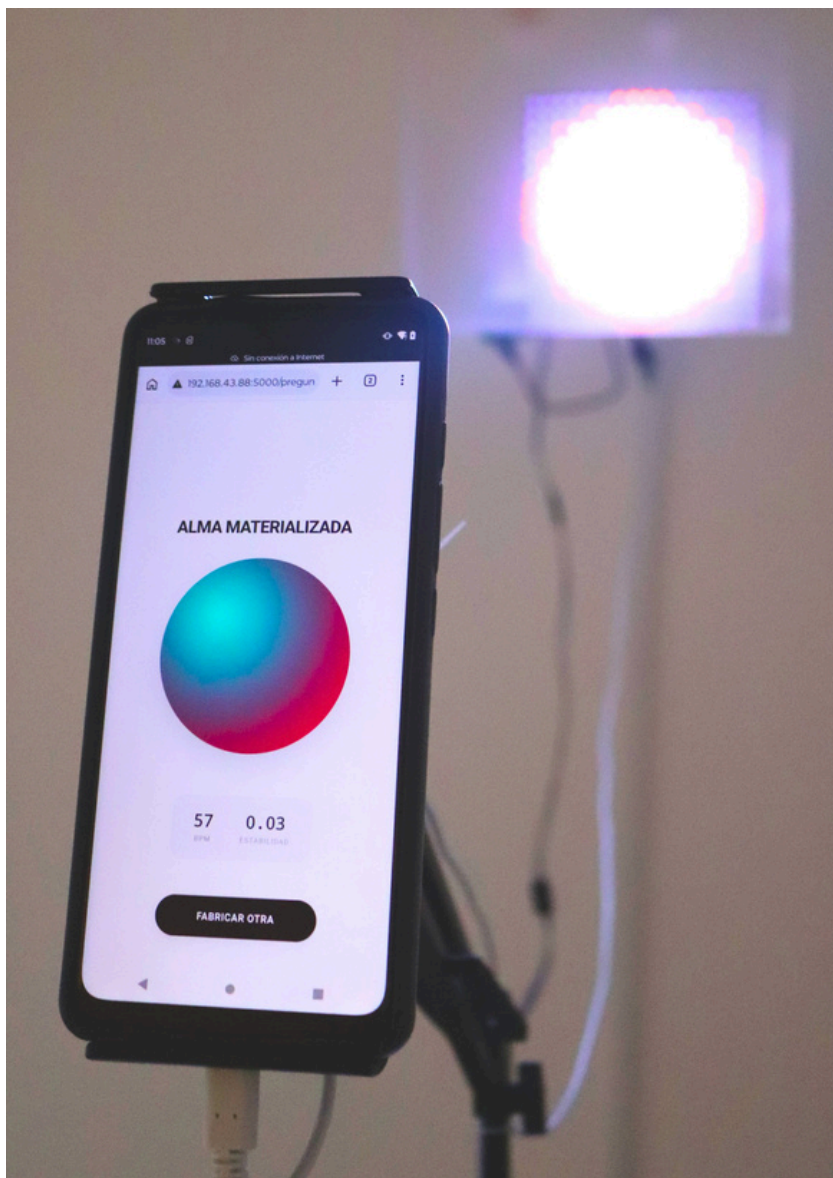
FÁBRICA DE ALMAS

Instalación interactiva

Fábrica de Almas es una propuesta que explora la idea de que, aquello que llamamos “alma” no es una esencia fija con la que nacemos, sino una construcción cultural que organiza nuestra forma de entender la identidad. La obra parte de la pregunta sobre ese supuesto “interior” del sujeto- aquello que muchas tradiciones denominan alma, esencia o verdadero yo- y propone pensarlo no como algo dado, sino como algo que puede ser producido, transformado e incluso fabricado.

La instalación opera a partir del registro de las señales fisiológicas del visitante, capturados por sensores y traducidos en tiempo real en una manifestación lumínica única: una visualización generativa que funciona como la “fabricación” momentánea de un alma. Cada visitante produce una configuración distinta, resultado de las fluctuaciones de su propio cuerpo y el ruido biológico que atraviesa sus sistemas vitales.

El dispositivo pone en tensión dos ideas opuestas: por un lado, la noción cultural de un alma profunda que define quienes somos; por otro, la evidencia de que aquello que la representa emerge de procesos biológicos cambiantes, de señales inestables que nunca se repiten de igual manera.



