

1. Justificación

Mapa de la justificación: <https://editor.p5js.org/DiegoAguilar/sketches/B3H0R196U>

Mi relación temprana con la tecnología y el arte, la debo al reflejo del espejo de mi madre: artista y pintora, pero también cacharrera, que arreglaba desde su fortaleza y necesidad cualquier electrodoméstico que se dañara en casa; abriendo carcasas de radios o planchas y pegando cables con cinta aislante y pegamento. Mis experimentos eran una refracción de ello: creación de juguetes; robots ensamblados con cables viejos, antenas, motores y pilas. Pocas veces cumplían la función o movimientos que quería que hicieran, en su mayoría, los objetos operaban desde la desazón por mi falta de conocimientos técnicos por la infancia, y resultaban casi Frankensteins graciosos con partes incoherentes. Tecnologías de lo experimental, prácticas sin profundidad de la experticia, funcionalidades aleatorias.

Más tarde, en la última etapa del pregrado, apareció ante mí la fantasmagoría del holograma, después de centrarme en procesos de mi percepción aberrada por la miopía y el astigmatismo que me aquejaron desde siempre. Los hologramas que aparecían desde la sombra con un halo de luz, develaron ese interés escondido en mi interior, por las máquinas y los dispositivos, las ciencias y las tecnologías, pese a ser dibujante y grabador durante los estudios universitarios. Después de mucho, de centrarme en experiencias relacionales y transdisciplinarias de electrónica, programación, mecánica, electrónica, video y holografía en varias academias de estudios superiores en Colombia y Argentina, y de multiplicar los saberes adquiridos como docente universitario en casi una decena de instituciones, la experticia tecnológica, la reflexión sobre lo medial y la práctica de la creación sensible, ahora hacen parte de mi cuerpo.

No obstante, tras cada conocimiento que me alejaba de las figuras de robots fallidos de mi niñez en pos de una estilización y sofisticación de la tecnología, sentía y daba consistencia, consciencia a la idea de que las prácticas tecno-artísticas se homogeneizaban cada vez más, y que dichas manifestaciones uniformadas, respondían aceleradamente al uso social y cotidiano de las tecnologías, de los dispositivos, de las comunicabilidades, de las programaciones internas de los aparatos y de las pantallas que soportaban aquellos datos - las figuras eran cada vez más bellas, pero su uso cada vez más controlado y “monstruoso”.

Poco a poco, y sobre todo en el transcurso de mi formación posgradual, me dí cuenta que lo anterior no era otra cosa que la colonización de la tecnología dentro de las tecnologías contemporáneas, que estas hacen parte fundante de la colonización de la mirada, de las prácticas, del pensamiento, de las sensibilidades y de los discursos. Se ha hecho patente que la tecnología, esa herramienta y conexión que me importa e interesa, se ha normalizado como estructura utilizada para la homogenización, la jerarquización, la creación de fronteras físicas, psíquicas, epistémicas, psicológicas, raciales, geográficas, interpersonales, lineales, teleológicas y de imaginaciones restringidas. Todo esto solo es posible en un mundo en el que proliferan las pantallas.

Las pantallas, como parte fundamental del contacto perceptivo, sensible y contenedora de las dinámicas tecnológicas electrónicas (circuitos en escalas cada vez más diminutas, menos

manipulables), matéricas (con el desarrollo de materiales, foto-productores, táctiles y distantes etc.) y de programaciones internas (producidas por algoritmos que ejecutan sistemas gráficos para usuarios que se acostumbran a una única visualización); corresponden a ese nivel directo de interacción y reacción de los cuerpos enfrentados a las máquinas informáticas, mecánicas y visuales. Pero esa interacción está colonizada y las tecnologías de pantallas se han convertido en medios para la uniformización y la clasificación social. Esto a partir de un uso restringido de los datos recolectados por inteligencias artificiales, y programaciones que parecen adecuarse a los gustos, intereses y pasiones, pero que en realidad restringen los valores y las interacciones a los flujos de comercio de las plataformas virtuales hegemónicas: acciones que van desde políticas estatales, hasta gestos mínimos de recolecciones de datos individuales de las personas. La tecnología de las *bellas pantallas*, da la ilusión de apertura de ciertos espacios, pero al mismo tiempo es restrictiva a otros a partir de las codificaciones internas: la diferencia colonial de la tecnología se produce mediante una estrategia incluyente-de-excusión que, como todo discurso colonial en su ambivalencia termina dejando fuera a los sujetos subalternos.

