


# paqarin

GENERAL
<div>Paqarin – <i>Mañana</i> en quechua</div>
<div>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.</div>
PLANTEAMIENTO
<div>Audiovisual: video en 16:9/4:3</div>
<div>Encontrar puntos de equilibrio entre la imagen no supervisada y la imagen controlada que permitan coherencia entre la ideas narrativas y su producción</div>
<div>Visual: ¿Qué es la imagen fotográfica sintética? ¿Cómo interactúan los nuevos modos de generación automatizada con las características formales y estéticas del entorno y la simbología latinoamericana? ¿Qué podemos aprender de las nuevas perspectivas no-humanas de la generación y el reconocimiento <i>imaginario</i>? ¿Cuáles libertades en la composición pueden ser tomadas en la selección de imágenes automatizadas? ¿Cómo interpreta la máquina características formales y volumétricas y qué implementación pueden tener estas interpretaciones desde la narración visual?</div>
ROMANTICISMOSUPERSTICIÓNINDIVIDUALIDAD
<div>¿Qué aspectos podrían definir y problematizar la interacción entre la <i>latinoamericaneidad futurista</i> (en un sentido imaginado amplio y generalizado) y la sociedad globalizada posindustrial y automatizada?</div>
<div>¿En dónde se encuentra lo tradicional y lo cosmogónico con esta nueva <i>sociedad</i> híbrida y compleja?</div>
ANTECEDENTES
<div><div>Nine Eyes, Jon Rafman, 2008 – Hoy</div><div>You, the World and I, Jon Rafman, 2010</div><div>Sinofuturism (1839 – 2046 AD), Lawrence Lek, 2016</div><div>STILL LIFE (BETAMALE), Jon Rafman, 2017</div><div>Swarm, Paraic and Kevin McGloughlin, 2020</div></div>
MARCO CONCEPTUAL
<div>IA: Inteligencia artificial: Combinación de algoritmos planteados con el propósito de crear máquinas y modelos que presenten las mismas capacidades que el ser humano.</div>
<div>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.</div>
<div>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</div>
<div><div></div><div>Nine Eyes</div><div>Las cámaras atestiguan pero no intervienen en la historia, Google Street View organiza y marca las imágenes mediante algo- ritmos, ¿qué deciden? ¿Qué etiqueta da la máquina a la pobreza, a la violencia y al crimen? Carentes de cualquier tipo de sensi- bilidad fotográfica, son coherentes en la medida en que la geografía lo es. La translación del mundo material al virtual convierte la fábula de Borges <i>Sobre la exactitud en la ciencia</i> en realidad intangible. En teoría, el mundo de Google Street view es casi tan grande en dimensiones y escala que el nuestro. Todo nuestro entorno formal habita en salas de servidores y es manipulado, remediado y mostrado por líneas de código. ¿Cuál es su valor fotográfico? ¿cuál es su valor filosófico? ¿cuál es su valor informático?</div></div>
<div>Google Street View y el territorio latinoamericano: ¿Qué hay en las calles de nuestra américa? Paisajes urbanos y paisajes rurales, lugares intransitables, perros, burros, palomas, arquitecturas incoherentes e imposibles, ruinas y áreas de tierra o arena. La IA de google de reconocimeinto de objetos no sabe identificar una casa cuando no tiene ventanas, o cuando está hecha de latas o cuando es un arrume de tablones y un cercado de palos con alambre. Cuando el paisaje urbano no está delimitado por características formales cohesivas, la IA no puede tomar decisiones acerta- das, pues los puntos de referencia son difusos. Sin embargo, a pesar de que no hay un ser pensante detrás de los nueve lentes, las imágenes consiguen despertar emociones en el espectador, por ende hay un punctum.</div>
<div></div>
<div></div>
<div>You, the world and I</div> <div>Este cortometraje es un gran intento de construcción narrativa a partir de la depuración de grandes cantidades de datos. El uso cinematográfico de los recursos de navegación de Google Earth genera una ilusión de realismo y una propuesta estética muy interesante. El trabajo de rafman parece desarrollarse entre supuestas realidades construidas sobre medios virtuales que desenmascaran ideas distópicas y futuristas. <i>You, the world and I</i> es valioso para mi concepto de futurismo en la medida en que su concepción se basa en el medio, y el entorno que propone deriva directamente de la interacción emocional entre el ser humano y la traducción virtual automatizada del mundo.</div>

