

EXPO

RE(X)SISTENTES A LA DESHUMANIZACIÓN DIGITAL

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA MUESTRA

La exposición “**Re(x)sistentes a la Deshumanización Digital**” aborda los profundos desafíos éticos y sociales que plantea la era digital. Curada por Jazmín Ruíz Díaz y el equipo de TEDIC, con el apoyo del Fondo Mines Cánada, esta muestra reúne arte y activismo para resistir a la creciente deshumanización de las personas a través de la tecnología, donde las personas somos, muchas veces, reducidas a meros datos, estereotipos y etiquetas. En esta convergencia entre tecnología y derechos humanos, buscamos concientizar sobre el uso de armas autónomas, o robots asesinos, y la importancia de una regulación que proteja a la humanidad.

Con la participación de artistas paraguayas como Alegría González y su obra “Archivos de Sentimiento”, así como Laura Mandelik y Victoria Mussi con su obra “Binarie”, esta exposición busca generar conciencia sobre los peligros de la deshumanización y la necesidad de una mirada ética y de derechos en el uso de tecnologías como la inteligencia artificial. Además, la muestra está conectada con la campaña #MisDatosMisDerechos, que promueve una ley integral de protección de datos personales en Paraguay.

La muestra ha sido traducida al español, portugués e inglés con el objetivo de facilitar su descarga y permitir que más personas hagan uso de la misma y la expongan en diversos contextos. A continuación presentamos un infosheet para montar la exhibición en cualquier espacio, disponible en español, portugués e inglés.



INFOSHEET PARA MONTAJE DE LA MUESTRA

La exposición está disponible en afiches formato A3, así como en formato digital que se pueden montar en una variedad de espacios, como bibliotecas, salas de clase, y espacios comunitarios. La exposición es fácil de producir y se puede adaptar a diferentes contextos. Generalmente, las personas que la visitan podrán recorrerla en un tiempo de 10 a 15 minutos.

Es un montaje sencillo, dinámico y accesible para cualquier persona interesada en generar conciencia sobre la deshumanización digital y los desafíos éticos que plantea la inteligencia artificial.

La muestra solo requiere alrededor de 25 m² de espacio, con paredes o paneles móviles y algunas mesas opcionales para presentar elementos interactivos. El evento puede durar un solo día o extenderse en el tiempo, dependiendo del espacio y las necesidades de cada anfitrión.

Versiones disponibles de la muestra:

- ✘ **Afiches para impresión:** Impresiones originales en formato A3 que presentan las temáticas centrales en inglés, portugués y español.
- ✘ **Digital:** La muestra se encuentra también en formato digital para adjuntarla o hipervincularla a distintos insumos. Traducida al español, inglés y portugués.

Para obtener más información o detalles sobre cómo montar la muestra, no dudes en contactarnos a info@tedic.org.

Materiales necesarios para el montaje:

- ✘ Cinta adhesiva (de preferencia masking tape o cinta transparente)
- ✘ Tijeras
- ✘ Ganchos
- ✘ Proyector o monitor para proyecciones (opcional)
- ✘ Notebook o computadora (opcional)
- ✘ Altavoces (opcional para ambientar con música o presentaciones)
- ✘ Mesas (opcional, si se requieren soportes adicionales para obras o dispositivos interactivos)
- ✘ Paneles móviles o disponibilidad de 3 paredes lisas (190×200cm)

Espacio para montaje:

- ✘ Paredes lisas o paneles móviles.
- ✘ El espacio debe contar con al menos 25 m².
- ✘ Distribución que permita a las personas circular fluidamente alrededor de la muestra, sin obstrucciones.
- ✘ La muestra puede ser montada tanto al aire libre como en interiores.
- ✘ Si se usarán monitores y computadoras se sugiere priorizar ambientes cerrados.
- ✘ Si solo se montarán los afiches el tipo de ambiente es indistinto.

ORDEN DE LA COLOCACIÓN

1. Entrada o introducción a la muestra

El primer afiche debe presentar el texto curatorial de la muestra que presenta el concepto general de la deshumanización digital y el activismo en torno a este tema. Es importante que se incluya los logos de las organizaciones que trabajaron en la muestra así como aparece en el archivo original.



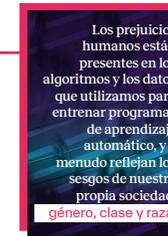
2. Sección inicial

Distribuir los afiches (2,3,4) en una misma pared. El afiche “Deshumanización digital” (Afiche 2) debe estar destacado ya que es uno de los ejes centrales de la muestra. El afiche “La tecnología puede y debe...” (Afiche 5) puede ser ubicado en cualquier orden, pero se sugiere mantenerlo entre los afiches 2,3 y 4 y los que vienen después.



3. Sección robots asesinos

Los afiches que hacen referencia a los robots y a la inteligencia artificial (afiches 6,7 y 8) deben ir juntos y de forma consecutiva. Estos afiches pueden ser ubicados en otra pared/panel. El afiche “Los prejuicios humanos” (Afiche 9) cumple la misma función que el afiche “La tecnología puede y debe...” (Afiche 5) y puede ser ubicado de forma individual.



4. Sección final

Los afiches finales, que hacen referencia a la campaña contra los robots asesinos (Afiches 10, 11 y 12) deben ir juntos, siguiendo el orden propuesto en su enumeración.



5. Complementos a la muestra

Incluir el Simulador ConMiCaraNo y el documental Inmoral Code - SKR en estaciones específicas para que las personas asistentes puedan interactuar con ellas. Se sugiere proyectar el documental a inicio de la exposición y ubicar el simulador al final de la muestra para que las personas puedan comprobar los sesgos en los que puede incurrir la inteligencia artificial. Estas estaciones pueden estar junto a las paredes/ paneles o en proyecciones separadas.



COMPLEMENTOS A LA MUESTRA

- ✘ **Obra “Binarie” de Laura Mandelik y Victoria Mussi:** Se requiere un espacio amplio, preferiblemente en una pared central. Se recomienda el uso de parlantes para proyección de la obra.

Instrucciones: Instalar un proyector y una pantalla para mostrar las visuales. Si no es posible, utilizar una computadora portátil. La obra se encuentra disponible en el siguiente [enlace](#).

- ✘ **Simulador ConMiCaraNo:** El simulador debe colocarse en una estación interactiva con una notebook o tablet.

Instrucciones: Asegurarse de que el dispositivo cuente con acceso a Internet y permitir que las personas interactúen con la aplicación. El simulador se encuentra en el siguiente [enlace](#).

- ✘ **Documental Inmoral Code - SKR:** Proyección en una pantalla grande o monitor.

Instrucciones: Utilizar altavoces o audífonos si el espacio es reducido y se busca no interferir con el ambiente general de la exposición. El documental con subtítulos se encuentra en el siguiente [enlace](#).

ARCHIVOS DESCARGABLES

- ✘ Plantillas de flyers para difusión de la actividad en tres idiomas (Español, Portugués e Inglés). Se encuentran en el [siguiente enlace](#).
- ✘ Diseños de impresión en A3: Estos archivos están disponibles para descarga en los tres idiomas ([inglés](#), [portugués](#) y [español](#)), y se pueden imprimir en formato A3 para un montaje sencillo en cualquier espacio.

UN PROYECTO DE:



CON EL APOYO DEL FONDO MINES CANADA