

DISCOVERY EP. 13 - Spanish

[00:01:54] Todos, y bienvenidos a Knight Foundation Discovery, nuestra mirada semanal al arte y su impacto en nuestras comunidades. Soy Chris Barr, director de innovación artística y tecnológica de la Fundación Knight. Y hoy vamos a hablar de herramientas de código abierto para la expresión creativa y la creación de arte. Y nuestros huéspedes hoy en día son A. ¡Holloway!

[00:02:14] Es artista y directora o profesora, más bien, en la Escuela del Instituto de Arte de Chicago. Y en la Universidad de Illinois en Chicago. Y Chris Coleman, director de Clínica de Artes de Código Abierto y profesor de la Universidad de Denver. Bienvenidos a los dos.

[00:02:37] Muchísimas gracias. Es bueno estar aquí que estás.

[00:02:40] Así que tenemos mucho que desempaquetar, derecho al título. Esto es Herramientas de código abierto para la expresión creativa. Así que tenemos mucho ahí. Tenemos código abierto. Tenemos herramientas y fabricación de herramientas. Y tenemos ideas sobre arte y expresión creativa y gente que hace arte usando herramientas digitales. Y me pregunto si podríamos empezar en la parte superior y hablar un poco sobre esta cara de la creación digital y dónde se encuentran estas herramientas.

[00:03:14] Así que, ya sabes, creo que hemos estado viendo mucho tiempo sobre lo que significa tener control sobre el tipo de pinceles o herramientas que usas para hacer que tu arte funcione y cuánto tu trabajo y las cosas que puedes crear ese contenido en sí, cuánto está moldeado por las herramientas. Y así, al igual que usar una herramienta como Adobe Photoshop significa que, aunque es casi ilimitada en sus posibilidades, también tiene límites. Y esos dan forma a lo que puedes crear y lo que estás poniendo en el mundo. Y así hay algo en este tipo de otro ecosistema de herramientas de código abierto que le permiten ver ambos lados de cómo se hace y cómo se puede usar. Y eso abre la posibilidad de hacer el tuyo propio. Y realmente empezar a hacer, ya sabes, hace un cepillo personalizado que realmente va a servir lo que es que quieres expresar. Y esa es la noción central que creo que la tecnología digital permite. Pero, ya sabes, otros tipos de tecnología artística también lo permiten. Es un poco más complicado de alguna manera.

[00:04:34] Derecha. Sí. Adelante.

[00:04:38] Sólo iba a decir. Sí. Tan cierto. Y creo que una de las razones por las que el software de código abierto y otros tipos de bits y piezas que se hacen encajan alrededor de la comunidad artística de personas que quieren ser creativas es porque también, ya sabes, tienes la oportunidad de tener una especie de bucle de retroalimentación con la gente que podría crear ese software, ese hardware o lo que sea que estés usando, mientras que no lo haces con el dólar, ya sabes, hay algo acerca de como si diseñas para todos,

no diseñan para nadie. Y, ya sabes, este tipo de cosas, grandes corporaciones no necesariamente están diseñando para el tipo de todo el mundo. Pero con estas herramientas de código abierto, pueden ser realmente ordenadas porque muchas de ellas, creo, realmente salen de esta necesidad de, ya sabes, una cosa que suceda. Correcto. Y se llega a escuchar un poco más de cerca porque tal vez sus motivaciones no son dinero. Y los artistas, creo, realmente gravitan hacia esto porque necesitamos cosas realmente especializadas o personas creativas. Necesitamos cosas especializadas para hacer el trabajo. Pero también queremos poder tener algo que decir porque no sé cuándo fue la última vez que hablaste con un artista, pero realmente no hacemos nada de lo que se supone que hagamos con lo que se nos dice que hagamos, especialmente si nos dan algo que definitivamente no queremos.

[00:05:49] Y por lo que desea herramientas que se rompen y exploten fácilmente de nuevas maneras.

[00:05:56] ¿Dónde quieres que permanezcan igual? Quiero decir, eso es otra cosa, también. Y el mantenimiento de estas herramientas y Adobe Photoshop es realmente genial donde, ya sabes, hay todo un movimiento y un error, artistas que estamos haciendo y rompiendo cosas dentro de Photoshop que ahora muchas de las versiones con muchas llamadas diferentes no saben, ya no podemos hacer eso más. Así que ahora hay muchas oportunidades.

