

1. Planteamiento del problema

Mapa navegable: <https://editor.p5js.org/DiegoAguilar/sketches/YD2umBkVI>

La relación colonial entre ciencia, tecnología y arte en nuestros días, se hace evidente en las rupturas y fronterizaciones -que realizan el corrimiento de sus exoesqueletos de metal y plástico- abren una brecha histórica y epistémica entre de la cultura tecno-científica y la cultura humanístico-artística. En este caso, la colonialidad opera principalmente en la relación de la producción con el trabajo lineal desde las pantallas; actúa uniformizando desde la indiferencia de las diferencias, es decir frente a las particularidades que ocurren y operan en lo que occidente considera como periferia, lo excluido, que incluye como otro exotizado (uno muy otro) y al cual le caben, según sus lentes homogeneizadores, las mismas dinámicas de la tecnología, con exactamente los mismos patrones de codificación alfanumérica.

Flusser (1983) delata la operación más normalizada frente a ese tipo de tecnología: cajas negras que nos muestran la superficie ocultándonos las entrañas de sus funcionamientos. A su vez, Hal Forster (2002) muestra cómo en occidente, las dinámicas de la información meramente comunicacional son llevadas a patrones de imágenes estetizadas, lindas y brillantes, que generan sociedades de consumo y adictas al espectáculo; Guy Debord (1967) nos muestra la contemporaneidad de un mundo mediado principalmente por imágenes, que es aliada a controles y totalitarismos. Y más propiamente en mi interés de develar los patrones de poder visibles en las tecnologías de las pantallas, con el concepto de videopolítica de Baudrillard (1997) donde se evidencia la inmersión total en la pantalla, perdiéndose radicalmente la distancia crítica, necesaria para que haya un escenario y una mirada, bajo el régimen de las programaciones de las máquinas que son las que finalmente nos piensan. Por su parte, Edgardo Lander (2000) ha sentenciado que “existe un patrón de poder mundial que nos está diseñando la vida y nosotros no estamos participando de ese diseño”. De manera más radical, Adolfo Albán y José Rosero (2016), señalan que el desarrollo tecnológico se constituye en procesos que atentan contra todas las formas de vida existentes, entre éstas la vida humana.

En este sentido, las pantallas contienen al menos dos componentes de la colonialidad y modernidad tecnológica: En primero, una seducción estética, unificadora de los componentes de la bella superficie, la inmediatez y las supuestas posibilidades de comunicación “libre” con nuestros otros, bajo la condición brillante y táctil de los rectángulos áureos uniformados que habitan en nuestros bolsillos y escritorios. Dentro de la estetización, la proliferación de aplicaciones y programas gráficos de usuario que parecen facilitarnos la vida, para que la velocidad del tránsito y sobre todo de las transacciones, (económicas, sociales, comunicativas y vitales) adquieran la velocidad de la luz, ocultándonos la condición de la estandarización que subyuga la variabilidad. La obsolescencia programada que empuja con violencia las prácticas y tecnologías pasadas, importadas o ancestrales, resistentes o experimentales y que genera basura sin posibilidad de reutilizar el mínimo componente. Lo fugaz y lo bello de la comunicación insipiente que encubre con colores estroboscópicos los múltiples decires, las creaciones de discursos poderosos de pueblos plurales y los sentires que pueden expresarse con las prácticas y las tecnologías. En segundo término, lo colonial de las pantallas, se da en

su programación interna (01101000 01101111 01101100 01101111), ejecutada casi exclusivamente desde Silicon Valley, o en sus filiales europeas, chinas o rusas, donde sin discriminación de usuarios, la dinámica se da en homogeneizar pensamientos, miradas, comportamientos, comunicabilidades, intereses, gustos, placeres, todos esópicos o táctiles, psicológicos y económicos; reducidos e interpretados, por códigos que en su aparente sencillez y neutralidad, se multiplican y transforman para parecer invisibles, pero a la vez, para asemejarse al uso que le den los humanos a cada máquina: camuflarse para parecer que las opiniones son discursos, o que las ideologías que ostentan el control, son simples actitudes u operaciones cotidianas.

Por todo esto es menester y urgente, activar y encender cuestionamientos de esos usos utilitarios, permitirse expandir las relaciones de su topología física y epistémica, su actividad, su funcionalidad y apertura de nuevas posibilidades desde el pensamiento y afectos de la América profunda (este concepto que Kusch inauguró, para repensar las cualidades y potencias de pensamiento y acción que nuestro continente ejerce en nuestros cuerpos y vidas). Además, se hace necesario responder de manera activa, afectiva y práctica en cada uno de los escenarios donde la creación se encuentra con la tecnología; en los lugares específicos como deberían programarse las máquinas en pos de los entornos, naturales o sociales concretos.

