

No. 8

"ISSN: 3100-9751 (En línea)"

Zona de libertad
X= (Artes)(Electrónicas)

BANDERA EDITORIAL

Membrana no. 8

Marzo de 2024

Alcaldía Mayor de Bogotá

*Carlos Fernando Galán
Alcalde Mayor de Bogotá*

Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte

*Santiago Trujillo
Secretario de Cultura, Recreación y Deporte*

Instituto Distrital de las Artes-Idartes

*María Claudia Parías
Directora General*

*Lina María Gaviria Hurtado
Subdirector de las Artes*

*Silvia Ospina Henao
Subdirector de Equipamientos Culturales*

*Andrés Felipe Albarracín Rodríguez
Subdirector Administrativa y Financiera*

*Leyla Castillo
Subdirectora de Formación Artística*

Programa Crea

*José Alberto Arroyo Valencia
Orientador General - Programa Crea.*

*Alba Yaneth Reyes Suarez
Orientadora equipo pedagógico - Programa Crea*

Equipo de Publicaciones e investigación Programa Crea:

*Juliana Escobar Cuéllar
Orientadora equipo.*

*Juan Francisco Beltrán, Nathalie Peña Gama y
María Fernanda Henao,
Apoyos equipo.*

Equipo Mesa de investigación área Artes Electrónicas 2019 - 2023

*Sergio Monroy Vargas, Jorge Leiseca,
Fabio Arias, Simón Aldana,
Cesar Duarte, Johan Gallego,
Heidy Sandoval, Vivian Tole,
Julian Bejarano, Samanta García,
Juan David La Rota, Beatriz Eugenia Orrego,
Eddie Borbón, Adrián Felipe Pera,
Jazmín Rojas, Patricia Bernal y Sasha Cano.*

Comité editorial

*Carlos Pérez Jaramillo, Sasha Cano, Vivian Tole,
Julian Bejarano, Cesar Duarte, Ricardo Dueñas,
Juliana Escobar Cuéllar, Juan Francisco Beltrán,
Nathalie Peña Gama y María Fernanda Henao.*

Autoras y autores textos:

*Sergio Monroy Vargas, Jorge Leiseca, Fabio Arias,
Simón Aldana, Cesar Duarte, Johan Gallego,
Heidy Sandoval, Ricardo Dueñas,
Pablo Gómez y Carlos Pérez.*

Imágenes e Ilustraciones:

Carlos Pérez Jaramillo (orientador del área de Artes Electrónicas) y los autores de los textos.

Diagramación:

Juliana Escobar Cuéllar

Portada:

*Juliana Escobar Cuéllar con base a diseño original
de Johan Tarazona*

ISSN: 3100 - 9751

*El contenido de este texto es
responsabilidad exclusiva de los autores y no representa
necesariamente el pensamiento del Instituto Distrital de
las Artes-Idartes.*

*Esta publicación no puede ser reproducida, almacenada
en sistema recuperable o transmitida en medio magnético,
electromagnético, mecánico, fotocopia, grabación u otros
sin previo permiso de los editores.*

Ciencia Ficción

¿QUE ES LA
CIENCIA FICCION?

Membrana no. 8

ZONA DE LIBERTAD X= (Artes)(Electrónicas)

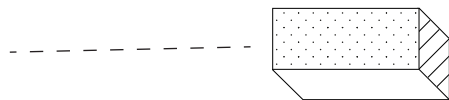
Reflexiones individuales que
configuran el pensamiento colectivo

CIENCIA FICCION
¿QUE ES LA

CIENCIA FICCION

CON- TENIDO

Prólogo	4
Criptógrafos y poetas - Poesía algorítmica	
Kaos. <i>Sergio Monroy Vargas.</i>	7
Descifrar ficciones. <i>Jorge Leiseca.</i>	16
Lo maquinal - no humano	
Máquinas dentro de máquinas dentro de máquinas dentro de máquinas. <i>Fabio Arias.</i>	20
Máquinas gigantes y máquinas robots de hilos. <i>Simón Aldana.</i>	22
Los Cuerpos	
El corazón de los niños en "bandeja de plata". <i>Cesar Duarte.</i>	25
Violencia. <i>Cesar Duarte.</i>	27
Relaciones dispersas sobre normalidad. <i>Johan Gallego.</i>	28
Obligación N. 0. <i>Heidy Sandoval.</i>	30
De lo artificial en la inteligencia de los cuerpos. <i>Ricardo Dueñas.</i>	33
Arquitectura Pedagógica	
Saltos (viajes) en el tiempo. <i>Pablo Gómez.</i>	37
Preludio	39
Referentes	40



PRÓLOGO

Carlos Pérez Jaramillo

Membrana: Qué bello pretexto para hablar de artes electrónicas e instalar un pensamiento tecno poético, donde de manera crítica se juega con el lenguaje, se piensa un campo, se cuestionan formas de hacer y se instalan unas nuevas.

¿Qué pasará a través de esta membrana y qué quedará retenido del otro lado? Es tentador afirmar que no hay una lógica de permanencia en este juego, que todo es mutable, que una cosa se transforma en otra. Que esta aventura es pura reutilización y reciclaje, pura resiliencia y resistencia, y quizás, en el fondo es así.

Ya antes me he perdido en un jardín laboratorio, entre bosques de cedro, en una máquina de Turing, en un mundo inmersivo alimentado de voces convertidas en datos, buscando el reflejo en un fenaquistiscopio o derivando por la ciudad, cayendo lentamente de la montaña a la sabana. Soy tanto un cuerpo membranoso como un código inscrito, enrevesado y complejo.

El área de Artes Electrónicas se ha constituido como un espacio en tensión donde coexisten membranas biológicas y sintéticas, cuerpos eléctricos y circuitos oxidados. Este compilado que reúne una serie de textos ha intentado pensar nuestros propios conflictos, nuestras heterogeneidades, las paradojas de la acción pedagógica y poética en el ámbito público, las reivindicaciones y luchas sociales inherentes a nuestra acción y, de manera esencial, nuestra relación como artistas con el campo tecnológico y su inscripción poética en el ámbito educativo.

A modo de preludio, instalo esta conversación, que contiene un tejido que se abre y se cierra. La conversación es una transcripción de un diálogo con el artista formador Cesar Duarte, líder de la mesa de investigación del área en 2023.

CPJ: El futuro... una máquina, un cuerpo. He olvidado mi paraguas... ¿Alguien podría repararlo? Reparadores de paraguas y/o especies en vías de extinción... En Bogotá hay mariposas que se alimentan del néctar de pasifloras nativas, se les

llama espejitos de curubo, de páramo, o pasionarias andinas. En la ciudad hay bosques y humedales, reparadores de radios y paraguas, hay una ciudad oculta dentro de una ciudad visible y hay una ciudad abierta dentro de una ciudad cerrada. ¿Y qué pasa entonces si hablamos de esa ciudad abierta y si por un instante una comunidad decide su destino e instala una zona transitoria de libertad?

CD: Mariposas... ¿Cómo se encuentran estas plantas escondidas en la ciudad? ¿Controlan sensores?, tal vez sienten deseos de dirigirse hacia un mismo lugar. Tendríamos que preguntarles.

¿Quién habla el lenguaje de las mariposas?, ¿queremos saber para dónde van? Cada vez hay menos plantas en la ciudad. ¿Construimos una comunidad de mariposas marionetas libres que se infiltren?, ¿es posible?, ¿cómo atraer las mariposas a nuestro jardín respetando su naturaleza?

CPJ: En nuestra sábana urbanizada, en nuestro entorno de humedales desecados, conviven autómatas y mariposas, se encuentran en el flujo continuo de movimiento. El autómata esconde un secreto, la posibilidad de un movimiento, la traición a una agencia que secuestra su libertad, las mariposas acechan la flor. La máquina acecha el cuerpo, y en ese diálogo subyace la condición de una posibilidad.

CD: Me faltan las sirenas, los astronautas, las mitologías y los habitantes de fantasías escondidas en la ciudad. Con sus otras emociones, densidades, espiritualidades que influyen desde otros pasados no tan visibles, cambiando el nivel del barco-ciudad que navega entre afectos, deseos, anhelos y todos los enlaces que nos hacen comunes.

CPJ: El autómata se hace a imitación de lo humano, de una humanidad perdida, pero en los resquicios hemos visto en la infancia un rastro de hackeo, y en la adultez rebelde una resistencia a una automatización hegemónica y en la adultez tardía el retorno del sueño. Una anciana, que se resiste a olvidar el pasado, sueña con su lugar perdido, con el curubo y su espejito... Hablemos de migrantes en la nueva ciudad, de desplazamientos

del desuso, de la muerte paulatina. ¿Pero qué tiene que ver esto con un pensamiento tecno poético? Todo, de las tecnologías ancestrales, del mundo psicoactivo del chamán, de una siembra pérdida, de un camino abandonado, de un ombligo enterrado que no se puede visitar... en la ciudad conviven cientos de rutas posibles con orígenes disímiles, radicalmente heterogéneos; cada cosmovisión, cada mundo es portador de un conjunto de prácticas y modos de hacer, cada uno corre el riesgo de desaparecer.

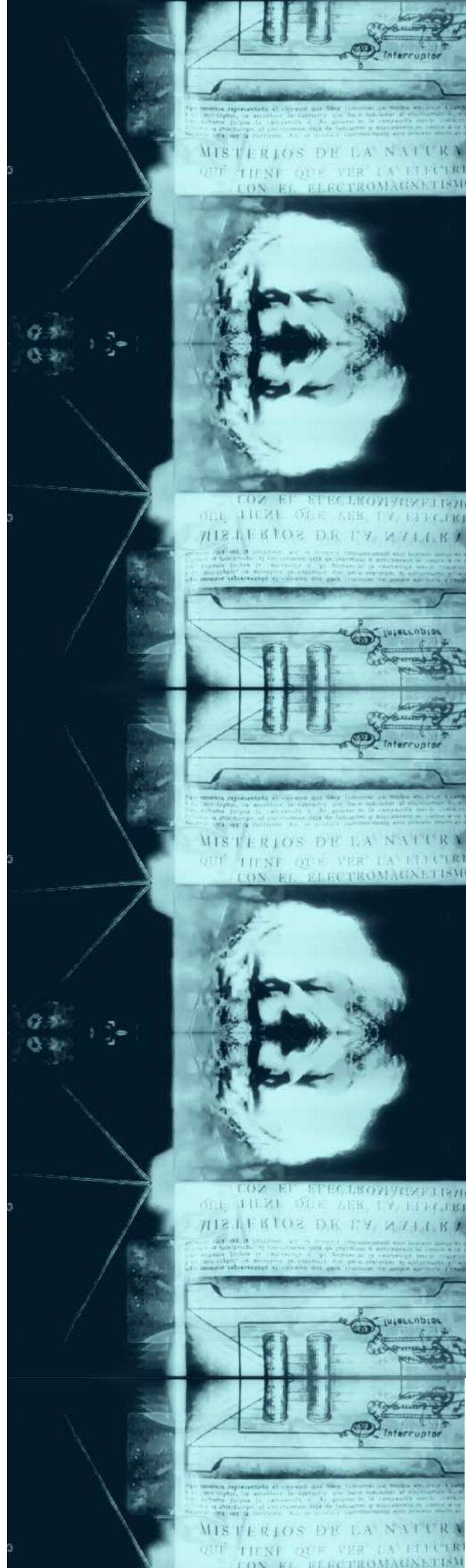
CD: Proteger las comunidades emergentes que burlan los destinos automáticos es una actitud de protección y responsabilidad con los cuerpos. El riesgo de permitir que la inteligencia artificial sea autónoma ya es real. Si entendemos la inteligencia artificial como cualquier mecanismo estructurado que se automatiza y crece tanto que un solo ser humano no lo puede controlar, necesita de una comunidad que tome la decisión y asuma el poder de la libertad encontrando un nuevo destino.

Una nueva caja negra abre el deseo por cuidar el proceder auténtico. Entre bosques imaginarios, escondidos y protegidos por varias capas sobre capas de imaginación, como lugar de poder, donde la verdad individual tiene posibilidades de comprensión.

Es una zona de elección, con la responsabilidad de trabajar arduamente sin conocer el lugar hacia donde se camina. Descubriendo.

CPJ: De eso se trata, desde luego las inteligencias artificiales incuban peligros, pero también posibilidades. Nuestra perspectiva crítica ha explorado tanto con tecnologías emergentes como con anacronismos, con un principio ético de cuestionar y comprender el mundo circundante, problematizar la(s) tecnología(s) y apropiarsela(s) poéticamente. ¿Por qué? Porque de otro modo las nuevas escrituras de lo humano no podrán ser leídas y el principio básico sobre el que subyace la libertad es la comprensión de lo constitutivo... así leer, escribir.

En el filo se despliega el texto.





Criptógrafos y poetas

Poesía algorítmica

KAOS

Sergio Monroy Vargas

*Un cuento inspirado en el oficio de un artista formador. Un relato emergente desde los sentidos de la imaginaria.*¹

Chatarra y corazón

Sobre una montaña de chatarra y hojalata permanecía sentada la figura de un anciano de gabán largo y grueso y pantalones remendados. Observaba fijamente el horizonte silencioso que únicamente era interrumpido por el leve silbido del viento.

El anciano acostumbraba visitar el botadero de la Villa en busca de basura, chatarra y otros tantos objetos más que le sirvieran para reparar los artefactos que le encargaban arreglar y por los que le pagaban unos cuantos centavos.

Llevaba toda su vida viviendo del reciclaje, y desde su niñez, había aprendido el arte de reparar cualquier objeto, razón por la cual había decidido dedicarse a ese oficio. Encontraba, en la magia de la reparación, una manera de representar aquello que no hicieron con él desde niño: darle una nueva oportunidad a lo que parece inservible, desechable y lastimado.

Vivía en una cloaca que había acondicionado, además, como su taller de reparación. Tenía un aspecto lúgubre, triste y gris. La decoración del lugar la adornaban engranajes, circuitos, piezas de metal, de cobre, luces fluorescentes, piezas oxidadas y objetos extraños que él mismo fabricaba con partes de electrodomésticos, de coches y de máquinas destartaladas.

Visitar el botadero, particularmente en las noches, le resultaba bastante útil, no solo como una manera de recolectar la cantidad de chatarra que le resultara conveniente, sino porque era un explorador por naturaleza. La curiosidad y la exploración hacían parte de su esencia y hallarle valor a aquello que para los demás no lo tenía, lo consideraba una habilidad que lo distinguía de los demás.



1. Con ilustraciones cuidadosamente realizadas con inteligencia artificial, Hypotenuse AI y Dream Art.

Mientras recorría el lugar, arrastrando su carreta de madera repleta de objetos singulares que habían sido desechados por sus dueños, no podía evitar pensar en lo fantástico que sería si sus hijos inanimados pudieran cobrar vida.

