

## Seminario Filosofía de la Innovación IV

### Descripción

La pandemia parece alejarse, y como en todo (posible) cierre de un evento de tal magnitud emergen nuevas preguntas, ideas, escenarios y propuestas para lo que vendrá después. En ese sentido, Filosofía de la Innovación se presenta en su cuarta edición para continuar abriendo redes de conversaciones y bajar el nivel de ruido epistemológico reinante acerca del futuro presente o, si así desean, “nueva normalidad” post COVID-19.

Convocamos a especialistas que nos permitan cruzar miradas en compás con Alejandro Piscitelli, filósofo especialista en innovación y aprendizaje, alrededor de una serie de tópicos cuidadosamente curados y pertinentes para cerrar este año: DISEÑAR, VER y JUGAR.

El seminario se realizará, en una de sus continuidades pandémicas, de forma virtual con un punto de encuentro central en las conversaciones sincrónicas con los invitados a través de las transmisiones por YouTube, divididas en tres sesiones. Para acceder a las mismas, se propone una serie de lecturas y visionados de videos breves que funcionen como adelanto de los temas a discutir con los/as invitados.

### Objetivos Generales del Seminario

- Objetivo general
  - Establecer una red de conversaciones que nos permitan aportar sentido en la cacofonía epistemológica reinante acerca del Pulso del Mundo y del lugar de Argentina.
- Objetivos Específicos
  - Generar miradas específicas sobre temas de particular relevancia como el Diseño, el Juego y las Mediatizaciones.
  - Indagar sobre la conceptualización de la creación y el diseño organizacional.
  - Conocer nuevas estrategias de colaboración masiva mediadas por plataformas (y sus peligros)
  - Explorar la proliferación de bandas creativas.

## Información de cursada

- **Fechas:** 11, 18 y 25 de Noviembre. 18:30 a 20:00 horas.
- **Carga horaria:**
  - **Lectura / Visionado de material asincrónico:** 1 hora semanal.
  - **Encuentros sincrónicos:** 1:30 por encuentro.
  - **Total:** 8 horas.
- **Espacio:** Envío semanal de material de lectura por correo a los invitados y transmisión por canal de YouTube UNTREF

## Profesores a cargo:

Mg. Alejandro Piscitelli

Lic. Pablo Fontdevila

Lic. Julio Alonso

## Unidades, contenidos e invitados

Este seminario buscará indagar sobre la Innovación en relación a cuatro verbos de la Innovación: **DISEÑAR, VER Y JUGAR.**

A continuación la descripción de la unidad, bibliografía y videografía sugerida más los invitados confirmados a cada encuentro (se actualiza el documento).

### 0. Innovación

Como innumerables eventos nos lo demuestran (Fake News, IA, Big Data, Cuarta discontinuidad, Big Challenges) aún no estamos listos, intelectualmente, filosóficamente o moralmente, para el mundo que estamos creando. En las próximas décadas, las viejas formas de pensar que nos han servido bien durante cientos, incluso miles, de años, serán duramente cuestionadas y en muchos casos directamente reemplazadas por nuevas miradas, lecturas y sobretodo políticas.

Como bien nos lo señala Jamie Susskind en Future politics. Living together in a world transformed by tech, la política en el siglo XX estuvo dominada por una pregunta central: ¿qué parte de nuestra vida colectiva debería determinar el estado y qué debería dejarse al mercado y a la sociedad civil? Para la generación que ahora se aproxima a la madurez política, el debate será diferente: ¿hasta qué punto nuestras vidas deben ser dirigidas y controladas por poderosos sistemas digitales y en qué términos?

"No somos filósofos experimentales", dice Berners-Lee, "somos ingenieros filosóficos." Hoy en día, las revoluciones más importantes tienen lugar no en los departamentos de filosofía, ni siquiera en los parlamentos y plazas de las ciudades, sino en laboratorios, instalaciones de investigación, tecnología. empresas, y centros de datos.

Hay mucha evidencia que sugiere que la tecnología digital está diseñada con demasiada frecuencia desde la perspectiva de los poderosos y privilegiados. A medida que pase el tiempo, necesitaremos más ingenieros filosóficos dignos de ese nombre. Ponemos mucho en riesgo cuando delegamos asuntos de importancia política al pequeño grupo que tiene la tarea de desarrollar tecnologías digitales en un momento dado.

¿Qué entendemos por Innovar? ¿Se trata ya sólo de moda en la boca de todos los pedagogos, políticos e influencers? Nos proponemos poner a prueba sus postulados, recorridos y exponentes e indagar acerca de sus efectos perversos, pero también de su poder de transformación material y simbólico.

