La experiencia al interactuar en la Red ha formulado diferentes aproximaciones artísticas que tratan de advertirnos, dialogar y crear experiencias que permitan expandir un sentido crítico y reflexivo. Desde el arte y la investigación se busca maneras discursivas de establecerse como productor de conocimiento.

Desde la investigación artística se ha abierto un panorama de inquietudes a partir de diferentes ángulos para debatir problemas actuales que me han permitido pensar en cómo puedo intervenir y crear reflexiones, pensamientos y conocimientos por medio del arte. Permítame el lector en pensar primero por unos segundos ¿Qué puede hacer el arte? Cuando grandes disciplinas como la medicina, la tecnología, la economía y política toman tanta "jerarquía" e importancia a la participación y el dialogo en toma de decisiones de forma global. Pienso que es una disciplina igual de importante, es más podría atreverme a decir que puede aportar más sentido crítico y racional ante decisiones importantes. En este caso hablaremos como puede irrumpir y dialogar en la relación con la tecnología que es objeto de estudio constante y donde el arte tiene mucho para enseñarnos.

Daremos un pequeño recorrido por algunas propuestas artísticas, especialmente de *net.art* y a partir de interpretaciones personales, que me han parecido pertinentes en el dialogo, por un lado con las afecciones de las redes sociales entre las relaciones interpersonales. Y por otro lado como las plataformas o por decir los magnates del Internet como Google, Facebook y Amazon han logrado influenciar en nuestra esfera cotidiana con sus usos de aprovechamiento de nuestra conducta y respuesta ante la toma de decisiones. Por último quisiera compartir algunas intervenciones que exploran nuevos códigos para imaginar y crear una posible ficción para navegar la Red de una forma más consiente.

Algunas preguntas rondan mi cabeza como: ¿Por qué muchos escritores, expertos y pensadores nos advierten acerca de algunos peligros que pueden tener el uso constante del Internet? Recordemos a Jaron Lanier con sus razones para borrar de inmediato nuestras redes sociales o como Nicholas Carr nos advierte que está haciendo Internet con nuestras mentes. ¿Qué puedo hacer para crear una resistencia sin abandonar del todo la pantalla? Claro está que no es pensar en eliminar el Internet o las redes sociales sino de pensar un contra algoritmo. Pienso el prefijo contra no como opuesto o ir en contra de, sino de pensar un refuerzo, de protección, de duplicar pero con otra funcionalidad, de dar otra categoría, dar un contragolpe tal vez, un grado de diferencia a su estructura para dialogar en varias partes.

Así con las siguientes propuestas de Ben Grosser y Zach Blass me permiten pensar en intervenciones artísticas contra la publicación masiva mediática y en los algoritmos que rigen el comportamiento detrás de cada programa. Es decir, cómo estas influyen en nuestra forma de pensar, de vernos y de condicionar nuestros deseos a partir de las diferentes estrategias codificadas de aprovechamiento de las páginas que navegamos constantemente en la Red. Veamos más de cerca cómo podemos pensar en propuestas que subvierten y modifican desde la interfaz y la funcionalidad de un programa para recrear un nuevo sentido crítico y de posibilidad de reinterpretar. Abramos la mente para pensar en posibles ficciones y en cómo ejercer una resistencia, aún no es tarde para darnos cuenta y cambiar algunos hábitos en nuestro día a día.

Podemos pensar en propuestas que

subvierten y modifican desde la interfaz y la funcionalidad de un programa para recrear un nuevo sentido crítico y de posibilidad de reinterpretar

Ben Grosser es un artista que ha trabajado con diseño de *software* y experiencias tanto visuales como interactivas. Logra poner en expectativa la interfaz y formas en que percibe el *software*, además ha cuestionado las consecuencias y efectos tanto política, económica como socialmente. En sus últimos proyectos como *Go Rando* (2017), *Textbook* (2016), *Facebook domesticador* (2012), entre otros, explora el comportamiento interactivo entre el usuario-pantalla. Lleva a preguntarnos quienes somos, cómo nos identificamos y a partir de los enfoques e ideologías detrás de cada programa comienza a interferir colectivamente en la esfera virtual-global.

Pensemos como en *Go Rando* se establece un contra-código, cada *like* o emoción que demos a determinadas publicaciones, ya que cuenta con un gran número de emociones como si nos enojara o nos enamorara un *post*, el algoritmo crea una distracción he implementa de forma aleatoria la emoción. Algo tan sencillo podría volver loco o por lo menos no permitirá establecer de forma concisa los datos que proporciona la inteligencia artificial que hay detrás de la plataforma que comúnmente usamos como Facebook. Recordemos que esta aplicación, imperio, programa, red social, la Red de la desinformación como queramos llamarla aprovecha cada emoción que demos para sacar publicidad, mensajes y así manipular nuestra mente para que consumamos más y permanezcamos *online*.

