

# paqarin

1{  
Paqarin – *Mañana* en quechua

Paqarin será un videoensayo, concebido como un manifiesto en torno a algunos interrogantes y particularidades alusivos a la adaptación imaginada de las sociedades latinoamericanas a la cuarta etapa de la revolución industrial, desarrollado sobre una narrariva visual enfocada en las posibilidades de la IA en la remediación y reinterpretación de la imagen fotográfica del territorio y el paisaje y las sorpresivas nuevas estéticas de la producción no supervi- sada y el reconocimiento automatizado de imágenes.

2{

Audiovisual: montaje y posproducción

Encontrar puntos de equilibrio entre la imagen no supervisada y la imagen controlada que permitan coherencia entre la ideas narrativas y su producción

Visual: ¿Qué es la imagen sintética? ¿Cómo interactúan los nuevos modos de generación automatizada con las caracte- rísticas formales y estéticas del entorno y la simbología latinoamericana? ¿Qué podemos aprender de las nuevas perspectivas no-humanas de la generación y el reconocimiento *imaginario*?

ROMANTICISMOSUPERSTICIÓNINGIVIDUALIDAD

¿Qué aspectos podrían definir y problematizar la interacción entre la *latinoamericaneidad futurista* (en un sentido imaginado amplio y generalizado) y la sociedad globalizada posindustrial y automatizada?

¿En dónde se encuentra lo tradicional y lo cosmogónico con esta nueva *sociedad* híbrida y compleja?

ANTECEDENTES

Nine Eyes, Jon Rafman, 2008 – Hoy  
You, the World and I, Jon Rafman, 2010  
Sinofuturism (1839 – 2046 AD), Lawrence Lek, 2016  
STILL LIFE (BETAMALE), Jon Rafman, 2017  
Swarm, Paraic and Kevin McGloughlin, 2020

MARCO CONCEPTUAL

IA: Inteligencia artificial: Combinación de algoritmos planteados con el propósito de crear máquinas y modelos que presenten las mismas capacidades que el ser humano.

GAN: Las Redes Generativas Antagónicas, también conocidas como GANs en inglés, son una clase de algoritmos de inteligencia artificial que se utilizan en el aprendizaje no supervisado, implementadas por un sistema de dos redes neuronales que compiten mutuamente en una especie de juego de suma cero.

Aprendizaje no supervisado: es un método de Aprendizaje Automático donde un modelo se ajusta a las observaciones. Se distingue del Aprendizaje supervisado por el hecho de que no hay un conocimiento a priori. El aprendizaje no super- visado trata los objetos de entrada (DATA) como un conjunto de variables aleatorias

METODOLOGÍA Y CRONOGRAMA

I. 1–16 DE OCTUBRE  
Fase de recopilación de material (Imágenes 9C, satelitales)

II. 17–23 DE OCTUBRE  
Fase de producción de datasets con material obtenido

III. 24 DE OCTUBRE– 13 DE NOVIEMBRE  
Fase de procesamiento de imágenes

Modelos de IA a usar:

BigBiGAN–Tensorflow Hub authors, U^2–Net, Qin, Zhang, Huang, Dehghan, Zaiane and Jagersand, "3D Photography using Context-aware Layered Depth Inpainting", Meng–Li Shih, Shih–Yang Su, Kopf, y Jia–Bin Huang GOOGLE COLAB

IV. 14–28 DE NOVIEMBRE  
Fase de montaje – Final Cut

V. 29 DE NOVIEMBRE– 5 DE DICIEMBRE  
Fase de posproducción

BIBLIOGRAFÍA:

–Gulf Futurism, Sophia Al Maria, 2012  
–Bienvenidos al desierto de lo real, Slavoj Žižek, 2005  
–Understanding Media, Marshall McLuhan, 1964  
–The Language of New Media, Lev Manovich, 2001  
Software Takes Command, Lev Manovich, 2013  
–Modos de ver, John Berger, 1974  
–Sweet Dreams: Contemporary Art and Complicity, Johanna Drucker, 2005  
–Art After Modernism: Rethinking Representation, Brian Wallis 1984  
–Languages of art, Nelson Goodman, 1976  
Cosas, Bill Brown, 2004  
–Technoromanticism: Digital Narrative, Holism, and the Romance of the Real, Richard Coyne, 1999  
–Figuring it out, Colin Renfrew, 2003  
–Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art, Caroline A. Jones, 2006  
–Sociology of the senses, Georg Simmel, 1997  
–A Material History of Bits, J. Blanchette, 2011  
–Rethinking Digital Antropology, T. Boellstorff, 2012  
–Control and Freedom: Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics, Chun, W. H. K, 2006  
–Mass effect: Art and the internet in the Twenty first century, Halter Cornell, 2006  
–A theory of digital objects, J. Kallinikos, 2010  
–Goodbye world!: looking at the art in the digital age, O Kholeif, 2014