?
METODOLOGÍA Y CRONOGRAMA
<div>I. 1-16 DE OCTUBRE</div> <div>Fase de recopilación de material (Imágenes 9C, satelitales)</div>
<div>II. 17-23 DE OCTUBRE</div> <div>Fase de producción de datasets con material obtenido</div>
<div>III. 24 DE OCTUBRE- 13 DE NOVIEMBRE</div> <div>Fase de procesamiento de imágenes</div>
<div>Modelos de IA a usar:</div>
<div>BigBiGAN-Tensorflow Hub authors, U²-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</div>
<div>IV. 14-28 DE NOVIEMBRE</div> <div>Fase de montaje – Final Cut</div>
<div>V. 29 DE NOVIEMBRE- 5 DE DICIEMBRE</div> <div>Fase de posproducción</div>
<div>RESULTADOS 3+ datasets públicos (símbolos, capturas 9C, satelital), Repo en Github con códigos usados compilados, diario de experimentación</div>
BIBLIOGRAFÍA:
<div>-Gulf Futurism, Sophia Al Maria, 2012</div> <div>-Bienvenidos al desierto de lo real, Slavoj Žižek, 2005</div> <div>-Understanding Media, Marshall McLuhan, 1964</div> <div>-The Language of New Media, Lev Manovich, 2001</div> <div>Software Takes Command, Lev Manovich, 2013</div> <div>-Modos de ver, John Berger, 1974</div> <div>-Sweet Dreams: Contemporary Art and Complicity, Johanna Drucker, 2005</div> <div>-Art After Modernism: Rethinking Representation, Brian Wallis 1984</div> <div>-Languages of art, Nelson Goodman, 1976</div> <div>Cosas, Bill Brown, 2004</div> <div>-Technoromanticism: Digital Narrative, Holism, and the Romance of the Real, Richard Coyne, 1999</div> <div>-Figuring it out, Colin Renfrew, 2003</div> <div>-Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art, Caroline A. Jones, 2006</div> <div>-Sociology of the senses, Georg Simmel, 1997</div> <div>-A Material History of Bits, J. Blanchette, 2011</div> <div>-Rethinking Digital Antropology, T. Boellstorff, 2012</div> <div>-Control and Freedom: Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics, Chun, W. H. K, 2006</div> <div>-Mass effect: Art and the internet in the Twenty first century, Halter Cornell, 2006</div> <div>-A theory of digital objects, J. Kallinikos, 2010</div> <div>-Goodbye world!: looking at the art in the digital age, O Kholeif, 2014</div>



	<div>Sinofuturism (1839 – 2046 AD)</div> <div>Sinofuturism es un videoensayo basado en conceptos clave asociados con la China contemporánea: computación, copia, gaming, estudio, adicción, trabajo y apuesta, planteando de una manera un poco perversa y orientalizada la idea de que China es una distopía IAesca, trazada sobre la información disponible en los buscadores web sobre estos conceptos, lo cual plantea cuestiones más profundas sobre la obtención de información, conociendo las mecánicas detrás de los resultados de búsqueda, moldeados a nuestros propios comportamientos, los buscadores nos muestran información en órdenes arbitrarios, de manera que lo que obtenemos es una mediación artificial que a la vez ha sido mediada por nuestras propias interrogaciones que ha sido mediada por la información pública a la que tenemos acceso en nuestra cotidianidad y que hace parte del mismo loop mediático.</div> <div>Finalmente, la idea del Sinofuturismo se separa de las ideas del <b>Gulf futurism</b> de Sophia Al Maria y el <b>Afrofuturismo</b> en la medida en que exagera, distorciona y ficcionaliza el presente, no el futuro. Su valor estético se encuentra en el montaje casi despreocupado de clips de archivo sucesivos y superpuestos que dan esa impresión de automatización no-emocional</div> <div>¿Cuáles son los conceptos clave que guían a las sociedades latinoamericanas?</div>
---	---

## MANIFIESTO FUTURISTA

La vieja latinoamérica degenerada, mohosa y vendida, víctimas de nuestro propio tradicionalismo, que se inclina hacia la edad media, en el que persiste un olor a viejo y un choque de cadenas que entorpece nuestra marcha adelante. Guardada entre tantas necedades pacifistas y cobardías evangélicas existe una pasión desenfrenada por la lucha . Nuestras máquinas han desenmascarado las almas y borrado las ambigüedades. El individualismo sano y generoso, que les permite abrir, fraternales, los brazos a los individualistas, libertarios y anarquistas de cualquier lugar.

