Logorrelatos

Obliga a la máquina de coser a construir cohetes



Julián González Mina

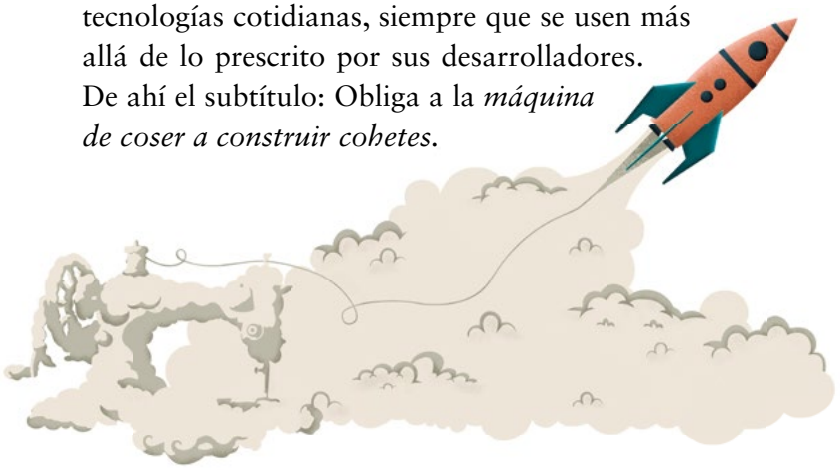
Universidad del Valle

Programa Editorial

No es un libro de relatos. Es un experimento. Pero no un experimento literario, en sentido estricto, sino una invención educativa.

El propósito: usar de manera no automática todo tipo de automatismos tecnológicos digitales. Para ello operé dos plataformas: una para generar *logosímbolos* o logotipos (DesignEvo) y otra para generar voces artificiales y editar videos (Clipchamp). Este proyecto deriva del enfoque 0.0, una serie de principios que definen y delimitan cómo integrar las mediaciones tecnológicas en los procesos educativos, sin caer ni en su demonización, ni en la idea ilusoria de que per se nos redimirán de nuestros fracasos escolares y pedagógicos.

El resultado: treinta y cinco relatos en los que se combinan humor negro, ensayo de ideas, ficción científica y crítica política, todos activados por una imagen mínima: el logotipo. Sin excepción, primero se sintetizó el logotipo y luego el relato que le da sentido. Ese icono, síntesis visual y emblema del corporativismo, de la instrumentalización mercantil de las imágenes y de la manipulación de la atención, se resignifica aquí como detonante narrativo. El libro cristaliza un manifiesto pedagógico sobre el potencial creativo de las tecnologías cotidianas, siempre que se usen más allá de lo prescrito por sus desarrolladores. De ahí el subtítulo: Obliga a la *máquina de coser a construir cohetes*.



Logorrelatos

Obliga a la máquina de coser a construir cohetes



Colección Artes y Humanidades
Cuentos

González Mina, Julián
Logorrelatos: Obliga a la máquina de coser a construir cohetes / Julián González Mina - Primera edición
Cali : Universidad del Valle - Programa Editorial, 2026.
174 páginas ; 14 x 21 cm. -- (Colección: Artes y Humanidades- Cuentos)
1. Cuentos colombianos – 2. Literatura Colombia

863.5 CDD. 22 ed.
G643

Universidad del Valle - Biblioteca Mario Carvajal

Universidad del Valle
Programa Editorial
Título: Logorrelatos: Obliga a la máquina de coser a construir cohetes
Autor: Julián González Mina
ISBN-POD: 978-958-507-601-3
ISBN-Pdf: 978-958-507-602-0
ISBN-Epub: 978-958-507-603-7
DOI: 10.25100/peu.1164
Colección: Artes y Humanidades-Cuentos
Primera edición

© Universidad del Valle
© Julián González Mina

Diseño de caratula: Angela Arboleda
Diagramación: Alaidy Salguero Sabogal
Corrección de estilo: Daniel Hurtado Huaca

