

Autómatas

Diego Fernando Vergara Daza
09102027

UNIVERSIDAD DEL CAUCA
2017



Universidad
del Cauca

Dedicatoria

Todo este proceso desarrollado es dedicado a mis padres, quienes fueron los que me impulsaron a seguir adelante, con su apoyo incondicional, son el motor de mi vida los amo eternamente agradecido.

Contenido

| | |
|---|-----------|
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| 1. Sobre el autómata. | 2 |
| 2. Máquinas y autómatas y la tecnología en las artes. | 3 |
| 2.1. Sobre el uso de movimiento en las obras de arte. | 6 |
| 2.2. Las nuevas tecnologías. | 8 |
| 3. Simuladores de vida artificial. | 9 |
| 4. Sobre la obsolescencia programada. | 11 |
| 5. Sobre las obras. | 13 |
| 5.0. Montaje de las obras. | 14 |
| 5.1. El alcohólico. | 15 |
| 5.2. La inhaladora. | 16 |
| 5.3. Miguel el autómata..... | 17 |
| 5.4. Estefanía la autómata. | 18 |
| Bibliografía | 19 |
| Webgrafía | 21 |

INTRODUCCIÓN

Lo infinito de lo cotidiano, no es una noción teológica sino trivial comprobación del paso del tiempo, de la acumulación, de un día a otro, de diferencias infinitas, pero cuya acción contribuye, lenta o brutalmente, según las circunstancias, a transformar la vida cotidiana. (Balandier, 1983, p.5)

La vida y el quehacer del ser humano están regidos por el espacio y el tiempo, lo cual conocemos como vida cotidiana, que incluye las acciones humanas que mantienen lo repetitivo, automatizado, fijado, que transporta el diario vivir a la monotonía, y a un estado que en ocasiones no aceptamos pero que satisface nuestras necesidades sociales, biológicas, culturales y psicológicas.

En la vida nos encontramos sometidos a la repetición, que sistematiza nuestras actividades básicas como: el dormir, el levantarse, la alimentación, el trabajo e incluso el ocio, todo esto ha generado que diariamente estemos regulados por una cotidianidad que estructura y organiza el comportamiento social e individual.

Es desde la reflexión sobre, la cotidianidad en relación con el ser humano y su entorno de donde surge esta propuesta, partiendo desde el diario vivir de mi hogar; ahí comencé a observar el régimen temporal al que estábamos disciplinados con mis padres, en el cual día a día estamos programados para hacer labores de manera repetitiva y automática, se puede deducir que todos estos comportamientos supuestamente son naturales pero no es así, solo se obedece a patrones impuestos por la sociedad, donde el ser humano se ve obligado a cumplirlos, para que así pueda adaptarse y poder encajar en ella. Es común realizar todas estas actividades la mayor parte de nuestra vida, casi siempre se hacen las cosas de una manera inconsciente, esto nos convierte en unos autómatas programados.

Estas consideraciones me llevaron a una idea en el transcurso de los años de pregrado, encontrando que la automatización humana puede convertirse en un tema de planteamiento plástico.

1.Sobre el autómata.

Autómata del griego automatos (αὐτόματος) es una máquina que puede realizar alguna acción de manera autónoma. En el medio electrónico este término hace referencia a un sistema secuencial, que comúnmente se referencia con un robot, del mismo modo, puede definirse como un equipo electrónico programable en lenguaje informático y no informático; diseñado para controlar ambientes tecnológicos o industriales bajo procesos secuenciales. La automatización en este siglo se volvió algo muy importante, ya que se convirtió en un sistema donde se transfieren tareas de producción, realizadas habitualmente por operadores humanos a un conjunto de elementos tecnológicos.

Un sistema automatizado consta de dos partes principales; la parte operativa es la parte que actúa directamente sobre la máquina, son los elementos que hacen que se mueva y realice la operación deseada, los elementos que forman la parte operativa son los accionadores como motores, cilindros, compresores etc. La *Parte de Mando* suele ser un autómata programable; aunque hasta hace poco se utilizaban redes electromagnéticas, tarjetas electrónicas o módulos lógicos neumáticos (tecnología cableada) en una tarea de fabricación automatizado. El autómata programable está en el centro del sistema automatizado y tiene la capacidad de comunicarse entre sí.¹

¹La anterior definición fue sustraída de <http://www.sc.ehu.es/sbweb/webcentro/automatica/WebCQMHI/PAGINA%20PRINCIPAL/Automatizacion/Automatizacion.htm>. la cual para los fines de la presente investigación sirven para aproximarnos a la definición de automatización.

