

Suspensión de matrices de control a través del tacto

Artes electrónicas como otros modos de configurar cuerpo y sentido

Suspension of control matrices through touch. Electronic arts as other modes of configuring body and sense

JUAN MICELI¹

Resumen

Este trabajo de investigación-creación parte del tacto en sentido expandido (referido a la práctica específica y performática de arte multimedia), como movimiento e interfaz que genera mundo y que creo que tiene el potencial de hacernos más felices, liberándonos de algunas matrices de control. A través del tacto —que es básicamente relación entre— indago en los modos de mediar la existencia y transformarla (y simultáneamente transformarnos) a través de un amplio espectro de técnicas, procedimientos, máquinas y artes. Este trabajo comienza con la suspensión como acción que desactiva la segmentación cartesiana de los sentidos como diferenciados y apunta a expandir la pregunta acerca de las relaciones entre prácticas artísticas y felicidad, y entre imagen y técnica-tecnología. Para ello propongo el concepto de *artécnica*, pensado como una manera de establecer un diálogo irrenunciable entre el hacer y el pensar. La investigación se propone profundizar en los modos de plantear dicha relación y el potencial de la práctica de transformar “las dificultades en medios”. Con un enfoque experiencial, de

pensamiento situado, me propongo trabajar con conceptos que dimanen de la sociología y de la teoría del arte, así como con aquellos generados a partir de la práctica entre arte y técnica. La suspensión indaga en la dimensión político-afectiva de las artes electrónicas y explora la háptica en tanto potencial de otros tipos de percepción.

Palabras clave • artécnica, arte electrónico, arte generativo, inteligencia artificial, tacto

Abstract

This research-creation project emerges from an expanded notion of touch —understood as a specific, performative practice within multimedia art— as both movement and interface that generates worlds. I propose that this approach holds the potential to increase happiness by liberating us from certain control matrices. Through touch —fundamentally a relational act— I explore modes of mediating existence and transforming it (while simultaneously transforming

¹ JUAN MICELI | Magister en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas • Universidad Nacional de Tres de Febrero, Buenos Aires, Argentina • <https://orcid.org/0000-0001-9960-3095> • juan.miceli@gmail.com

FECHA DE RECEPCIÓN: 28 de febrero de 2025 • FECHA DE ACEPTACIÓN: 9 de junio de 2025.

Citar este artículo como: MICELI, J. (2025). Suspensión de matrices de control a través del tacto. Artes electrónicas como otros modos de configurar cuerpo y sentido. Revista *Nodo*, 19(38), enero-junio, pp. 25-38. doi: 10.54104/nodo.v19n38.2177

ourselves) via a broad spectrum of techniques, procedures, machines, and arts. This work begins with suspension as an action that disrupts the Cartesian segmentation of the senses as distinct categories, aiming to expand the inquiry into the relationships between artistic practices and happiness, and between image and technique-technology. To this end, I introduce the concept of *artécnica* (art-technique), conceived as a way to establish an indispensable dialogue between making and thinking. The research seeks to deepen our understanding of this relationship and the potential of practice to transmute “difficulties into means”. Adopting an experiential, situated-knowledge approach, I engage with concepts drawn from sociology and art theory, as well as those generated at the intersection of art and technique. *Suspensión* investigates the political-affective dimension of electronic arts and explores haptics as a gateway to alternative modes of perception.

Keywords • *artecnic*, electronic art, generative, touch, artificial intelligence

Introducción

En este trabajo me propongo especular acerca de las múltiples resonancias entre el trabajo con técnicas y tecnologías surtidas mediadas por el tacto (cerámica, inteligencia artificial y programación creativa) y mi investigación de tesis de doctorado en Artes y Tecnoestéticas (UNTreF). La hipótesis del mismo es que nuestra práctica de artistas (electrónicos) tiene el potencial de hacernos más felices colectivamente a partir de suspender e invertir ciertas matrices de control, tecnologías de gobierno y procesos de programación vinculados al dualismo que modelan nuestra vida y de los que somos efecto. Propongo profundizar en los conceptos de tacto, precariedad y tecnoestética, que pueden ser muy útiles para intentar disolver dicotomías y oposiciones que obstruyen el acceso a la felicidad. El problema que mueve este artículo es una reflexión sobre los modos de tejer un bienestar colectivo en un