Mantenía, al interior de la cloaca, un espacio que había acondicionado especialmente para guardar unas figuras de hojalata con aspecto de niños a los que consideraba como sus hijos. Hacía mucho tiempo que se había cansado de sentirse solo y consideraba que, por momentos, la chispa y la magia para reparar e inventar se le estaban comenzando a agotar. Le resultaba maravilloso poder contar con mentecitas inquietas y ocurentes que le contagiaban la vida con exceso de asombro.

- Si pudiera darle vida a por lo menos uno de ellos, no dudaría en coleccionar todas las obras y creaciones que surgirían de sus imaginarios. Resultaría una caja mágica, un taller de inventos o un planeta vasto donde la fantasía y la curiosidad irían más allá de lo común – Dio un largo suspiro y luego continuó su camino.

-Imagino los sonidos inquietantes, las naves espaciales hechas con plástico y cartón, las figuras tridimensionales fabricadas con todo tipo de basura, utilizando materiales alterados e intervenidos por aquellos chiquillos que desafiarían la naturaleza de la simplicidad. Dibujos y recortes que pasarían de lo estático al movimiento concebidos por ideas cuyo sentido es no tener sentido... ¡sin duda alguna, no saldría de aquella caja en mucho tiempo, sería la morada perfecta para morir! – Pensó el anciano con cierta melancolía, mientras continuaba paseando entre las montañas de chatarra que se alzaban a través del camino polvoriento.

Mientras avanzaba por el sendero, se encontró frente a otro montículo y empezó a escarbar en busca de una pieza que necesitaba para reparar un electrodoméstico.

En ese momento, escuchó el sonido de un objeto de vidrio chocar con otro de metal. Dirigió su vista hacia un lado y observó algo brillante que reflejaba la luz de uno de los postes que se encontraba sobre la montaña de basura. Apartó algunos elementos y se encontró con un corazón de porcelana desportillado.

El anciano lo tomó con sus manos y lo observó con curiosidad: era de color blanco y tenía unos grabados particulares que lo decoraban. Era de tamaño natural y se le podía retirar la parte superior. Parecía una especie de cofre o recipiente.

Al darle la vuelta, el anciano descubrió un gran orificio que se formaba en todo el centro del objeto. Al Reparador, como era conocido el anciano, le resultó fascinante.



Magia carmesí

El reloj de hojalata que colgaba en una de las paredes de su taller subterráneo marcaba la una y media de la madrugada. Sobre la enorme mesa en la que usualmente realizaba las reparaciones y creaba sus inventos, el Reparador se encontraba instalando engranajes y circuitos al interior del corazón de porcelana. A su lado, permanecía una especie de figura humanoide muy cercana a un ciborg que había logrado ensamblar.

Era una especie de niño de hojalata con cierto aire de Frankenstein, pues su cuerpo lo componían diversos materiales y piezas variadas que había encontrado en el basurero: los brazos de un maniquí, una cabeza de plástico, el pecho y torso forjado con metal, ambas piernas de hierro, pies de hojalata...

Cuando terminó de trabajar en el corazón, el Reparador se lo instaló al niño de hojalata, y aunque sabía que este no haría que cobrara vida, el hecho de escuchar y ver el corazón funcionar lo llevaba a ver al niño inerte como algo más que una figura sin vida.



Con el pasar de los días, el anhelo más grande del Reparador era llegar a su refugio, en la cloaca y encender el corazón del niño de hojalata. Al hacerlo, siempre iniciaba una conversación con él y sentía como si este también le escuchara y le respondiera.

Lo acomodaba en una silla y cenaba con él. Incluso le preparaba el desayuno, que, usualmente, era un plato de engranajes, leds y aceite como bebida. De almuerzo, usualmente, le “preparaba” un plato de espaguetis representados por un montón de cables y otras chucherías electrónicas. Le leía cuentos, le lustraba el torso de metal, le dibujaba garabatos y otros trazos sobre los brazos y diferentes partes del cuerpo, lo acomodaba en su carretilla y lo llevaba a recolectar basura. Intentaba, de alguna manera, darle vida al niño de hojalata.

El Reparador sabía que de alguna manera podía hacerlo más funcional. Tenía el ingenio y las habilidades para lograr que el pequeño *cyberfrankenstein* de alguna manera cobrara vida, pero, se negaba a darle movimiento artificial.

Deseaba con todo su corazón que el niño de hojalata tuviera deseos propios, y que aquellos deseos lo llevaran a mover el cuerpo a conciencia, a crear lo que deseara desde sus entrañas y pudiera tener vida sin necesidad de algo mecánico.

Una noche, sobre las once y media, antes de irse a la cama, el anciano tuvo la inquietud de revisar el mecanismo que hacía funcionar el corazón del niño de hojalata. Mientras lo intentaba, por error se hizo una herida en su dedo anular. Unas cuantas gotas de sangre mancharon unos engranajes y salpicaron el sistema que hacía funcionar el corazón. El anciano no lo advirtió. Apenas sintió la rajadura, luego un pequeño ardor. Se observó el dedo y se lo llevó a la boca.

Luego se lo vendó y posteriormente se fue a dormir. El niño de hojalata permanecía inerte e inexpresivo como siempre. Iluminado por el resplandor de la luz nocturna que se colaba por las rendijas de la cloaca.

Al interior de su corazón, la sangre aún permanecía fresca e impregnaba al sistema mecánico que lo hacía funcionar. Mientras intentaba conciliar el sueño, el anciano no le apartó la vista, hasta que el peso de sus párpados lo condujo hacia un sueño profundo.

Un solo toque y varias chispas

Como de costumbre, el Reparador abandonó su taller subterráneo sobre las diez de la mañana.



Los mismos electrodomésticos, algunos en reparación, otros dañados y destartados ocupaban el espacio, regados por distintas partes del lugar, que, a su vez, era ocupado por basura electrónica, herramientas, aerosoles, materiales diversos, computadoras, botones, interruptores, artefactos fantásticos contruidos por él y otros tantos cachivaches incomprensibles para la sociedad sórdida y monótona que se levantaba sobre la cloaca.

Ese día, en la misma caja mágica, como llamaba el Reparador a su hogar subterráneo, el silencio que se acostumbraba a sentir fue roto, por primera vez, por el latido artificial de los engranajes. Ese día, por vez primera, un circuito sencillo y fantástico se encendió sin ser activado por el Reparador, ni por alguien más. Ese día, y en ese lugar, unos pies de hojalata se movieron paso a paso por el piso de concreto sin que cosa alguna los programara para andar. Mientras se tambaleaba e intentaba mantener el equilibrio, el niño de hojalata recorrió el lugar con su mirada.

Se acercó a un espejo que se encontraba recargado sobre una pared y al ver su reflejo, intentó reconocerse. Movi6 sus brazos, levant6 una pierna. Luego la otra. Gir6 su cabeza por completo y debió ver un barrido veloz a su alrededor. Se acerc6 a los artefactos, los activ6. Jug6 un rato con algunos arcades que no se encendían hace un buen tiempo. Prob6 algunos sintetizadores, dibuj6 en las paredes, averió algunas máquinas en su intento por probarlas.

Entonces vio la puerta. Record6 que un anciano salía y entraba al cruzarla todos los días. También quiso hacerlo. Buscó algunas herramientas y con destreza logró abrirla. A un costado, observ6 un gran túnel, ancho y oscuro que se extendía profundamente. Al dar unos cuantos pasos, se encontró con unas puertas de hierro que se encontraban cerradas. Con la misma destreza que utiliz6 para abrir la puerta del taller, logró quitar el seguro de éstas. Buscó algún interruptor que le permitiera encender alguna luz, y cuando lo logró, frente a sus ojos, descubrió una colección de niños de hojalata que permanecían inm6viles, apilados uno sobre otro. Bast6 un solo toque, varias chispas y una extensión de corrientazos para animar, en solo un instante a veinte niños de hojalata.



En solo cuesti6n de minutos, el taller y hogar del Reparador pas6 de ser un lugar lúgubre y gris a un sitio invadido de color, luces, sonidos de 8 bits, máquinas y juguetes mecánicos andando de un lado para el otro. Los muros del recinto habían sido cubiertos por dibujos y grafitis, que, tras el toque de electricidad de todos los niños de hojalata, podían moverse y cambiar de formas y figuras.

Algunos de estos pequeños *ciberfrankensteins* se divertían mientras ideaban y ensamblaban peculiares artefactos. Otros, aprovechaban sus habilidades para crear juegos electrónicos utilizando las computadoras que se encontraban abandonadas en un rinc6n del taller. Después de todo, ser ciber niños tenía sus muy buenas ventajas. Un grupo de ellos intent6 reparar una máquina de dulces averiada, que por supuesto, resultaba extraña para ellos.

- ¿Qué es un dulce? -Se preguntaron unos a otros.

Entonces, uno de ellos escribi6 la misma palabra que se encontraba escrita en la máquina y se acerc6 a un artefacto que habían fabricado algunos de los otros niños. Pas6 la hoja por una ranura que tenía la máquina y por otro orificio sali6 disparada una goma azucarada que fue a dar en el suelo.

Con curiosidad, el niño de hojalata la recogió y la arroj6 hacia su boca. Fueron como cinco sensaciones juntas las que pudo experimentar mientras la goma se deshacía en pequeños trozos dentro de su boca.

Quizás se estarán preguntando, cómo es que unas máquinas de hojalata podían sentir si no eran seres humanos, si no tenían los órganos ni la conciencia de una persona. La verdad, es algo muy extraño de explicar. Pero podría decirles que se debía gracias al alma.

Si han leído hasta aquí, supongo que se habrán dado cuenta que fue gracias a la sangre del anciano que el niño de hojalata adquirió vida. La sangre del anciano contenía su ADN, y allí, a su vez, se manifestaban sus deseos, sueños, ideales, esperanzas, emociones, sensaciones, el corazón de niño que aún permanecía en su interior. La parte más humana de su ser.

Pero, por un lado, como los niños seguían siendo de hojalata, había cosas que no comprendían y muchas de sus acciones y reacciones no eran humanas. Por otro lado, gracias a que tenían parte del ADN de su creador, eran capaces de responder a ciertos estímulos, emociones y sentimientos. Podía decirse que eran parte máquina y parte humano.



Alma y Kaos

El primer niño de hojalata no resistía a la magia que continuaba extendiéndose en el taller del Reparador. Y aunque había puesto su toque en las tantas creaciones fantásticas que sucedían en el lugar, de repente se había detenido frente al espejo. No dejaba de observarse. Intentaba identificarse y encontrar algo que le diera nombre. Tener parte del ADN de su padre le permitía ciertas facultades humanas, como razonar, o por lo menos, intentar hacerlo.

-¿Qué soy?—Pensó para sí mismo.

Entonces, se le ocurrió la idea de ponerse un nombre. Buscó alguna máquina que le permitiera escribir sobre su torso de hojalata y encontró una, con la que supuso, podía lograrlo. En esas, vio un par de fotografías y dibujos de varios niños que se encontraban adheridos a un tablero sobre la pared que estaba frente a la mesa de trabajo del Reparador. Las observó con asombro. Una a una. Detallaba los ojos, las manos, el cabello, las piernas, la ropa, la sonrisa, la seriedad de cada niño que se encontraba allí. Una chispa de colores salió entonces despedida de su cabeza.

-*Soy un niño*— Abrió por primera vez su boca, que era parecida a la de una marioneta y afirmó con contundencia acompañando sus palabras con una pequeña sonrisa. Otras tantas chispas aparecieron alrededor suyo.

Regresó de nuevo al espejo y empezó a grabarse unas letras en su torso: KAOS podía leerse en mayúsculas sobre la superficie laminada. Mientras detallaba su nombre, que había quedado escrito de manera irregular, vio a través del espejo que la puerta del taller se abría y que, a través de ella, la figura menuda del Reparador aparecía.



Sin poder parpadear, el hombre cerró la puerta tras de sí y lo único que podía hacer era observar. En su interior, intentaba encontrarle explicación a tan sublime espectáculo que acontecía frente a sus ojos. Y mientras veía a los pequeños ciborgs revolotear de un lado a otro y a todas sus creaciones vivas habitar el lugar, pudo ver frente al espejo al niño de hojalata cuyo corazón de porcelana funcionaba por sí solo. Se acercó entonces a él, se puso a su altura y dirigió su mirada hacia el corazón.

Luego, lo observó a los ojos y ambos se sostuvieron la mirada. El anciano llevó su mano hacia el pecho de hojalata del niño y palpó cada letra de su nombre.

-*Un nombre fantástico*-Le dijo el anciano intentando contener la emoción.

-*¿Juegas conmigo?* -Le respondió el niño de hojalata.

-*Lo que me reste de vida* -Le contestó el anciano sin dudar.

Llegó entonces la noche y el anciano reparador nunca antes había sido tan feliz. Pasó toda la tarde teniendo una fiesta de otro mundo junto al niño que siempre había soñado tener y a los otros a quienes también adoptó como sus hijos. Se disfrazó, les inventó juguetes, bailó con ellos, pintó gran parte de los muros de la cloaca y todos imaginaron e hicieron real lo imposible.

La caja mágica en la que siempre había vivido el Reparador pasó a ser más bien una caja surreal en la que nunca cesó de ocurrir lo fantástico. La fiesta continuó hasta la madrugada, cuando el sonido supersónico de una aeronave que salió disparada de una enorme tubería que daba a un caño, ascendió sobre el cielo de la ciudad. Parecía un barco flotante con globos aerostáticos, propulsores y alas. Era pilotado por el anciano reparador y los niños de hojalata, quienes fascinados y en medio de carcajadas, observaban la ciudad.



La aeronave tomó rumbo hacia el horizonte con destino desconocido y se perdió en medio de las nubes. A su paso, una estela multicolor, que cayó sobre la urbe como escarcha, rompió con la atmósfera monótona de la ciudad. Desde ese día, muchas cosas no fueron iguales. Ni la vida en la ciudad, ni la existencia del anciano, ni la magia en sí misma.

Se dice que el Reparador vivió muchos años y que junto con el niño de hojalata y sus hermanos se dedicaron a visitar muchos lugares. Y a cada sitio al que iban dejaban algo nuevo e increíble, porque no cambiaban al mundo con lo que hacían, creaban uno nuevo.



Nota del autor:

Siempre me he sentido inmensamente atraído por los imaginarios. La capacidad de imaginar, que, desde mi punto de vista personal, surge de un acto divino y se alimenta de otras acciones (como las referencias, la literatura, una pintura, métodos, juegos, el acontecimiento espontáneo, los sueños y hasta el subconsciente) siempre me ha resultado increíblemente fascinante. Me la paso imaginando la mayor parte del tiempo, sobre todo historias, personajes y mundos, por lo que no es extraño que me encuentren divagando o distraído. Probablemente, esté situado en algún lugar inquietante que se encuentra desplegándose en mi mente.