Por otra parte, el artista audiovisual Zach Blass cuestiona los sistemas de seguridad y cómo el uso de la inteligencia artificial proponen un sistema de vigilancia opresiva. Las cámaras, *webcams*, pantallas, detectores y todo esta maquinaria se ha sido implementado como formas de protección, de seguridad y de pensar un mundo mejor, pero el deseo de este gran mar informático, de constante observación, recopilación y manejo de datos ha llevado a formular que estas tecnologías no significa solo una estructura técnica sino que forma nuevas culturas, nuevas condiciones sociales que pueden proyectarse totalizadoras, represivas y meta informáticas. El desaparecer fronteras, límites, algoritmos, censuras y bloqueos del Internet asegura fidelidad, transparencia y una ayuda tecnológica para rediseñar el mundo contemporáneo.

Además protesta contra el reconocimiento facial biométrico y las desigualdades que generan estas tecnologías, a partir de máscaras amorfas y una especie de jaula biométrica por ejemplo, donde se usan los datos faciales para identificar si alguna persona es travesti, gay, determinan su orientación sexual o si detecta la piel oscura. Estos diagramas funcionan como una prisión que resulta ser dispositivos que deshumanizan y afecta el cómo debemos vernos porque tenemos máquinas que no hacen bien su trabajo y se rigen por prejuicios racistas y poco humanos para la sociedad tan desarrollada en la que estamos.

Así creo que terminamos afectados por toda esta carga informática, el ordenador y la pantalla se identifica como la distribución y exhibición de información pero olvidamos su sentido de producción. La narración bifurcada y fragmentada que se va generando en cada salto de hipervínculos, clics, ventanas, sonidos, imágenes y videos no completan una linealidad,. La experiencia multimedia abarca mayor concentración y un manejo controlado de cada interfaz e interacción navegada. Una realidad inmersiva que nos condena de una racionalidad afectiva.

Desde el arte se crean metáforas y nuevos pensamientos para establecerse como sujetos políticos frente a problemas actuales

Con estos dos artistas hemos observado cómo desde el arte se crean metáforas y nuevos pensamientos para establecerse como sujetos políticos frente a problemas actuales. La creatividad no lleva un desligue del mundo sino que a partir de allí, de las inquietudes de cada mente, hay grandes posibilidades para debatir y crear en unidad. No somos disciplinas independientes sino somos disciplinas que se enriquecen la una y la otra. En mi relación al arte y la tecnología he logrado aprender desde sociólogos, médicos, programadores, artistas, políticos, pensadores… demasiadas cosas que han ayudado abrir mi experiencia en el mundo y para crear proyectos investigativos.

Ahora bien para mi proceso como artista ha sido fundamental pensar en que el material que realice sirva como objeto de estudio y tenga algo más que decir dentro de cada persona. En algunos de mis proyectos anteriores como en *Be* (Botero 2019), el centro de la propuesta era la formación identitaria producidas por las herramientas de edición y filtros disponibles en aplicaciones e Internet. Así, manipulando mi imagen a través de ciberestereotipos e identificaciones mediáticas virtuales iba recreándome, digitalizando mi cuerpo y rostro para proyectarme como un nuevo sujeto efímero y cambiante. Al observar aquella multiplicidad de identificaciones resultaba pertinente dialogar sobre el por qué y el cómo se están formando estas expresiones en la Red, principalmente en las interacciones del usuario y las redes sociales/Internet.

Por último en mis proyectos más recientes llamado *Rd=Alg(Sftwr)* que aún se encuentra en desarrollo pero se puede ver de forma demostrativa (Botero 2020) cuestiono diferentes problemáticas que se dan en la interacción con la Red y en las redes sociales.

Me pregunto cómo los sistemas de predicciones de Google nos han conformado a un sistema de búsqueda banal, para su resistencia propongo otros sistemas de búsquedas que nos proporcionen nuevos sentidos para pensar y conocer más allá de lo que propone su inteligencia artificial. También me interesa lo poco productivo que se ha vuelto el debatir en la Red con un sin número de escritos especialmente vistos como opiniones y comentarios poco críticos y que no favorecen un dialogo enriquecedor, para ello creo un “periódico” donde podemos buscar cualquier tema de interés y a partir de *tweets* actuales se expondrá la “noticia” ¿Esto es lo que identificamos como información, no? Además la producción masiva de lo que he denominado el HomoSPAM me permite crear una especie de metáfora a partir del reCaptchat para identificar en vez de no ser un robot a no ser un HomoSPAM a partir de imágenes que he identificado como basura y no solo desde las imágenes sino también la esfera agobiante de permanecer *online* nos crea como sujetos para ser alguien en la Red, parodiando y realizando un sistema de alarmas desesperante. En *How to be popular* enseño diferentes reglas necesarias para ser alguien y participar activamente en la Red.