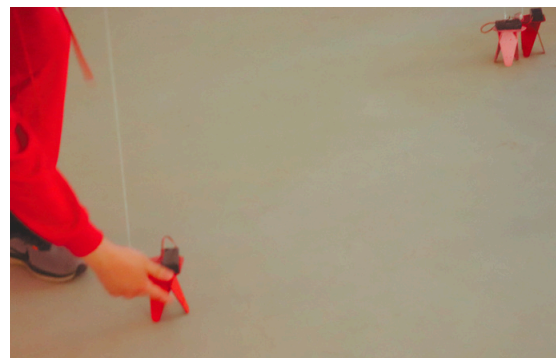
Fotografías por CreaLab



OBRAS EN VIVO

Índice

-
- 01 **Colectivo Artístico de la IMGVV**
Constelaciones, Cuerpos y Máquinas
-
- 02 **CINEVIVO - Investigación creación en cinevivo y narrativas experimentales (ITM)**
CORPUS +
-
- 03 **Adriana María Gutiérrez Grisales- José Julián Cadavid Sierra**
LATENCIA VERDE: ECOLOGÍAS SONORAS EN TIEMPO REAL
-



Fotografías por CreaLab

OBRA 1
COLECTIVO ARTÍSTICO DE LA IMGVV
2026

CONSTELACIONES, CUERPOS Y MÁQUINAS | ECOLOGÍAS D ELA DIVERSIDAD, TECNOLOGÍA Y TERRITORIO

Instalación Colectiva y Performance

Esta instalación colectiva es desarrollada por el programa piloto de formación laboral en artes de la Institución Maestro Guillermo Vélez Vélez, orientado a personas con discapacidades psicosociales, mentales e intelectuales. Esta obra propone un ecosistema sensible donde tecnología, identidad y diversidad se articulan a través de objetos móviles, color y presencia corporal.

La instalación se compone de una serie de robots simples de desplazamiento autónomo, que son ensamblados y pintados por cada uno de los participantes del colectivo según el color que más le identifica emocionalmente. Un globo con helio del mismo color es atado a cada uno de los robots, de forma que su presencia se amplifique en el espacio. Estas máquinas se transforman en una extensión de cada uno de los artistas, en un cuerpo simbólico de cada historia singular, que se mueve con los otros de forma imprevisible en el espacio, generando una danza espontánea.

Esta propuesta es activada mediante una acción performativa, en la que cada participante del colectivo, vestido con su color seleccionado, ingresa al espacio con su robot, desplazándose en una coreografía planeada y exclamando "¡No soy un robot!". Así, se establece un vínculo simbólico entre el cuerpo y la máquina, donde lo humano y lo mecánico comparten una misma identidad cromática y presencia en el territorio.

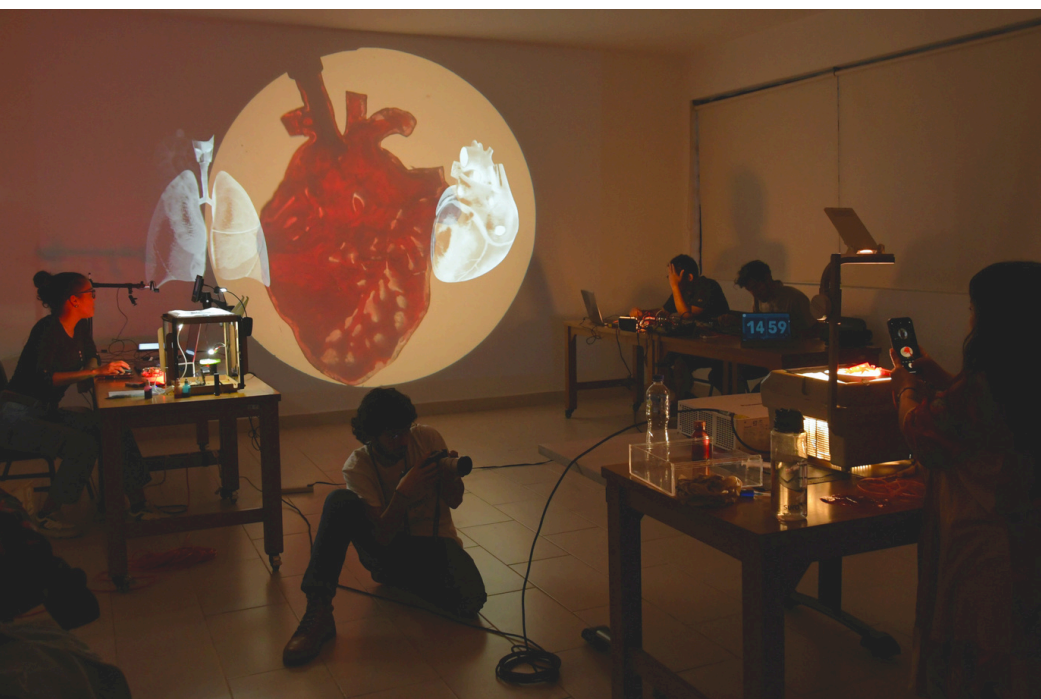
La obra sugiere una metáfora sobre la diversidad como una constelación de diferencias que coexisten en movimiento, con trayectorias únicas pero que forman parte de un sistema compartido. Más que representar la diversidad como discurso, esta propuesta la materializa en el espacio, haciendo al público testigo de un paisaje vivo.