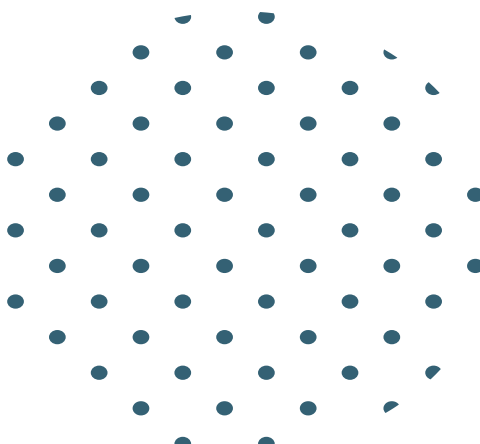
Quizás no había sido consciente del poder tan semejante que tiene la imaginación hasta que me encontré en un salón habitado por más de 20 niños imaginando lo imposible. Ahí me di cuenta que la imaginación tiene alcances que uno mismo no logra comprender, por lo menos del todo.

Te encuentras rodeado por cerca de 30 niños que fungen como inventores auténticos e inigualables. No existe en el mundo mejores imagineros que ellos. He descubierto, que su don natural emerge de varios lugares bellísimos: su mente, sus experiencias, sus emociones, sus deseos, su corazón, su cuerpo y su anhelo de libertad. La mayoría de veces, ni siquiera yo, después de haber leído varios libros infantiles, fantásticos y de otros géneros, luego de tener distintas referencias artísticas y sentirme inquieto por otros tantos lenguajes estéticos, después de las obras audiovisuales y digitales que he realizado, ni siquiera a mí se me hubiesen podido ocurrir los disparates y las ocurrencias de aquellos 30 niños (o más) con quienes me he podido encontrar en estos buenos años de experiencias en los talleres de Artes Electrónicas. Se han inventado máquinas que desafían las leyes de la física, dispositivos que retarían a cualquier ingeniero y artefactos que vienen de un mundo llamado deseo.

También han surgido mundos que exceden la fascinación, algunos más extensos y más complejos que otros, realmente su extensión da lo mismo, la magia contenida en cada idea revelada de ese mundo, en lo aleatorio de la ocurrencia, en el disparate manifestado de cada rincón de estos lugares que, ya no son tan imaginarios, es lo que realmente importa, es lo más valioso y revelador de su existencia, de su acontecer. Son mundos formados por objetos desproporcionados, estructuras inventadas, caminos minuciosamente pensados, combinaciones divertidas, edificaciones apiladas y de apariencias extrañas. Podría quedarme mucho más tiempo intentando describir aquellos espacios virtuales y creo, que aun así, me quedaría corto de palabras.

Emergen también personajes de videojuegos con misiones asombrosas que tras seis o siete meses de haberse inventado por fin recorren un escenario habitado por obstáculos y enemigos desafiantes. Los imaginarios que allí se representan me resultan tan potentes, que, de existir alguna manera de transportarme hacia aquellos videojuegos, de traspasar la pantalla y ser parte de aquel mundo, no dudaría un instante en hacerlo.

Imágenes en movimiento compuestas por formas y píxeles que revolotean por todo el espacio de composición surgen y surgen representando dibujos, garabatos y gráficos, en su mayoría, sin sentido. Se trata del imaginario siendo seducido por la falta de razón, una manera fascinante de verlo suceder. Se trata de gifs y animaciones donde la imaginación y el disparate se juntan para crear algo nuevo e inexistente, donde la esencia del corazón de cada niño es evidente.



DESCIFRAR FICCIONES

Jorge Leiseca

A medida que las ficciones humanas se traducen en códigos genéticos y electrónicos, la realidad intersubjetiva engullirá por completo la realidad objetiva, y la biología se fusionará con la historia. En el siglo XXI, la ficción puede, por lo tanto, convertirse en la fuerza más poderosa de la Tierra, sobrepasando incluso a los asteroides caprichosos y a la selección natural. De ahí que si queremos entender nuestro futuro, en absoluto bastará con descifrar genomas y calcular números. También tenemos que descifrar las ficciones que dan sentido al mundo.

Homodeus. Yuval Noah Harari

De acuerdo a las palabras de Harari, a partir de la idea o el concepto compartido es posible que se moldee el sentido del mundo, aún más que a partir de la realidad objetiva, de lo tangible, medible y demostrable. ¿Es posible configurar una idea de ser humano y hacer que el mismo sea irrelevante para su propia existencia?

Podemos entender la vida desde distintas perspectivas: lo biológico, lo racional, lo emocional, las pulsiones, los propósitos, la espiritualidad, las creencias o desde un mero artífice de azares maquínicos. Aún así, por más metafísica o abstracta que sea la idea, hoy en día tenemos la promesa de que todo puede ser copiado y modificado a capricho.

Son varios proyectos desplegados de acceso público que usan sistemas algorítmicos a los que llamamos inteligencias artificiales. Tan fascinante como abrumador, podríamos centrarnos en el uso y el acercamiento a estas tecnologías desde una perspectiva creativa y crítica y cuestionarnos el uso de cada proyecto, sus fines y lo que estos pueden conllevar. ¿Quién los crea y para qué?

Martin Heidegger en su ensayo de la pregunta sobre la tecnología², defiende que la tecnología nunca es neutral. En consecuencia no se puede decir que es alguien quien crea la tecnología y que un gobierno u organización son quienes pueden hacer uso bueno o malo de esta. Ya que en esencia la tecnología cambia nuestra forma de relacionarnos con el mundo. La tecnología no puede ser moralmente neutral, pues a través de la misma se producen cambios en las dinámicas de poder y en las formas de interrelacionarnos. Entonces con cada avance tecnológico nacen nuevas ópticas para

entendernos a nosotros mismos y modificar el mundo que nos rodea.

Un punto crucial es el papel de los creadores y desarrolladores en la definición de la moralidad en las Inteligencias Artificiales (IA). ¿Quiénes son los responsables de establecer los principios morales que rigen a estos sistemas? ¿Cómo se garantiza que los valores incorporados en la IA sean justos, imparciales y respetuosos con la multiplicidad de perspectivas humanas? La falta de transparencia en el proceso de desarrollo y la posibilidad de sesgos inadvertidos en los datos de entrenamiento que reciben las IAs podrían llevar a resultados moralmente problemáticos.

Eliezer Yudkowsky y Nick Bostrom hablan acerca del enfoque social de uso de herramientas algorítmicas de este tipo: La transparencia no es la única característica deseable de la IA. También es importante que los algoritmos de IA que se hacen cargo de las funciones sociales sean predecibles para aquellos a quienes gobiernan.³

Pensemos en inteligencias artificiales enfocadas en generar textos a través del procesamiento de lenguaje natural⁴; el cual implica un aprendizaje automático de la máquina para procesar textos y datos dando resultados con apariencia y coherencia, que a primera lectura parecen escritos por un

2. Basado en Cortés, A. *La Cuestión Hombre-Tecnología: Dasein-en-las-Redes de las Nuevas Tecnologías*, 2007, <https://revistas.usergioarboleda.edu.co/index.php/ccsh/article/view/786/667>

3. Yudkowsky, E. y Bostrom, N. *The Ethics of Artificial Intelligence*, 2011. Traducción propia <https://nickbostrom.com/ethics/artificial-intelligence.pdf>

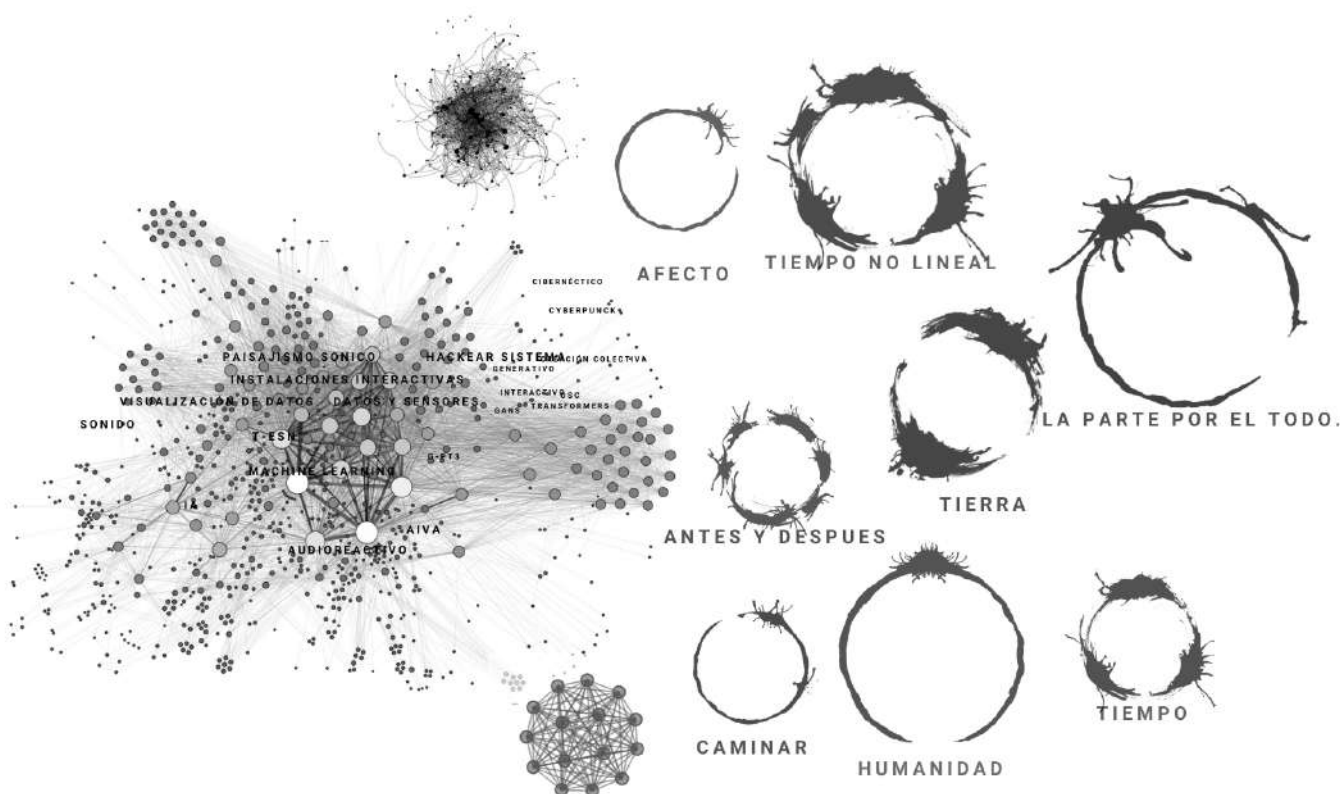


Imagen creada por Jorge Leiseca usando distintas herramientas como Processing, Gephi, d3.js y el algoritmo de Wolfram usado en la película Arrival para visualizar los logogramas y otros contenidos del film. <https://github.com/WolframResearch/Arrival-Movie-Live-Coding>

ser humano. También consideremos los sistemas enfocados en generación de imágenes, *deep fakes*, creación de video, entre otros. Encontraremos que el uso de estas herramientas puede devenir en un diálogo constante y creativo con la máquina que nos permite a su vez realizar y probar ideas velozmente para el desarrollo de procesos de creación artística.

Esto en parte debido al fácil uso que buscan darle a muchas de estas herramientas, permitiendo que cualquier persona acostumbrada al uso de aplicaciones web pueda acceder de manera rápida y cómoda a las mismas. Gracias a esto, se han incorporado dentro de los procesos de formación del área de artes electrónicas en el Programa Crea.

En estos espacios llevamos a cabo creaciones artísticas desde lo experimental con prácticas asistidas por máquinas. Realizando así uso de herramientas que permiten crear paisajes fotorealistas con sencillos mapas de segmentación como si se tratase de un básico programa paint. Sin embargo, se busca adentrarse en el proceso interno de la IA antes de que llegue a un resultado que ella misma considere un producto final; generando figuras incoherentes, a medio camino de ser terminadas, combinando objetos y segmentos de la imagen que distan de la realidad, encontrando así una pintura digital de un paisaje que no sigue las

reglas de la naturaleza que observamos y que nos permite observar mundos posibles a través del acto creativo.

También dentro de los procesos de formación, hemos usado sistemas de composición de música algorítmica, procesos creativos con sistemas de lenguaje de procesamiento natural, animación de bocetos o imágenes a las que se les imprime movimiento y creación de sonidos para diversos usos en vivo, entre muchas otras. Sin embargo, en cada proceso siempre se busca la alternancia del resultado. Considerando el orden básico de funcionamiento de una red neuronal sencilla que a *grosso modo* se divide en tres instancias importantes:

4. Se recomienda visitar los siguientes recursos:

- Amazon. (s.f.) ¿Que es el procesamiento del lenguaje natural?: <https://aws.amazon.com/es/what-is/nlp>
- Mamatha, M. (s.f.) *Natural Language Processing*. <https://www.sscasc.in/wp-content/uploads/downloads/ComputerScience/Artificial-Intelligence-1.pdf>
- Kulvinder, P. (2020) Natural language processing (NLP) in *Artificial Intelligence (AI): a functional linguistic perspective. The Age of Artificial Intelligence: An Exploration*. Eds. Steven S. Gouveia & João de Fernandes Teixeira: https://www.academia.edu/43172195/Chapter_12_Natural_language_processing_NLP_in_Artificial_Intelligence_AI_a_functional_linguistic_perspective

Input - Procesamiento - Output

Un *input* es donde alimentamos un sistema con datos de diversa naturaleza, según el sistema que estemos usando. Una segunda instancia de procesamiento interno de capas con neuronas que reciben los valores de entrada con los que calcula y ajusta el sistema para dar un valor de salida. Esto es una función matemática que, dependiendo de la cantidad de capas neuronales, funciones, valores de entrada y demás, puede llegar a ser toda una maraña tan densificada que se convierte en sí mismo una caja negra o un espacio latente. Y por último, una instancia de salida desde la cual se irá revisando y organizando los valores para obtener un resultado esperado.

De las instancias mencionadas, nos interesa estar en el punto medio del procesamiento, adentrarnos en las entrañas del sistema e interrumpirlo para observar qué ocurre dentro del engranaje neuronal, qué ocurre cuando la información y los valores finales aún no están optimizados. Por ejemplo, alterando el código de un sistema de código abierto como Stable diffusion podemos interrumpir su procesamiento y pedir que se nos muestre resultados de las imágenes mientras son construidas antes de llegar al *output* final.

Pensemos así en cualquier sistema de generación de imágenes popular en la actualidad. Lo que normalmente nos encontraremos será un espacio para rellenar un *prompt* con indicaciones textuales de lo que queremos obtener, algunas opciones de sesgos para optimizar el resultado y un botón de generar imagen. Esto nos permite tener varias lecturas sobre el proceso en sí, ya que en primera instancia los datos de este sistema han sido previamente cargados, por lo que entiende y tiene información suficiente para crear. En consecuencia, no solemos tener el control sobre la base de datos de estos sistemas, dejando por fuera una toma de decisiones muy importante del proceso creativo.