2. Máquinas y autómatas y la tecnología en las artes.

La creación de vida artificial ha sido una de las grandes cuestiones que siempre ha fascinado a la humanidad desde sus orígenes. Generalmente, cuando pensamos en vida artificial, acuden a nuestra mente imágenes de algún tipo de dispositivo electrónico, robot u ordenador, capaz de emular el comportamiento humano tanto en el aspecto motriz como en el intelectual y emocional. (Macía, 2015, p.1)

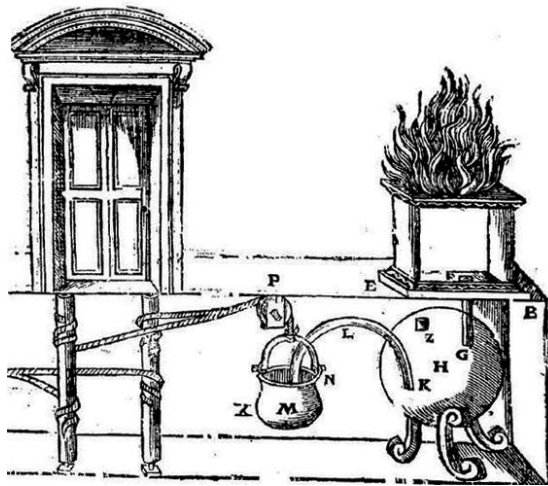


Figura 1. Herón de Alejandría, sistema automático para la apertura de puertas de un templo. Siglo I

El ser humano siempre ha sobresalido ante otras especies teniendo la capacidad de pensar y crear para así poderse adaptar a su medio; desde la antigüedad siempre ha estado desarrollando herramientas cada vez más elaboradas, para pescar, cazar, recolectar frutos y así realizar todas estas actividades de una manera más fácil y eficaz, permitiéndole sobrevivir y evolucionar. Sus cerebros fueron progresando intelectualmente, dando paso al lenguaje que al principio surgió de la imitación de los sonidos de la naturaleza y muchos años más adelante aparece la escritura, que ayudó a condensar los pensamientos e ideas del hombre plasmándolo en diferentes superficies generando su desarrollo intelectual.

Todas estas herramientas con el tiempo se volvieron máquinas, que ayudaban a realizar tareas con más precisión y efectividad. Muchas culturas empezaron a innovar en esta tecnología, implementando técnicas como la hidráulica con agua o aceite, las poleas, que animan todos sus mecanismos pudiéndoles dar movimiento.

Desde la antigüedad todos estos mecanismos fueron mejorando cada vez más en su construcción, aportando eficacia a la funcionalidad llevándolos a al uso cotidiano, decoración, usos sagrados entre otros. Así el autómata y la máquina cumplen una función expresiva con un planteamiento plástico que con el tiempo se le fue dando valor.

En culturas antiguas se han encontrado autómatas con mecanismos muy elaborados como los que realizaba Herón de Alejandría, adornó los templos de efectos extraordinarios que cautivaban a los hombres sumergiéndolos en ese mundo sobrenatural, un gran ejemplo fue las puertas instaladas en los templos, que tenían un mecanismo, que permitían abrirlas sin la ayuda de las manos humanas, volviéndose esto algo maravilloso para esa época.

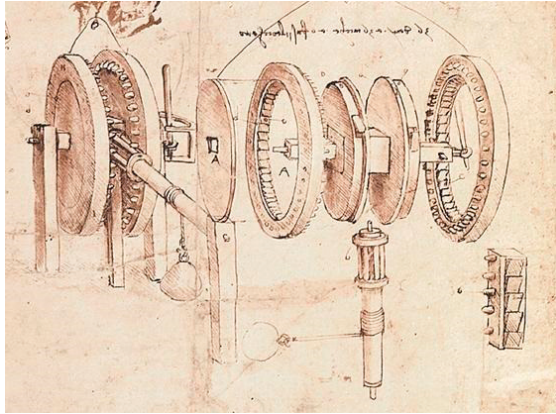


Figura 2. Leonardo Da Vinci, mecanismos 1482

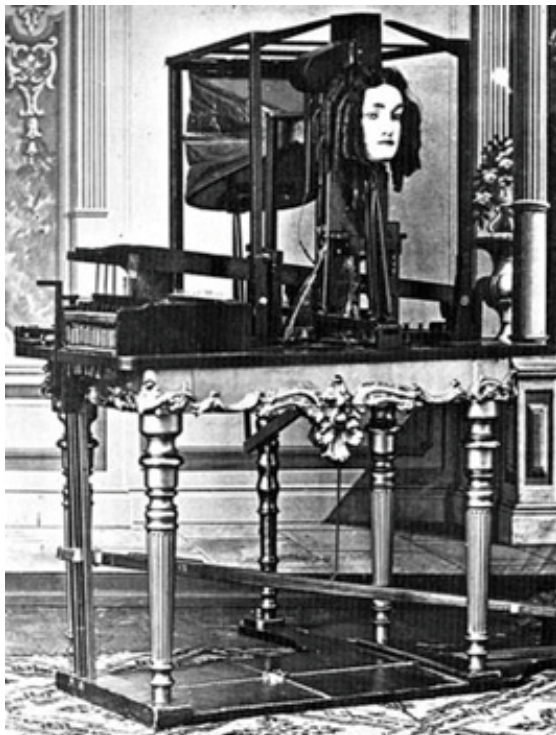


Figura 3 Joseph Faber, maquina Jilguero 1820

En el Medioevo el arte tuvo una función importante, ya que esta se dividió en dos clases, una era las vulgares que luego fueron nombradas como mecánicas, por ejemplo, los artefactos, la escultura, la pintura y la arquitectura, los cuales eran elaborados mediante procedimiento manuales. Y las liberales tenían la función de desarrollar conocimiento intelectual, porque no se requería ningún tipo de esfuerzo físico, para los griegos clásicos estas artes acogían la música, la lógica, la aritmética, la retórica y la geometría; ya con el tiempo la pintura y escultura, se consideraron como artes liberales, puesto que cada artista tenía su manera de ver y pensar el mundo, ya que con sus obras generaban un conocimiento que integraba las proporciones, matemáticas, las distancias de un personaje a otro, permitiéndole tener un papel muy importante en la historia donde se vuelve un creador y pensador.