CORPUS +

Instalación y video ensayo

Esta propuesta se desarrolla alrededor del concepto de "Corpus" como algo más allá de lo físico y lo orgánico, comprendiendo también lo simbólico y lo experiencial del ser humano en relación con el mundo. Los cuerpos son espacios de resistencia, de desafío de la norma para proponer alternativas de ser y existir; objetos de control y medios para crear e imaginar nuevas posibilidades, dónde convergen lo tangible y lo simbólico, lo individual y lo social.

CORPUS + es un proyecto de cinevivo que propone multiples perspectivas del cuerpo en relación al espacio interior y exterior.



Fotografías por Colectivo Cinevivo

El **cuerpo físico** se aborda como elemento palpable, matérico y visceral que es a la vez cárcel y libertad.

El **cuerpo observado** recoge idearios estéticos, cánones históricos y representaciones sociales de la cultura.

El **cuerpo pensado** es un cuerpo que ha sido diseccionado, estudiado, conceptualizado y construido históricamente.

El **cuerpo máquina** es un cuerpo que ha sido alterado, que se encuentra en las postimetrías del humanismo, en un camino hacia lo trans y post humanista, en el que la tecnología imita y reenokaza a la biología.

Finalmente, **el cuerpo virtual**, leído a la luz de la desterritorialización, no es la anulación del cuerpo real, sino la sensibilidad llevada a otros espacios en el mundo que permite distintos modos de ser.

LATENCIA VERDE: ECOLOGÍAS SONORAS EN TIEMPO REAL

Instalación Bio-sonora

Esta propuesta explora las relaciones entre organismos vivos, sistemas tecnológicos y percepción humana, mediante la traducción sonora de señales bioeléctricas emitidas por plantas vivas. La obra se compone de una interfaz sensorial que permite hacer audibles procesos fisiológicos vegetales que usualmente permanecen fuera del campo de percepción humana, transformando las variaciones de actividad eléctrica en información visual y auditiva generativa.

En lugar de una traducción de las reacciones biológicas vegetales en la forma de una narrativa musical convencional, esta obra en vivo plantea un sistema de mediación que establece un puente entre sistemas biológicos y digitales.

Latencia verde se inscribe en el campo de la investigación creación en arte y tecnología, dentro de las prácticas de bioarte, arte sonoro e interfaces experimentales.

La instalación invita a explorar y reflexionar alrededor de las relaciones entre lo humano y lo no humano, entre nosotros y los entornos ambientales, invitando a abrir espacios de escucha donde la tecnología actúe como mediadora de una ecología sensible compartida.



