

ARVIDA BYSTRÖM

BRIGITTE SKELETON ON HER KNEES, 2024

La práctica de Arvida Byström examina las diversas modalidades a través de las cuales se produce y representa la hiperfeminidad, con especial atención a los nuevos medios y los sistemas de aprendizaje automático.

En esta serie, Byström ofrece un estudio material del "sextech." La piel y el esqueleto de una muñeca sexual con inteligencia artificial han sido separados de su cuerpo original. Esta muñeca fue adquirida en un foro online de compra y reventa. Como muchas muñecas sexuales de segunda mano son abandonadas y a menudo confundidas con cuerpos humanos, la instalación de Byström hace un guiño a la estética forense de la televisión criminal para cuestionar dónde comienza y termina la vida —o no-vida— de una muñeca sexual.

La descontextualización de sus partes, y las preocupaciones éticas que surgen de su desecho y desmembramiento, nos invitan a cuestionar las paradojas asociadas a la erótica digitalizada y al "sextech." Estas piezas son elementos físicos de intimidades entre lo humano y lo no-humano, donde las abstracciones del eros se presentan no para ser juzgadas, sino para ser confrontadas y consideradas.

IN THE CLOUDS, 2024

En esta obra, Byström ha generado desnudos de sí misma a partir de fotografías existentes usando la herramienta de inteligencia artificial "Undress.app", una plataforma que elimina digitalmente ropa. Entre el 13 de diciembre de 2023 y el 1 de abril de 2024, estas imágenes fueron vendidas bajo la apariencia de ser reales en una aplicación similar a OnlyFans, donde las personas podían chatear con "Arvida Byström" y comprar sus desnudos a cambio de "rayos de sol". La voz de "Arvida" en la app fue generada por una IA, entrenada con entrevistas de la verdadera Arvida Byström para aprender lo mejor posible sobre su arte y sus preferencias.

Recogida por múltiples plafaformas mediáticas como el canal franco-alemán Arte, la pieza fue reconocida por Artnews entre las 10 obras más importes de 2024.

PROGRAMA PÚBLICO

PUBLIC PROGRAMME

04.06 19h00
INTIMIDADES DIGITALES
Encuentro con Nerea Gracia, Laura Ibáñez, Sam Fuentes y Carmen Lael Hines

11.06 19h00
GENERACIÓN DE IMÁGENES Y EL OBJETO ARQUITECTÓNICO
Encuentro con Casa Antillón, Andrea Muniáin y Roberto Majano

21.06 12h00
TECNOLOGÍA, GÉNERO Y ECOLOGÍAS ACÚSTICAS
Charla con Yuri Tuma y Carman Lael Hines

02.07 19h00
TECNOLOGÍAS DIGITALES Y EL FUTURO DE LA EXPERIENCIA ESPACIAL
Charla con Space Popular (Lara Lesmes y Fredrick Hellberg), Carmen Lael Hines y Roberto Majano

05.07 12h00
IA, HIPERFEMINIDAD Y EL EROS DIGITAL
Encuentro virtual con Arvida Byström, Cy X, Carmen Lael Hines y Roberto Majano

comisariada por
curated by
CARMEN LAEL HINES Y ROBERTO MAJANO

artistas
artists
CASA ANTILLÓN, ARVIDA BYSTROM,
SAM FUENTES Y LUCÍA UGENA, NEREA GRACIA,
ANDREA MUNIÁIN, ELENA ROCABERT Y CY X

DL: M-9682-2015

SALA
Arte Joven

Arvida Byström works with analyzing the aesthetics of hyper-femininity. Her practice examines the various modalities through which femininity is produced and represented, with particular attention to new media and machine learning systems.

In this series, Byström offers a material study of sextech. The skin and skeleton of an AI sex doll have been dissected from their original body. This doll was purchased by the artist on an online platform where these dolls can be sold second hand and purchases. As many secondhand sex dolls are dumped in nature and often mistaken for human bodies, Byström's installation nods to the forensic aesthetics of crime television shows to propose the qualm of where sex doll life—or non-life—begins and ends.

The doll's skin and skeleton, and the ethical concerns raised by their disposal and dissection, call to question the paradoxes attached to digitized erotics and sextech more broadly. These pieces are physical elements of human to non-human intimacies, where immaterialities of the eros are placed for us not to judge, but to confront and consider.

In this work, Bystrom has generated nudes of herself from existing photographs using the AI tool "Undress.app," a platform that digitally removes clothes. Between 13 December 2023, and 1 April 2024, these images were sold under the pretense that they were real on an OnlyFans-esque app where people could chat with "Arvida Byström" and purchase her nudes for "sunbeams." The voice of "Arvida" on the app was generated through an AI, trained on interviews with the real Arvida Byström to learn as much as possible about her art and preferences.

Covered on multiple media platforms like the German-French art channel Arte as well as named top 10 important artworks of 2024 by ArtNews.

VISITAS DINAMIZADAS PARA GRUPOS
De martes a sábado, a las 11h00, 12h30, 17h00 y 18h30. Imprescindible reserva previa en el teléfono 915642129 a partir del 7 mayo, de martes a sábado de 11h00 a 14h00 o de 17h00 a 20h30 y domingos de 11h00 a 14h00 (Lunes cerrado).