Leonardo da Vinci, gran artista, inventor e ingeniero de la edad media, imaginó el concepto de robot además, se interesó en el diseño de máquinas, autómatas y el estudio de diferentes fenómenos físicos; sus bocetos elaborados con una gran sutileza a partir de precisos trazos geométricos de sanguina y carboncillo; su minuciosa y detallada elaboración de los mecanismos, sus engranajes perfectos logran tocar la sensibilidad de un artista, lo llevan a buscar y conocer los secretos de la naturaleza y su ingenio como inventor.

De igual forma, a medida que trascurrió el tiempo las máquinas y los autómatas fueron progresando de siglo en siglo es así, como se llega a 1820 con Joseph Faber quien realiza una máquina que era capaz de pronunciar oraciones completas, casi simulando los órganos humanos del habla, reemplazados por cuerdas y palancas, al cual llamo jilguero, este complejo dispositivo era controlado por dos palancas independientes que controlaban los movimientos de la lengua, los labios, la mandíbula, y las cuerdas vocales con ello las personas podían sentir el aliento de la "Jilguero" que emana de los labios de goma de un rostro femenino, el controlador básico del aparato era un gran fuelle operados por un pedal. El aire comprimido salía impulsado a través de una colección de cañas, silbatos y cojines resonadores, modificado por diversas persianas, controlados de forma individual o en conjunto por 17 teclas o palancas.

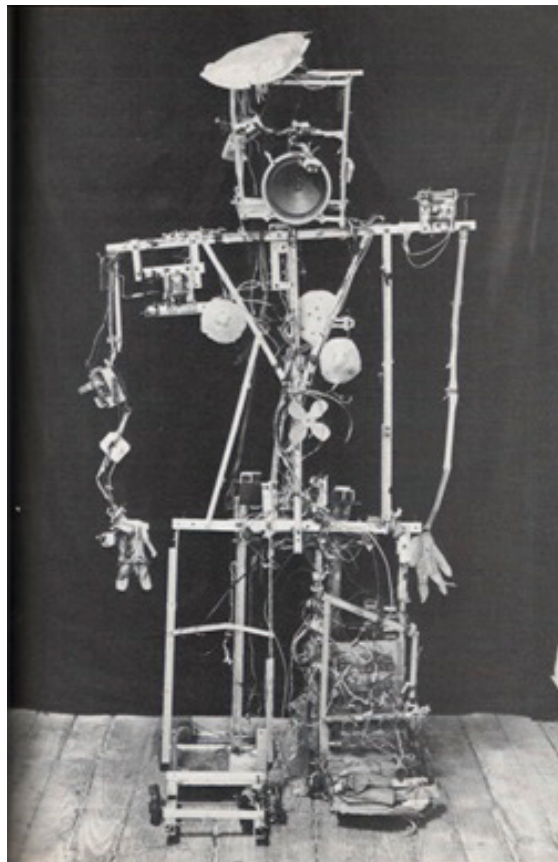


Figura 4 Nam June Paik, K-456. 1964

La tecnología a través del tiempo, ha experimentado un importante avance que modifico de manera eficaz los métodos de producción de máquinas y autómatas, desde rudimentarios hasta llegar a la elaboración de mecanismos muy complejos.

En los últimos siglos, la tecnología y el control automático, experimentaron un gran avance que modifico drásticamente los métodos de producción, al igual que la vida cotidiana. Toda esta influencia tecnológica de los años 50 deja una marca en el arte contemporáneo, permitiéndole encontrar en la estética del movimiento un motivo de creación, es así que el artista adquiere nuevas posibilidades de transmutar la materia, de modo que puede explorar la fusión entre el arte, la tecnología y la mecánica como es el caso del artista Nam June Paik que para el año de 1964 crea un robot llamado K-456 el cual tenía características de un aspecto antropomórfico, electrónico, movilidad y la posibilidad de transmitir sonidos por un altavoz.

Los artistas exploraron en el contexto social y conceptual de diversas disciplinas, encontrando la necesidad de revolucionar por medio de la incorporación de nuevas tecnologías más sofisticadas, las cuales fueron cruciales ya que permitieron expandir el arte para hacer frente a la cultura contemporánea, rompiendo con las normas establecidas como es en el caso de la pintura y la escultura, pasando a crear piezas que tenía la capacidad de moverse, además estos artistas empezaron a incluir en sus obras motores, electricidad y partes mecánicas trabajando desde diferentes perspectivas que con el tiempo cambiaron los elementos formales a la hora de explorarlos en la composición.

2.1.Sobre el uso de movimiento en las obras de arte.

“Todo está en constante movimiento. La inmovilidad no existe” (Tinguely, 1959, p10.)