Fotografías por CreaLab

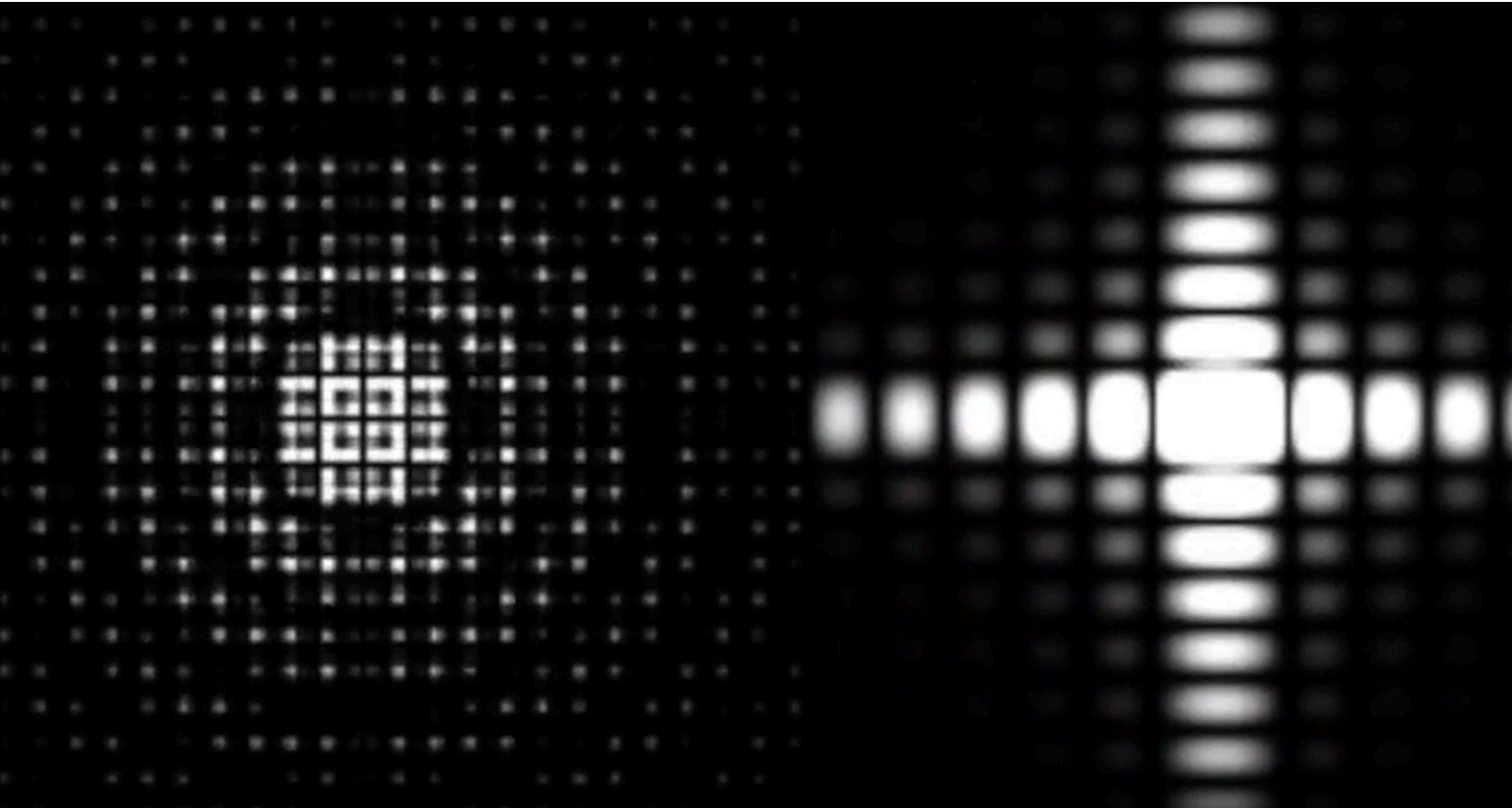
EXPOSICIÓN VIRTUAL

Índice

01 Jairo Madrigal Argáez- David Bermúdez Taborda
EYEPiece 24W

02 Semillero de Investigación-Creación en Artes Digitales ITM- SIAD
SÍNFONÍA DE DATOS: LATIDOS DE UNA ETERNA PRIMAVERA

03 Gustavo Guzmán
إذا كان لا بد أن أموت - *IF I MUST DIE* - *SI QUIERO VIVIR*



OBRA 1

JAIRO MADRIGAL ARGÁEZ- DAVID BERMÚDEZ TABORDA
2026

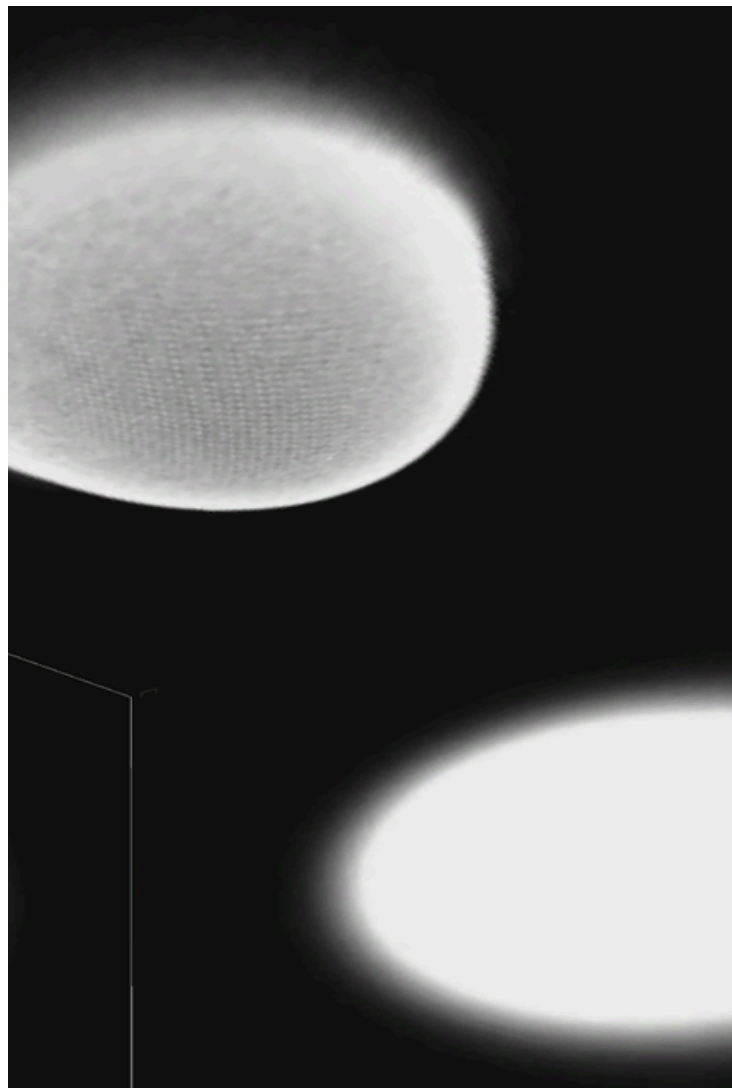
EYEPIECE 24W

Arte Generativo

Esta pieza, situada en la intersección del diseño computacional, la física optica y la experimentación estética. A través de modelo matématico de la FFT (Transformada Rápida de Fourier), la pieza explora la alteración de la distribución espectral de la luz mediante la variación de parámetros geométricos, y dando lugar a configuraciones radiales de un presición estructural absoluta.

En Eyepiece 24W, la imagen no es diseñada de forma manual, sino algorítmica. Cada fotograma visualizado corresponde a una operación matemática en el dominio de las frecuencias, estableciendo una conexión entre el parámetro numérico y la forma estética.

La propuesta genera reflexiones alrededor del concepto tradicional de autoría, así como el proceso de precepción humana, revelando además una cadena de traducciones esenciales: De la abstracción matemática a la enería, de la energía a la emisión lumínica, y de la luz al acontecimiento sensible en el ojo del espectador.