JORNADA DE TALLERES CONOCE EN FAMILIA LA EXPOSICIÓN
Sábados 10 y 31 de mayo a las 11h00 y a las 12h30. Dirigido a familias con niños y niñas a partir de 5 años. Actividad gratuita. Imprescindible reserva previa.

equipo de mediación
SARA DE FONTECHA
ALEX MARTINEZ
MIREN MUÑOZ

programa público
public programme
YURI TUMA, SPACE POPULAR
(LARA LESMES Y FREDRICK HELLBERG)
Y LAURA IBÁÑEZ

diseño gráfico
graphic design
CLARA PESSANHA

ANDREA MUNIÁIN

GOES MAGNETIC', 2025

Goes magnetic' rescata un truco de ilusionismo urbano popularmente conocido, los dancing magnetic puppets, para físicamente recrear, a través de diversas simbologías relacionadas con procesos de reconocimiento de imagen, esa sensación de incredulidad y desconcierto que aparece cuando un algoritmo opera, lejos de los códigos del lenguaje social. Los distintos caracteres matemáticos en conjunto configuran la fórmula del Perceptron, el primer algoritmo desarrollado para el reconocimiento de imágenes por probabilidad. El reconocimiento de imágenes computacionalmente es una fórmula matemática que responde a la pregunta ¿qué tan probable es que este píxel forme parte de un cuadrado? La probabilidad escapa de la definición cartesiana. Y dará, por tanto, una solución difusa de las cosas.

diseño sonoro
ADINA L. VELÁZQUEZ
asistencia de montaje
IRENE GONZÁLEZ SOARES

CY X

MILK NO. 1, 2025

Un flujo lento, un bucle suave. La leche burbueja en un estanque cónico de libido, erigiendo un altar al placer tecno-somático, la dependencia y el exceso. Inspirada en el gooning, los procesos de producción de granjas industriales, y las salas de meditación, esta fuente escenifica un circuito de retroalimentación. El cuerpo es invitado a re-programarse bajo el hechizo del ruido blanco y los circuitos húmedos: a sentarse con el borboteo y sentir su sistema vibrar.

El gooning es el arte de entrar en un estado de trance de placer absoluto a través de la estimulación prolongada. Aunque a menudo se descarta como simple hedonismo, el gooning guarda afinidades sorprendentes con prácticas espirituales como la meditación trascendental o el tantra. A diferencia de la serenidad higienizada de la cultura del wellness, el gooning no busca la pureza. Aquí también se alcanza la disolución del ego, a través de la hiperestimulación y la repetición erótica.

La inteligencia artificial describe la capacidad de los sistemas informatizados para actuar y desempeñarse de maneras comúnmente asociadas con la inteligencia humana. Esto incluye la habilidad de percibir, analizar y aprender. Desde finales de la década de 2010, hemos entrado en lo que algunos denominan el "boom de la IA". Con su creciente integración en softwares de computación en la nube, el vidrio de aluminosilicato de una pantalla es solo uno de los elementos que conforman lo que llamamos inteligencia artificial. Comisariada por Carmen Lael Hines y Roberto Majano, Materia Afectiva, es una exposición que analiza la cultura visual producida y reproducida por la inteligencia artificial y propone interpretaciones artísticas del "machine learning" sin recurrir al uso de las pantallas.

En el podcast *Your Undivided Attention*, Tristan Harris y Aza Raskin explican cómo la inteligencia artificial ha avanzado en dos olas. En la primera, centrada en los algoritmos de "curaduría", la IA buscaba maximizar la atención del usuario mediante la personalización de contenidos. Ahora, en la ola de la "creación", su objetivo es convertirse en una relación primaria a través de asistentes inteligentes y compañeros digitales. La finalidad de la IA en la era del Big Tech es ganarse la confianza del usuario emulando la empatía, la sintonía emocional y construyendo vínculos íntimos sintéticos que, en efecto, son relaciones. Las empresas detrás de la IA dependen de la vida afectiva, la extraen y la modelan.

La trayectoria formativa (y performativa) de los sistemas de machine learning también se manifiesta en el modo en que la IA interviene en la arquitectura, el diseño

1. Ofri Cnaai, "Platform Capitalism and The Contactless Condition." *Platform Urbanism and Its Discontents*, editado por Peter Mörténböck y Helge Mooshammer. Rotterdam: nai010 uitgevers, 2021.

