

29 de octubre, 2020

Hybrid Matters: On Integrating Biology, Design, and the Digital

Conversación entre Diego Trujillo Pisanty y Raphael Kim

VOR es una plataforma que se conforma de diálogos e intervenciones que, a través de diferentes formatos y contenidos, exploran nuevas rutas para solucionar temas complejos a través de la creatividad.

El **jueves 29 de octubre** se llevó a cabo una conversación VOR OnLive entre [Diego Trujillo Pisanty](#) – artista de nuevos medios, programador y profesor de la [Licenciatura en Medios Digitales y Tecnología](#)– y [Raphael Kim](#) –diseñador e investigador de las interacciones humano-computadora– sobre juegos y biodiseño, las relaciones entre la tecnología y los organismos no humanos, así como las intersecciones entre la ciencia y la creatividad.

VOR OnLive en un minuto

El trabajo de Raphael Kim refleja un perfil híbrido y, en los últimos años, su investigación se ha centrado en interacciones entre la creatividad, tecnología y la vida. Así es como se ha especializado en el diseño de juegos bióticos (biotic games) que analizan las relaciones entre computadoras, humanos y organismos no humanos. Un ejemplo es Mould Rush, el cual es un juego estratégico y multijugador en línea basado en el crecimiento y propagación de microbios que permite adentrarse en junglas microbióticas.

Según Diego Trujillo Pisanty, los juegos bióticos como [Mould Rush](#) no sólo reflejan una sorprendente integración física y virtual entre lo biológico y lo técnico, sino que permiten una nueva conceptualización de lo digital: más que la rapidez e inmediatez que caracteriza las interacciones digitales en nuestra vida cotidiana, los juegos bióticos posibilitan disminuir la reactividad y explorar lúdicamente la temporalidad de la vida.

El diseño que incorpora elementos tecnológicos y biológicos presenta desafíos éticos y pone en cuestión aspectos del diseño tradicional que se basa en el control y la maleabilidad de materiales. Al basarse en seres vivos, el biodiseño debe considerar la incertidumbre y la posibilidad de fallar pero, a la vez, permite reflexionar sobre el impacto vital de la creatividad mientras reta nuestras expectativas, nos provoca y nos divierte.



Puedes ver la conversación completa entre Diego y Raphael [aquí](#).

Ideas memorables

“Biotic games are a relatively new genre of hybrid computer games that combine both the microbes, the computer and the humans together. So, essentially, you have three interactive systems working together.”

Raphael Kim

“This spirit of going against the grain of industry, and being critical and provocative...that is one of the driving forces of what I do with my work. [...] Biotic games open up the possibility of questioning technology.”

Raphael Kim

“When we think about the digital we think of immediate rewards. We think of Instagram and people scrolling very quickly [...]. However, there is a very interesting and changing relationship with the digital itself when working with the biological because it enforces a different time frame on the digital.”

Diego Trujillo Pisanty

“Sometimes we as designers tend to take things very seriously. [...] Hopefully biotic gaming will expand other parts of design. Maybe even as professionals it is fine to do something because you like to do it and just maybe ignore the market and the client, and other design principles for a bit.”

Diego Trujillo Pisanty

Recomendaciones



Educación y tecnología: pasado, presente y futuro de una relación compleja
Lila Pinto Menache

Sistemas complejos y diseño: apología al geek interior
Sarah Brooks

Lecturas, artículos y otras recomendaciones

Biotic Games: Playing with Living Cells – conferencia de Ingmar Riedel-Kruse
[Escúchala aquí](#)

A New Mould Rush: Designing for a Slow Bio-Digital Game Driven by Living Micro-organisms – Raphael Kim et al. | [Descárgalo aquí](#)

Base de datos de juegos biodigitales | [Explórala aquí](#)

Design, engineering and utility of biotic games – Riedel-Kruse, Chung et al. | [Descárgalo aquí](#)

DIY BIO – comunidad de biólogos y grupos de biotecnología | [Explórala aquí](#)

Innocent Fun or “Microslavery”? An Ethical Analysis of Biotic Games – Harvey, Havard et al.
[Descárgalo aquí](#)

Publicaciones de CENTRO

Artículos de la revista *Economía Creativa*

Educación y tecnología: pasado, presente y futuro de una relación compleja – Lila Pinto Menache
[Descárgalo aquí](#)

Los fab lab o la programación del mundo físico: Entre el bricoleur y el bricolero – Matus, Colobrans y Serra | [Descárgalo aquí](#)

Cuadernos del Centro de Investigación en Economía Creativa

Sistemas complejos y diseño: apología al geek interior – Sarah Brooks | [Descárgalo aquí](#)