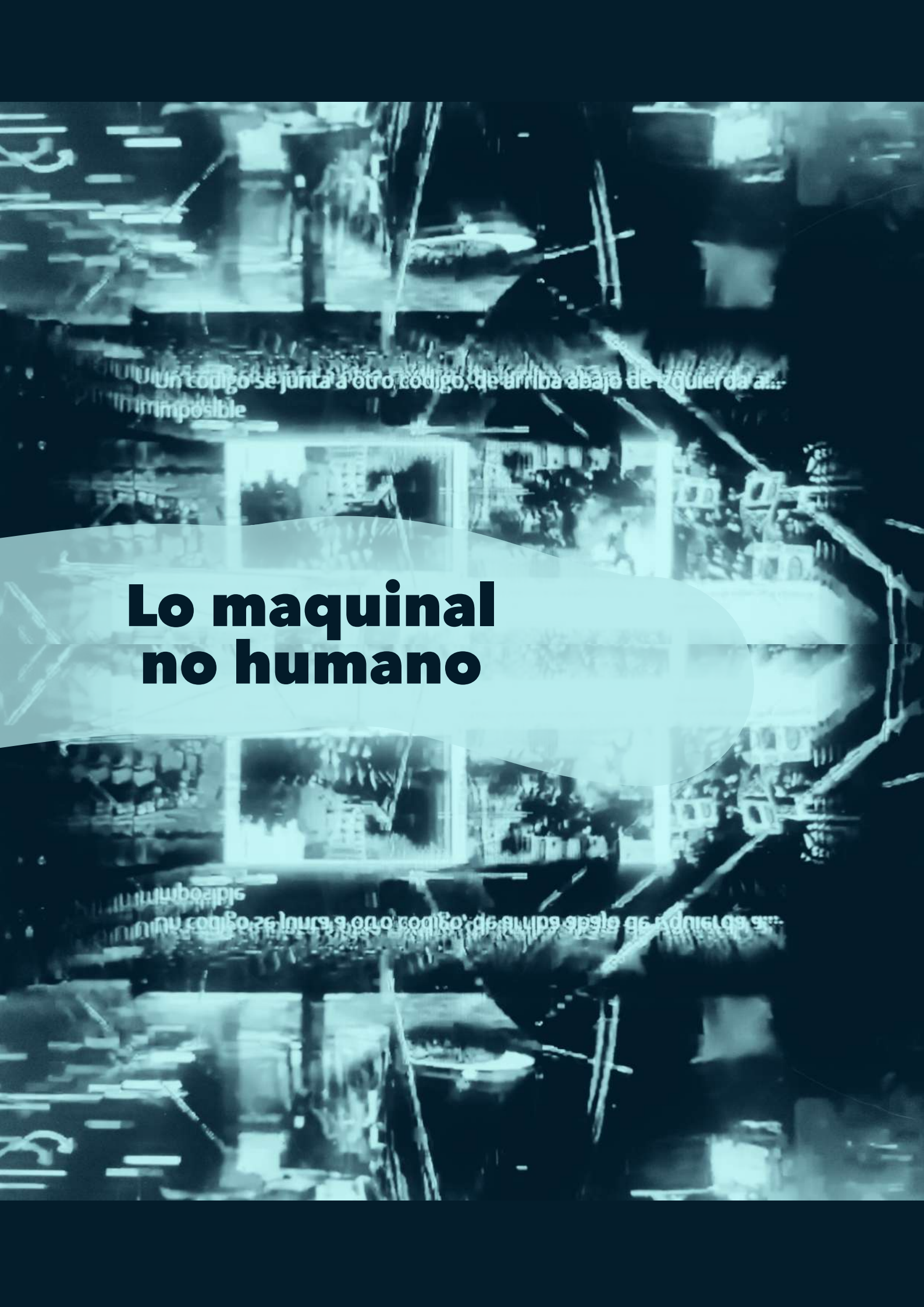
Hacer click sobre un botón nubla la perspectiva ante un proceso que promete un resultado final, puede ser frustrante porque precisamente, lo más interesante de este proceso es lo que no se muestra. Ya que tenemos un sistema de sesgos invisibles que las Inteligencias Artificiales tienen desde fábrica; una serie de ordenanzas que les impide hacer ciertas cosas o que les orienta a seguir una ruta predeterminada para la obtención de los “mejores resultados”.

Por todo lo anterior, lo más relevante dentro de los espacio de los procesos de formación que desarrolló, en relación a la experimentación con sistemas algorítmicos y algunas de tantas herramientas que usan IA, es abordar los procesos desde todas las instancias posibles; al crear y modificar bases de datos, buscar cambiar y hackear los sesgos de salida esperando resultados no previstos e interrumpir los cálculos tratando de adentrándonos en ese espacio latente donde no solemos tener acceso, ni ningún tipo de visión.

Estos resultados nos acercan a lo desconocido, a lo monstruoso, a las realidades múltiples donde los edificios de una imagen o video están creadas con partes de insectos y los seres vivos son mezclas quiméricas entre humano y animal. Poder programar, hackear, interrumpir y transformar una IA puede que nos permita generar un nuevo entorno de creación de vastas proporciones con los que sigamos moldeando las realidades que nos rodean desde lo ficcional y desde las lecturas que hacemos sobre nosotros mismos.

Bibliografía

- Cortés, A. (2007). *La Cuestión Hombre-Tecnología: Dasein-en-las-Redes de las Nuevas Tecnologías*. Civilizar, 7(12), p. 125–140.
<https://revistas.usergioarboleda.edu.co/index.php/ccsh/article/view/786/667>
- Yudkowsky, E. y Bostrom, N. (2011). *The Ethics of Artificial Intelligence*. Traducción propia.
<https://nickbostrom.com/ethics/artificial-intelligence.pdf>



Un código se junta a otro código, de arriba abajo de izquierda a...
imposible

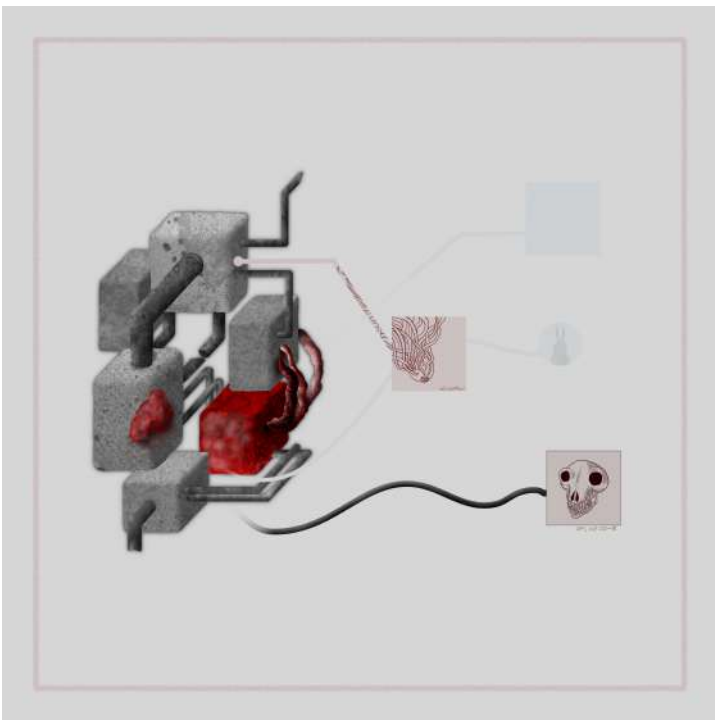
Lo maquinal no humano

Un código se junta a otro código, de arriba abajo de izquierda a...
imposible

MÁQUINAS DENTRO DE MÁQUINAS DENTRO DE MÁQUINAS DENTRO DE MÁQUINAS

MIRADAS Y ASOCIACIONES SOBRE LO MAQUINAL

Fabio Arias



Promises. Fabio Arias, 2023. Pintura digital.

Un ser humano está manipulando una máquina. La toma entre sus manos y con sus dedos aprieta botones, mueve palancas, acciona mecanismos que tal vez no pueda comprender. La máquina responde, actúa, se mueve, hace lo que se supone tiene que hacer, o tal vez no lo haga.

El ser humano conversa con la máquina y esta responde, habla su lenguaje por medio de imágenes en una pantalla, o leds en un panel de control, o relojes, o indicadores.

El ser humano es otra máquina que está manipulando una máquina de menor complejidad y tamaño. Este individuo podría definirse como la reunión de una serie de sistemas de dependencia inextricable, y la ausencia de alguno de dichos sistemas implicaría que la maquinaria humana ni siquiera podría existir.

Sistema nervioso, sistema circulatorio, sistema linfático, sistema óseo. Sistemas tras sistemas tras sistemas enlazados, interconectados, codependientes.

El ser humano también tiene una serie de estructuras que cumplen labores específicas.

Así como la máquina que este individuo tiene en sus manos, la cual podría tener un procesador, un regulador de voltaje, y diversas interfaces de conexión, el ser humano tiene un hígado, un corazón, un par de ojos para recoger información visual con buena profundidad, un páncreas, dos riñones.

Una máquina con máquinas por dentro, que tiene en sus manos—complejos artilugios mecánicos también—una máquina.

Este individuo podría encontrarse en un ecosistema determinado—un bosque, por nombrar un entorno cualquiera—el cual también podría definirse como una serie de interacciones entre diversos elementos—otra máquina—cuyo funcionamiento correcto y supervivencia depende de la precisa interacción entre una cantidad innumerable de entidades.

El bosque es árboles, animales, insectos, tierra, piedras. Cada uno de ellos cumple una función en una especie de cadena multidimensional de producción cuyo objetivo es perpetuar su existencia. El bosque—uno de tantos biomas que existen—se encuentra en un planeta, una esfera gigantesca compuesta de varias capas interconectadas, con un núcleo de metal líquido que influye a cada una de las máquinas antes mencionadas.

Este planeta es parte de un conjunto de planetas—otras esferas hechas de materia sólida y/o gaseosa— que giran en torno a una estrella, una fuente de energía cataclísmica en el centro de lo que se ha definido como un sistema solar, una máquina cuyo objetivo parece ser solo girar alrededor de la estrella central hasta que la misma estalle y los consuma por completo.

Y el sistema solar está en una galaxia y la galaxia es parte de otra máquina más vasta e incommensurable, y esta máquina es parte de otra máquina, y esta es parte de otra máquina, y esta es parte de otra máquina.

MÁQUINAS GIGANTES Y MÁQUINAS ROBOTS DE HILOS

ACERCAMIENTO AL CONTENEDOR TEATRAL

Simón Aldana

El escenario del Teatro El Ensueño se revela como un dispositivo complejo, con actores visibles e invisibles, que confluyen temporalmente para crear acontecimientos estéticos para el espectador. Gran parte de esta complejidad permanece invisible para nosotros cuando presenciamos una obra. El escenario es como una caja negra, en la que solo nos relacionamos con lo que se nos presenta (el *output*), sin apreciar en muchos casos todo el andamiaje que lo hace posible. Detrás de los telones se encuentran la tramoya, las luces, el sonido, los movimientos escenográficos, y los técnicos del teatro que dan vida a esta gran máquina escénica.

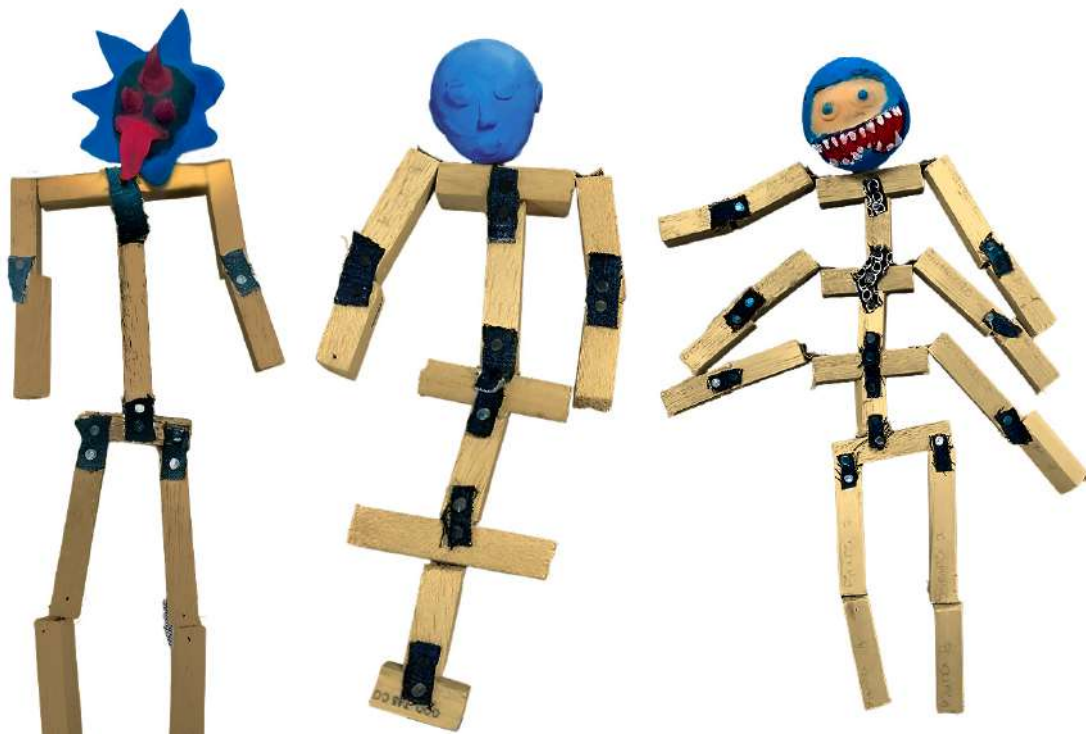
La naturaleza opaca de este teatro a la italiana, como máquina, me lleva a la necesidad de hacer transparente su funcionamiento. Para lograrlo, se ha emprendido un proceso creativo y pedagógico que involucra recorridos con los técnicos del Teatro El Ensueño, para comprender los sistemas de poleas que componen su tramoya, sus luces y su dimensión acústica. Como resultado de estas experiencias, se ha propuesto la construcción de una maqueta del escenario para replicar, lo más parecido posible, su funcionamiento en una escala reducida.

Este proceso se asemeja al de desarmar un aparato electrónico para entender su funcionamiento y transformarlo, plantea la pregunta de si es posible "hackear" un aparato tan grande como un escenario, abre la posibilidad de experimentar con procesos escenográficos, el mapping, la construcción de utilería reactiva o interactiva; y explorar la posibilidad de concebir a los técnicos de un teatro como co-creadores del acontecimiento estético. Los participantes, al develar la máquina que hace posible el espectáculo, se sumergen en un taller de artes electrónicas para explorar las dimensiones

estéticas y poéticas de los equipos de sonido, las luces y las varas de los telones.

