

Propuesta inicial de la formación del cap Performatividad
de la(s) máquina(s) + Código + IA + Live Coding +
Agencialidad + Composición algorítmica + Música
generativa

Emilio, Aaron, Marianne, Hernani, Iván, Pablo, Dorian

?today?

?chaptername? 1

Introducción

Aqui va lo que estamos armando en el pad...

1.1 si necesitamos subsecciones

bla bla bla...

?chaptername? 2

SubCap1 Prueba de contenidos

2.1 Algoritmicidad ideas preliminares

¿Qué significa lo experimental en el contexto de los algoritmos? ¿Cuáles son los límites entre humano y máquina, cuáles son las consideraciones en términos de autoría e intención? ¿qué tipo de relación existe entre algoritmos y cuerpos, podríamos hablar de algoritmicidad corporea o cuerpo algorítmico? Este texto explora a través de tres obras (sonoras, performáticas) los espacios experimentales y de agencialidad presentes en los algoritmos. Dichas perspectivas buscan prevenir una estabilización y oscilaciones dirigidas a la simple demostración del algoritmo a través de una prueba autocontenida que lo llevaría a perder su capacidad investigativa. Se parte de la idea de que los algoritmos (incluido también el hardware) no son entidades estructuradas fijas en el tiempo-espacio-materia sino que aparecen impermanentes a través de la posibilidad intrínseca a su ejecución, manipulación transformación y actualización ad infinitum. En vez de apostar por una estética probabilística y predictiva se partirá de una “tendencia especulativa intrínseca de la computación, que produce una novedad genuina incapaz de explicarse por fuerzas externas o condiciones iniciales” (Parisi, 2013). Se entiende al algoritmo como un objeto técnico integrado por procesos lógicos y de control que articula un medio/espacio de algoritmicidad o agencialidad algorítmica. Esta dicotomía incluye los principios que animan los algoritmos es decir la capacidad de interactuar y experimentar con ellos y entenderlos como vehículos de pensamiento además de su propia relación con los procesos de intercambio/afectación (“intra-acción”) con su entorno (sea digital o físico). A su vez, la “agencialidad crítica”, es decir una aproximación que analiza permanentemente cómo, cuándo, dónde y por qué se produce la agencia, es una interfaz entre el investigador y su aparato, una herramienta epistémica que serviría para desdibujar cada vez más las fronteras y reforzar la injerencia/proximidad/entrelazamiento de la máquina en el artista-investigador y viceversa (extimacy Rheinberger 2013, intra-action Barad 2012). Así pues, se estudiarán las relaciones entre manos y mentes, técnicas e ideas, materias y formas reforzando el componente experimental para conceptualizar tanto

errores como aciertos que promuevan la construcción de un pensamiento artístico-tecno-científico comprometido con la generación de nuevos conceptos, teorías e hipótesis.¹

Referencias

Kleiman, A (2012). Interactions: an interview with Karen Barad, *Mousse Magazine*, (34) 76-81. Kowalski, R. (1979). Algorithm = logic + control. *Communications of the ACM*, 22(7), 424–436. Rheinberger, H-J. (1998) Experimental systems, graphematic spaces. In T Lenoir (Ed.), *Inscribing Science: scientific texts and the materiality of communication* (pp 285-303). Palo Alto: Stanford University Press. Manovich, L. (2013). *Software takes command*. New York: Bloomsbury Academic. Parisi, L. (2013). *Contagious architecture: computation, aesthetics, and space*. Cambridge, MA: MIT Press. Rheinberger, H.-J. (2013). Forming and Being Informed: Hans-Jörg Rheinberger in conversation with Michael Schwab. In M. Schwab (Ed.), *Experimental systems. future knowledge in artistic research* (pp. 198–219). Leuven: Leuven University Press. Schwab, M. (Ed.). (2013). *Experimental systems. future knowledge in artistic research*. Leuven: Leuven: Lueven University Press.

¹Kowalski (1979): “Algoritmo = Lógica + Control”. La parte lógica se compone de definiciones de procedimientos abstractos relacionados con el conocimiento sobre el dominio del problema y de las estructuras de datos sobre las que operan estos procedimientos, mientras que la parte de control se ocupa de estrategias para convertir el componente lógico en una máquina eficiente, estrategias para desenrollar el conocimiento en el tiempo y el espacio.

?chaptername? 3

SubCap2

bla bla bla...

3.1 si necesitamos subsecciones

bla bla bla...

?chaptername? 4

SubCap3

bla bla bla...

4.1 si necesitamos subsecciones

bla bla bla...

?chaptername? 5

SubCap4

bla bla bla...

5.1 si necesitamos subsecciones

bla bla bla...

?chaptername? 6

Conclusiones

Blablabla...

6.1 si necesitamos subsecciones

bla bla bla...

?chaptername? 7

Anexos

Por si necesitamos anexos...

7.1 si necesitamos subsecciones

bla bla bla...