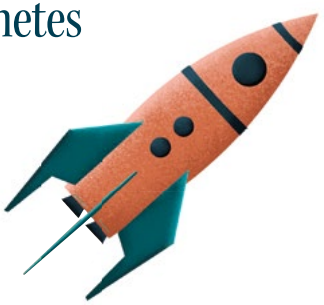
Esta publicación fue sometida al proceso de evaluación de pares externos para garantizar altos estándares académicos. El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión del autor y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad del Valle, ni genera responsabilidad frente a terceros. El autor es el responsable del respeto a los derechos de autor y del material contenido en la publicación, razón por la cual la universidad no puede asumir ninguna responsabilidad en caso de omisiones o errores.

Prohibida la reproducción total o parcial en cualquier forma, o por cualquier medio, sin autorización escrita de la Universidad del Valle.

Cali, Colombia, octubre de 2026

Logorrelatos

Obliga a la máquina de coser a construir cohetes



Julián González Mina

Colección Artes y Humanidades
Cuentos

Logotipo: símbolo gráfico peculiar de una empresa, conmemoración, marca o producto.

Real Academia de la Lengua Española

Una imagen vale más que mil palabras.

Refrán popular

Una palabra vale más que mil imágenes.

Antonio Barnés Vázquez (2020)[1]

Mil imágenes, una palabra.

Alia Trabucco Zerán (2024)[2]

---

[1] Barnés Vázquez, Antonio. «Una palabra vale más que mil imágenes». En *Construir sobre roca: Bases antropológicas y éticas de la ciencia, la cultura y las instituciones*, coordinado por Óscar Dejuán Asenjo, Carmen González Carrasco y José María Martí Sánchez. Universidad de Castilla-La Mancha, 2020.

[2] Título de una columna de opinión de Alia Trabucco Zerán (octubre de 2024) en Palabra Pública (Universidad de Chile) acerca del control sobre las imágenes del arrasamiento de Palestina a manos de Israel. Trabucco Zerán, Alia. «Mil imágenes, una palabra: ver y nombrar Palestina». Palabra Pública, 8 de octubre de 2024. https://palabrapublica.uchile.cl/mil-imagenes-una-palabra-ver-y-nombrar-palestina

Una palabra escrita siempre es, en sí misma, una imagen.

Anónimo

Las palabras son imágenes de la materia; enamorarse de ellas es como enamorarse de un cuadro.

Atribuida a Francis Bacon
(1561-1626)

Un segundo de vida no cabe en un millón de imágenes ni en un millón de palabras. Pero junta una palabra y una imagen, y puede ocurrir una auténtica reacción termonuclear que cambia el curso de una vida entera.

El autor

PRESENTACIÓN

No es un libro de relatos, la mayoría de ellos breves. Es un experimento. Pero no un experimento literario, en sentido estricto, sino una invención educativa.

El propósito: usar de manera no automática todo tipo de automatismos tecnológicos digitales. Para ello operé dos plataformas: una para generar logosímbolos o logotipos (DesignEvo) y otra para generar voces artificiales y editar videos (Clipchamp). Este proyecto deriva del enfoque 0.0, una serie de principios que definen y delimitan cómo integrar las mediaciones tecnológicas en los procesos educativos, sin caer ni en su demonización ni en la idea ilusoria de que, per se, nos redimirán de nuestros fracasos escolares y pedagógicos[3].