1. Volveremos a ser una sociedad esencialmente cósmica, inscrita en cosmogonías facticas, dado que la ciencia es mito y la existencia es mito.
2. El sol reclamará su posición central al desarrollo humano, como fuente ilimitada de energía y como recurso cósmico.
3. Los animales no serán alimento, pero servirán a los propósitos de las nuevas sociedades como fuerzas de trabajo pasivas, como móviles de recolección de datos y como fuentes de energía mecánica.
4. El animal será deificado, como entidad primigénica, entendiendo al animal como organismo y a sus comunidades como risomas.
5. La memoria histórica será el dataset más preciado.
6. La sociedad ha evolucionado de las pantallas a la remediación virtual del entorno material.
7. La remediación virtual nos permite dejar atrás la hipersexualización contemporánea y evolucionar hacia experien- cias sensoriales más complejas desde la virtualidad.
8. La sociedad no aspira a ser automatizada, busca automatizar su entorno y adaptarlo a las individualidades de sus partes.
9. El análisis objetivo de datos sobrepasa a la ambigüedad de las leyes y la política.
10. Latinoamérica está estrechamente ligada al resto del sur global y sus dinámicas.

## INTERROGANTES

¿Cómo indexar los comportamientos humanos de un grupo de sociedades incoherentes y llenas de individualidades culturales y comportamentales?

¿Cómo usar datos sin uniformidad o sentido logarítmico para predecir comportamientos y simular outputs?

¿Cómo integrar a la nueva sociedad nordica estructurada modularmente sobre un sistema educativo y de relaciones humanas bien definido es con la sociedad del sur, caótica, inmoral y exótica?

¿Cuál es el vínculo entre el individuo y el entorno automatizado?

¿Cómo se redibujan los límites entre lo que se define como conciencia e inteligencia y qué aportan las perspectivas no-humanas?

¿Es la IA una forma de cognición humana extracorporal? ¿Es una extensión de nuestros pensamiento y culturas?

¿Es el abstracto virtual una forma de alienación o de evolución artificial?

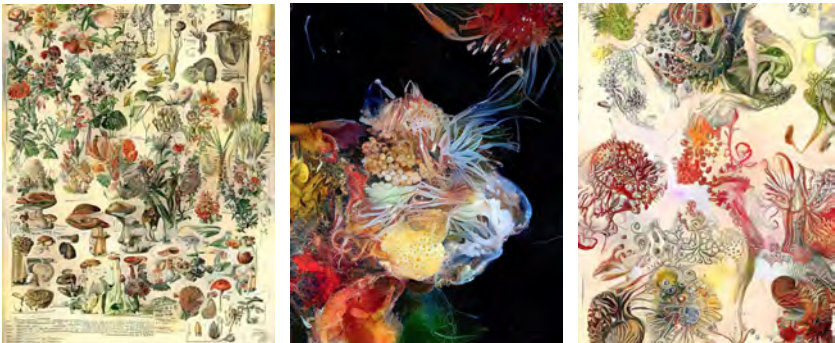
¿Cómo media la inteligencia artificial los desarrollos naturales del ser humano, la flora y la fauna?

¿Cuál es el paisaje material de la nueva urbanidad/ruralidad latinoamericana?

Procesamiento y remediación de la imagen fotográfica de territorio y paisaje  
Imagen formal e imagen emocional

TÉRMINOS CRÍTICOS: Imagen formal y emocional, Conciencia, Inteligencia, Materialidad, Virtualidad, Memoria, Sentidos, Tiempo, Biomedios, Cibernética, Información, Wetware, Tecnología, Redes, Sistemas.

Sofía Crespo



Moises Horta



Camila Valencia

