

Temporada imágenes y sonidos experimentales: saberes, oficios y tecnologías del común

Esta temporada del Medialab Cinemateca propone pensar la creación audiovisual como un “**hacer con las manos**”, donde la técnica se desprende de lo industrial para volverse Techne: un saber-hacer que entrelaza experimentación digital y material, artesanía, cuidados y conocimiento colectivo. Inspirada en la noción de **cosmotécnica** de Yuk hui, que rechaza una visión única y universal de la tecnología para proponer que cada cultura moldea sus propias herramientas según su cosmovisión, esta temporada se sumerge en la búsqueda de estéticas situadas, explorando cómo cada comunidad construye sus propios dispositivos para narrarse.

En este marco, la co-creación y la experimentación visual y sonora se entienden como espacios de formación de soberanía, donde la experimentación con la materialidad del audiovisual, los cruces de saberes, el hacer con las manos y la construcción de conocimiento colectivo son motores de innovación y generadores de otras formas del hacer audiovisual.

Desde la perspectiva de las Artes Audiovisuales, la temporada propone el trabajo con procesos artesanales, electrónicos y computacionales aplicados al desarrollo de imágenes y sonidos que, puestos en diálogo con las narrativas experimentales, permiten explorar y expandir las formas de ver, escuchar y sentir el contexto, y funcionan como herramientas de experimentación desde una lógica del cuidado y la sostenibilidad. En estrecha relación con este enfoque se inscribe la noción de **tecnodiversidad**: una perspectiva que rechaza la idea de una tecnología universal y homogénea para reconocer que cada cultura, territorio y comunidad moldea sus propias herramientas según su cosmovisión, sus necesidades materiales y sus formas de organización social.

Con esta noción de tecnodiversidad en relación a la creación audiovisual y entendiendo el contexto local de la ciudad, la temporada propone tres ejes conceptuales:

EJES CONCEPTUALES:

1. Sostenibilidad y permanencia de procesos

Este eje propone que la sostenibilidad audiovisual tiene que ver tanto con reciclar y reparar equipos así como con construir infraestructuras culturales que perduren y puedan ser apropiadas por las comunidades donde el conocimiento construido colectivamente sobre las artes audiovisuales pueda ser consultado, reutilizado y resignificado; es decir, pensar el archivo como un organismo vivo que alimenta y es alimentado por quienes lo habitan.

Para entender esta práctica, resulta fundamental Hackteria (hackteria.org), plataforma global de arte biológico de código abierto fundada en 2009. Como recurso wiki-web, Hackteria desarrolla un archivo colaborativo de bioarte, biología DIY (Do it yourself) y experimentación electrónica que permite a científicos, hackers y artistas compartir conocimientos, organizar talleres y laboratorios temporales desde cualquier lugar del mundo, sin depender de instituciones fijas. Este modelo de infraestructura cultural compartida permite que los saberes técnicos generados en un taller puedan ser consultados, replicados y resignificados por nuevas comunidades de practicantes, garantizando que la memoria técnica se convierta en patrimonio común más allá de la duración de un proyecto específico.

2. Co-creación y laboratorios de intercambio

Este eje entiende el Medialab como un nodo donde el conocimiento técnico se hibrida con saberes ancestrales, barriales y de oficio a través de trueques de saberes para la creación audiovisual. Se trata de romper la

jerarquía entre "quien sabe de tecnología" y "quien sabe del territorio", proponiendo que ambos cuerpos de conocimiento son igualmente necesarios para construir narrativas situadas.

En este sentido, un ejemplo de este cruce es asimtria.org, plataforma peruana de creación colectiva con tecnologías libres que funciona desde 2006 en Perú y colabora con proyectos en Argentina, Ecuador, Colombia, México y Chile. A través de un modelo de aprendizaje, realización y transferencia compartida, asimtria.org desarrolla festivales, talleres, ciclos de proyección y espacios de investigación donde tecnologías electrónicas, análogas y digitales se ponen al servicio de comunidades que exploran la memoria y el territorio desde sus propias cosmovisiones. Su trabajo se identifica con los valores del **Iskay Yachay** (dualidad del saber andino) y el **Sumaq Kawsay** (buen vivir), articulando lo técnico con lo estético y lo comunitario. Este proyecto evidencia cómo el trueque de saberes puede ser un acto de reconocimiento mutuo que fortalece la identidad cultural y genera nuevas formas de hacer, donde el software libre, el hardware abierto y las prácticas de escucha colectiva se convierten en herramientas de soberanía tecnológica para comunidades que narran su propio presente.

3. Artesanía digital y baja tecnología

Este eje propone alejarse de la lógica de la alta tecnología industrial para enfocarse en la "dimensión artesanal" de la creación audiovisual. El objetivo es explorar cómo las prácticas artesanales tradicionales como el papel, el tejido y la encuadernación pueden dialogar con la experimentación electrónica y el software libre, reivindicando el "hacer con las manos" en el ámbito digital.

Para entender esta integración, resulta interesante el trabajo de [Claudia González Godoy](#) (Santiago, Chile, 1983), artista medial y diplomada en lutería electrónica. Su proyecto **Concertina: Máquinas de Papel** explora las posibilidades de la electrónica DIY y el formato del libro como dispositivo sonoro: el papel se convierte en soporte de circuitos, y el formato acordeón permite que el libro sea simultáneamente objeto de lectura, instrumento musical y escultura electrónica. Este trabajo sirve como referente para pensar la artesanía digital como un lugar donde lo técnico adquiere sentido más allá de la eficiencia industrial, abrazando la experiencia física del cuerpo que construye y rescata saberes marginados del discurso científico dominante.

El Medialab de la Cinemateca de Bogotá invita a la ciudadanía a participar de los espacios de la Temporada Imágenes y Sonidos Experimentales: saberes, oficios y tecnologías del común. Esta propuesta busca promover la experimentación con la materialidad audiovisual, los cruces de saberes, el hacer con las manos y la construcción de conocimiento colectivo como formas del hacer audiovisual propias de nuestros contextos.

Texto curatorial y curaduría: Ana Guzmán - Líder Medialab Cinemateca

COMPONENTES DE LA TEMPORADA:

- **Laboratorio:** Es el proceso de más largo aliento de la temporada. Por lo general este proceso tiene una duración de 27 horas.
- **Talleres:** Son los procesos que terminan en algún producto audiovisual, sonoro, navegable, objetual, etc. Estos procesos, en su mayoría están enfocados a personas con cierto manejo de las tecnologías o que tienen una experiencia previa con la misma. Tienen una duración de 22 horas.

- **Microtalleres:** Son los procesos más cortos que buscan acercar a la ciudadanía que no tiene mucha experiencia con la tecnología abordada. Tienen una duración de 8 horas.

- **#DatosyRelatos:** Espacios cortos en formato de charla en los que se invitan artistas, colectivos, instituciones, etc., a hablar de proyectos de investigación y/o creación alrededor de la tecnología de la temporada. Charlas de 1 hora.

Duración de la temporada:

Septiembre - Diciembre 2026