Por lo tanto, decolonizar la tecnología de las pantallas, implica desencubrir y desarmar tales dinámicas de control y opresión del conocimiento técnico. Esto con el fin de dismantlar y desarmar las prácticas que no se cuestionan y se dan por entendidas y naturalizadas en el modo de relación entre los cuerpos y las pantallas. Esta tarea implica además resaltar los modos, lugares y prácticas de otro tipo de pantallas que se abren como umbrales en la creación, el conocimiento, los saberes y las prácticas de nuestro continente. Lo que requiere miradas amplias, abarcativas, plurales e instauradas en el territorio, para que se lugaricen según las necesidades del contexto y de un pensar y un hacer que entienden las pantallas como umbrales o espacio de contacto y no como fronteras. Se trata de reconectar los *cables* de aquellos experimentos y engendros primarios, para que funcionen con el valor de uso que necesitamos y no con la función que exige la máquina.

Para ello, se espera iluminar y retro iluminar desde lo profundo del pensamiento y del hacer, en tres estrategias que nacen de mis experimentaciones, investigaciones y experiencias: 1. Hologramas lugarizados, que se proponen desde la puesta en forma y en imagen, de las categorías topológicas de los medios como conexión compleja de sistemas, que tienen la potencia de inmersión en los contextos ecológicos y sociales ampliados. 2. Pantallas como dispositivos orgánicos, desde la forma y la materia, construyen dispositivos desfronterizados y ameboidales, con tecnologías construidas desde la base, desde los flujos de electrones, los componentes lumínicos de excitación fotónica, y sus componentes estructurales de biomateriales, responsables, reutilizables y sustentables. Y 3. Programaciones generativas que desde la propuesta reflexiva, textual y documental, propone experiencias abiertas y múltiples desde lo académico, para incorporar las programaciones experimentales en nuevos modos de lectura, que además más que rizomáticos pretenden ser hipertextuales, seminales, relacionales y de significación ampliada, transdisciplinares o interculturales.

En este campo propuesto, las dos primeras inserciones de la creación (los hologramas lugarizados y las pantallas orgánicas), se realizan con el ánimo de la crítica y el cuestionamiento directo a las estrategias electrónicas hegemónicas, para dismantlar la idea de la tecnología como *caja negra* cerrada para construir pantallas desde las cuales, develar sus funcionamientos internos y profundos. Los hologramas lugarizados, consisten en

experiencias visuales holográficas de pequeñas escalas con imágenes tridimensionales, topológicas, que en su naturaleza tienen la potencia de conservar la persistencia de la luz y de la información de la totalidad de las imágenes, en cada partícula de su superficie. Las imágenes se soportan en su cualidad inicial, la luz del láser que les dio origen y las germinó. Los soportes de las imágenes, en resonancia con el entorno donde se emplazarán, estarán realizados con biomateriales, en formas orgánicas que se entretejan con el entorno. Las pantallas orgánicas, realizadas a partir de componentes lumínicos responsables, ensamblados artesanalmente, y con elaboraciones de bio-plásticos, soportes biodegradables, y conformaciones de pantallas no geométricas, se desenvuelven en el territorio y se adaptan a las condiciones físicas del lugar y de la ecología circundante del paisaje. El tercer elemento práctico, consiste en la realización de programaciones generativas, que harán parte de las memorias y del documento de tesis, y que problematizan los modos de navegación y lecturas lineales de los documentos académicos y de las inmersiones por entornos digitales, redes sociales y mecanismos de uniformidad medial y de comunicación. Dicha práctica escritural, busca conjugar los formatos sonoros, visuales y textuales, para provocar lecturas diversas, ramificadas y variables que permitan la navegación en entornos virtuales, y que posibiliten la inclusión de las herramientas y dispositivos de los lectores (cámaras, parlantes, pantallas, cursores, teclas o micrófonos) propios de usos establecidos y mecánicos, para la implementación de nuevas acciones interactivas y reactivas que permitan diversas inmersiones de la lectura no lineal, en relación o más allá del formato estándar en PDF digital.