contexto que, por motivos diversos, se presenta hostil y desafiante. Me pregunto si nuestra práctica es capaz de desclasificar ciertas matrices de control y procesos de programación que sostienen el *statu quo*, que modelan nuestra vida y confinan nuestro hacer a un límite muy estrecho. Asimismo, propongo desentendernos de la idea de que lo que hacemos son prácticas “sólo artísticas”. Un ejemplo concreto: el 26 de febrero de 2025, Donald Trump publicó un video hecho con IA en el que se lo ve compartiendo tragos con Elon Musk, entre odaliscas, globos y suvenires con la forma de su cabeza (**imagen 1**). Está claro que la disputa por el sentido es (también) en el terreno de la tecnología como disparador de mundos.

Como artista me pregunto qué posibilidades existen de desincorporar la escisión como tecnología entre cuerpo y mente, sobre la que se basan otras que recorreremos en este artículo. Me interesa rastrear operaciones de escisión “fundantes” y ver de qué modo podría nuestra práctica desnaturalizarlas. Esto implica pensar y experimentar íntimamente el alcance performativo de nuestras prácticas y de las tecnologías, entendiéndolas como en contacto con su época y contexto.

En la **imagen 2** se puede observar cómo los rayos X, el video generativo y el calco cerámico dan cuenta de mi rostro, desplegando su no univocidad. Me pregunto si desde las artes electrónicas de fines del siglo XX y principio del XXI podemos seguir pensando estas tecnologías como herramientas neutrales. Tal vez es momento de que nos arriesguemos a abrazarlas en su complejidad, es decir, en tanto tecnologías de subjetivación y gobierno.

Me interesa trabajar en la zona de confluencia entre el arte (vinculado estereotipadamente al cuerpo) y la técnica (asociada jerárquicamente a la mente), porque creo que en esa separación —al igual que en cuerpo/mente— se apoyan otras. Al respecto acuñé el concepto *artécnica*,¹ trabajando como investigador en la

¹ Desarrollé la noción de *artécnica* en la tesis de maestría y actualmente estoy trabajando en su fundamentación. Al inicio implicaba pensar la confluencia arte y técnica o tecnología en la práctica de arte electrónico como algo inevitable, imposible de



Imagen 1 | Still del video generado por IA en el que se ve a Donald Trump junto a Elon Musk en Gaza. https://www.youtube.com/watch?v=6S_IA5-CfPk

