

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO: «HISTORIA(S) DEL ARTE DE LOS MEDIOS»

Informe del proyecto «Invenciones en los bordes de la historia»

Andrés Burbano

Profesor del Departamento de Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño (Universidad de los Andes, Bogotá)

Fecha de presentación: octubre de 2013

Fecha de aceptación: noviembre de 2013

Fecha de publicación: noviembre de 2013

Resumen

Este texto es un informe escrito en primera persona sobre el proceso y los resultados del proyecto de investigación «Invenciones en los bordes de la historia. Resignificación de tecnologías mediales desde América Latina». El proyecto estudia en el plano histórico diversas tecnologías visuales, sonoras y computacionales que fueron propuestas y desarrolladas en América Latina en paralelo a otras similares en diferentes latitudes del globo. La pregunta fundamental confronta las razones históricas y culturales por las cuales las tecnologías propuestas desde América Latina son, en general, desconocidas, mientras otras similares hicieron aportaciones fundamentales a la cultura de los siglos XIX y XX. Finalmente el proyecto propone el concepto de «resignificación» como alternativa y complemento a conceptos que vienen de los campos de la historia y la arqueología de los medios. El marco de desarrollo del proyecto se hizo desde una perspectiva teórica y también práctica. Esta investigación es el resultado de mi disertación doctoral en el programa Arte, Medios y Tecnología de la Universidad de California en Santa Bárbara y fue desarrollado entre los años 2007 y 2013.

Palabras clave

historia, resignificación de las tecnologías, arte, historia de los medios

Report of the project “Inventions on the edges of history”

Abstract

This firsthand report describes the process and results of a research project, titled “Inventions on the edges of history. Re-signification of Latin American media technologies”, which explores the history of several visual, audio and computation technologies developed in Latin America in parallel with other similar developments in other latitudes. It also analyses the historical and cultural reasons behind the Latin American technologies remaining largely unknown,

even as similar technologies made fundamental contributions to nineteenth and twentieth century culture elsewhere. The project also proposes “re-signification” as an alternative and complementary concept to media history and archaeology concepts. The research project, developed between 2007 and 2013 and framed in both theoretical and practical terms, is described in a doctoral dissertation for the Art, Media and Technology programme of the University of California at Santa Barbara.

Keywords

technologies redefinition, history, art, media history

Enfocado desde el año 2007 en la necesidad de establecer un diálogo con la arqueología de los medios con la convicción de elaborar una respuesta y, de tal modo, contribuir a la discusión en curso en lugar de adaptar sus perspectivas y metodologías de una manera pasiva, después de años de búsqueda de alternativas en términos de casos de estudio y de formas de hacer investigación, la respuesta tomó forma en el proyecto «Inventiones en los bordes de la historia. Re-significación de tecnologías mediales desde América Latina».

«Inventiones en los bordes de la historia» es un proyecto de investigación, una ruta arriesgada de compromiso teórico y práctico, que parte de la necesidad de extender las aportaciones hechas por autores como Siegfried Zielinski y Erkki Huhtamo, entre otros, para, finalmente, proponer el concepto de «**resignificación**» como una alternativa conceptual y pragmática a sus aportaciones a la arqueología de los medios. En los últimos cinco años hemos visto que estos autores han hecho hincapié en sus particulares maneras de pensar la arqueología de los medios; en el caso de Zielinski, el esfuerzo más notorio es el de consolidar su concepto de «variantología», que es una extensión de su anarqueología de los medios; por su lado, Huhtamo hace hincapié en la noción del «topos» como el concepto fundamental de su perspectiva. Los dos autores coinciden, en principio, en que no existe un límite temporal para preguntarse por la presencia de los medios o las tecnologías en la cultura; en el caso del proyecto «Inventiones en los bordes de la historia», se hace también hincapié en el hecho de que esa operación debe ser trasladada también al aspecto geográfico. Es decir, no existe un límite respecto a los lugares, espacios, continentes, islas, donde se puede preguntar o investigar la historia de los medios y las tecnologías.

El proyecto empezó como un ejercicio de mapeo de inventiones, artefactos, técnicas, tecnologías audiovisuales y computacionales desarrolladas en América Latina o propuestas por latinoamericanos. Esto se hizo tomando como base las enigmáticas visualizaciones que aparecen en el último capítulo del libro *Deep Time of The Media*, en el que aglomeraciones de pequeños cuadrados representan la presencia de historias relevantes para una arqueología de los medios en lugares fuera de lo convencional. Así, se mapean ciudades como Riga, Budapest o San Petersburgo, en lugar de los centros tradicionales de los medios como París, Nueva York, Los Ángeles o Tokio. Sin duda, esto fue inspirador y marcó la ruta de mapeo de casos de estudio en América Latina, en

donde se identificaron, en un principio, más de treinta posibles casos. El mapeo continúa y se han clasificado más de ochenta al día de hoy.