El universo al igual que la vida siempre está en constante movimiento, en el cual incide las diferentes fuerzas que alimentan un cuerpo produciendo desplazamiento, oscilación, vibración; es por ello que expresiones artísticas partieron de la idea de movimiento como es el caso del arte cinético, quien cuenta con una gran carga conceptual, los artistas plantearon un rechazo al arte burgués, destinado para las altas clases sociales a los que solo tenían acceso los cultos y apoderados, a razón de esto decidieron pensar en una obra interactiva de modo que el espectador pueda acercarse e interactuar con ella, en un espacio donde el juego, las sensaciones físicas y sensoriales pasaron hacer parte de la obra, cuyo objetivo principal era cautivar los sentidos, se convirtió en un arte para todos.

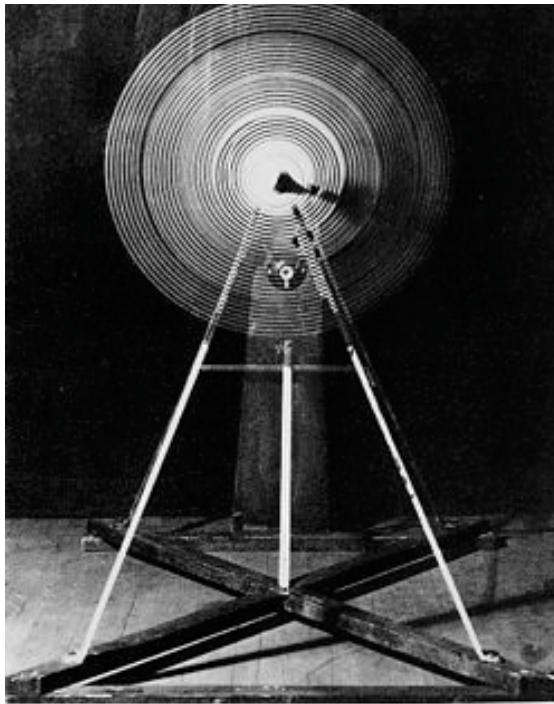


Figura 5. Duchamp, rotorelief 1926.

Desde mi sensibilidad percibo este arte como una fuente de energía, porque hay una conexión entre un elemento y otro, solo basta con un pequeño movimiento para darle vida a los elementos que componen la obra, para ello se utilizaron diferentes técnicas como el juego de sombras, luces, el contraste de colores y la proporcionalidad de los objetos, también incluyeron la fuerza de un motor como partes mecánicas.

Las obras van cambiando frente al espectador, adquiriendo vida, gracias a la utilización de distintos tipos de fuerzas, en un principio, para lograr movimiento se utilizó los medios naturales como: el aire y el agua, tiempo después se incorporaron a las esculturas sistemas mecánicos, eléctricos y magnéticos, que movieran alguna de sus partes o su totalidad.

Un ejemplo de esto es Duchamp quien aportó nuevos conceptos al arte además, contribuyó a la apertura de nuevas posibilidades para la escultura, ya que cualquier objeto podría convertirse en obra. El artista en este sentido, no tendría que pintar o moldear, sólo se limitaría a buscar, ensamblar y manipular objetos, para que sean los protagonistas de la obra.

Así mismo en 1926 acercándose más al arte cinético, este artista realiza la obra "Rotorelief" la cual consta de segmentos como: 5 círculos en vidrio pintados y ensamblados sobre un eje de metal accionado por la fuerza de un motor logrando así dar un efecto visual sorprendente.

Otro artista que decidió darle movimiento a su obra fue Alexander Calder reconocido como uno de los escultores más influyentes del siglo XX, quien propuso la idea del móvil, estas eran unas esculturas cinéticas con figuras orgánicas construidas a base de alambres, que se balancean con el viento, manteniendo una estética abstracta en la representación de formas de animales, todas estas piezas lo ascendieron a la escultura moderna.



Figura 6 Calder Alexander. Blue-feather, c. 1948

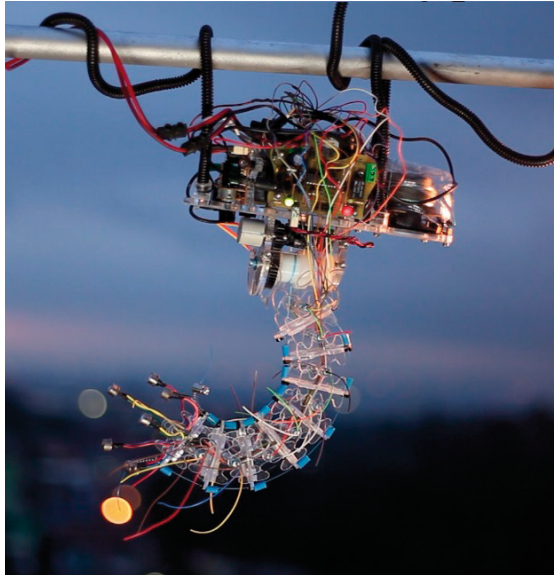


Figura 7 Gilberto Esparza, de la serie “parásitos urbanos” 2007

2.2.Las nuevas tecnologías.

Los movimientos de vanguardia sirvieron como escenario a distintas formas de expresión artística, muchas de estas nuevas propuestas plásticas fueron posibles gracias a las nuevas tecnologías; el arte electrónico adquiere características expresivas, que utilizaban tecnología no solo como soporte para su materialización, sino también para la interacción con el espectador.