En esta tarea, iluminan con sus propuestas Enrique Dussel y Rodolfo Kusch. El primero, que advierte de la captura de la tecnología por el capitalismo hegemónico y ante ello, las necesidades de la liberación de las prácticas y elaboraciones tecnológicas, para resistir y configurar nuevos modos de relación emancipadas, que constituyan conversaciones directas con la liberación social y política. Para Dussel, no puede existir una revolución total del pensamiento, si los procesos de revolución no se dan desde el punto de inicio con los procesos prácticos y aisthéticos: la liberación de la tecnología es la que posibilita, en la práctica, los valores y las potencias para la revolución en praxis de la colonización epistémica, política y económica. Con Kusch, la tecnología foránea, si se acepta sin más, produce modos de existencia que son extraños al *estar* de nuestro continente, el suelo cultural sobre el que las tecnologías intentan colonizar desde la globalización de las existencias les es extraña al emplazamiento del estar en la tierra y el paisaje. Por ello, desde la mirada de este proyecto, las tecnologías pueden abrirse, enraizarse y crecer desde los saberes, las experimentaciones, las posibilidades y necesidades de las conversaciones lugarizadas, entre entornos naturales, grupos humanos y medios tecnológicos (estos últimos desarrollados con biomateriales, holografías, programaciones generativas, electrones y fotones).

Dada esta condición tan extendida y naturalizada en nuestro mundo embebido de tecnologías mediada por las “bellas pantallas”, se plantean las siguientes preguntas centrales de investigación: *¿Es posible decolonizar la tecnología de las pantallas a partir de un pensar/hacer/sentir particular y transdisciplinar que emerge lugarizadamente desde la periferia de la América Profunda colombiana? Y, ¿Cómo sería posible realizar esta decolonización particular, a partir de la puesta en praxis de pantallas holográficas y de tecnologías construidas desde el territorio como modos de construcción epistémica y de creación aiesthética?*

Puesto que las problemáticas son profundas y amplías, se requiere para el presente proyecto, concentrar la mirada en uno o dos medios particulares, y la elección de ellos, tiene que ver con mis propias prácticas creativas y modos de vivir: la holografía como medio y puente, no como fin y la programación tangible, generativa y visual, como herramientas que conjugan los mundos que se separaron en la modernidad del arte y ciencia. Los dos medios seleccionados, confluyen en la dinámica de la pantalla como parte de las tecnologías modernas que los cobija y de la cual se propondrá el desarrollo del proyecto.

Dar vuelta a la técnica como única variable de relación con los aparatos, y entender el medio dentro de la tecnología como la instancia relacional que se establece entre individuos, entre dispositivos y entre el entramado mismo de la máquina, para entenderlo, discutirlo y rediseñarlo en funciones y prácticas alejadas de programaciones dadas por las grandes empresas, es un papel que deberíamos estar jugando para intervenir en el futuro de la acción y creación como especie que se fusiona y necesita de la tecnología. Para ello, (es posible reconocer un territorio fértil, en la periferia del pensamiento y del hacer, donde la ciencia en su conceptualización, el arte en la praxis y pensamiento, concreta de las tecnologías cotidianas y los análisis y estudios desde las humanidades, harían posibles nuevas relaciones matices y grises entre las disciplinas que se inter-relacionan e indisciplinan. *El territorio y paisaje* de donde se parta tal revolución de la máquina y la pantalla, es justo el nuestro, el que no depende tan fundamentalmente de los engranajes y obligaciones que en las grandes corporaciones que se pretenden como medida del llegar a ser. Para ello, las universidades, y centros de investigación de países de periferia (los otros para el sistema de la colonialidad), tienen todas las *características y fuerza*, para torcer el rumbo de las tecno-imágenes y sus transformaciones de pensamiento.

Si el arte sólo se está haciendo con lo que la ciencia permite hacer como resultado de las condiciones iniciales de una programación originaria, entonces, romper los dispositivos, sería una apuesta por volver al término abarcativo y amplio de la tecnología, de lo medial en ella, del medio, como potencia vinculante, por reencontrar el entre y recomponer la fuerza de las relaciones, interacciones, movimientos y flujos entre pensamientos (no sólo lógico) y acción en la experimentación como proceso, como ensayo y como encuentro. De esta forma, las pantallas son lugares espistémicos que rompen y construyen desde un estar-siendo, dando como resultado un aporte al campo desde la apertura de tecnologías propias, generadas con responsabilidad y afección.