Las artes electrónicas plantean prácticas y discursos que van más allá de los espectáculos con un gran despliegue técnico y tecnológico, pues investigan también sus orígenes simbólicos y epistemológicos. Cuestionan conceptos tecnológicos normalmente asociados a la ciencia moderna, pero que originalmente estuvieron vinculados fuertemente con el arte. Por ejemplo, los griegos, a quienes se les atribuye buena parte el origen del teatro occidental, tenían una concepción de la vida asociada al movimiento, que se manifestó en los primeros intentos de crear autómatas como aproximaciones a la vida artificial. Las marionetas fueron artefactos que reflejaban la exploración de seres análogos a los humanos, capaces de replicar nuestros movimientos y convertirse en espejos de nosotros mismos. Tanto así, que estas representaciones lograban contagiar diversas emociones en los espectadores.

Resulta interesante notar el parentesco entre la marioneta y el robot contemporáneo, pues lo que cambia es la extensión tecnológica con la cual se manipula: un sistema de hilos o un código que se ejecuta y transmite una serie de instrucciones a una serie de componentes electrónicos. La palabra "robot" tiene su origen en términos checos que significan "trabajo forzado" y "esclavo". Esta definición logra plantear una pregunta existencial sobre el control y dominio que ejercemos sobre los artefactos tecnológicos. Nos lleva a cuestionar nuestro papel como marionetistas o programadores, y hasta qué punto las máquinas pueden escapar de nuestros caprichos y deseos. Surge la interrogante sobre la posibilidad de crear máquinas libres y la definición de lo que significa una máquina libre en este contexto.



Estas cuestiones atraviesan el proceso de creación de las marionetas por parte de los participantes del proceso. A medida que construyen las marionetas, se enfrentan a estas preguntas, y es al reconocer sus creaciones y simular la vida y movimiento en ellas que comprenden más a fondo el concepto contemporáneo de robot y no tanto su definición original. En la actualidad, con los avances en inteligencia artificial y la existencia de robots que pueden reconocer y reaccionar a su entorno, el término "robot" se amplía y se concibe cada vez más como un sistema independiente que no solo responde a nuestras intenciones, sino que tiene cierto grado de autonomía.

Así, y sin necesidad de involucrarse con las últimas tecnologías, cuando los participantes intentan manipular sus marionetas ponen en diálogo sus intenciones con las limitaciones físicas del artefacto, y no siempre se materializa esa conversación de la manera cómo se la imaginaban. Y creo entonces que experimentan una de las mayores implicaciones de ser creadores de simulacros de vida, ¿por qué surge la sorpresa cuando un artefacto no responde por completo a nuestra voluntad con él? Las máquinas son capaces de manifestar un impulso vital más profundo que el movimiento y más allá de la mirada biológica en la que lo vivo nace, crece, se reproduce y muere. Los "errores" o los imprevistos son, en el fondo, impulsos de libertad del aparato, actos de rebelión, de resistencia a la docilidad que imponemos sobre ellos. Y al permitir que las máquinas escapen de su función

predeterminada, que sean desobedientes a nuestros caprichos, presenciamos el crecimiento de un ser artificial y empezamos a reconocerlas como independientes a nosotros.

En conclusión, las artes electrónicas en el Teatro El Ensueño, buscan desarrollar una práctica artística híbrida (e incluso indisciplinada) que explore desde otras perspectivas los campos disciplinares del teatro, la danza o la música; que cuestione las fronteras imaginarias entre el arte y la ciencia, así como el rol de la tecnología en ambas; y que aspire a enriquecer la experiencia escénica al investigar y experimentar con la tecnología del teatro, y del arte en general.

BIBLIOGRAFÍA

Iglesias, R. (2016). *Arte y robótica: la tecnología como experimentación estética*. Casimiro.

Schianchi, A. (2014). *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*. Elaleph.com. Universidad del Cine.6754_IS-BN-13_978-0262036757

Los cuerpos

EL CORAZÓN DE LOS NIÑOS EN “BANDEJA DE PLATA”

EXPERIENCIA COMO ARTISTA FORMADOR CON GRUPOS DE POBLACIÓN INFANTIL EN RESTITUCIÓN DE DERECHOS ⁵

César Duarte

Nombre de niño@: _____



Siendo las 8 de la mañana empezamos una sesión, pintando máscaras basados en los elementos naturales que nos dan fuerza interior.

A los 12 años los niños son trasladados a otra institución. _____ me preguntó si lo iban a separar de su hermana en su próximo cumpleaños # 12. A ambos los trasladaron a otro Centro y buscan la manera de no separarlos.

La memoria en relación con la imaginación se entrecruzan en lugares muy delicados de la mente.

Mientras respirábamos, buscando en un recuerdo bonito, _____ nos contó que antes de llegar acá, la estaban violando..., era su Papá. Justo después, _____ nos contó que vio cómo murió su Mamá cuando le dispararon en la cabeza la semana pasada. Cuando iba a hablar el tercero, decidí que era la hora de tomar onces.

5. Este relato crudo no es más que la experiencia trémula y violenta a la que se ve expuesta la infancia en muchos de nuestros contextos de violencias estructurales no resueltas. Ante la imposibilidad de generar un acto terapéutico a través del testimonio oral, César opta por salir a tomar onces, para interrogarse como formador, artista y ciudadano, para meditar sobre el acontecimiento, y luego volver para retomar el curso del proceso. El trauma no lo resolverá mediante la mediación oral, sino que intentará hacerlo con la voz como materia y el cuerpo eléctrico como tecnología de futuros posibles. El hiperrealismo es una opción ética para relatar el acontecimiento y afirmar, sin asomo de duda, que en medio del trauma, entramos como artistas, a abrazar la vida y protegerla ante las violencias del entorno. Después del episodio descrito, César ha trabajado durante más de dos años con la niñez en restitución de derechos. Sus preguntas y hallazgos sobre la relación entre trauma, arte y violencia y su perspectiva arteterapéutica, han sido muy significativos tanto para el área como para Línea de Atención Converge Crea. Su voz ya no es la voz de un singular, es una voz colectiva portadora de dolor y belleza.

Carlos Pérez Jaramillo (Orientador del área de Artes Electrónicas)

Cuando el daño es tan reciente, enfrentar bruscamente estos temas se asocia con la re victimización. ¿Qué habría hecho usted? ¿Reconoce un cuerpo violentado?

El lugar de la memoria está limitado en estos niños, el peligro y la violencia están muy vivos en un lugar del recuerdo. Podemos rastrear la imaginación y desarrollar la habilidad de buscar en la memoria un lugar seguro.

_____ y _____ se miraban desde que entraron al salón, en ese preciso momento _____ se enamoró de la Niña más claramente diferente a él. Después de dos semanas a cada uno lo trasladaron a un Centro diferente. Tal vez nunca se vuelvan a ver.

A _____ la sacaron de clase y se sintió mal, yo me sentí mal por ella, la felicidad la expresa portándose bruscamente.

_____ quiso entre los muchos trajes que había, vestirse de niña, ¿se puede? _____ está triste porque escuchó a su Papá decir que no tenía tiempo para visitarlos.

_____ lleva 4 años viviendo en este lugar, esperando que sus padres superen la drogadicción.

_____ le dió cinco patadas a _____ porque le dijo algo que no le gustó. _____ lloró cuando imaginó el lobo blanco que lo protegía, aún no sabemos de qué.

El área de Artes Electrónicas Crea, se une con _____ en los Centros _____, en estos talleres. En este caso son niños en restitución de derechos. En estos Centros atendemos niños que por diferentes circunstancias en su familia directa, casi siempre en relación a violencias, han quedado al cuidado de algunas instituciones.

En medio del trauma entramos como artistas.

VIOLENCIA

CONFRONTACIÓN

César Duarte

Entre nosotros hay un cuerpo violentado

Este cuerpo violentado es más vulnerable que los demás

No se siente seguro—— porque no se ha desarrollado igual que los otros

Porque siente algo diferente a los otros

Este cuerpo violentado casi no ve la luz

Siente un temor inconsciente al encuentro con los otros

Temor a ser violentado nuevamente

Cuando ha intentado salir, reacciona con la misma violencia con la que ha
sido iniciado

El cuerpo violentado no sabe que ha sido violentado

No sabe porque siente temor

No sabe que hay otra opción diferente a la violencia

¿Es usted el cuerpo violentado?

RELACIONES DISPERSAS SOBRE NORMALIDAD

SINONIMIA O ANTONIMIA

Johan Gallego

*Azulito y Moradito.*⁶

Había una vez un gato de color azul, algo muy raro. Él odiaba cómo era, no era normal como aquellos gatos naranjas llenos de pelaje que dan mucha ternura, o los gatos siameses que son muy normales de conseguir. Él estaba muy cansado de saber que no era normal y de cómo las personas lo veían con rareza. Pero, su amigo, un gato de color morado, también tenía un pelaje de color no tan casual. [...]

Participante de bachillerato del Colegio Distrital San Martín de Porres

A veces, normal y natural pueden referirse a lo que es común, típico o esperado en ciertas circunstancias. Por ejemplo, "es normal/natural sentir cansancio después de un largo día de trabajo". Ambos términos se usan para describir algo que ocurre de manera habitual o que sigue las leyes o patrones de la naturaleza. Por ejemplo, "es normal/natural que el clima cambie" o "es normal/natural que los seres humanos respiren aire".

Hemos tanteado la dualidad entre lo natural y lo artificial en múltiples dimensiones: también en la línea, en el plano y en el espacio-tiempo. Nos resulta complicado reconocer que el arte puede estar más cerca de lo artificial, mientras utiliza lenguajes que unen tanto como separan.

En el Colegio el paisaje humano ha cambiado, ahora es frecuentado por más gente venezolana que colombiana. Se observa sincretismo, además de rendir respetos a las banderas de ambos países.