La electrónica tiene un gran impacto en la obra plástica, ya que pudo introducir dentro de ella nuevas posibilidades como: mecanismos móviles y circuitos, microprocesadores, arduino, pantallas LCD, que pasaron a hacer parte de los nuevos materiales del artista, que al configurarlos con otros hacen mecanismos muy complejos capaces de moverse por sí mismos se puede incluir aquí, la obra paracitos urbanos que realizó Gilberto Esparza estos autómatas sobreviven mediante la utilización de fuentes de electricidad públicas que se alimentan de las cuerdas de energía. Estos dispositivos en lo maquínico tienen que ver con la robótica, además cuentan con unos aspectos biomórficos, conformados por: piezas móviles que le permiten desplazarse, poseen micro controladores programables para que realicen diferentes funciones, motores de juguetes, sensores de ultrasónicos también, utiliza tecnología obsoleta.

Sin embargo, existe un creciente impulso de muchos artistas por apropiarse de elementos tecnológicos en desecho denominados low tech que para Alonso (2015), es la apropiación y distorsión elemental de las imágenes mediáticas, a trabajar con los desechos y las malformaciones de la técnica. Es hora de referirse a la low tech como práctica legítima que genera un discurso tan comprometido en el pensamiento de las tecnologías de punta como el producido en los centros donde éstas conocen la luz, y que plantea cuestiones estéticas y filosóficas igualmente válidas para comprender en toda su dimensión el estatuto del arte, e incluso del ser humano, en las sociedades para- y post-industriales contemporáneas (p.3). Además, las nuevas tecnologías digitales y análogas, le aportan al arte una nueva sensibilidad a la hora de crear y pensar en el espacio, el contexto y en la forma de la obra la cual combina lo real con lo virtual

3. Simuladores de vida artificial.

Todo cuerpo es una máquina y las máquinas fabricadas por el artesano divino son las que están mejor echas, sin que, por eso, dejen de ser máquinas. Si solo se considera el cuerpo no hay ninguna diferencia de principio entre las máquinas fabricadas por hombres y los cuerpos vivos engendrados por Dios. La única diferencia es de perfeccionamiento y de complejidad. (Descartes, 1963, p.102)

Para la creación de estos autómatas se ha observado el comportamiento y acciones cotidianas de diferentes individuos sin el ánimo de señalar a nadie, es por ello que desde el inicio surgió un interés de conocer como sobrellevaban estos su vida ante la sociedad que en algunos casos son totalmente invisibles o simplemente vistos como un desecho. Estos personajes dependen todos los días de sustancias químicas que de una u otra manera las necesitan para seguir el transcurso de sus vidas y una de ellas necesita de su cuerpo para subsistir, todos ellos fueron reducidos por el tiempo y el espacio, confinados a vivir en condiciones de hacinamiento sometidos en la rutina, la rapidez con que el mundo va les impide la realización de objetivos que se plantean mentalmente, llevando a sus propios cuerpos al límite, así mismo están en la constante lucha por sobrevivir, que implica una labor diaria la cual conlleva a una lucha contra el propio cuerpo.

Esta investigación se tuvo en cuenta sus cuerpos frágiles y vulnerables, la respuesta que tienen ante los estímulos del mundo, partiendo desde la obra mil mesetas de Deleuze quien propone como ordenar un cuerpo individual a través de distintas prácticas y juicios que fijan la manera y modo de actuar de cada individuo, creando esa analogía del mundo moderno y las conductas humanas que se vuelven algo repetitivas. Para ello se llevara a cabo la construcción de cinco autómatas las cuales, son piezas con funciones automáticas que muestran el movimiento de un aparato compuesto por mecanismos y circuitos eléctricos, cuyo objetivo consiste en emular un comportamiento humano específico, tomando como punto de partida el concepto que plantea Haraway (1984) en su manifiesto, “Un ciborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción”(p.2), el cual encierra todas nuestras maneras de actuar, pensar y desenvolvemos en nuestro entorno y por ende se vuelven criaturas que habitan ambiguamente mundos naturales y artificiales, para Haraway Donna (1984) “todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en unas

palabras, somos ciborgs” esto quiere decir que reúne la ideas de la imaginación y las combina con la realidad material tomo esto desde mi pensamiento y forma de crear para dar paso a estos híbridos, realizando estos aparatos con un mestizaje de piezas, proponiendo la idea de nuevo cuerpo o fragmentos de cuerpo desarrollando así estos mutantes electrónicos, teniendo en cuenta la integración hombre máquina que sugiere Santiago Koval quien dice que hay una similitud entre el sistema humano con el sistema mecánico, en el cual ambos poseen movimiento, también menciona una interacción exógena la cual es producto de una lógica mimética de construcción de máquinas ósea que esto viene siendo una proyección y una réplica del modelo mecánico de las configuraciones naturales de lo humano, simulando de forma artificial al ser.

4.Sobre la obsolescencia programada.

Como plantea Orbach (2004) acerca de la obsolescencia programada, la durabilidad artificial se da cuando es producto de una estrategia de acortamiento de vida útil antes del lanzamiento del producto nuevo al mercado. Muchas veces es debido a la elección de los recursos y procesos productivos por parte del fabricante. En cambio, la obsolescencia programada es la estrategia de acortamiento de la vida útil del producto después de haber sido lanzado al mercado. Bajo esta estrategia el fabricante pretende convencer al consumidor de que reemplace su viejo producto por uno más nuevo haciendo que el tiempo de uso del viejo producto sea inferior a su vida útil real.