Aunque la actividad de mapear es crucial, también es importante desconfiar de la visión totalizadora de los mapas para adentrarse de lleno en el territorio y en los casos de estudio. Por supuesto que resulta inabarcable hacer investigación sobre todos los casos de estudio mapeados a la vez, por eso se seleccionaron tres casos de estudio que pueden ser representativos, una especie de triángulo que permite desarrollar una metodología de investigación que eventualmente se puede aplicar a otros casos con configuraciones similares.

Otra influencia fundamental en las instancias iniciales del proyecto fueron los trabajos de varios escritores que abordan problemas de la historia de la tecnología y de los medios desde América Latina. Entre ellos, unos de los más notables son los trabajos de Eden Medina sobre el Proyecto Cybersyn en Chile, el trabajo de Rubén Gallo sobre el impacto de tecnologías como la radio en las vanguardias literarias después de la revolución mexicana y el caso del libro *Luz & Letra* de Eduardo Kac sobre pioneros en las artes y las tecnologías en Brasil. Cada uno de estos textos se convirtió en un consejero en la manera de abordar los temas que quería estudiar en esta investigación.

Así se decidió trabajar sobre tres casos de estudio, uno en Chile, otro en México y otro en Brasil. En principio la investigación estaba orientada a identificar fuentes primarias y a esclarecer hasta qué punto era posible estudiar seriamente dichos casos de estudio. Esto implicó revisión de patentes, lectura de diarios escritos a mano, revisión de documentos inéditos, viajes, visitas a archivos, entrevistas, etc. La primera lección fue un respaldo a la importancia del estudio de cada uno de los casos propuestos. Por otro lado, se hicieron evidentes varias dificultades en el proceso. Por ejemplo, el gran problema que implica la dispersión de la evidencia histórica, la desaparición irremediable de información importante y la tergiversación de muchos de los hechos del pasado. Así pues, en principio se debe caminar sobre el fuego y se debe proceder como un abogado del diablo. Después de intentar articular cada una de las piezas del rompecabezas, es crucial devolverse y contrastar los encuentros con los planteamientos teóricos iniciales. Esto es clave, porque en varias ocasiones lo encontrado en la investigación reta y cuestiona los planteamientos conceptuales originales.

Ahora, creo pertinente describir brevemente los casos de estudio seleccionados:

Estudio de caso 1: En 1839 en São Paulo, Brasil, el joven francés Hercule Florence publica una curiosa carta, escrita en un tono agríduce, en el periódico *A Phenix*. La carta es una respuesta al anuncio de la invención del daguerrotipo en Francia. En la carta Florence expone dos de sus invenciones. La primera es el resultado de sus experimentos sobre la impresión de documentos gracias a la acción de la luz, o lo que él llama *photographie*. Florence dice que, aunque él inventó este procedimiento varios años antes de los resultados de los que se informaron en Europa, no va a disputar la invención hecha en Francia con nadie porque «muchas personas pueden tener la misma idea» y sobre todo porque «sus resultados nunca llegaron a ser completamente satisfactorios para él debido a las limitaciones que experimentó mientras trabajaba en ella». Esta carta es la Piedra Rosetta que nos permitirá descifrar lo que ocurrió con la invención de la técnica fotográfica de Florence y por qué los esfuerzos para llamar la atención sobre su trabajo no tuvieron éxito.

Estudio de caso 2: En la Ciudad de México, en 1941, Guillermo González Camarena recibe una carta en respuesta a su previa solicitud a la Secretaría de Comunicaciones y Asuntos Públicos en la que pedía ayuda monetaria para obtener una patente en los Estados Unidos por su «adaptador cromoscópico para aparatos de televisión», un temprano sistema de televisión en color que consistía en un engranaje de bajo costo con dos adaptadores, uno para la cámara y otro para el televisor, que transforman los dos dispositivos originalmente en blanco y negro en aparatos de televisión en color. La carta que recibe como respuesta explica que, lamentablemente, el Gobierno mexicano no tiene fondos para apoyar este tipo de iniciativas. Gracias a un largo y curioso proceso de recaudación de fondos, Guillermo González Camarena recibirá la patente 2296019 por su sistema de televisión en color en los Estados Unidos el 15 de septiembre de 1942. Esta fue una de las varias patentes que el ingeniero mexicano obtuvo y es un testimonio de sus primeros trabajos técnicos y creativos de televisión electromecánica en color. Dicha patente se otorgó casi al mismo tiempo que una concedida al inventor húngaro Peter Goldmark por una invención similar. El invento de Goldmark fue implementado poco más tarde por la CBS en los primeros años de la emisión de televisión en color en los Estados Unidos.