[00:06:22] Así que tenemos artistas que están trabajando con tecnología y modelos realmente interdisciplinarios para hacer cosas e incluso cómo llamar a este campo que abarca desde la codificación creativa hasta los nuevos medios son dos cosas que son difíciles de definir. Es complicado. Y sabemos que hay un conjunto de herramientas que a menudo apoyan eso. Y creo que es una parte de lo que queremos hablar hoy. Para aquellos que no están al tanto, cuando decimos código abierto, código abierto, un lado es un régimen de licencias. Derecha? Es un conjunto de permisos que ponemos en una pieza de software por otro lado. Es una estructura por la cual se puede pensar en la comunidad y también se puede pensar en cómo se hacen las cosas. Entonces, ¿podríamos hablar un poco sobre por qué el código abierto y por qué esos modelos son tan atractivos para las personas que están creando arte específicamente?

[00:07:32] Sí, quiero decir, creo que Shani realmente llegó a una de las partes más críticas es que, ya sabes, muchas veces hay una herramienta que tal vez sólo 50 personas en el mundo quieren usar.

[00:07:45] Y entonces, como, ¿cómo se hace eso así? Sabes, ninguna empresa va a hacer esa herramienta. Nunca ganarán su dinero desarrollando esa herramienta. Pero como una o dos, o 10 o 15 personas pueden juntar sus esfuerzos y crear y, lo más importante, mantener una herramienta como esa combinando sus esfuerzos y entendiendo también que, ya sabes, el código abierto no es una especie de conjunto fijo de personas, que es una especie de

flujo de personas que entran, encontrando una herramienta, usando la herramienta, ayudando a hacer algunos cambios y luego fluyendo a tal vez otra herramienta y ese tipo de fluidez y comprensión de que la gente entra y sale de un proyecto y se mueve a través de él. Es como por eso que el código abierto es tan esencial que, como, ya sabes, yo si quiero hacer proyectos específicos, como, digamos que no hice esta hermosa obra detrás de mí dirá, quiero hacer algo como esto y quiero una herramienta que realmente haga estos hermosos patrones. Y quiero agregarle una nueva característica. Creo que a otras personas les gustará. Bueno, puedo ver ese código. Puedo ofrecer esa característica al resto de la comunidad. Y, ya sabes, tal vez lo acepten. Tal vez sea parte de la herramienta en el futuro. Y entonces tal vez voy a pasar a algo completamente diferente. Pero hay otras personas que vienen y continúan llevando la carga de mantener esa cosa funcional y útil o no como que está bien dejarlos ir, lo que de nuevo, es otra especie de parte hermosa de este ecosistema.

[00:09:17] Así que ustedes dos son artistas. Y esto es bastante abstracto ahora mismo. Y tengo curiosidad, Chanay, ¿podrías hablar un poco de cómo estas herramientas encuentran su camino en el trabajo que creas?

[00:09:34] Sí, quiero decir, creo que hay que seguir un poco.

[00:09:36] Soy un cristiano dijo dos días en una serie de aspectos de sueño. Con la ética de la comunidad de código abierto.

[00:09:47] Y espero que mi opinión, si lo estás haciendo bien, hay un fin.

[00:09:52] Este sueño es un sueño colectivo necesario que puede suceder. Y creo que con los artistas, ya sabes, viene la mentoría. Y para mí, al menos, estas herramientas han llegado a mis manos a través de mentores y a través de personas en las que confiaba en personas que están tratando de ayudarme y decir, como, oh, que acabas de graduarte de la universidad y ya no puedes permitirte, ya sabes, tu mente. Y estoy muy como, aquí. Sí. Buen día. Y, sabes, trato de trabajar en cualquier parte. Es realmente genial. Como, puedes empezar muy rápido y prototipar esa cosa. Derecha. Ese sueño se extiende también a, ya sabes. Oh, sientes que esta interfaz es realmente impresionante aquí. Tal vez pruebe esta herramienta. Fue hecho por alguien que podría ser más parecido a ti.

[00:10:41] Me encanta esto. Yo hice eso. Las artes de código abierto se trata de soñar colectivamente. Derecha?