La propuesta de inserción práctica, implica unos nexos con las propuestas de categorías conceptuales y hacer lugarizados de las pantallas y de la tecnología. Las prácticas, insertas en un posible *medio ambiente de la Liberación de la tecnología*, y aisthesis decoloniales, requieren de una posición decolonial con respecto a la tecnología: una creación de las praxis, de las poiesis y de las teknés para las necesidades sociales y ambientales. Prácticas creadas con mecanismos y procedimientos que no responden al mercado, a la masificación y a la industrialización tecnológica foránea. Por el contrario, las pantallas orgánicas y los hologramas localizados, serán construcciones artesanales, desarrolladas con tecnologías propias, de bajo impacto ambiental, construidas en pequeños laboratorios y ensambladas bajo necesidades y responsabilidades del entorno natural donde serán implantadas hasta que su propia vida se integre con el ecosistema circundante. Las pantallas en su manifestación y resistencia tecnológica, se desarrollarán en colectivo con físicos y electrónicos quienes aportarán en la elaboración afectiva y efectiva de los dispositivos, desde sus saberes, sus conocimientos y en la experimentación conjunta con hacedores visuales y audiovisuales y pensadores comunales que saben de la utilidad y el funcionamiento de las pantallas-umbral de las culturas ancestrales.

Los hologramas, funcionan también como conectores epistémicos que dan apertura al medio no como un fin, sino como un sistema complejo de relaciones mentales conceptuales y de prácticas que relacionan la tecnología con lo social. También, en este esquema, el holograma se conectará responsablemente con los otros seres que comparten contextualmente el territorio y el paisaje que van a cohabitar. Lo hologramático (concepto originado por Edgar Morin), sirve para establecer lo sistémico y lo complejo del entramado topológico de las relaciones entre imágenes, materias, elementos primarios como los fotones y los nexos con lo humano que pueden establecer todos los componentes en relación y en disposición con los entornos sociales y naturales. Las relaciones topológicas que se establecen en lo holográfico,

no son meramente lógicas; éstas subsisten y habitan en lo paradójico, porque se desenvuelven en los afectos, las percepciones y los pliegues del mundo, al mismo tiempo que lo hacen en lo epistémico y en lo físico- material. Los hologramas serán el medio, la mediación, el entre, que conecta los haceres de las pantallas y las praxis como umbrales, con las conceptualizaciones, las categorías y las apuestas académicas que detonan los intereses de este proyecto.

Por su parte, las programaciones generativas, constituirán el lugar de la apuesta crítica con los usos contemporáneos de los softwares y redes sociales que corresponden a la comunicabilidad única y restringida que implica la actual interacción intersubjetiva de internet; es decir, de las pantallas de dispositivos móviles y computacionales, que responden a unas dinámicas de diseños de usuarios de comportamientos y de relaciones sociales digitales. La apuesta consiste en develar las dinámicas del otro lado de la pantalla, de las programaciones algorítmicas de los comportamientos y actitudes frente a los sistemas computacionales que influyen en las dinámicas contemporáneas, para visibilizar la necesidad de un diseño y desarrollo decolonial en la construcción de discursos propios mediante la postura crítica hacia los sistemas de control tecnologizados. Diseño capaz de dar apertura a la necesidad de la aparición de creadores programadores de nuevos entornos virtuales y en la perspectiva de nuevos lectores y navegadores de estructuras no lineales, no jerarquizadas y no dirigidas autocráticamente. Esta perspectiva tiene la potencia de girar de los actos meramente comunicativos y de única lectura, a decires y discursos complejos, poéticos, rizomáticos y multimediales, que permitan la reconstrucción de lecturas múltiples pluriversales, amplias y fluidas que compongan discursos íntegros, pero variables en visiones entendidas como miradas desde la perspectiva de la América profunda que compone pensamiento desde sus dinámicas particulares y desde los desarrollos de las prácticas propias de su entorno y bienestar.