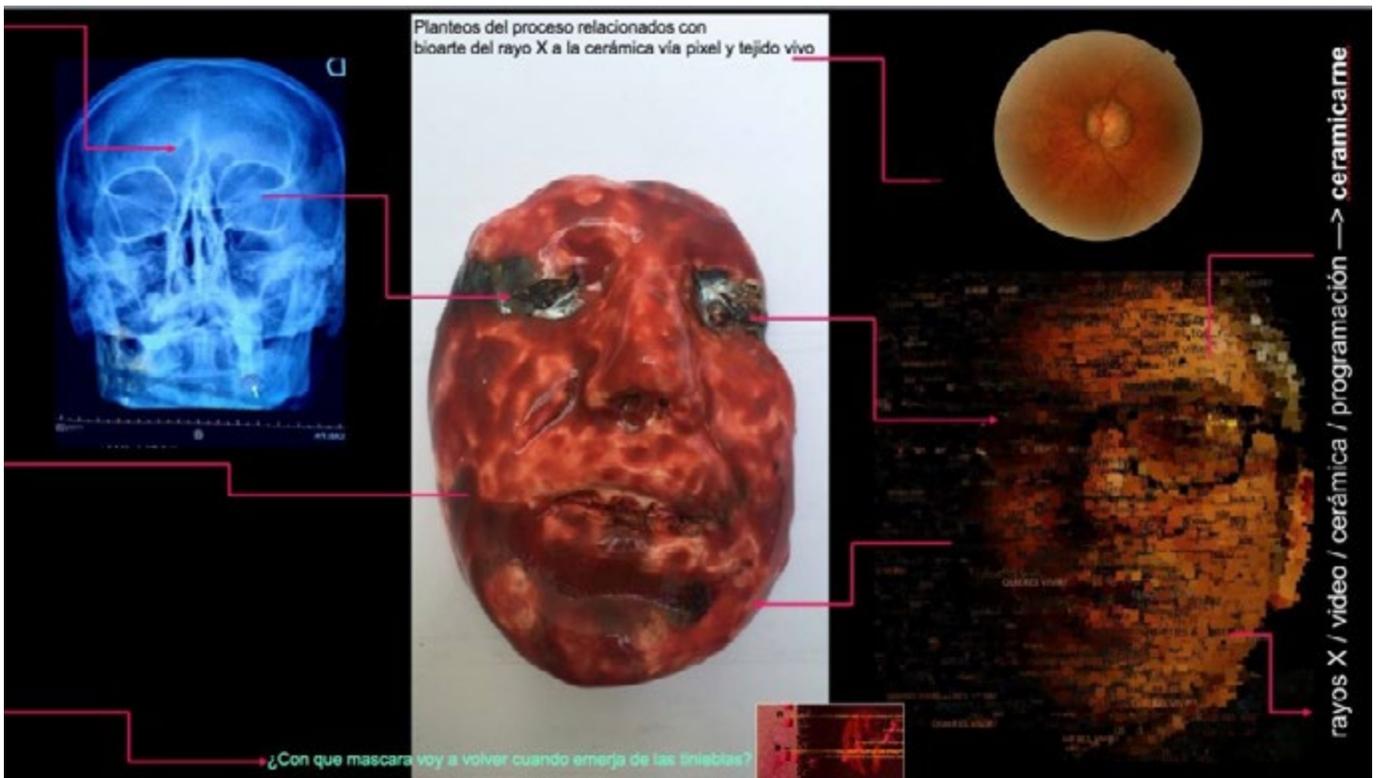


Imagen 2 | Vínculos entre materialidades e identidades. Tensión entre materialidades como identidades: arcilla, rayos X, video generativo, tomografía. Juan Miceli, 2018. Ver video Filtrónica (https://www.youtube.com/watch?v=eY5xLG_BmeM).