[00:10:48] Que juntos vamos a pensar en el mundo que queremos crear. Y vamos a hacer las herramientas para darnos cuenta de eso. Y vamos a hacerlo juntos.

[00:10:58] Sabes, creo que tan a menudo pensamos tanto en el mundo de las artes visuales como en el mundo del software. Esta idea del genio en solitario. Y creo que mucho de lo que estás hablando es de comunidad. Se trata de la unión. ¿Y cómo manejas proyectos y realizas un futuro juntos? Y en muchos sentidos, esto se vuelve realmente importante. Y así su trabajo con el arte de código abierto de la clínica pro es realmente acerca de cómo se alimenta a esas comunidades y cómo se ayuda a estos proyectos todo el tiempo? Chris, ¿podrías hablar un poco sobre lo que es ese esfuerzo y el trabajo que estás tratando de hacer allí?

[00:11:44] Sí. Sabes, como clínica de arte de código abierto surgió de mi ser un profesor que enseña con muchas herramientas de código abierto. Así que me mostraron una sensación como que siento que es muy importante poner a mis estudiantes como artistas jóvenes en el mundo con cosas que van a poder permitirse el lujo de seguir usando sólo a un nivel básico como si acabaras de pagar por la universidad. ¿Puedes pagar las herramientas con las que vas a seguir trabajando? Hay una gran pregunta, pero. Así que creo que eso me inició en este camino de como, ¿cómo apoyo estos ecosistemas? Porque algunos de ellos son como, asombrosos. Y algunos de ellos me preocupan mucho. Derecha. Ya sabes, hablamos bastante de sostenibilidad. Y así la pregunta se volvió como, ¿cómo utilizo mi institución en mi tipo de base de conocimiento para pensar en eso? ¿Y cómo puedo, ya sabes, conectarme con otras personas? Particularmente Goaland Levin en la Universidad Carnegie Mellon, el Estudio de Investigación Creativa. Al igual que, él ha estado haciendo esto durante años, tratando de ayudar a diferentes proyectos de código abierto a ser realizados y sostenidos. Así que realmente pensamos en la clínica de Open Source Arts como clínica, ya que estamos pensando en la salud de estas herramientas en las que dependemos todos los días. Y entonces, ¿qué significa que una herramienta o un proyecto o una comunidad estén sanos? Significa que necesita tener un grupo diverso de personas trabajando y pensando en lo que es. Tiene que dar la bienvenida a todo tipo de contribuciones. Debe ser sostenible. Necesita no tener gente quemada y, ya sabes, quemar el proyecto en llamas porque ya no pueden lidiar con la angustia. Y necesita ayudar a los proyectos cuyo tiempo ha pasado. ¿Y es hora de que se ponga de sol e incluso cómo se ve eso? Muchos de estos temas se han hablado tal vez en algún sentido para proyectos de código abierto más grandes, más generalmente ciencias de la computación. Pero siento que centrándonos en herramientas para la creatividad, tenemos un tipo de comunidad muy diferente. Y nos permite tener, francamente, algunas conversaciones mucho más progresivas sobre cómo podría ser para el código abierto, especialmente para los artistas. Pero espero que en realidad estas lecciones también puedan pasar a otros proyectos. Herramientas que tal vez no están dirigidas a los artistas, pero los artistas también aprovechan. Ciertamente también aprovecho eso, ya sabes, en museos y otros espacios.

[00:14:27] Sí, tan absolutamente, ya que pensamos en el arte y la tecnología y cómo se sustentan a través de esas estructuras institucionales. Por un lado,

ambos están en universidades y están enseñando cursos. Estás entrenando a una próxima generación de artistas que están usando herramientas específicas y tal vez aprendiendo sobre cómo crear y ser colaborador en esas comunidades.