El resultado: treinta y cinco relatos en los que se combinan humor negro, ensayo de ideas, ficción científica y crítica política, todos activados por una imagen mínima: el logotipo. Sin excepción, primero se sintetizó el logotipo y

[3] Este enfoque sugiere un conjunto de estrategias para apropiar las tecnologías automáticas en procesos educativos a partir de una premisa: desautomatizar sus usos. En *Lo cero punto cero (0.0): Máquinas para educar y pensar a mano* (Gómez, Rocío y González, Julián, 2025. Programa Editorial Universidad del Valle), desarrollamos y exponemos los lineamientos y principios que guían este enfoque que explora usos no previstos para tecnologías digitales de acceso común.

luego el relato que le da sentido. Ese icono, síntesis visual y emblema del corporativismo, de la instrumentalización mercantil de las imágenes y de la manipulación de la atención, se resignifica aquí como detonante narrativo. El libro cristaliza un manifiesto pedagógico sobre el potencial creativo de las tecnologías cotidianas, siempre que se usen más allá de lo prescrito por sus desarrolladores. De ahí el subtítulo: *Obliga a la máquina de coser a construir cohetes*[4].

https://www.youtube.com/playlist?list=PLT54HMbxOp2Y

[4] Para esta versión impresa se han modificado los relatos originales. Logorrelatos 1 (nueve piezas). Logorrelatos 2 (cuatro piezas). Logorrelatos 3 (tres piezas). Logorrelatos 4 (cuatro piezas). Logorrelatos 5 (tres piezas). Escanea el código QR para acceder a las videolecturas en YouTube.

CONTENIDO

RELATO 1
Neurohackeo 17

RELATO 2.
El pulpo 21

RELATO 3.
El beso 23

RELATO 4.
Stu's Two: Astutos 25

RELATO 5.
Surcos 27

RELATO 6.
La pesca 29

RELATO 7.
Breve encuesta de sastre 31

RELATO 8.
Mordir 35

RELATO 9.
Los quince 37

RELATO 10.
El último dragón 39

RELATO 11.
218 kilómetros por hora 41

RELATO 12.
Insight 43

RELATO 13.
Mímesis 47

RELATO 14.
La última ciudad 49

RELATO 15.
Castillos de arena 51

RELATO 16.
El final del infinito 53

RELATO 17.
Ala de Ícaro 55

RELATO 18.
Escribir y odiar 57

RELATO 19.
Leer y amar 59

RELATO 20.
Buche 61

RELATO 21.
Hamburguesas 63

RELATO 22.
La cruz 65

RELATO 23.
Pista de aterrizaje 67

RELATO 24.
Desperderse 69

RELATO 25.
Los búhos 71

RELATO 26.
¿Miedo? 73

RELATO 27.
Cuadratura del círculo virtuoso 75

RELATO 28.
¡Híjole! 77

RELATO 29.
MaríaJuana 79

RELATO 30.
¡Clic! 81

RELATO 31.
Párpados: abre los tuyos y en ese instante en otro mundo alguien los cerrará 83

RELATO 32.
Siente el siete 87

RELATO 33.
Ladrón de niños muertos (versión 1) 99

RELATO 34.
Ladrón de niños muertos (versión 2) 123

RELATO 35.
Hades 135

El autor 173

RELATO 1



No. No parecen zombis. Más bien son como ángeles caídos que deambulan desconcertados sobre la Tierra. Desorientados y satisfechos van de aquí para allá, extáticos y plenos, sumidos en un profundo orgasmo, con la sonrisa ancha y en completo silencio.

El «software de las sirenas», le llaman. Al usarlo se genera en cualquier dispositivo digital una pieza musical única e irrepetible de no más 32 segundos. Cuando la escuchas experimentas una oleada eléctrica que incendia tu piel, lloras de emoción, y un segundo después tus oídos se apagan para siempre. Tras escuchar a las sirenas, quedas hechizado y feliz, pero sordo o sorda como una tapia.

Los gobiernos bloquean desde hace días los sitios web del software, pero en menos de una semana hubo al menos medio millón de descargas. Es inatajable.

Hasta ayer se han reportado en el mundo 12 538 casos de sordos de sirenas. Pero se espera que en los próximos meses se alcancen cientos de miles. Los dispositivos de bloqueo automático del software no funcionan bien todavía. Y las cosas se ponen cada vez más feas. Ayer en Detroit, un grupo de jóvenes expuso a un colegio entero a una descarga de sirenas. La travesura se saldó con 326 estudiantes, funcionarios y docentes sordos.