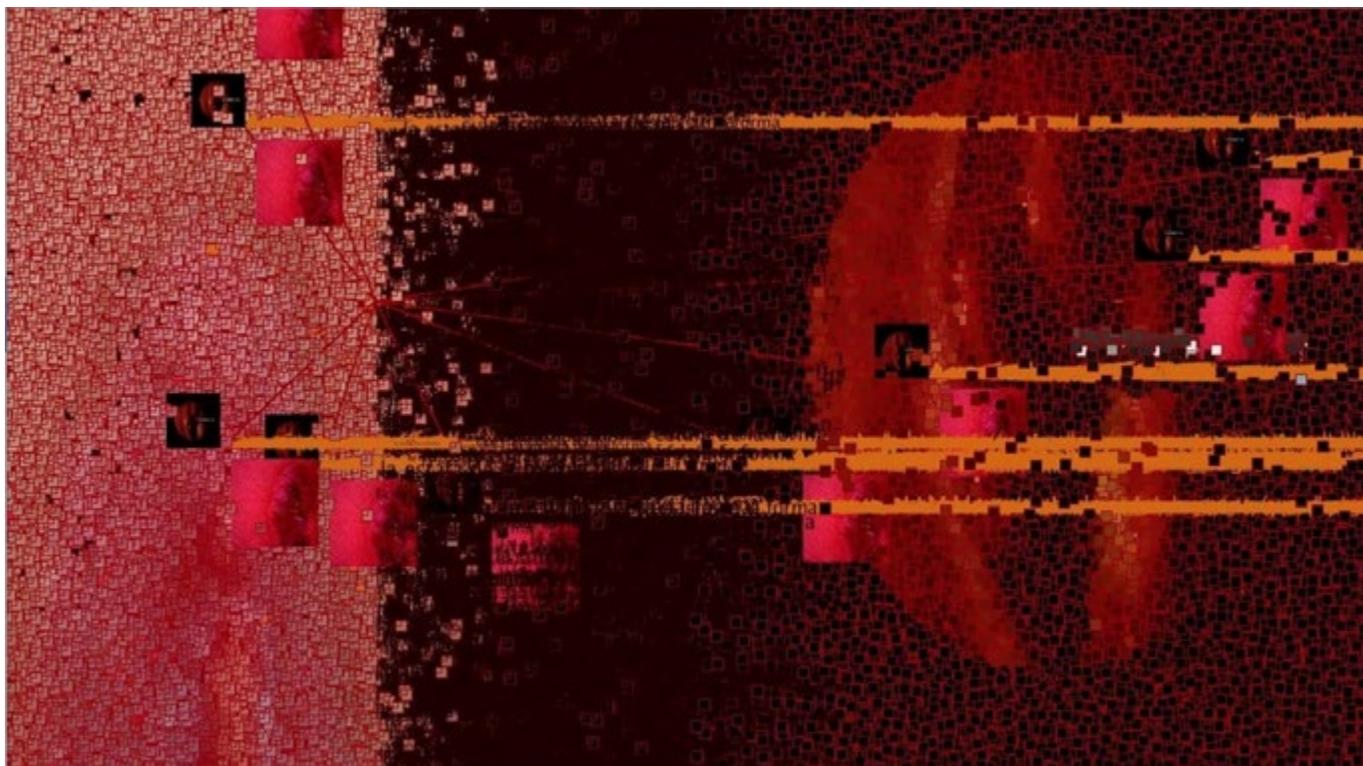


Imagen 3 | Generativo real: tensión videogenerativa y carne a partir de una herida propia. ¿Puede el código reconstruir?

Universidad de Concordia (Montreal) durante 2023, mientras cursaba en línea el seminario de Claudia Kozak del doctorado en Artes y Tecnoestéticas (UNTreF), que fue un contexto de gran estímulo para el desarrollo de esta idea. Defino este concepto como la superficie de contacto entre arte y técnica, que se da en la práctica de artes electrónicas en Latinoamérica, en la que ambas se imbrican de un modo particular generando una zonal liminal o identidad-otra que es simultáneamente ambas, pero ninguna de las dos exclusivamente.

Como artista e investigador latinoamericano que se pregunta cómo ser más felices, me interesa saber cuáles son los patrones de nuestras relaciones jerárquicas y qué posibilidades existen de desincorporar la men-

separar. Por otro lado, proponía recuperar conceptualmente la noción de arte (electrónico) para redefinirlo en dicha confluencia. Se basa en gran medida en la convicción de que la práctica genera herramientas conceptuales. La intención es continuar con ese trabajo como parte de la investigación de doctorado, pero expandiéndolo a partir de la noción de tacto entre ambas dimensiones.

cionada escisión en la que se sostienen las dualidades amo-esclavo, empresa-cliente, humano-animal, conquistador-conquistado contenidas en la que divide el cuerpo de la mente (o alma). A partir de dicha escisión “se efectúa una concatenación de tres operaciones distintas: diferenciar, oponer, jerarquizar en un abrir y cerrar de ojos” (Bardet, 2021: 30).

Me interesa el tacto en tanto zona liminal no escindida en un espectro amplio, es decir, cómo confluyen nuestras prácticas, las matrices de control y los cuerpos, tecnología y carne (**imagen 3**). Creo que una mirada tecno-estética (que asuma su precariedad y dimensión háptica) ayudaría a disolver esas oposiciones que construyen hegemonía. Asimismo, la idea de arte técnica puede aportar una perspectiva útil desde el lugar de los artistas, invitándonos a visitar conceptos muy embebidos en la tradición artística. Tomo como ejemplo la perspectiva monocular renacentista (siglos XV/XVI) como agente codificador de “lo que veo”. A la vez que provee un sistema de herramientas para “representar lo que vemos”, es también ordenador, grilla,

agente de escisión de la imagen y de separación sujeto-objeto. Así como construyo una técnica de visión, me propongo indagar, experimentar y analizar el trabajo con IA, redes neuronales, video generativo y programación como zona liminar en la práctica de arte electrónico y multimedia en Latinoamérica. A partir de allí propongo una mirada y una acción hápticas, vinculadas simultáneamente a la construcción de nuevas posibilidades de existencia de lo viviente y a un proceso de gubernamentalización y modelado de la población.

Para ello, sigo indagando en conceptos que se desprenden de la práctica artística y que fundamentan este proceso de investigación-creación: suspensión² y artística³.

La suspensión como motor de des/ clasificación

Retomando, propongo la investigación-creación como un modo de la práctica artística en tanto motor de desclasificación: cuando entreno una red neuronal es claro que, simultáneamente, ésta me entrena a mí. Sospecho que jaquear ese esquema —como lo he mencionado antes— podría ser un modo de acceso a la felicidad. Retomo la práctica de suspensión y descubro que ya no es lo mismo que en experiencias previas, porque la relación tiempo-espacio vuelve a modificarse. Así como en el trabajo de tesis de maestría sostuve que esta práctica generaba tiempo y espacio entendidos como algo no dado *a priori*, la experiencia se reconceptualiza hecha en *Interfaz inversa*. Allí profundizaba en

² Acción corporal proveniente del yoga Iyengar que consiste en colgarse de modo invertido durante lapsos de catorce minutos aproximadamente. Esta práctica genera la sensación de que el tiempo y el espacio no son datos dados *a priori*, sino que se construyen a partir del movimiento corporal.