[00:14:58] La obra de arte que se crea y creo que una de las cosas que es interesante, especialmente el arte basado en código, a menudo no es solo que la herramienta se crea para hacer la cosa, sino que el código está a menudo ejecutando el proyecto también. Así que se convierte en un problema de conservación a largo plazo. Si queremos pensar en cómo funcionan algunas de estas cosas en el futuro. Y por lo tanto, hay muchas cosas allí mientras pensamos en lo que se vuelve crítico acerca de estas herramientas individuales. Pero me gusta el elemento de enseñanza porque creo que una de las cosas en las que ambos están trabajando es, es el elemento de enseñanza. Y eso no es solo en el aula, sino también dentro de la comunidad. Y por eso tengo curiosidad si puedes hablar de cómo enseñamos estas herramientas a las personas que son curiosas, a las que quieren empezar a hacer cosas con P 5 J. Sí. Con el procesamiento, con otras herramientas que están disponibles y cómo pensamos acerca de esta idea de convertir a alguien que está interesado en convertirse en colaborador. ¿Y cuáles son las diversas formas en que crees que la gente puede contribuir a eso?

[00:16:20] Quiero decir, creo que una respuesta muy fácil a esto es hacerlo como, ya sabes, y es tuyo.

[00:16:28] Quiero decir, me gusta. Lo es.

[00:16:33] Realmente me molesta a veces, especialmente en este tipo de cosas como, oh, no podemos hacer, no podemos enseñar código abierto, tienen que saber esto para sus trabajos. A ellos les gusta en primer lugar, tenemos un estándar de cómo usar una computadora o cómo usar una interfaz. Derecha. Ya sabes, algo tan básico como si no pudieras encontrar e ir a ver la documentación. Google o mira el ya sabes, en el menú. Es un cebo. Sabes, hay objetos familiares dentro de estas herramientas de código abierto. Creo que mucha gente que siento como código abierto está tan lejos de cualquier cosa con la que posiblemente puedan relacionarse. Derecha. Pero en realidad, muchas de estas cosas son solo copias de lo que puedes pagar. Pero sólo un poco más personalizable. Y con la educación, sabes, hay un canónigo. Y creo que ahora mismo estamos en un momento en el que estamos empezando a decir, como profesores, ¿soy lo suficientemente valiente como para ir en contra de este canónigo? Y personalmente, ya sabes, nadie me revisa en mis aulas.

[00:17:31] Sé lo que quiero.

[00:17:32] Y así, ya sabes, tenemos estas oportunidades como personas en posiciones autorizadas para empezar a poner los pies del teléfono de Foote hacia adelante. Y, ya sabes, siempre digo que solo se necesita una persona

para preocuparse por un estudiante o para decir, oye, ya sabes, ¿alguna vez has pensado en esto? Siempre toma un minuto con una persona. Y creo que así es como empiezas con código abierto. Pero usted mismo también en el aula donde como un mayor como padre, incluso tiene que estar abierto a entender un idioma. Y creo que, ya sabes, la pedagogía radical, que es lo que espero que la gente esté liderando en el aula, realmente comienza con esta apertura y modelado que incluso para los niños de la universidad. No, vamos a comprarlo en nuestro paso. Pero, ya sabes, modelar eso para niños. También es importante para la manera en que se irá el futuro de nuestro incluso Internet y las computadoras. Tenemos que pensar en la próxima generación. Y cuanto más el código abierto BS, más serán capaces de cambiar el panorama de cómo navegamos.

[00:18:38] Me encanta la noción de como, oh, es estándar de la industria y así, como, tenemos que entrenarlos para ello.

[00:18:44] Pero lo curioso es, es que es estándar de la industria porque el último grupo de estudiantes que nos enseñan, nos enseñan con estas herramientas. Y así, al elegir enseñar esas herramientas de nuevo, en realidad estás perpetuando ese estándar. Y así que si quieres ver el cambio, en realidad tiene que comenzar aquí en el nivel educativo, porque así es como la gente entra en un estudio de cine y dice, en realidad, puedo hacer todo esto con Blender y no se puede pagar los diez mil dólares mi licencia. Y de repente ese estudio va a reconsiderar lo que estás haciendo. Así que me encanta esa noción de cambio. Y voy a duplicar la otra parte de tu pregunta, Chris. Lo cual es como si viviéramos en una era increíble como YouTube y Twitch. Y como, puedes aprender literalmente cualquier cosa ahora. Y, sabes, estoy pensando en Erin Davies. Tiene una codificación acogedora en Twitch donde habla y codifica con la gente mientras se enfría en su cama entre sus peluches. Y, ya sabes, aprender el código de esa manera es realmente una especie de hermoso, una hermosa forma de pensar en entrar en él y sentirse cómodo con jugar y jugar. Y luego se vuelve más y más serio a medida que tienes ideas de lo que podrías ejecutar.