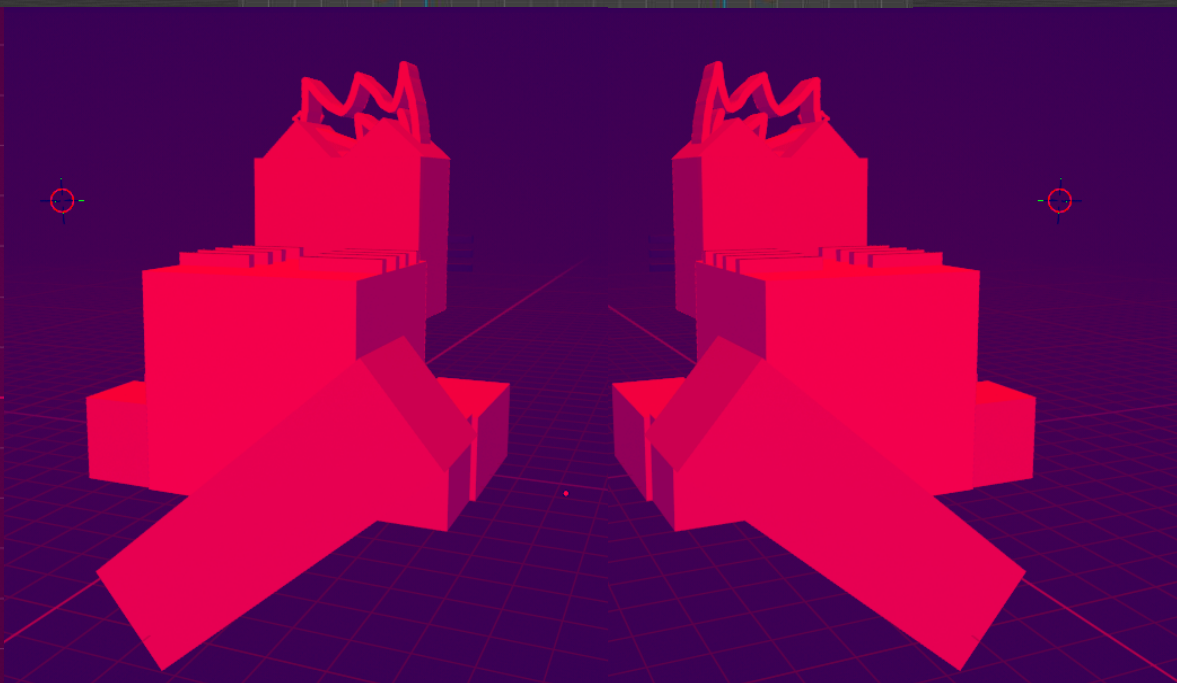
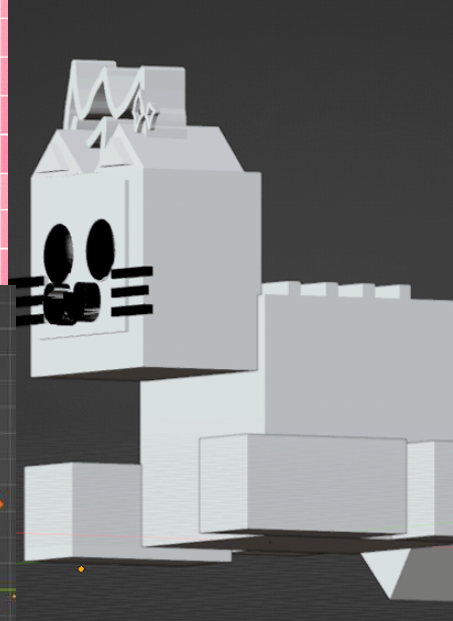
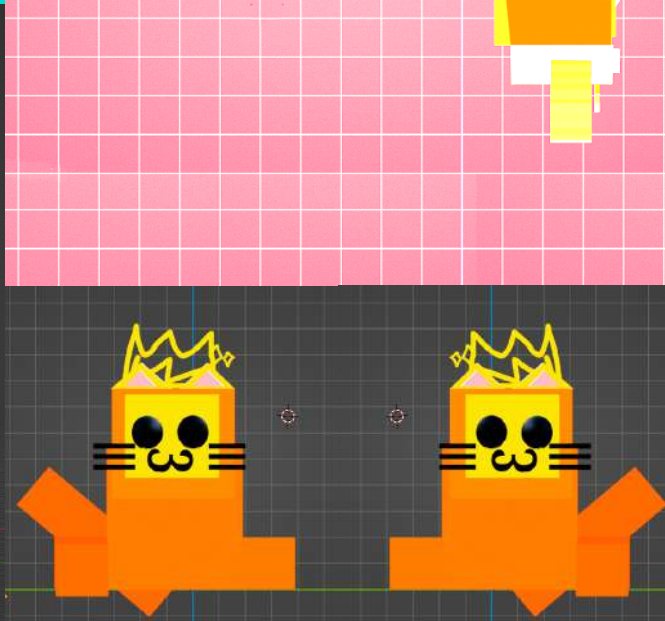
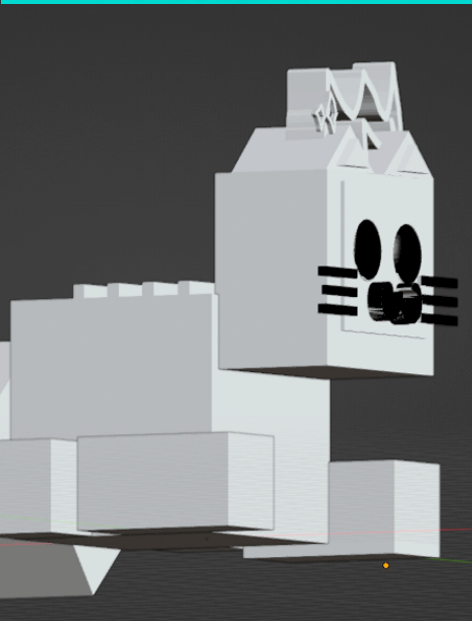
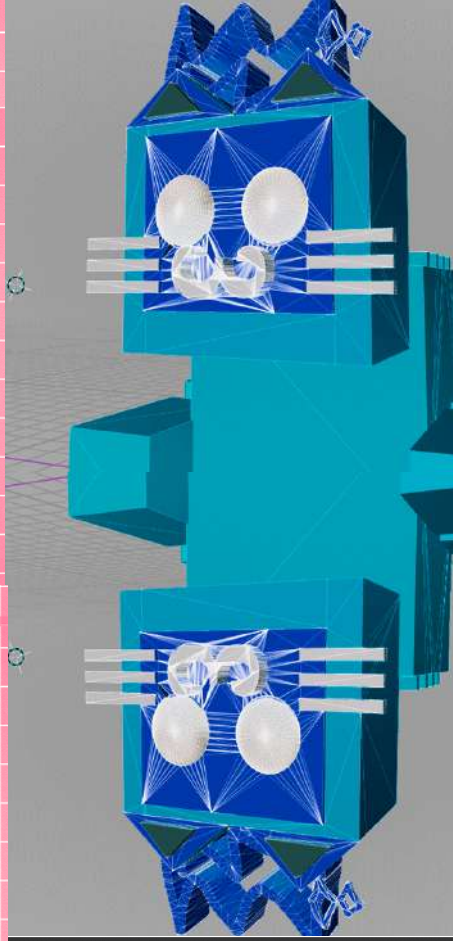
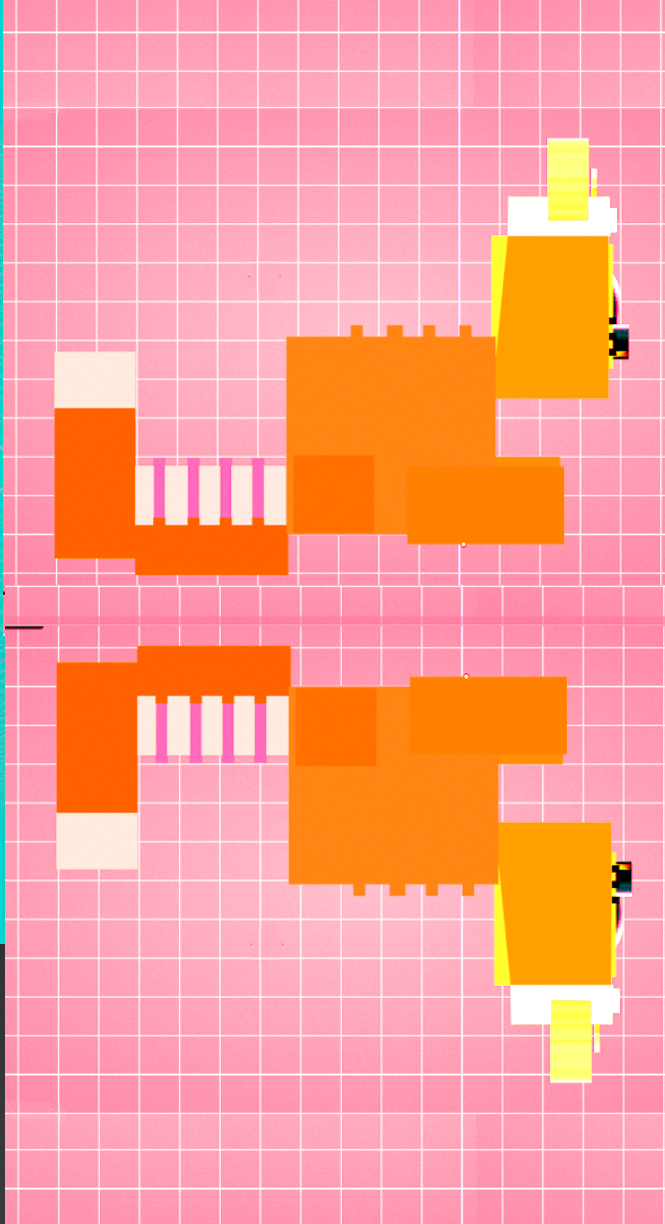
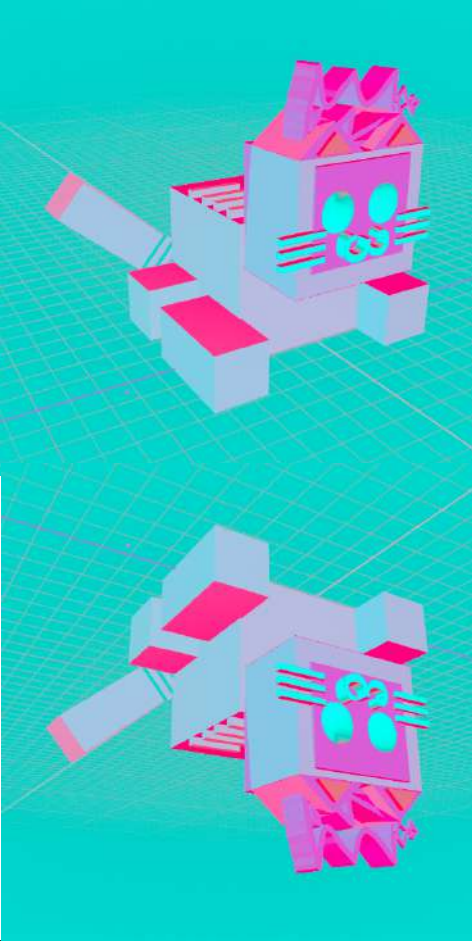
La pesquisa aparece al negar la existencia del color piel. Si se admite que el color piel existe, entonces se niega la existencia del color de la piel. Si ciertas formas de la representación del cuerpo en las artes visuales son consideradas una norma, también se tendrán que considerar válidos los remanentes de lo estándar sobre el sujeto, la sobre voracidad de Occidente y las herencias abiertas.

Durante los primeros años republicanos, la pintura cambió su enfoque colonial religioso por uno más laico. Es decir, se encargaron más imágenes como paisajes y retratos. Entre las manifestaciones más destacadas se encuentran los retratos de políticos. Alrededor de 1861 se encargó el retrato del único presidente afrodescendiente que ha ejercido ese rol en el territorio: Juan José Nieto Gil. Sin embargo, fue necesario llevar su retrato a Europa para mejorar sus facciones y blanquear su tez. En la búsqueda profética del futuro, es necesario recordar más el retrato, que el personaje.

Para la producción de cine y televisión a color, la piel humana se estandariza en un estrecho margen amarillo-naranja que permite mostrar los tonos de piel de manera más realista y sin que se vean alterados por la iluminación o las condiciones de la filmación. Sistema que no es equivalente a la escala cromática de clasificación de los colores de la piel de Von Luschan.

Imágenes en página 29: Kendimar Palacios Pérez del Colegio San Martín de Porres IED. Procedimiento: frames de objeto 3D en forma de gato con mediaciones de filtros.

6. Esta narración fue creada por un participante. Su título fue generado por una Inteligencia Artificial, según fragmentos de la historia.



OBLIGACIÓN N. 0.

Heidy Sandoval

Hace dos años llegué de manera accidentada al área de artes electrónicas. Estar aquí me ha planteado interrogantes alrededor de mi lugar en el mundo, los roles que encarnó como el de artista-formadora⁷ o el de solo ser artista, el de ser docente, el de ser trabajadora; así como en mis prácticas pedagógicas, en mi relación con lo tecnológico y en cómo me anuncio como mujer.

Parte de esto es porque estas categorías se encuentran en constante cambio para mí, se hacen quiméricas, resultando en una serie de encuentros dialógicos que ponen sobre la mesa una reflexión política.

Bajo estas hibridaciones están las relaciones entre mujer y tecnología, y cómo de estas aparecen multitud de análisis feministas, donde es inevitable mencionar a Donna Haraway haciendo quiebre sobre las posturas del feminismo socialista⁸, dando paso a movimientos ciberfeministas en variopintas manifestaciones culturales. Haraway señala el gran poder de la ciencia y la tecnología para crear nuevos significados y nuevas identidades híbridas, artificiales, producidas por la biotecnología. [...] Y, como tales, marcan una transformación en la relación entre las mujeres y la tecnología. (Wajcman, 2019)

Desde el área de artes electrónicas, no han quedado atrás estas reflexiones. De hecho, me atrevo a enunciarla en su praxis como una exploradora cosmotécnica⁹, ya que abre espacios críticos de creación y reflexión para descajaneigrizar¹⁰ todos los ámbitos de lo maquínico¹¹. Ello, de manera explícita o implícita, conduce a una crítica de lo social, como lo patriarcal, las culturas hegemónicas y el capitalismo.

Así mismo, esto implica la existencia de rasgos afines a corrientes ciberfeministas y cómo desde sus prácticas pedagógicas, en las fortalezas y especialidades de cada artista formadora, llegamos a dialogar con la población en el juego, la experiencia y la creación misma. Aún sin la necesidad de ajustarnos a este término, algunas de sus prácticas coinciden desde motivaciones y prácticas feministas sobre la tecnología, en relación al trabajo y la vida cotidiana de las chicas y la mujer, desde la diversi-

dad cultural, la violencia, la desigualdad y la carencia de derechos reproductivos, hasta el racismo y la precariedad sociolaboral. (Zafra, 2017. p. 37)

Sin embargo, dentro de mi corto trayecto en esta área, considero que se hace necesario profundizar esos rasgos y recabar qué es lo que moviliza a artes electrónicas desde el trabajo de cada una de sus artistas-formadoras en la perspectiva ciberfeminista y tecnofeminista.

7. A partir del objeto del contrato, se nos asigna la “implementación y seguimiento de los procesos de formación artística, en el marco del Programa Crea, acorde con los requerimientos de la entidad”. Dichos requerimientos, podrían partir de una serie de roles que el Programa Crea ha determinado fundamentales para la sociedad: “primero, son formadores de las nuevas generaciones de artistas y públicos de Bogotá; segundo, ellos mismos hacen parte de la producción y gestión artística y cultural de la ciudad, como creadores, intérpretes y gestores, y tercero, ellos son un vector de transformación en las comunidades y territorios en los que trabajan, en niveles que van desde lo productivo hasta la cualificación de nuevas formas de ciudadanía.” (Arias Herrera, 2018) Sin embargo, vale la pena preguntarse si dichos roles se encuentran vigentes, teniendo en cuenta los cambios de gobierno y que el documento de donde saco esta cita, parte de una investigación en la que las relaciones del Programa y los artistas formadores, han cambiado en diferentes aspectos como los socioeconómicos, los políticos y los burocráticos, lo que vale la pena analizar y cómo esto hace que el significado de artista-formador esté lejos de ser algo estable y monolítico.

8. Postura que señala que la masculinidad está integrada en la propia maquinaria, destacando el papel de la tecnología como una fuente de su poder. [...] La tecnología pasó a ser vista como constituida socialmente, pero constituida por los hombres para excluir a las mujeres. (Wajcman, 2019)

9. Es la unificación del cosmos y la moral por medio de actividades técnicas, pertenezcan estas al ámbito de los oficios o del arte. No ha habido una o dos técnicas, ha habido múltiples cosmotécnicas. Qué tipo de moralidad, cuál cosmos y de quién y cómo unificarlos varían de una cultura a otra en función de dinámicas diferentes. (Hui, 2020)

10. Proceso en que el trabajo científico se vuelve invisible. Cuando una máquina funciona eficientemente son visibles de ella solo los beneficios que aporta y no su complejidad interior. Se refiere a cómo la tecnología es una caja negra, comprendida sólo en superficie, pero no es su interior conceptual y técnico.

11. Ver Latour, Bruno (2001) *La esperanza de Pandora: ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Gedisa Editorial.

Territorio en disputa y entusiasmo

Es importante recalcar que un área bajo las dinámicas mencionadas con anterioridad también es un territorio en disputa¹², por las lógicas bajo las que funciona su carácter institucional. Lo que hace de ella una lucha constante entre fuerzas creativas y fuerzas de domesticación.

En este apartado, hablo de nosotras como cuerpos de trabajo, cuerpos que crean, que habitan un lugar, cuerpos que viven, que enferman, cuerpos que poseen identidades. La escena de la práctica pedagógica, no se puede desligar de este hecho, haciéndola compleja y material. Aunque suene obvio, no existe formación sin sus formadoras, y por lo tanto, vale la pena preguntarnos cómo opera esta relación contractual dentro de nuestra labor artística y formativa.

Las primeras reivindicaciones ciberfeministas son una crítica sobre la relación de las mujeres en la economía doméstica y cómo esta resultaba ser un espacio privado para la emancipación frente a las relaciones alienantes de las mujeres con la tecnología; entrar a considerar las relaciones políticas de cómo nos inscribimos en el sistema tecnoeconómico y cómo afecta nuestros cuerpos, son reflexiones que nunca se alejan de nuestro día a día.

En el área de artes electrónicas han participado 56 artistas formadoras y formadores a lo largo de estos últimos 6 años, 21 mujeres y 35 hombres con corte a noviembre de 2023. A pesar de que nos encontramos con un área pequeña, su relación directa con temas relacionados a lo tecnológico nos puede dar una lectura de cómo se relacionan las mujeres en el sector de la industria, dándonos una idea de la construcción de un imaginario simbólico que impulsa a las mujeres y niñas a apartarse de estos campos de especialización:

El 40% de las mujeres no sabe usar internet, sólo el 18% de mujeres estudian carreras en estas áreas STEM, frente a un 82% de hombres; sólo el 25% de mujeres trabaja en el sector frente a un 75% de hombres y apenas el 11% de mujeres ocupa puestos gerenciales en la industria tech, frente a un 89% de hombres ocupando estas posiciones. (Latam, 2023)

El área bajo esta premisa tiene dos condiciones, por un lado, su relación con lo tecnológico, nos muestra un brecha frente a la vinculación de hombres y mujeres; sin embargo, su condición

artística y que su principal campo de acción sea la formación, atiende al conjunto de las labores peor pagas en Colombia, ya que se puede ganar un 55% menos comparada a las labores relacionadas a la industria tecnológica¹³. Tareas y profesiones que se encuentran tradicionalmente feminizadas, es decir, campos profesionales menos reconocidos ante la sociedad, con menos remuneración y sumamente precarizados¹⁴.