Estudio de caso 3: En Santiago de Chile, en 1980, José Vicente Asuar publica en la *Revista Musical Chilena* un documento titulado «Un sistema para crear música con un Microcomputador». En ese documento se describe con detalle, con un lenguaje académico preciso, la construcción, la implementación, el desarrollo y los resultados obtenidos con el «Computador Digital Analógico Asuar o comdasuar», un microcomputador construido por él mismo en 1978 con el objetivo principal de ser usado para la composición musical. Por supuesto, esta tarea incluyó escribir el *software* en lenguaje de máquina, reunir y ensamblar todo el *hardware* necesario. Asuar construyó el

microcomputador después de adquirir el microprocesador Intel 8080, también llamado «el primer microprocesador realmente utilizable». De hecho, la construcción del comdasuar es el resultado de casi diez años de experiencia previa trabajando en el campo de la música por computadores con otros equipos, como el PDP-8. El Intel 8080 fue el microprocesador utilizado en el influyente Altair 8080, la máquina que comenzó la fiebre por los computadores personales en los Estados Unidos. Por solo mencionar un ejemplo, Bill Gates desarrolló la primera versión de su BASIC para el Altair 8080.

Después de trabajar de manera enfocada en los casos de estudio, sale a relucir algo importante a nivel abstracto: la necesidad de una especie de doble operación teórica sincrónica que tiene que ver con la pertinencia de los marcos conceptuales a la hora de abordar los problemas estudiados. Me refiero al trabajo paralelo de lo que podríamos llamar un marco teórico general, que permite ver los casos de estudio en términos macro, donde son explicados como invenciones y como innovaciones truncadas, pero a la vez cada caso de estudio exige la incorporación de conceptualidades específicas y propias del campo; por ejemplo, a la hora de trabajar sobre el caso de Hercule Florence, los conceptos que vienen de la historia de los medios y de la arqueología de los medios en términos generales no son suficientes para hablar de las especificidades de los orígenes técnicos y culturales de la fotografía, así, el texto *Hacia una filosofía de la fotografía* de Flusser iluminó y tuvo un papel fundamental en la comprensión de la llamada *photographie*. Por supuesto, Flusser difícilmente ayuda a entender la música por computador del caso del Comdasuar, es decir, varios elementos conceptuales eran precisamente localizados. Esta doble operación conceptual fue crucial porque hace que cada caso de estudio gane en textura reflexiva y se evite el riesgo de que los conceptos provenientes de la historia y de la arqueología de los medios se vuelvan un *deus ex machina*.

Paralelamente al análisis de estos casos de estudio, creció mi interés por profundizar en textos de tipo teórico sobre la historia de la tecnología y de los estudios en tecnología y sociedad escritos en América Latina. Encontré fuentes valiosas que eventualmente no son muy conocidas en el campo de los estudios de ciencia, tecnología y sociedad a escala mundial, pero que aportan enormemente a la hora de entender ese «tejido sin costuras» que es la relación entre tecnología y sociedad. Indagando sobre escritos en este campo se hacía evidente que la reflexión sobre la tecnología y la sociedad tiene una historia extensa en las últimas cuatro décadas en diferentes países de América Latina. Textos de autores como Sábato, el hermano del escritor de ficción, son una muestra de la riqueza del campo. En dicha búsqueda encontré el trabajo del teórico argentino Hernán Thomas, quien, desde la Universidad Nacional de Quilmes en Argentina, ha desarrollado un cuerpo de ensayos relevantes, que tocan temas que van desde las políticas nacionales de ciencia y tecnología hasta el proceso sociotécnico que hay detrás del vino Malbec en el país austral.