### **Bibliografía relacionada y sugerida para este módulo.**

- Avanesian, A. y Reis, M. (2017) [Aceleracionismo](#). Caja Negra Editora.
- Alonso, J. (2015) [Adiós progreso. Hola Innovación](#). Traducción del texto “Entre Innovación y Progreso” de Siva Vaidhyanathan. Medium.com.
- Johnson, S. (2014) ¿How we got to now?.
- Morozov, E (2013) To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism.
- Morton, T. (2013) Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World. Univ of Minnesota Press.
- Rose, D. (2014) Enchanted Objects. Scribner

## **1. DISEÑAR**

### **Contenidos:**

*A lo largo de los últimos cincuenta años la prospectiva, disciplina que engloba los diseños de futuros, ha pasado por distintas etapas: ha generado asociaciones mundiales, como la World Future Society (1957); ha redactado informes mundiales apocalípticos como Los límites del crecimiento del MIT (1972), publicado poco antes de la crisis del petróleo por Donella Meadows y sus colaboradores; e incluso ha generado espacio para los desvaríos de Herman Kahn, miembro de la Rand Corporation, autor en 1960 de Acerca de la guerra termonuclear y, en 1967, del famoso informe El año 2000.*

*Por suerte, y sin caer en apocalipticismos, autores neoiluministas como Steven Pinker, Hans Rosling, Max Roser y Peter Norberg postulan futuros a veinte, cincuenta o cien años vista, unas veces sumamente positivos y otras con expresiva mejora respecto del presente y del pasado. Por otra parte, la existencia de herramientas computacionales distribuidas, big data y más recientemente el deep y el machine learning permiten imaginar futuros posibles y factibles, cada vez más ricos y complejos, de la mano de las ciencias sociales computacionales (Barabasi, 2018). Ello no significa que habrá una pax mundial a corto plazo ni que los conflictos y las diferencias ancestrales no mantengan abiertos muchos horizontes beligerantes que nos dejan un sabor agrisado. Tampoco que el asedio a la democracia por parte —entre otros factores— del big data abandonará sus armas y el cielo se reconciliará finalmente con la tierra.*

*Por esa razón, ¿cómo pensar / diseñar los futuros? ¿Qué preguntas debemos hacernos para generar imaginarios que nos permiten dinstanciarlos, equidistantes del presentismo apocalíptico (Rushkoff, 2013; Harari, 2018)?*

#### **Bibliografía y videografía sugerida de la semana.**

- Barabasi, L. (2018) *The Formula: The Universal Laws of Success*.
- Montero, L. (2019) *Dejad que las máquinas vengan a mí. Una antropología del futuro*. Colección: Stalkers.

#### **Invitados/as al encuentro virtual:**

- **Diana Weschler. Directora del Museo de la UNTREF y directora del proyecto BIENALSUR**
- **Luis Montero. Filósofo y autor español.**

## 2. VER

#### **Contenidos:**

Una conversación constante en los medios de comunicación es el ciclo de vida de los mismos en donde siempre se debate la muerte de uno y el surgimiento de otros. Como bien explicó en su momento Roger Fiedler, esta conversación se supera con la noción de mediamorfosis que nos muestra las transformaciones de los mismos, como así su coexistencia, que también amplía Carlos Scolari en relación a la idea de Ecología de los Medios.

¿Qué nuevos formatos existen hoy que nos permiten ver distinto? Quiénes son las figuras que emergen de la mano de estas tecnologías de la comunicación para romper los límites establecidos por los medios tradicionales. ¿Ya podemos comenzar pensar a las redes sociales como tradicionales? YouTube (2005-) y Twitch (2011-) ya tienen más de una década en ruedo, y sin embargo se cuestiona su status con el resto del ecosistema.

¿Cómo pensar a estos ornitorrincos mediáticos?

#### **Bibliografía y videografía sugerida de la semana.**

- Carrión, J. (2021). *Membrana*. Barcelona, Galaxia Gutenberg
- Scolari, C. (2018). *Las leyes de la interfaz. Diseño, ecología, evolución, complejidad*. Barcelona, Gedisa.

#### **Invitados/as al encuentro virtual:**

- Julio Leiva. Periodista, en @chequenblanco y @filonewsok. Director de #PiedraQueLate y #Tsunami. Hace #CajaNegra.

## 3. Jugar

#### **Contenidos:**

*A esta altura del partido no es necesario presentar a los videojuegos como un fenómeno social de interés para la academia, ¿o sí?. No sólo el nivel de facturación y penetración cultural de los juegos han transformado nuestra sociedad, también podemos pensar en cómo la cultura gamer se hace presente en todos los ámbitos del cotidiano en una expresión más de lo denominado por Lev Manovich como la Cultura del Software.*

*Sin embargo, necesitamos profundizar en los aspectos de los videojuegos que exceden a lo lúdico o cultural, que sucede con las industrias creativas, el empleo, las representaciones y políticas inherentes a esta enorme industria. En este espacio nos proponemos generar nuevas preguntas y perspectivas para abordar este fenómeno tan complejo que académicamente se abre con Huizinga, pero se ramifica en toda la academia.*

### **Bibliografía y videografía obligatoria de la semana**

- Baricco, Alessandro. (2019) *The Game*. Amorrortu.
- Ledesma y Padial (2020) *Ideological Games*. Barcelona, Héroes del papel studies.

### **Invitados/as al encuentro virtual:**

- Crowe, Jorge. Se especializa en electrónica analógica, bajas tecnologías (low-tech) y sus aplicaciones creativas y educativas.