[00:20:07] Así que mientras piensas en las herramientas disponibles para artistas, creadores, gente que quiere jugar ahora mismo, ¿cuál es el tipo de kit de inicio para la gente que está viendo que quiere saber qué kits de herramientas están disponibles para ellos? Creo que pueden ir y descargar y jugar con hoy. Quiero decir, escuchamos que mencionaste a Blender, hemos mencionado P 5 J. S en el procesamiento, que es una biblioteca especializada para cuatro artistas específicamente. Pero, ¿hay otras herramientas, grandes o pequeñas, que crees que son realmente ordenadas que la gente podría necesitar conocer?

[00:20:47] Definitivamente, el cordel es algo que eso es lo primero que siempre enseñé en mi aula porque sienta las bases para entender cada genoma, activos. Y luego nos movemos hacia adelante desde allí.

[00:20:59] Y para mí, eso fue incluso todavía, probablemente sea uno de los únicos lenguajes fluidos. Esos son los únicos cuatro idiomas que conozco, junto con JavaScript. Pero una vez que lo sepas, HMO y SS, también puedes pasar a la clave J. S aprender esa estructura y luego avanzar de allí a una especie de andamio un sólido conocimiento de programación.

[00:21:21] Y, por supuesto, tenemos una cosa sobre esta pregunta bastante.

[00:21:25] Más en Kosa y en realidad produjo una serie de videos el mes pasado llamados The Cuts The Connectors, donde preguntamos a curadores o periodistas de código abierto, no sé, hay algún lugar en el medio para hacer pequeñas películas de dos minutos, presentando muchas de estas fantásticas herramientas. Definitivamente deberías comprobar eso si quieres escuchar acerca de algunas de las opciones geniales, porque, de hecho, hay tantas. Y, ya sabes, como profesor digital, siempre estoy como, bueno, cuéntame más sobre lo que quieres hacer. Y luego puedo decirte algunas herramientas que podrían ayudarte a hacerlo solo porque hay miles como esta. Eso es para hacer zines. Sabes, hay algunos que son para dibujar gatos pixelados. Realmente va un camino bastante largo. Y creo que también depende de si quieres hacer algo como la codificación creativa, que es realmente para el arte generativo o crear animaciones rápidas o tal vez incluso hacer cosas interactivas e interfaces interactivas donde, como también podrías querer usar algo como Inkscape que permitirá que eso sea más como Photoshop y solo estás haciendo manipulación de fotos. Entonces ese lapso realmente está ahí.

[00:22:47] Así que para la gente que ve, voy a decir que te quedes, porque vamos a ver un clip de uno de estos videos de Kosa Connectors con Sharni hablando del proyecto que ella mencionó torcido. Y hay más en línea en YouTube. Quiero conocer, pensando en el código abierto en esta idea de libre y lo que se está gastando en la creación de estos proyectos. Derecha.

[00:23:18] El código abierto es un paradigma que trata de una licencia que te permite alterar el código fuente. Y la gente a menudo pone esas herramientas en Internet para que las descargue y las use de forma gratuita. En el lado monetario. Pero para crearlos, la gente se ofrece voluntariamente su tiempo a menudo. Y así la capacidad de cada uno de ofrecer voluntariamente su tiempo entra en una especie de preguntas sobre el poder y los recursos y la capacidad de participar en ese tipo de actividad. Y me pregunto si todos ustedes podrían hablar un poco sobre diferentes maneras de pensar acerca de cómo van a contribuir a estos proyectos y las formas en que deberíamos estar asegurando que estamos valorando el tiempo de la gente.