En las sociedades posindustriales, el principal centro de consumismo y producción es la tecnología, la cual ha tenido un papel muy importante en la cultura logrando que algunas prácticas artísticas se hayan involucrado con este medio, por eso hoy en día se utilizaron nuevos lenguajes en el arte como la máquina y el autómeta resultado de la unión y creación de un sistema moderno el cual muestra como las sociedades actuales usan la tecnología para representar y ver el mundo. El uso de esta involucra procesos complejos que, junto con la economía, la ciencia, la estética y el consumismo, están en relación directa, pues el arte se ha apropiado de estos conceptos y lo ha llevado a las prácticas artísticas.

El fenómeno de la obsolescencia está cada vez más presente en nuestras vidas y tiene una tendencia a seguir reproduciéndose debido al avance que se ha ido dando en el campo tecnológico, Popayán es una ciudad con una idea capitalista y consumista, se puede ver gran cantidad de electrónica desechada en las chatarrerías y a veces tiradas en las calles. Desde mi niñez pude observar en mi casa, una acumulación de objetos electrónicos dañados ya que mi padre tenía una venta y arreglo de electrodomésticos, me causaban mucha curiosidad ver toda una habitación llena de todas estas cosas, quede muy impactado, desde ese momento

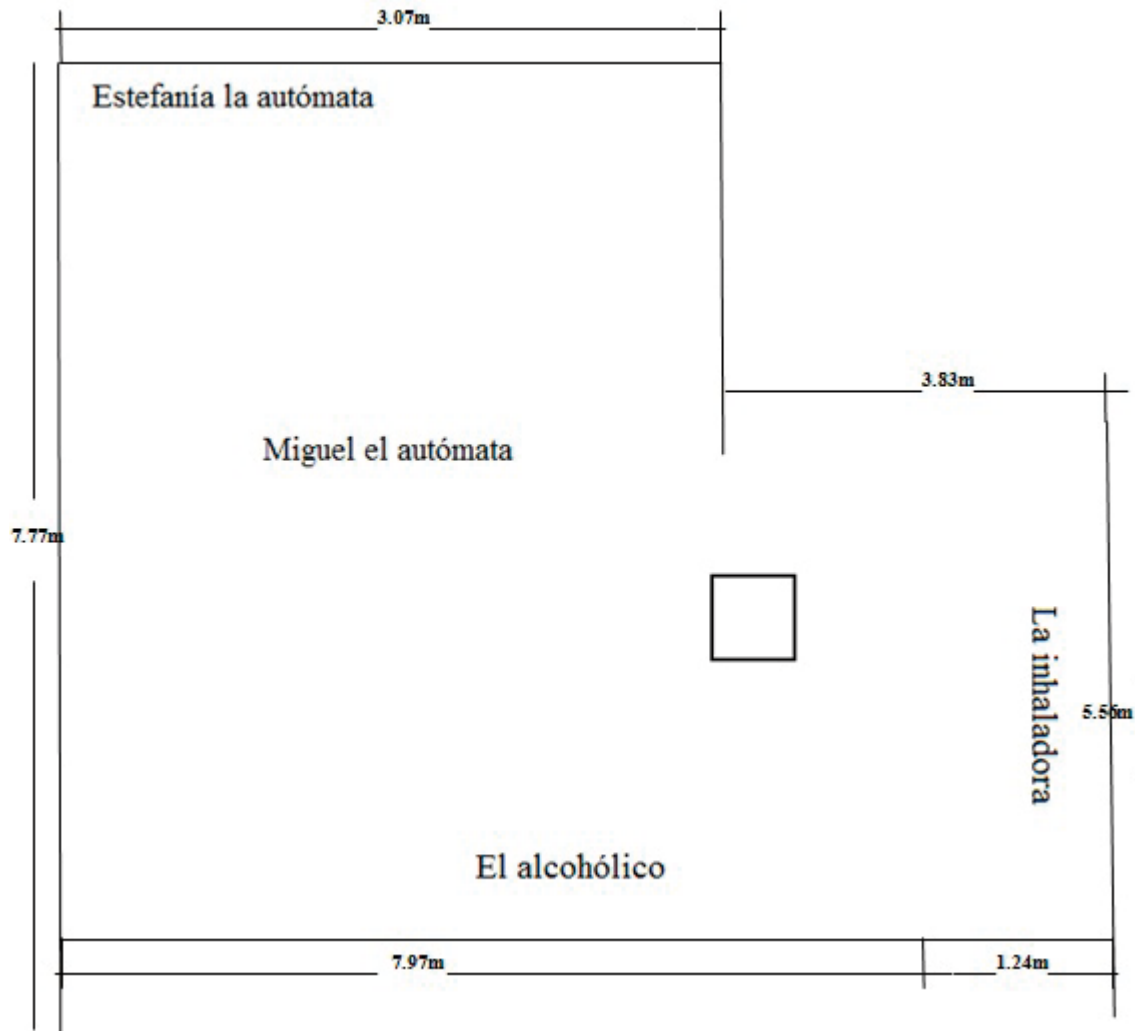
empecé a hacer pequeñas máquinas con ese material. Tiempo después empecé a observar que en la ciudad principal mente en los talleres, en donde arreglan estos aparatos que botaban cajas llenas de equipos de sonido, grabadoras, VHS y DVD ellos veían que no tenía arreglo y a la basura no se preocupaban por rescatar algunas de sus piezas, Se ha visto año tras año como los electrodomésticos y dispositivos han ido evolucionando adoptando grandes mejoras y a la vez mejor funcionalidad, sin embargo. Nace entonces la tendencia de comprar y tirar, conducta que genera miles de toneladas de basura electrónica con muy poco tiempo de uso además de producir un gran impacto en el medio ambiente e incrementando la contaminación; todo eso me inquietó mucho especialmente en los años de pregrado me genera la idea de reutilizar.