En particular, su concepto de «resignificación de las tecnologías» resultó de gran utilidad, porque a través de este concepto Thomas quiere retratar, aprender y elaborar sobre la reutilización creativa en América Latina de equipos tecnológicos que rompen el programa de sus creadores y comercializadores. Se refiere, en principio, a equipos o partes de ellos que eventualmente se usan para fines totalmente inéditos y disímiles de aquellos para los que fueron creados. Lo que más me interesó de esta propuesta es la atención a la movilización de los significados de las tecnologías y de los significados de esos procesos de adaptación tecnológica. La definición de «resignificación de tecnologías» que propone Hernán Thomas es la siguiente:

«Las operaciones de resignificación de tecnología implican la reutilización creativa de cierta tecnología previamente disponible. Las operaciones de resignificación de tecnología no son meras alteraciones “mecánicas” de una tecnología, sino una reasignación de sentido de esa tecnología y de su medio de aplicación. Resignificar tecnologías es renacionalizar conocimientos, artefactos y sistemas. El conocimiento requerido es —en muchos casos— de la misma índole que el que exige, por ejemplo, la fabricación de la maquinaria original, y es similar en sus condiciones y características a la actividad de diseño básico. Las operaciones de resignificación de tecnología se sitúan en la interfase entre las acciones sociales de desarrollo tecnológico y las trayectorias tecnológicas de concretos grupos sociales, en el “tejido sin costuras” de la dinámica socio-técnica: ese “estilo tecnológico” sólo es realizable dadas ciertas condiciones de interjuego entre las dotaciones tecnológicas (conocimientos, capacidades, artefactos, sistemas), las condiciones sociales, las condiciones político-económicas, las constituciones ideológicas de los actores sociales» (Thomas, 2008).

En ese sentido, lo que mi proyecto propone es reubicar ese concepto inicial de «resignificación de las tecnologías» en el campo de la historia de los medios. Esta es una operación riesgosa pero prometedora, la cual describe bien lo que se está haciendo al profundizar en los procesos pragmáticos relacionados con los casos de estudio, intentando explorar las funcionalidades de las tecnologías mediales para reubicarlas hoy, intentando exponer nuevamente el conocimiento que hay detrás de las propuestas técnicas y por último agitando los niveles de sentido asociados a ellas. En última instancia, lo que se intenta movilizar, al convocar las tecnologías del pasado, es una resignificación de estas, incluso por el hecho de que vuelven y aparecen pero como constructos históricos, por así decirlo. Es oportuno pues hackear conceptual y prácticamente esas viejas tecnologías, hackearlas en su significado y en su operatividad para hacerlas pertinentes en el presente.

Un componente fundamental de la resignificación que se propone en esta investigación, que es uno de los aspectos distintivos de esta aproximación, es la necesidad de hacer un trabajo práctico como parte de la investigación para entender mejor las tecnologías de medios estudiadas. Esto, en principio, surgió como un imperativo para aclarar

la consistencia de la descripción de ciertos elementos técnicos, ya sea en lo relativo a la química, la óptica, la electromecánica o el software de las tecnologías estudiadas. Lo interesante es que, por ejemplo, al trabajar con el cloruro de oro, que es el compuesto químico que Hercule Florence utilizó para sus experimentos en *photographie*, muchos de los aspectos que parecían irrelevantes consignados en los diarios resultan ser cruciales a la hora de entender su operatividad técnica. Así, para cada caso de estudio, se hicieron pruebas y reproducciones de las técnicas estudiadas total o parcialmente.

En el caso de la investigación en torno a la historia de la fotografía, se hicieron pruebas químicas con sales de oro y con amonio; en el caso de la televisión en color se hicieron pruebas electroópticas con filtros de colores (rojo, verde, azul) y con motores; y en el caso del computador se hizo un modelo completo en términos de software que «calca» la operatividad del sistema original, pero que trabaja en una Raspberry Pi. Por supuesto esto no significa que se están volviendo a utilizar dichas tecnologías de un modo literal, sino, más bien, que se hacen modelos técnicos para poder contribuir a la comprensión del objeto de estudio histórico que se ha ido construyendo a través de la investigación previa. Así, el modelo abstracto se hace más robusto y realmente expresa el valor creativo de los inventores. Contraintuitivamente, la tarea no es fácil. Por solo mencionar un ejemplo, reproducir los experimentos hechos en 1833 por Hercule Florence y obtener resultados consistentes en épocas contemporáneas con las técnicas fotográficas descritas por él tomó alrededor de un año. No hay nada trivial en la reproducción hoy por hoy.