[00:24:16] Creo, ya sabes, como yo contribuí accidentalmente de alguna manera, y lo hice. Empecé con contribuciones administrativas y me sentí como, oh hombre, tal vez no las estoy haciendo en tiempo real. Tal vez no soy un contribuyente real porque no estoy haciendo, ya sabes, las solicitudes de

encuesta y luego los problemas y arreglando cosas en el código y lo que sea. Y realmente tuve que desaprender eso y P cinco proyecto JSC con todos los que realmente hacen ese proyecto. El proyecto realmente me enseñó que, ya sabes, los aspectos que puedes mover, ya sabes, avanzar hacia el contribuyente. Todos son importantes porque, ya sabes, un proyecto puede ejecutarse en código, amigos. La gente realmente encuentra su misión, ya sea que sea un período de rol de apoyo, o incluso simplemente como ser esa persona que está allí en todos los eventos. Derecha. Creo que los límites y también conocer tus fortalezas son cosas que pueden venir con el tiempo si lo eres si nunca has trabajado dentro de una estructura comunitaria antes. Pero es de esperar que ninguna de estas contribuciones sea desvalorizada. - Significa. No sé si eso es cierto en todas partes. Pero con suerte y luego si no funciona en un proyecto que hay otro proyecto por ahí y que, ya sabes, la gran variedad de proyectos también necesariamente vendrá con diferentes tipos de formas de ser un colaborador.

[00:25:50] Sí, eso es súper importante. Creo que La McCarthy con P cinco Estados Unidos están realmente definidos como ese proyecto en una forma de pensar acerca de las contribuciones. Es, ya sabes, como más allá del código. Y tanto tiempo hemos tratado con esta noción de código abierto como un regalo de un tipo inteligente, típicamente. Y él es algo así como otorgado al mundo y otras personas probablemente están ayudando. Pero él es el genio que ha hecho esto y todo el mundo debería gustarle, ya sabes, esperar a que te conceda nuevos regalos. Y cada otro tipo de contribución es una especie de bonificación. Y así volteando eso y diciendo, como, en realidad, las personas que están haciendo el código son tan importantes y están haciendo un trabajo importante, pero también lo son las personas que están escribiendo documentación.

[00:26:42] También lo son las personas que están haciendo tutoriales. También lo son las personas que están enseñando a otras personas acerca de esta herramienta. También lo son las personas que están dando dinero a las herramientas y también lo son las personas que solo están abogando o interesadas. Sabes, esto constituye todo un ecosistema de contribución a lo que hace que una herramienta sea viable, saludable y sostenible. Y así que cambiar esa noción ha sido realmente tan, tan importante. Y el trabajo principal de Crozet, francamente, porque estos proyectos no pueden existir y lo hemos visto una y otra vez, estos proyectos no pueden existir como el genio del alma que lleva toda la cruz por la montaña y no deja que nadie ayude. **Y** y luego se quemar. Y luego el proyecto simplemente se cae porque es porque nunca han entrenado a nadie más o preparado a nadie para ser parte de la dirección del proyecto. Y así pensar en cómo difundirlas y convertirlas en un esfuerzo comunitario asegura que realmente hablaron mucho sobre algo llamado el factor bus. **Como**, si una persona fuera golpeada por un autobús con esta herramienta desaparece y como cuántas personas serían golpeadas por un autobús antes de que el proyecto desaparezca? Es la salud del proyecto.

[00:28:10] Así que para la gente, tenemos una pregunta de la audiencia. Y curioso si usted puede hablar un poco acerca de cómo su trabajo y cómo otros que están trabajando con estas herramientas, la creación de obras de arte con estas herramientas. ¿Cuáles son las fuentes de medios, fuentes de información que están cubriendo este espacio para la gente que quiere aprender sobre él? ¿A dónde van para empezar a cavar y descubrir proyectos? ¿O hay que ir a los lugares?

[00:28:44] Quiero decir, sí, ya sabes, me siento como código abierto, es gracioso porque puedes, ya sabes, estar leyendo algo en el corte o, ya sabes, como cualquier fuente de medios.

[00:28:55] Y tal vez están hablando de estas cosas y no saben que son de código abierto. Y debido a eso, están empezando como, ya sabes, hay ellos y dicen que hay grandes corporaciones que usan estas herramientas de código abierto. Y es posible que literalmente nunca sepas lo que está pasando. Pero también, es un poco raro. Esto no es como si no tuvieras miedo de hablar con los seres humanos que están allí. Quiero decir, creo que la mayoría de la gente de código abierto recibe ayuda o algún tipo de repositorio donde vive su hogar. Y necesariamente hay gente moderando eso. Y hay foros y cosas como esta. Y definitivamente pueden ser increíblemente desalentadores, especialmente dependiendo de qué proyecto te interesa saber más por, ya sabes, racismo, misoginia, todas las cosas que nos encantan amar.