En las obras realizadas en este trabajo de grado se puede ver una mezcla de esculturas mecánicas con video e instalación, que cotejan el tiempo moderno, la decadencia de la tecnología y la idea de usar y tirar; todos estos objetos mecánicos y electrónicos recuperados se vuelven a resignificar y reutilizar, cobrando vida propia en las piezas, como afirma Dery(1998) la idea de “un arte del terror y de Frankenstein, animada por la política ciberpunk de insurrección «low-tech»” (p.115) dándole otro sentido a estas tecnologías que tienden a desaparecer por completo, además realizo una relación con estos materiales y los cuerpos humanos mencionados anteriormente, los cuales prácticamente también se vuelven un desecho de la sociedad donde son usados, depreciados y manipulados por el sistema, ahora bien el ser humano se ha mecanizado convirtiéndose en un engranaje de la maquinaria social.

5.Sobre las obras.

Toda esta tecnología en desuso, obsoleta o low tech junto con otros materiales me permitió crear todos estos autómatas y máquinas que se exhibirán, además pretendo rescatar esos objetos y crear estos híbridos con partes mecánicas, que son capaces de realizar acciones constantes, haciendo una alegoría a la vida cotidiana que se vuelve algo monótona; Para llegar a la creación de estas fue necesaria la experimentación con distintos materiales y técnica a la hora de componer. Algunas piezas se hicieron con sistemas y mecanismos eléctricos, muy complejos y otros simples que permitieron darle vida a la obra.

5.0.Montaje de las obras.



Plano de montaje, Sala de Artes Contemporánea, Universidad del Cauca

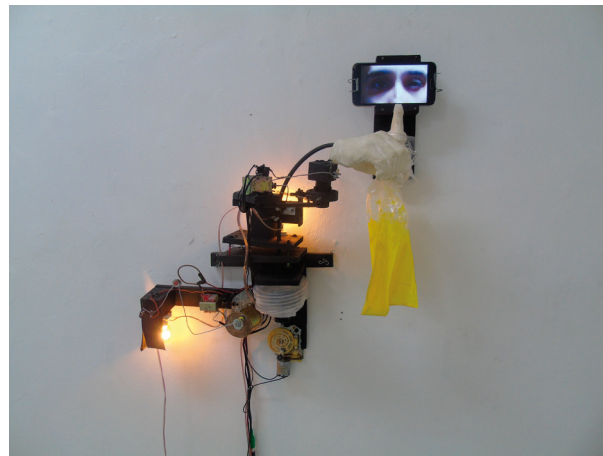
5.1. El alcoholíco.

Este es un autómata basado en un alcoholíco llamado Mario que reside en el barrio la esmeralda, me atrajo mucho el comportamiento que genera cuando está totalmente ebrio, cómo su cuerpo se ve afectado generando un desequilibrio mental y corporal, también observé como el mueve su cabeza de manera frenética y poco a poco su cuerpo va perdiendo el equilibrio hasta quedar tirado en la calle, lo tomé como referencia para la creación de este quien trata de emular todas estas acciones, esta pieza consta de una pantalla de un televisor pequeño fijado sobre una base rotatoria la cual transmitirá un video de su boca pronunciando incoherencias, de esta base saldrá una mano mecánica temblorosa y descoordinada que simula estar haciendo un brindis, y en otra pantalla más pequeña reproducirá un video de su cuerpo desorientado tirado en el piso.

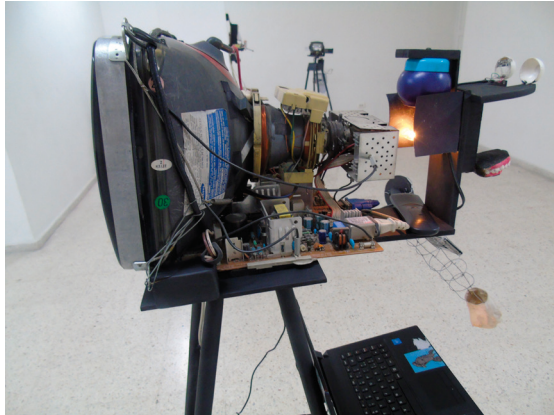


5.3.La inhaladora.