Paralelamente, el encuentro más importante e inesperado en este sentido vendría por el lado estético. La gran diferencia entre investigar sobre tecnologías en términos generales e investigar sobre tecnologías de medios es que las segundas tienen como resultado la producción de imágenes, sonidos y experiencias interactivas, es decir, el universo estético está directamente relacionado con ellas. Donde creo que podemos identificar una aportación del proyecto «Invenciones en los bordes de la historia» es en el hecho de reproducir las tecnologías, de ponerlas a funcionar de nuevo en parte o en su totalidad. Esto hace que sea posible reexplorar los elementos estéticos ligados a las tecnologías, o más bien a lo que se produce con dichas tecnologías, sean estas imágenes estáticas, imágenes en movimiento o música. En este proceso se entendieron y valoraron de un modo más adecuado diversas propiedades del color, brillo, contraste, timbre sonoro, de los fragmentos de evidencia que aún subsisten de las tecnologías originales estudiadas, de las cuales se ha hablado poco y que, en realidad, resultan fundamentales para entender esas tecnologías.

Por esta razón, se decidió que uno de los resultados de esta investigación, además de un documento de más trescientas páginas que incluye traducciones, transcripciones, entrevistas, etc., es la creación de talleres de trabajo práctico para poner nuestras manos en estas tecnologías, o en modelos prácticos contemporáneos de ellas para ser

más precisos. Lejos de pensar que el lugar para mostrar los resultados de esta investigación sean los museos, detrás de vitrinas de vidrio, se pensó en dinamizar estas tecnologías como productoras de imágenes, sonido e interacción, pero sobre todo de sentido. Estos tiempos posdigitales son un momento adecuado para ser los nuevos usuarios de estas tecnologías que originalmente tuvieron, en realidad, muy pocos usuarios o, quizás, justamente por carecer de ellos no lograron tener el impacto que pudieron tener. Al ser usuarios de estas tecnologías podemos ser, de algún modo, cocreadores contemporáneos de las mismas.

Para terminar, me gustaría aclarar que cuando se contextualiza esta investigación en el marco de América Latina, o mejor respecto a América Latina, se está haciendo hincapié en la importancia del debate sobre los orígenes de la expresión «América Latina». Se utiliza esta expresión justamente porque se conoce el debate y no porque se ignore, es una respuesta a una visión un poco turística del problema, que ha sido derivada de una lectura superficial de importantes textos que cuestionan o, más bien, exponen los hilos de poder y tensión entre Europa y América que dieron origen a la popularización del término «Latinoamérica» o a la expresión «América Latina». Sin duda este marco dará espacio para nuevos textos sobre este proyecto.