El rol de artista-formadora, tristemente, también encarna esta problemática, donde cientos de personas se encuentran en un vínculo laboral inestable o más bien, en situación de informalidad, acompañadas de otras miles de artistas colombianas que la pueden tener peor, en sistemas de explotación laboral deviniendo en artista-competidora, becaria, voluntaria y/o todas al mismo tiempo. El entusiasmo, ese que usamos día a día como pulsión creadora, como fuerza que nos impulsa a hacer lo que hacemos, como el de impactar a miles de ciudadanos y ofrecerles acceso a sus derechos culturales, se acompaña diariamente con una sensación de cansancio, frente a lo que se nos debería reconocer por el trabajo y las condiciones en las que debemos efectuarlo.

El entusiasmo es pues, una emoción instrumentalizada que sostiene el aparato productivo del sector cultural (Zafra, 2017), del cual, pueden enunciarse una serie de malestares que nos hacen frágiles como la *individualización* extrema donde llegamos al considerar que una labor como la nuestra, es demasiado solitaria, que la vida se te va en el silencio agotador, mientras viajas en el bus de camino a tus atenciones, en la que los cuerpos se hacen vulnerables, los espíritus privatizados, y los lazos de solidaridad entre iguales rotos.

Y de estos aislamientos, en los que también somos responsables de nosotras mismas, de nuestra subordinación, surge la pregunta por el *cuidado* en todas sus expresiones. Más allá de la figura del primer respondiente, vale la pena, entrar a hacer una lectura de cómo se diversifica, la cual sólo esbozaré de manera incipiente y que gracias a la conversación entre varias compañeras he encontrado en relación a sus trabajos.

Pasando por las perspectivas de que quien crea siempre está cuidando, de que somos personas llamadas al detalle de las composiciones y montajes que realizamos; así mismo está un trabajo intrínsecamente relacionado con el ser madre, y que quien cuida, materna, escucha, interroga, enseña desde el afecto; pero también, en una filosofía punk de la

vida, en ese instinto de autodestrucción, también se cuida desarmando para resignificar y entender el interior de los aparatos.

Así pues, en esta variedad de universos que componen el área, - y que no alcanzo a enumerar-, tenemos un cuerpo de mujeres, que en la intimidad de sus espacios de formación, sus proyectos constituyen un llamado a la solidaridad, al trabajo entre pares, a una visión crítica del mundo y a una resignificación tecnológica. Acá se hace necesario que entre nosotras esos vínculos se unifiquen y esa fuerza se haga manifiesta. A la par de una crítica a la opresión, nos queda una construcción imaginativa y la especulación de futuros mejorados (Zafra, 2017), pues como diría Haraway, “la realidad social son nuestras relaciones vividas, nuestra construcción política más importante, un mundo cambiante de ficción”. (1984, p.2)

Bibliografía

Arias Herrera, J. C. (2018). *Transformaciones. De los Artistas Formadores que participan en el programa Crea de Idartes*. Bogotá: Instituto Distrital de las Artes. Idartes.

DANE. (2020). *Brecha salarial de género en Colombia*. Bogotá: DANE.

Haraway, D. (1984). *Manifiesto Ciborg: el sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. Obtenido de <http://repositorio.ciem.ucr.ac.cr/jspui/handle/123456789/81>

Hui, Y. (2020). Cosmotécnica como cosmopolítica. En Y. Hui, *Fragmentar el futuro* (págs. 56-64). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra Editora.

Latam, C. G. (17 de marzo de 2023). *Tecnología con igualdad de género*. Obtenido de Geek Girls Latam: <https://geekgirlslatam.org/tecnologia-con-igualdad-de-genero/>

República, L. (09 de Julio de 2022). Salarios promedio de profesionales en Colombia según Talent.com. Obtenido de La República: <https://www.larepublica.co/finanzas-personales/estos-son-los-salarios-que-ganan-los-profesionales-en-colombia-segun-talent-com-3400428>

Wajcman, J. (2019). Las teorías feministas de la tecnología. En R. Zafra, & T. López Pellisa, *Ciberfeminismo. De VNS Matrix a Laboria Cuboniks* (págs. 371-384). Barcelona: Holobionte Ediciones.

Zafra, R. (2005). *Netiana. N(h)acer mujer en internet*. Madrid: Ediciones Lengua de trapo.

Zafra, R. (2017). *Entusiasmo: precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona: Anagrama.

12. De hecho, aquí todas las áreas del Programa Crea, al adscribirse en un conjunto de prácticas culturales, lo son.

13. Teniendo en cuenta los salarios promedio, según talent.com en el año 2022.

14. El sector de educación y de actividades artísticas en Colombia tiene una alta participación de mujeres (71,4% y 59,9% respectivamente). No obstante, la brecha salarial media es alta (18,1% y 12%), por lo que las mujeres, en promedio, ganan 18% y 12% menos que los hombres en estos sectores. (DANE, 2020)

DE LO ARTIFICIAL EN LA INTELIGENCIA DE LOS CUERPOS

Ricardo Dueñas

En la pantalla aparecen un tierno dinosaurio ingeniero; una escena de fiesta en la que los participantes tienen miradas, dientes y dedos inquietantes; un video de personajes escultóricos de la Antigua Grecia bailando perfectamente los tiktok del momento; immaculados artículos de investigación convincentes para el ojo incauto, pero que no aguantan el análisis experto ni la verificación de sus fuentes. Textos, videos, audios producidos por inteligencia artificial... medios que quieren decir algo y algo les falta para lograr decirlo.

Este tipo de medios bombardean los dispositivos que llevamos en maletas y bolsillos, día tras día, aquellos que están siempre encendidos, que comparten nuestros secretos más íntimos, conocen nuestras rutinas, duermen junto a nosotros y nos miran con total atención mientras los miramos fijamente al consumir en ciclo infinito las historias, estados y publicaciones de los demás enchufados.

Presenciamos el punto más alto del avance tecnológico, fundamentado en un paradigma que surgió hace casi un siglo con la digitalización de la computación, que se remonta al Cartesiano: la inmaterialidad de la mente y su separación de la materia y lo corporal. Esa dualidad mente-cuerpo se potenció históricamente al ser integrada al campo computacional en el modelo von Neumann. Allí, una parte se encarga de las funciones que usualmente se le atribuyen a la mente (memoria y procesamiento de datos) y la otra de las que se le atribuyen al cuerpo (captura de información e interacción con el mundo exterior). Este modelo definió el procedimiento de operación en serie entrada-procesamiento-salida como modelo de la computación digital, que aún sobrevive en nuestros días. Gracias a su capacidad de transformar fenómenos físicos en representaciones simbólicas, el computador digital logró convertirse en una

máquina de uso general, que podía ser programada para resolver problemas de múltiples campos de conocimiento. Este modelo refuerza la visión dualista de la cognición, intensificando la separación de la mente y el cuerpo en la experiencia del conocimiento del mundo (cognición), como si las capacidades de razonamiento lógico, matemático y simbólico fueran la forma más importante de conocer, y el cuerpo físico fuera tan solo un apéndice motor del cerebro al servicio de la mente y la inteligencia.

Pero por más efectivo que haya sido este modelo en la descripción y operación de sistemas lógicos (interviniendo a su paso en disciplinas como salud, mercadeo, tecnología y muchas otras) y en el desarrollo de lo que hoy conocemos como inteligencia artificial, no deja de ser un modelo limitado y reduccionista de la experiencia de la vida y de la forma como entendemos los fenómenos propios de la existencia. La experiencia cognitiva del mundo no solo ocurre al interior del cráneo y aislada del cuerpo, sino que una parte importante del razonamiento ocurre directamente en el cuerpo (músculos, huesos, tendones, etc.) sin necesidad de pasar por el cerebro. Así, actividades que pueden ser tan naturales como montar la bicicleta, la operación de la máquina de coser y la compenetración espontánea y quizás mágica del baile en pareja, ocurren en parte directamente en los cuerpos físicos sin intermediación de la atención consciente o procesos de razonamiento mental.

Algunos autores, como Juhani Pallasmaa en arquitectura, Francisco Varela en medicina, Humberto Maturana en biología, entre otros, han propuesto visiones alternativas en las que la experiencia inteligente de la vida escapa de la mente, trasciende los límites biológicos del cuerpo y se relaciona incluso con el mundo mismo y las



interacciones que con él podemos tener, integrándose con el mundo natural, los espacios físicos, las herramientas y las instituciones sociales. Podemos encontrar un ejemplo en el libro *Cognition in the Wild* de Edwin Hutchins, donde se plantea que la navegación de una embarcación es un sistema distribuido de cognición, en el que marineros, máquinas, instrumentos de navegación, bitácoras y demás elementos hacen parte constitutiva de la capacidad de navegar en ese entorno específico, así entonces en la función cognitiva ocurre en el sistema completo, que incluye objetos inanimados como herramientas e instrumentos. En su libro *The spell of the sensuous*, David Abram plantea que la conciencia humana está integrada intrínsecamente en el mundo natural, haciendo parte del mismo tejido que comparten animales, plantas, montañas, vientos y mareas, y es allí, en esa relación, que podemos imaginar, comunicar.

Presiento que las actuales aplicaciones, con el aviso de inteligencia artificial, plantean una amenaza a una de las más hermosas manifestaciones de la complejidad de la naturaleza: la creación poética. Vivimos una época de quiebre en la que las aplicaciones que analizan y producen medios de modo artificial llegaron masivamente a las manos de los usuarios de dispositivos móviles. Casi cualquier persona con un dispositivo móvil puede generar imágenes, textos y audios usando simplemente un *prompt*, una petición escrita a un algoritmo conectado a poderosos centros de datos, cajas negras que no tienen mayores regulaciones ni controles y que devoran nuestros rastros digitales.

Con esas peticiones se generan productos formalmente coherentes y de muy buena factura de manera que aparentan alta calidad. Sin embargo, son intermediarios automáticos y fríos que rápidamente pueden reemplazar al espíritu creador del individuo. ¿Para qué procurar la sensibilidad en la creación si hay una máquina que genera obras de forma aparentemente perfecta y en un tiempo ridículo? ¿Para qué desgastarse en años de formación y práctica de las artes si se pueden realizar copias y permutaciones de los estilos de grandes maestros a voluntad?



Considero que los seres humanos a fuerza de interactuar con las aplicaciones en modo exclusivo de consumidor y de mantener la atención adherida a las pantallas, se van a desacoplar del fenómeno natural, perdiendo el contacto con las relaciones que se configuran en el germen de la creación poética y por lo tanto perdiendo la capacidad de imaginar. Aquel que pide a la máquina que analice un libro extenso y genere un resumen automático no está ganando tiempo, poco a poco está perdiendo la capacidad de leer, de entender el lenguaje escrito y de comprender ideas. Aquel que le pide a la máquina generar una ilustración con un toque de humor no solo se apoya en la tecnología, poco a poco, pierde la capacidad de transformar ideas complejas en trazos, de mezclar los materiales para dar con el color preciso, de reconocer su cultura. Es necesario que las instituciones sociales, culturales y educativas que intervienen en la formación de los niños y adolescentes estén al tanto de las posibles implicaciones de la inteligencia artificial y de cómo esta puede transformar la forma de percibir el mundo y la capacidad de crear.

Esta situación me interpela directamente, ya que he realizado mi práctica desde el dispositivo tecnológico y a un paso de la creación de artesanía y arte contemporáneo. Hago parte de una institución que reconoce el arte electrónico y que lo considera una herramienta viable para incidir en las poblaciones de esta compleja ciudad. Sin embargo, veo cómo la potencia de acción institucional se diluye por una marcada atención a los datos, los indicadores, los reportes y los informes que se leen como si fueran el fenómeno social de fondo. El mapa se confunde con el territorio. A fuerza de responder a los requisitos de las burocracias y de ser o parecer más eficientes, progresivamente se aumenta la distancia y se consolida un velo entre la institución y la población sobre la que se quiere incidir, así también con los individuos que operamos en esa institución. En cambio de procurarse más amable, rápida y precisa para acompañar a la población, se consolida como un monolito lento y pesado que se pierde en la admiración de sus propias cifras y datos, perdiendo de vista el territorio.



Estamos viviendo un momento trascendental que requiere acciones decididas y potentes y encuentro en la amalgama de disciplinas conocidas como artes electrónicas una interfaz más que oportuna para actuar. Esta se encuentra directamente en el ojo del huracán entre la creación artística y la experimentación con dispositivos tecnológicos y muchos de quienes hacen parte de ella han echado ya un vistazo dentro de la caja negra, han visto de cerca el algoritmo. Quizás haya en esa corporalidad expandida de artistas formadores, que es más que la suma de sus cuerpos, una pista a seguir para movilizar la lenta institución y para poner los dispositivos tecnológicos de nuevo al servicio de la creación.

Bibliografía

Abram, D. (1997). *The Spell of the Sensuous: Perception and Language in a More-Than-Human World*. Vintage Edition.

Hutchins, E. (1995). *Cognition in the Wild*. The MIT Press.
https://uberty.org/wp-content/uploads/2015/07/Edwin_Hutchins_Cognition_in_the_Wild.pdf

Penny, S. (2019). *Making Sense: Cognition, Computing, Art, and Embodiment*. The MIT Press.
https://www.researchgate.net/publication/324990579_Simon_Penny_2018_Making_sense_cognition_computing_art_and_embodiment_MIT_Press_23_Jan_2018_Hardcover_544_pages_ISBN-10_0262036754_ISBN-13_978-0262036757

Código: La diferencia radical es el código,
borrado. Codificar y decodificar, escribir y

Colegio: Un asunto de proximidad, de lo co-
reunión de cuerpos bajo el pretexto de educar

Cuerpo: ¿Qué puede un cuerpo
violencias.

Arquitectura Pedagógica

SALTOS (VIAJES) EN EL TIEMPO

PUNTO DE VISTA SOBRE LA RENOVACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Pablo Gómez

I like to reinvent the wheel. I like to discover something for myself as opposed to being told it.
Lou Reed¹⁵

Me interesa reinventar la rueda. Me gusta descubrir algo por mí mismo en oposición a que alguien me lo cuente
Traducción Pablo Gómez

PRESENTE -> SIGLO XIX -> PALEOLÍTICO -> PRESENTE -> RENACIMIENTO -> ANTIGUA GRECIA -> SIGLO XX -> PRESENTE -> PALEOLÍTICO -> FUTURO -> SIGLO XIX -> CHATARREROS DEL PALEOFUTURO ->

Hace aproximadamente 37.000 años, en la cueva de Chauvet-Pont d'Arc en lo que hoy es Francia, se realizaron las que parecen ser las primeras imágenes en movimiento de la humanidad. Se trata de imágenes de animales perseguidos por leones, en lo que se puede interpretar como una escena de cacería. Las pinturas evocan un claro sentido narrativo en donde se puede distinguir o cuanto menos interpretar escenas en secuencia. También se encuentran representaciones del movimiento en sí mismo de algunos animales, como en el caso de un bisonte con ocho patas o un rinoceronte con la forma de su cuerno repetida muchas veces, entre otros. Otros han realizado el ejercicio de animar las secuencias de imágenes y el resultado es fabuloso. Se encontraron también unos pequeños discos de hueso que contienen un animal tallado en diferente posición en cada una de sus caras.

