

2. OBJE- TIVOS

- Establecer una criticidad con respecto a la proliferación de las plataformas de videollamada y de relaciones sincrónicas entre personas, con respecto a las nuevas prácticas cotidianas atravesadas por las nuevas tecnologías de comunicación e información.
- Contrastar las nuevas narrativas de los cuerpos conectados con respecto al paradigma anterior.
- Navegar por los conceptos más urgentes, identificando las pequeñas grietas y fisuras que desencadenan los cuerpos datificados.
- Generar repeticiones y alteridad con respecto al concepto de sensibilidad y tactilidad en la realidad híbrida e hiper-mediada por las pantallas.
- Utilizar de manera alterna las posibilidades que la jugabilidad aporta como campo de investigación artística.
- Hallar las posibilidades que la retroalimentación entre lo físico y lo virtual otorga en el acercamiento artístico y en las nuevas narrativas de la imagen digital.