[00:29:41] Nos encantaría acercarnos al mundo.

[00:29:45] Pero creo que, ya sabes, cada comunidad tiene ese tipo de impuesto por lesiones de alguna manera.

[00:29:53] Pero, ya sabes, para aprender de verdad, creo que ensuciarte las manos en esa comunidad es la mejor manera. O al menos eso es lo que yo diría a mis estudiantes.

[00:30:06] Pensando en uno de esos impuestos de entrada, parece que la codificación en sí misma puede ser una de esas puertas de entrada para la creación de arte digital. ¿Qué recomendaciones tienes para las personas que no codifican, que todavía quieren hacer arte digital y quieren engañarse con herramientas digitales? ¿Dónde pueden empezar a crear cosas?

[00:30:32] Quiero decir, uno de los más obvios es, ya sabes, uno de los puntos de entrada más amigables es P 5 US, el proyecto del que hemos estado hablando.

[00:30:41] Creo que es una P cinco. Dos. Sí. Organización de puntos. ¿Es eso correcto?

[00:30:45] Y han puesto mucha energía en tener, ya sabes, recursos de aprendizaje en la página web. Ya sabes, si quieres ver a alguien súper enérgico y emocionado por enseñar la codificación y quién lo hace muy bien. Daniel Shifman tiene una serie en línea llamada The Coding Train. Y si nos fijamos en el tren de codificación en YouTube, usted puede encontrar sus tutoriales sobre el uso de P cinco G.S.. Su energía es súper infecciosa y no puedes evitar divertirte. Y creo que quiero decir, todos con los que hablé eran como, oh, sólo vienes de material de Daniel Schorr.

[00:31:27] Y yo estaba como, sí, todos aprendimos a conquistar Afganistán.

[00:31:31] Y, ya sabes, creo que también ves la influencia de Daniel en, como, ya sabes, los creadores de tutoriales también.

[00:31:43] Sí. Y una cosa acerca de que creo que es algo triste, por no mencionar a Frank Jacinthe declaración de la comunidad, la declaración es la que uso en cada aula que tengo, independientemente de si es como un aula digital o no. Y es saber comunidad, editores, comunidad. Estoy realmente como una especie de vigilado de alguna manera y asegurarme de que también estamos disparando unos a otros de cierta manera. Pero esa también es otra forma de juzgar en el entorno de un determinado proyecto, también, y pensar, ¿qué? ¿Tienen una declaración de la comunidad? ¿Es fácil contactar a nuestros padres y cosas así? Y realmente llegas a conocerlos como las banderas y en el vocabulario, incierto.

[00:32:27] Bueno, eso es genial. Estamos fuera de tiempo, por desgracia.

[00:32:32] Pero quería terminar el programa con un poco de una vista previa de un clip de la serie Khoza Connector. Y quiero agradecerles a ambos, Tony y Chris. Gracias por unirte a nosotros. Gracias por hablar de este trabajo y realmente, ya sabes, el espíritu generoso que entra en todo esto y pensar en comunidad y hacer cosas y poner cosas en el mundo. Sabes, creo que este video es un gran lugar para empezar porque hemos estado hablando de cuáles son las formas en que puedes contribuir.

[00:33:11] Y acabamos de hablar de Daniel Shifman y de las cosas realmente maravillosas que había dado inicio con los tipos de tutoriales que hizo. Así que creo que este es un gran lugar para terminarlo. Gracias a los dos. Y para la gente que disfrutó de este tipo de programa, te animamos a sintonizar la próxima semana. Nuestros invitados serán Laura Zabel, quien hablará con Victoria Rogers. Y están de vuelta. Problemas y grabaciones de todos los programas que hemos hecho sobre KF.com/Discovery. Y gracias al equipo que ayudó a producir esto y a todos los que han puesto trabajo en el proyecto. Y ahora, sólo para dejarlos a todos con algo realmente especial aquí.

[00:33:59] Esto es de la serie Coast Connector. Shani McLane Holloway aquí.