Mucho se ha especulado sobre el posible uso de estos pequeños objetos de hueso, hasta que a un investigador se le ocurrió atarles un cordel y girarlos como un taumatropo. El animal cambia de posición, dando la impresión de caminar o saltar. Tenemos aquí puesto en práctica el principio de la persistencia retiniana, en el que se fundamentan el cine y la imagen en movimiento.

Saltan a la vista varias diferencias entre la operación realizada por los hombres del Paleolítico frente a los juguetes ópticos de los europeos de s.XIX. En los primeros se representa un animal en un fragmento de hueso del mismo, el cual, al girarlo, cobra vida. Esta operación, seguramente con un sentido místico o animista, resulta a todas luces más profunda, significativa y vital que, por ejemplo, el jarro al que le aparecen flores o el pajarito enjaulado de los taumatropos del s.XIX.

He aquí la premisa que deberá guiar mis procesos de formación: **VOLVER A LAS CAVERNAS**. En otras palabras, ¿cómo desde quienes somos y nuestro contexto, podemos trascender el truco para crear algo tan significativo, profundo y vital como hicieron los hombres del paleolítico?

Es decir, seguir intentando reinventar la rueda.

“...Necesitamos cambiar esa actitud que logra solo hallar lo viejo en lo nuevo. La historia vista en aquella perspectiva es en el fondo una promesa de conservación, es la celebración del progreso constante bajo el signo de la humanidad. Ya todo estuvo alguna vez presente, sólo que en forma menos elaborada. Solo tienen que observar con mayor detenimiento. Los siglos son para pulir y perfeccionar las grandes ideas arcaicas. Esta es una mala pedagogía. Es aburrida e inhibe el incansable y necesario trabajo de transformación.”
(Zielinski, 2012, pp. 4)

15. Tomado de
<https://faroutmagazine.co.uk/lou-reed-pastoral-photographs-book/>

¿Cómo hallar lo nuevo en lo viejo? O, mejor aún, ¿cómo redescubrir y revitalizar lo viejo (o no tan viejo) según nuestro presente y contexto propio? Esta operación claramente no tiene nada que ver ni con la innovación ni con la nostalgia. Se trata más bien de una búsqueda de sentido y vitalidad. Se trata, al fin y al cabo, de una operación de descubrimiento. Poco o nada importa que otros lo hayan descubierto, realizado o postulado antes, ante el hecho inefable de la experiencia. Como cuando la naturaleza se despliega por primera vez ante los sentidos de un niño. Así el mundo sea un lugar viejo, muy viejo.

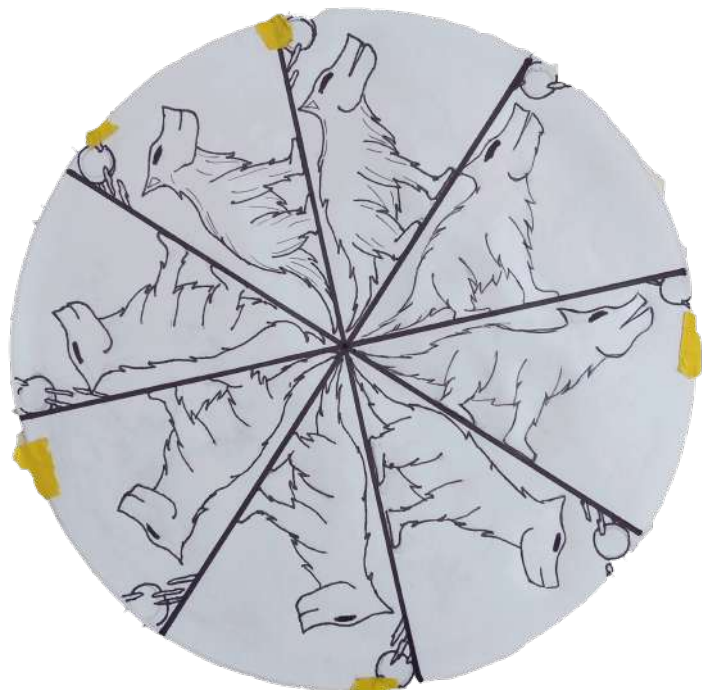
De nada vale el truco de magia o el conocimiento técnico si no nos alimenta la curiosidad y nos estimula e impulsa alguna necesidad creativa.

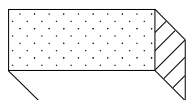
Quizá la verdadera imaginación, a diferencia de la fantasía, consiste en ver la realidad de todos los días —con los ojos del primer día.

Octavio Paz, Evocación de Mixcoac

Bibliografía

Zielinski, S. (2012). *Arqueología de los Medios. Hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*. Universidad de los Andes. 6754_ISBN-13_978-0262036757





PRELUDIO¹⁶

Cesar Duarte

Este es un lugar seguro
¡Escuchémonos!
Creemos juntos un recorrido por paisajes imaginarios
en el nuevo tiempo, en la nueva normalidad,
tan extraña y espectacular que estamos viviendo.

Después de vivir en colectivo, pasar el temor por la muerte o a la
muerte misma de cerca.
Mientras sentimos miedo de volver a estar cerca físicamente de “los
otros”.
Mientras recordamos lo que significa el contacto e intentamos revivirlo
transformado en algo más.

Compartamos los pensamientos más extraños, los no dichos, los
escondidos y los olvidados.
Recorramos el tiempo y seamos improductivos, inútiles e inoperantes.

No pretendamos aprender ni comprender nada.
Entremos sin expectativas porque seguramente no se van a cumplir.

Creemos y cuidemos este espacio de tiempo juntos
donde nos podamos escuchar con la sensación de no hacer nada, de
habitar la nada,
pero acompañados; desenredemos los pensamientos de algunos descon-
ocidos mientras desciframos sus nuevos lenguajes.

Los invito a buscar en lo mínimo, en lo pequeño, en lo insignificante y
a quedarse ahí...
a mantenerse ahí... a Volver una y otra vez, ahí...

A nombrar de maneras propias lo que no queremos olvidar
y tocar así los oídos de quien nos escucha, con la ilusión de cambiar el
mundo; su mundo, nuestro mundo o el mundo que le apetezca inventar
como mundo.

Pensemos en colectivo. Olvidemos la carrera, el empleo y la vida.
Imaginemos...
que no nos afecta el colesterol.

Permitámonos jugar, imaginar que somos hermanos, imaginantes,
amigos, amantes, y al mismo tiempo enemigos, pero de los que buscan
la mejor manera de decirse las cosas, de los que sufren y sienten, de los
que lloran, ríen, hablan, escriben, pintan, cantan, ¡ó!...

Los invito a ser artistas.

16. Con este texto, dimos inicio a los encuentros que denominamos “Espacio de creación” de la mesa interna de investigación del área de artes electrónicas. Después de su lectura en cada sesión, nos sumergimos en el acto de creación colectiva profunda, interpersonal y mágica.

REFERENTES

Para conocer más sobre el área de artes electrónicas y su mesa de investigación:



Atlas:
<https://arteselectronicas2020.hotglue.me/>



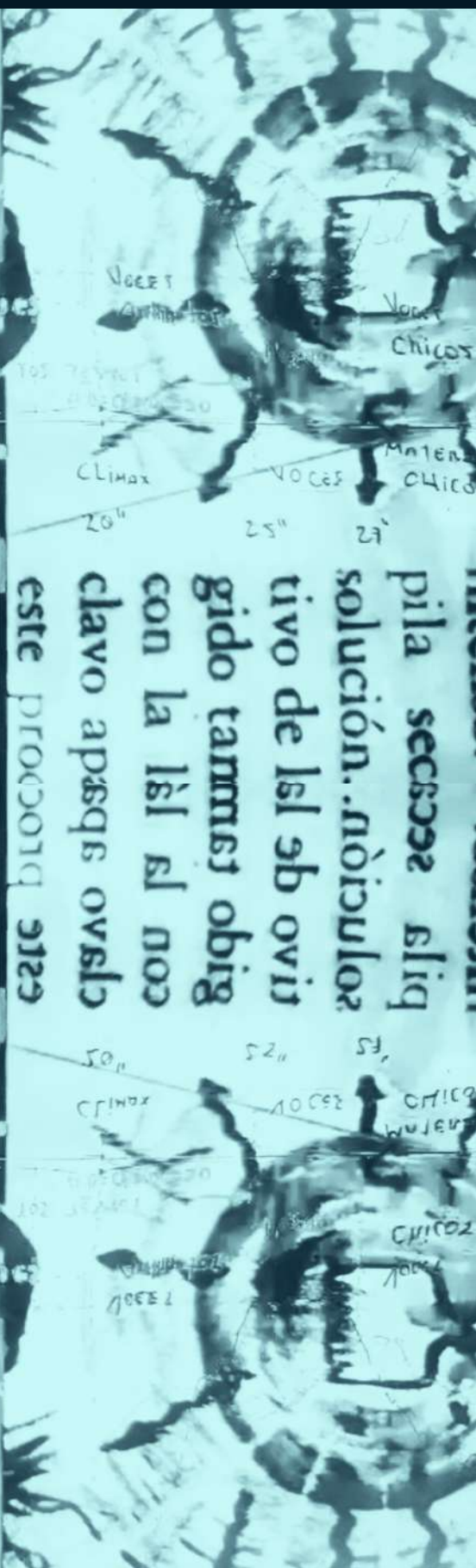
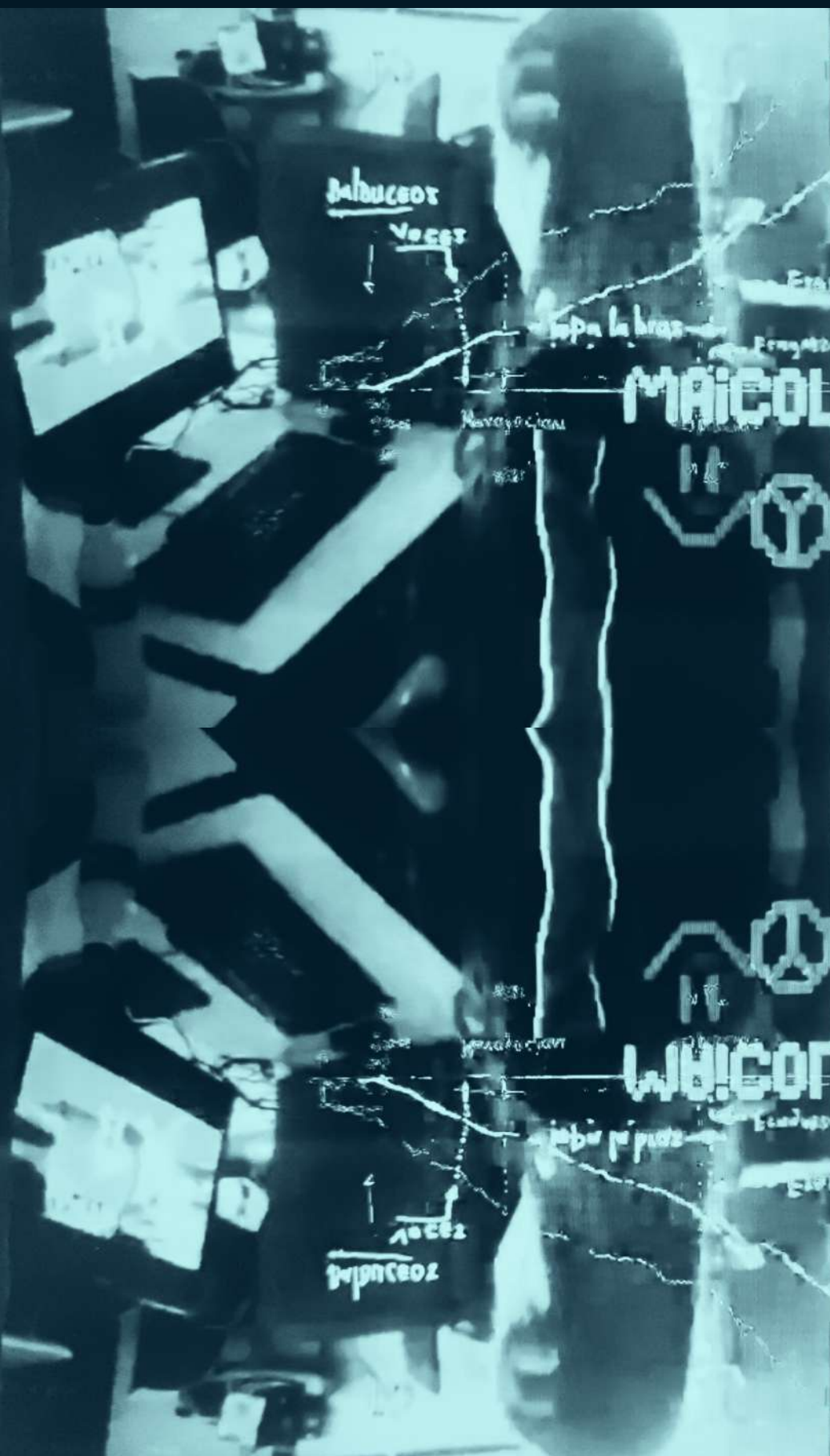
Abecedario:
<https://arteselectronicas2020.hotglue.me/abecedario/>



Padlet:
<https://padlet.com/ljazminrojas/1zkrhup2fmj3vw2n>



Explora Crea
<https://explora.crea.gov.co/artes-electronicas/>

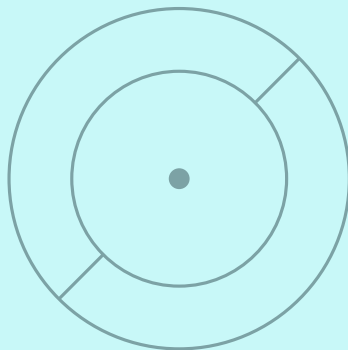


¿QUÉ ES MEMBRANA?

Membrana es un proyecto editorial del equipo de Publicaciones e investigación del Programa Crea de Idartes. Alude a la metáfora de la membrana celular en su función de dar forma y sostén a la estructura de esta unidad anatómica para convertirse en la piel-umbral que regula el paso de nutrientes y de información que ingresan a esta unidad mínima de los seres vivos.

Este boletín quiere dar forma a una parte del conocimiento que emerge en el programa desde las prácticas artísticas, pedagógicas e investigativas; propiciando que el escenario editorial permita la salida de esas enzimas y proteínas que nacen en el intercambio de saberes y en la construcción de aprendizajes y reflexiones de la diversidad de quehaceres de este laboratorio de educación artística.

Como un escenario editorial digital y experimental, estará revisando sus propios tejidos para reconstruirse y mutar en el ejercicio de comprender que el conocimiento no tiene formas unívocas de manifestarse y es más una materia flexible que puede alterar su genotipo-fenotipo.



MEMBRANA

NO. 8