Capturas por CreaLab

TÉCNICA

Arte Generativo

AÑO

2026

DURACIÓN

1:16

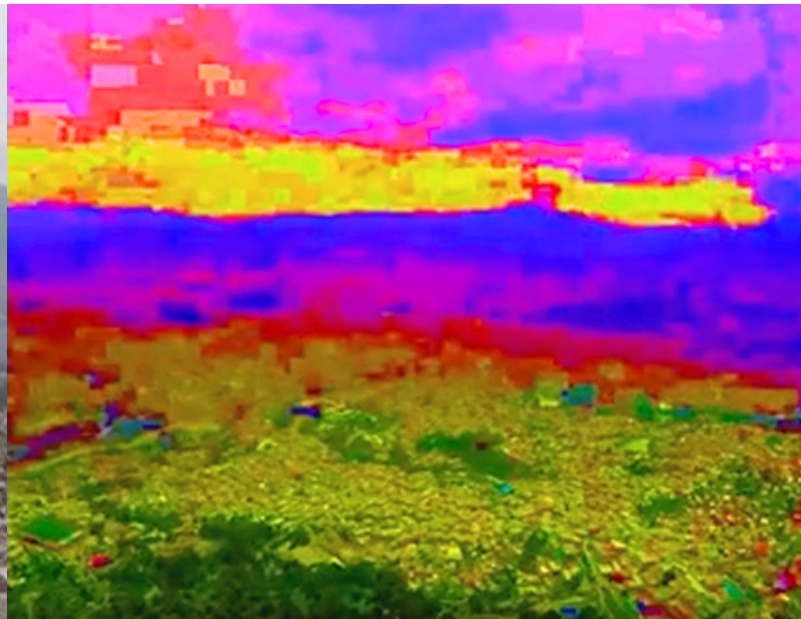
SÍNFONÍA DE DATOS: LATIDOS DE UNA ETERNA PRIMAVERA

Obra audiovisual

Esta propuesta propone una reflexión sobre la calidad del aire de Medellín y su incidencia en la vida humana. La pieza utiliza datos de calidad del aire recopilados por el SIATA y analizados por el semillero SIAD, y los transforma mediante procesos de sonificación y mapeo de datos en una composición sonora que evidencia la incidencia de la contaminación atmosférica en la salud, haciendo una conexión entre la información ambiental con la experiencia corporal.

La contaminación del aire se aborda como un fenómeno acumulativo, de efectos progresivos y no siempre perceptibles en la cotidianidad, que influye en el entorno, dinámicas sociales y bienestar físico, aunque no active las respuestas automáticas de supervivencia.

Este proyecto articula tecnología, análisis de datos y creación artística para traducir información numérica en una experiencia perceptiva.



Capturas por CreaLab

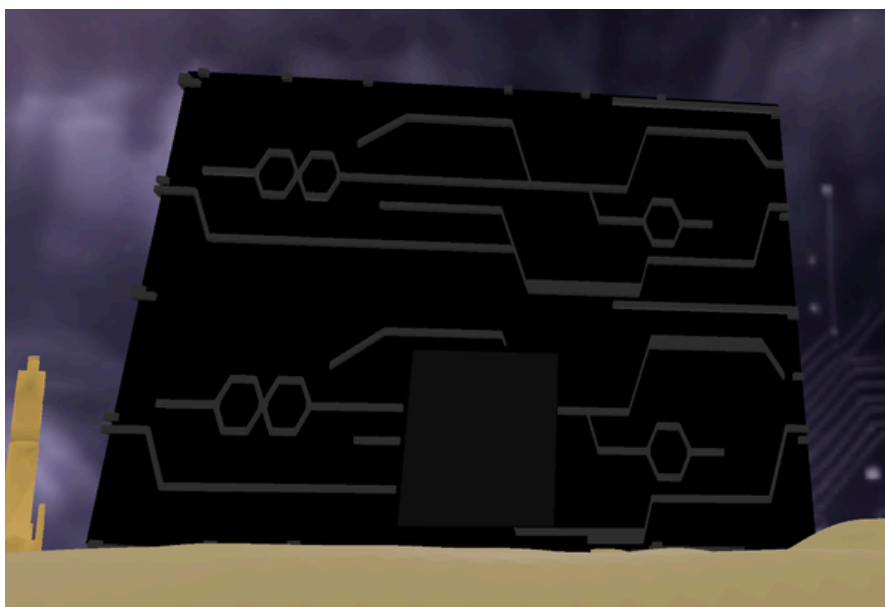
إذا كان لا بد أن أموت - If I must die - Si quiero vivir