Bibliografía seleccionada

- ASUAR, J. V. (1980). «Un sistema para hacer música con un microcomputador». *Revista Musical Chilena*. Vol. 34, n.º 151, págs. 5-28.
- BURBANO, A. (2007). «Introducción». En: ZIELINSKI (autor). *Genealogías, Comunicación, Escucha y Visión*. Bogotá: Universidad de los Andes, pág. 13.
- CASTRO-GÓMEZ, S. (2006). *La hybris del punto cero. Ciencia, raza e ilustración en la Nueva Granada (1750-1816)*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, págs. 21-65.
- CUBITT, S. (2006). «Entrée: The Object of Film and the Film Object». *The Cinema Effect*. Cambridge Massachusetts: MIT Press, págs. 1-12.
- ESCOBAR, A. (2011). *Encountering Development: The Making and Unmaking of the Third World*. Nueva York: Princeton University Press, pág. 208.
- GALLO, R. (2005). *Mexican Modernity. The Avant-Garde and the Technological Revolution*. Cambridge Massachusetts: MIT Press.
- GITELMAN, L. (2006). «Epilogue: Doing Media History». *Always Already New Media, History, and the Data of Culture*. Cambridge Massachusetts: MIT Press, págs. 151-156.
- GONZÁLEZ CAMARENA, G. (1940, 19 agosto). «Adaptador cromoscópico para aparatos de Televisión». Patente mexicana 40235, págs. 1-14.
- GRAU, O. (2010) (ed.). «Introduction». *MediaArtHistories*. Cambridge Massachusetts: MIT Press, págs. 2-14.
- GUARDIOLA, O (2010). *What if Latin America Ruled the World*. Nueva York: Harper Torchbooks, págs. 286-322
- HEIDEGGER, M. (1982). *The Question Concerning Technology, and Other Essays*. Nueva York: Harper Torchbooks, págs. 3-35.
- HUHTAMO, E.; PARIKKA, J. (2011). «Introduction: An Archaeology of Media Archaeology». En: *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press, pág. 1.
- HUHTAMO, E. (2011). «Dismantling the Fairy Engine: Media Archaeology as Topos Study». En: E. HUHTAMO y J. PARIKKA (eds.). *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press, págs. 27-47.
- KAC, E. (2004). *Luz & Letra. Ensaíos de arte, literatura e comunicação*. Río de Janeiro: Editora Contra Capa, pág. 380.
- KAC, E. (2010). *A Radical Intervention: Brazilian Electronic Art, Documents, Essays and Manifestoes*. *Leonardo Journal Special Project*. [en línea]. <<http://leonardo.info/isast/spec.projects/brazil.html>>.
- KITTLER, F. (1992). *Discourse Networks, 1800/1900*. Palo Alto: Stanford University Press, pág. 229-264.
- KOSSOY, B. (1980). *Hercules Florence: A Descoberta Isolada Da Fotografia No Brasil*. Sao Paulo: Edusp, pág. 190.
- MEDINA, E. (2008, octubre-noviembre). «Big Blue in the Bottomless Pit: The Early Years of IBM Chile». *IEEE Annals of the History of Computing*. *IEEE Computer Society*. págs. 26-41.
- MEDINA, E. (2011). *Cybernetic Revolutionaries. Technology and Politics in Allende's Chile*. Cambridge Massachusetts: MIT Press, págs. ix-xii.
- THOMAS, H. (2008). «Estructuras cerradas versus procesos dinámicos: trayectorias y estilos de innovación y cambio tecnológico». *Actos, actores y artefactos. Sociología de la Tecnología*. Bernal: Editorial de la Universidad Nacional de Quilmes, págs. 217-262. (2008).
- TOWNSEND S. J.; TAYLOR, D. (2011). «Introduction». *Stages of Conflict A Critical Anthology of Latin American Theater and Performance*. Michigan: University of Michigan Press, pág. 27.
- WINNER L. (1986). «Do artifacts have politics?». *The whale and the reactor: a search for limits in an age of high technology*. Chicago: University of Chicago Press, págs. 19-39 (1986).
- ZIELINSKI, S. (2006). *Deep Time of The Media*. Cambridge Massachusetts: MIT Press, págs. 255-280.
- ZIELINSKI, S.; WAGNERMAIER, SILVIA M. (2005) (eds.). «Depth of Subject and Diversity of Method, An Introduction to Variantology». *Variantology 1, On Deep Relations of Arts, Sciences and Technologies*, n.º 1, pág. 10.
- ZIELINSKI, S; FÜRLUS, E. (2007) (eds). «Introduction: Ars brevis umbrae et lucis». *Variantology 3 On Deep Relations of Arts, Sciences and Technologies In China and Elsewhere*, n.º 3. págs. 7-14.
- ZIELINSKI, S; FÜRLUS, E. (2008) (eds). «Introduction: Ex Oriente Lux». *Variantology 4 On Deep Relations of Arts, Sciences and Technologies In the Arabic-Islamic World and Beyond*, n.º 4, págs 7-18.

Cita recomendada

BURBANO, Andrés (2013). «Informe del proyecto “Invenciones en los bordes de la historia”». En: Pau ALSINA (coord.). «Historia(s) del arte de los medios» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 13, pág. 56-61. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].
<http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n13-burbano/n13-burbano-es>
<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i13.1996>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV



Andrés Burbano

Profesor del Departamento de Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño (Universidad de los Andes, Bogotá)
aburbano@uniandes.edu.co

Andrés Burbano, originario de Colombia, explora las interacciones entre arte, ciencia y tecnología en varias capacidades: como investigador, como artista individual y en colaboración con otros artistas, diseñadores, ingenieros y científicos. El trabajo de Burbano empezó en el vídeo documental (tanto en ciencia como en arte), el arte sonoro y de las telecomunicaciones y va hasta la exploración de narrativas algorítmicas cinematográficas. El amplio espectro de su obra marca la importancia o más bien la prevalencia del trabajo interdisciplinario y colaborativo en el campo del arte mediático.

Obtuvo su doctorado en el programa Arte, Medios y Tecnología de la Universidad de California con una investigación sobre la historia de la tecnología medial en América Latina. Actualmente es profesor del Departamento de Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de los Andes en Bogotá, Colombia.

Universidad de los Andes
 Carrera Primera, 18A-12
 Bogotá, D.C.
 Colombia