[00:34:19] Y soy un nuevo artista de medios y poeta y un tipo general de fabricante de ruido. Y este es un episodio de Cozza Connectors. En esta serie, yo y algunos amigos estamos mostrando nuestras herramientas de código abierto favoritas para hacer obras de arte y simplemente ser creativas en general. Además de ser un artista mediático, también soy profesor. Así que muchas de estas herramientas son las mismas que estoy usando en el aula. Déjame mostrarte algunas. Muy bien. Así que hoy vamos a estar hablando de cordel y cordel. T.W. Iron es un elegir su propio motor de juego de aventura. Esto también se habla a veces como literatura electrónica y literatura electrónica y juegos. Ambos han sido parte de la historia de la computación para siempre.

[00:35:01] Y así que realmente aprecio torcido como un programa que puede enseñar a la gente acerca de Internet y su relación con el libro impreso y las cosas que las palabras y el texto realmente traen a la vida de Internet. Twine proporciona un fondo de CFS y un Schimel, y usted puede realmente obtener realmente lujo con JavaScript y otros tipos de lenguajes de codificación y la comunidad, que es enorme y es muy popular dentro de círculos de juego claros, utiliza esto en todos los niveles. Verás juegos muy populares que son solo texto y un color todo el camino en experiencias donde las cosas se mueven por la página y la música te sigue dondequiera que vayas. Lo bueno de twined es que es muy amigable para principiantes, ya sea que seas un programador avanzado o alguien que nunca ha estado en Internet antes. Va a haber algo para ti en este software en particular. La cosa de twined es que, debido a que estamos escribiendo historias, no necesariamente tiene que lidiar con ninguno de los códigos que otros usuarios que podrían estar en el lado avanzado podrían querer entrar. Así que si trabajas con un grupo, es una excelente manera de acomodar diferentes niveles de habilidad. Si eres un principiante, puedes concentrarte en tu historia y asegurarte de tener la mejor narrativa posible. Y si eres avanzado, puedes trabajar con JavaScript y CSX para asegurarte de que tienes el entorno adecuado para esa historia. China también es realmente genial para los estudiantes visuales y aquellos que están aprendiendo estructuras narrativas porque twined tiene tanto un modo historia como un modo anterior. Llegamos a entender cómo nuestro código. Las cosas en el editor funcionan visualmente en nuestro modo historia y cómo se traduce al modo de vista previa. Para aquellos de nosotros aprendemos estructuras narrativas, tenemos la posibilidad de planear exactamente hacia dónde queremos que vaya nuestra historia. Las interfaces son muy flexibles. Puedes mover cada uno de estos pequeños cuadrados. A continuación, como pasajes alrededor de la pantalla posicionándolos donde quiera usar el cordel, podemos acceder a él a través de una aplicación o a través de los horarios del navegador. La información siempre se guarda en la caché del navegador, lo que significa que si borra la caché o la memoria que almacena en el equipo localmente, su historia no estará allí. A veces eso es un poco inestable, pero lo que hace es crear un flujo de trabajo realmente ágil. A través de la aplicación, verás que puedes crear bibliotecas llenas de historias increíbles para compartir. El tiempo real puede jugar. ¿Es capaz de darle agencia y control sobre su historia como la gente del otro lado de la pantalla del ordenador interactúa con usted, pero sólo

en sus términos? Dije antes que el tiempo tiene una comunidad muy hermosa y próspera. Bueno, estoy pensando que tal vez esta es la razón por la que a veces la comunidad de Juegos depende de la agencia y la elección para ser capaz de perseguir historias que reflejen nuestros valores.

[00:37:44] Y syas twine también trae mucho a la conversación de consentimiento. Twinado nos da esas conversaciones importantes sobre el consentimiento y el control en las que todos en el camino tecnológico deberían pensar. Genial. Muchísimas gracias.

[00:38:02] Increíble. Muchas gracias a los dos. Y de nuevo, gracias al equipo por armar esto. Qué maravillosa manera de acabar con las cosas. Y ahora voy a jugar con cordel. Voy a ir a escuchar a Megan Stallion y Jamila Woods.

[00:38:18] Así que subí a YouTube tutorial para mi mente un punto uno. Así que, sí. Y sí, YouTube. Así que si eres muy curioso, Dios mío, mi video de YouTube sólo me demasiado duro.

[00:38:30] Escuchar, de nuevo, gracias a nuestros invitados, Chanay y Chris, y sacar su código de puerta y dar hacer cosas y usar Toltz de código abierto.

[00:38:40] Que tengan un gran día, todos.