Erica es una mujer de 20 años de edad, su día a día es inhalar pegamento bóxer, esta sustancia le produce movimientos bruscos en sus piernas mientras que esta tirada en el suelo, es como si intentara patear a alguien o escapar de algo. Está compuesto por pantallas de celulares que reproducirán un video haciendo esta actividad, así mismo posee partes que accionan diferentes mecanismos, uno de ellos es el que simula inhalar bóxer, luego este acciona las piernas mecánicas que se moverán de un lado al otro replicando todos esos movimientos de su cuerpo desgastado y desnutrido



5.4. Miguel el autómata.



Su historia con la heroína empieza desde que él era un adolescente de 16 años, quien decidió probarla por primera vez inhalándola, su efecto pasó rápido, regresó a su casa como si nada, sin ningún tipo de malestar. Al pasar los días sintió necesidad y curiosidad de volverla a probar le pedía por segunda vez, decidió inyectarla, nunca pudo dejarla de consumir se volvió dependiente de la heroína y de cualquier droga que le ofrecían producto de esto el deambula por las calles de Popayán con su ropa harapienta y mal oliente. *“Llevo 10 años en este mundo perdí mi familia, mi vida todo, ya no me reconozco al verme en un espejo, como de la basura y a veces la gente me regala monedas y si es tanto mis ganas de consumir y no tengo como me toca robar, me hace ver el mundo distorsionado que corre muy lento”*, cuenta el.



Basándome en el comportamiento de Miguel cuando está bajo los efectos de la heroína, he decidido hacer un autómata que puede ver a través de una cámara al mismo tiempo que transmitirá en tiempo real esta estará colocada en un mecanismo de unos ojos que se mueven de derecha a izquierda y pueden parpadear, de igual manera ira conectada a un computador con un programa que detectara los rostros de los espectadores, los cuales al ser vistos en la pantalla colocada atrás de la máquina no será sus rostros si no, el rostro de este personaje, acercándose a la idea de que cualquiera de nosotros puede ser él, también tiene un brazo, en el ira incrustado una pantalla de un celular que reproducirá un video de este sujeto inyectándose heroína.

5.5. Estefanía la autómeta.

“mientras me ducho voy imaginado como será mi próximo cliente, salgo del baño voy caminando hacia el closet, me asomo en el espejo con una autoestima muy alta veo que cada vez estoy más bonita, miro que ponerme hoy, me coloco un jean muy ajustado y una camisa muy sexi. Los clientes solo me contactan por whatsapp ellos no pueden ver mi cara solo coloco fotos de mi cuerpo en poses muy provocadoras, la rutina casi siempre es la misma día a día, donde me contactan, me depilo, me baño, me arreglo y salgo al lugar donde me esperan, algunas veces se repite toda esta rutina en el día con distintos clientes”, cuenta ella. Este autómeta está compuesto por una pantalla de televisor que reproducirá un video de uno de sus clientes tocándose así mismo, tiene un dispositivo en la parte de abajo del televisor que emula una eyaculación masculina, arrojando un líquido parecido al semen, en la pantalla de la parte de arriba reproducirá un video de la boca de Estefanía contando como es la monotonía de su vida y lo que le ofrece a su cliente; solo me enfoco es esa parte de su rostro porque ella como prepago a la hora de venderse por medio de una aplicación de celular, no enseña su cara, prefiere tener ese anonimato hasta que ya se ve con su cliente cara a cara, este trabajo sigue siendo un anonimato para su familia y personas muy allegadas a ella.



Bibliografía

Bertola, E., (1973), *El arte cinético. El movimiento y la transformación: análisis perceptivo y funcional*, Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.

Córdoba, S., (2007), *La representación del cuerpo futuro*. (Tesis de grado para optar por el título de Doctorado en Bellas Artes), España.

Dubois, P., (2000), *Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general Del libro: Video, Cine*, Universidad de Buenos Aires.

Francastel, P., (1961), *Arte y técnica, en los siglos XIX Y XX: fenómeno de cultura*. España.

García, A., (2008), *El video en el espacio: un nuevo espacio de sentido*.

Video, esculturas, objetos e instalaciones, Buenos Aires

Giannetti, C., (2002), *Estética digital Sintonía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: Libro publicado por: Angelot.

Giannetti, C., (2004), *EL ESPECTADOR COMO INTERACTOR Mitos y perspectivas de la interacción*, Conferencia pronunciada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela.

Le Breton, D., (2002), *Antropología del cuerpo y modernidad*, Buenos Aires.

Marchan FIZ, S., (1994), *Del arte objetual al arte concepto*. Madrid, Editorial Akal.

Moñux, D., (2001), *Historia de la Automática Una introducción al estudio de los autómatas y el control desde la historia de la tecnología*, España.

Morris, W., (1997), *Arte y sociedad industrial*. Valencia: Edita Fernando Torres.

Sontag, D., (2005), *Temas de inteligencia artificial*. Buenos Aires Argentina: Prolam S.R.L.

Strand, S., (1982), *Máquinas*. Madrid: Una historia ilustrada. Edit. Hermann Blume.

Webgrafía

Alonso, R. *Elogio de la low-tech*, Documento en Pdf.

www.proa.org/esp/news-nota.php?id=940.pdf

Dery, M. *Velocidad de escape*, Documento en Pdf.

<https://cybermedios.org/2015/02/17/velocidad-de-escape-libro-para-descargar.pdf>

Koval, S. *Androides y Posthumanos La integración hombre-máquina*. Documento en Pdf.

www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/santiago_koval1.pdf

Haraway, D. *Manifiesto Ciborg*. Documento en Pdf.

www.icesi.edu.co/blogs/antro.../files/2012/.../Haraway_MANIFIESTO-CYBORG.pdf