CASA ANTILLÓN

POÁNG-INACEPTABLE, 2025

Las imágenes generadas por IA surgen a partir de estadísticas basadas en reproducciones bidimensionales y no en objetos existentes. Este hecho desplaza la relación entre el sujeto y su imagen, involucrando una probabilidad azarosa impulsada por procesos de promediación y retropropagación, lo que a su vez conduce al colapso recursivo: una dinámica en la que los sistemas generan lo que previamente han sido entrenados para producir, reforzando patrones dominantes y reduciendo la diversidad estética. Esta obra combina la capacidad propositiva de la IA con el sillón POÁNG, lanzado por IKEA en 1977 y convertido en uno de los diseños más exitosos de la compañía. Al intervenir el POÁNG mediante un software de generador de imágenes, Casa Antillón no solo señala el agotamiento de ciertos paradigmas formales, sino que sugiere la posibilidad de dislocar lo establecido a través la distorsión.

sound design
ADINA L. VELÁZQUEZ
assembly assistance
IRENE GONZÁLEZ SOARES

NEREA GRACIA

HOTLINES, 2025

Hotlines es una obra interactiva que recupera la memoria de las líneas telefónicas eróticas de los años 80 y 90, reimaginándolas como una interfaz contemporánea de exploración sexoafectiva a través de la IA. Un teléfono analógico es modificado para contener una personalidad que responde desde la intimidad de su auricular, generando un diálogo privado con quien lo descuelga. Su programación se basa en la búsqueda de compañía en la IA a la vez que cuestiona la sexualización de determinados asistentes virtuales y deconstruye algunas lógicas de género a través de respuestas y relatos alternativos. Esta pieza también busca recoger la dimensión emocional que alberga el trabajo sexual, en este caso telefónico: una práctica que, más allá de la fantasía, sostiene espacios de escucha y afectividad a través de la voz.

Artificial intelligence describes the capacity of computerized systems to perform and act in ways that are commonly associated with human intelligence. This includes the ability to perceive, analyse and learn. Since the late 2010s, we have entered what some refer to as the "AI Boom," an expansion of the functionalities of cloud computing softwares far beyond and between the aluminosilicate glass of a screen. Materia Afectiva is an exhibition that proposes artistic interpretations of machine learning networks without the use of screens.

On the podcast "Your Undivided Attention" Tristan Harris and Aza Raskin explain how artificial intelligence has advanced in two waves. In the first wave, focused on "curation" algorithms, AI aimed to maximize engagement through personalized content. Now, in the "creation" wave, it seeks to become a primary relationship through intelligent assistants and digital companions. The goal of AI in the era of Big Tech is to secure users' trust by emulating empathy, attunement and building synthetic intimate connections that are, indeed, relationships. The businesses behind AI rely on, extract from, and form affective life.

The form(ing) trajectory of machine learning systems can also be felt on the role AI plays in architecture, design and the construction of space. With image generation softwares, user-personalized suggestions on major furniture retailers, and the circulation of aesthetically homogeneous interiors on Instagram, the digital and the material are inseparable concomitants. This exhibition seeks to question what reference points, objects and visual strategies are attached to how AI is represented.

1. Ofri Cnaai, "Platform Capitalism and The Contactless Condition." *Platform Urbanism and Its Discontents*, edited by Peter Mörténböck y Helge Mooshammer. Rotterdam: nai010 uitgevers, 2021.

SAM FUENTES Y LUCÍA UGENA

MOVIMIENTOS DE APERTURA, 2025

Movimientos de apertura es una aproximación especulativa al volumen que genera, en un mes, la actividad entre tres figuras. Desde la oficina del machine learning system, el contenido afectivo generado por la interacción de estas figuras, dos usuarios y la IA, se encuentra en constante archivación. Partiendo del intercambio de canciones de amor, el lenguaje dentro de esta producción de deseo es catalogado por su renderizado en el media contemporáneo.

Movimientos de Apertura is a speculative study in the volume of activity generated in one month among three figures. From the office of the machine learning system, the affective content produced by the interaction of these figures—two users and the AI—is constantly archived. Beginning with the exchange of love songs, the language within this production of desire is catalogued based on its rendering in contemporary media.

ELENA ROCABERT

CUERPO POROSO EN CONSTRUCCIÓN, 2025

El espacio, entendido como un cuerpo vivo, se piensa desde su dimensión simbólica y material a través de tres gestos.

Un organismo en construcción: las estructuras y uniones quedan expuestas, y los acabados, porosos e irregulares, insisten en lo inacabado y lo provisional. Una hibridación de espacios que se abren por ventanas, grietas y huecos: esta porosidad da lugar a un dispositivo que interpela nociones de intimidad, vigilancia y anonimato, desdibujando los límites entre lo privado y lo colectivo. ¿Desde qué ángulo miramos y desde cuál somos observados? Soft and dirty architecture: una obra desde la adaptabilidad, lo inestable y lo emocional, sugiriendo formas a partir de membranas, pieles y líquidos. Otra abraza lo relacional, lo incierto y lo contaminado, sin temor a ensuciarse: en esa materia impura reside su potencia para significar.

SALA DE ARTE JOVEN
MADRID

artistas
CASA ANTILLÓN
ARVIDA BYSTROM
SAM FUENTES + LUCÍA UGENA
NEREA GRACIA
ANDREA MUNIÁIN
ELENA ROCABERT
CY X

comisariada por
CARMEN LAEL HINES
Y ROBERTO MAJANO

diseño gráfico
CLARA PESSANHA

MATERIA AFECTIVA ES UNA EXPOSICIÓN SOBRE LA CULTURA VISUAL Y ESPACIAL DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

NINGUNA OBRA UTILIZA PANTALLAS.