Obra sonora

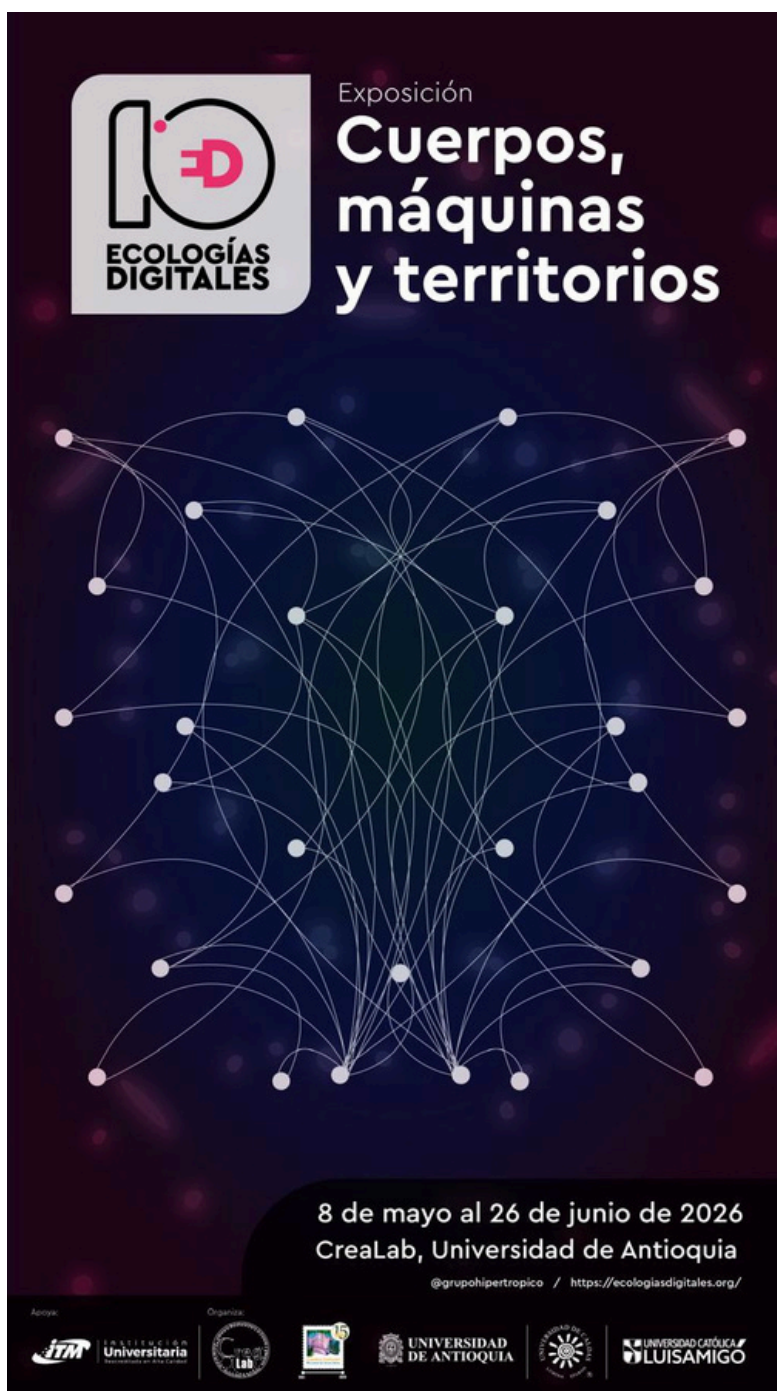
Esta propuesta sencilla es un himenaje, un acto de memoria dedicado a la gente de Palestina y, en especial, a sus niñeces y poetas.

Parte del principio de resonancia progresiva empleado en *"I'm sitting in a Room"* de Trevor Wishart, el cual es reconfigurado mediante una operación inversa sobre el poema del poeta palestino Refaat Alareer *"If I must die"*, recitado en árabe por Ibrahim Yaghi.

La obra explora el murmurio en su acepción más dolorosa: un subsuelo imaginado que intenta resucitar al poeta mártir desde el recuerdo cavernoso, devolviendo a sus palabras una claridad nítida como el alba. Todo ello enhebrado con microsonidos del mundano inmediato como grabaciones del campo, geofonías, hidrofonías, y demás. La propuesta no busca traducir el sentido del poema al español, sino recuperarlo, presentándolo en la totalidad de la belleza del lenguaje árabe, con sus sonidos y el fuerte impacto de la realidad de la nación palestina que deben bastar para comunicar el mensaje.



إذا كان لا بد أن أموت - If I
must die - Si quiero
vivir



CREALAB

Carrera 64B No. 51-64. Primer piso,
Barrio Carlos E. Restrepo

Centro Cultural de la Facultad de Artes de la
Universidad de Antioquia

Medellín, Colombia

crea.lab@udea.edu.co