³ Este concepto aparece inicialmente en *Interfaz inversa*, la tesis de maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas dirigida por Andrés Rodríguez y Mariela Yeregui, en el capítulo del mismo nombre. En esa publicación se pueden encontrar los vínculos con otros conceptos de la historia del arte y de la estética como *tecnopoéticas*, *tekné*, etcétera. <https://ceiarteunref.edu.ar/2024/07/interfaz-inversa-i-i-juan-miceli/>

el enfoque que vincula la suspensión como generadora de pensamiento y acción simultáneamente. En ese sentido, y en relación con el video generativo, me interesa plantear la cuestión de que lo generativo es un fenómeno corporal antes que informático. Planteo expandir la idea de lo generativo y desmarcarlo del terreno excluyente del mundo digital-IA. En el video *Lenta cancelación del futuro*⁴ programo con Java (**imagen 3**) la regeneración de una herida puntual que puede ser “curada” por quien interactúa con el video. La insistencia en mediar la carne con tecnologías diversas como microscopios USB, tomografías y videodeglusiones es seguir proponiendo acciones de suspensión e inversión de aquello que naturalizamos. Parte de este proceso consiste en expandir el concepto de “artificial” a los modos de relación en agrupaciones de artistas, que podrían pensarse como artécnicas.

En tanto no hay inteligencia que no sea ARTIFICIAL, me propongo instalar la noción de potencial de cambio y diferenciación de la matriz binaria, teniendo en cuenta que si la máquina de mirar renacentista es inseparable de la noción de antropocentrismo, habría que preguntarnos qué conceptos resuenan en las prácticas digitales y en los sesgos que se generan en la imaginaria de una época. Estos ejercicios que crean nuevas perspectivas concretas y construyen relaciones entre técnicas me llevan a pensar que la grilla del siglo XVI utilizada por Durero es una prehistoria de la digitalización,⁵ del mismo modo que la perspectiva en tanto máquina de mirar define el origen de la idea de ordenador.

Pero retomo algo problemático: como cualquier matriz de control, el dualismo cartesiano nos acecha tanto como nos potencia. Desde el siglo XVII ha construido (y destruido) espacio, tiempo y cuerpo. Nos ha formado, creando mundo. Al respecto, dice Deleuze, adelantándose a las IA de hoy:

⁴ Edición en video monocal de video generativo y registro con microscopio USB (2018). <https://www.youtube.com/watch?v=wcwNsckDmd8>

⁵ Para quienes pueda interesarle el tema, esta idea se puede encontrar esarrollada a lo largo de *Interfaz inversa*, mi tesis de maestría en artes electrónicas. <https://ceiarteunref.edu.ar/2024/07/interfaz-inversa-i-i-juan-miceli/>

Los encierros son *moldes* o moldeados diferentes, mientras que los controles constituyen una *modulación*, como una suerte de moldeado auto deformante que cambia constantemente y a cada instante, como un tamiz cuya malla varía en cada punto (Deleuze, 1995: 279).

Los dispositivos de disciplina y/o control no son simplemente perjudiciales —aunque sea muy tentador reducirlas sólo a eso—, sino sumamente disparadoras y generadoras de mundos e imaginarios. Tomo el momento de quiebre que produjo la irrupción de la fotografía como medio. En *El cuerpo y el archivo* (1986), Alan Sekula sostiene que la fotografía no se opuso a la cultura tradicional estática, sino que puso en evidencia la posibilidad de que esta nueva manifestación —tan artística como técnica— dejara atrás a las instituciones culturales que la preexistían. En ese sentido, su aparición da cuenta de sus aspectos contemplativos y per-

formativos de modo intrínseco. Asimismo, está imbricada en la clase burguesa y es, al igual que el cine, de origen doble: entretiene y performa, es decir, transforman la realidad o el entorno. Al respecto recordemos cómo el primerísimo primer plano cinematográfico desencarnó el rostro del cuerpo, creando un valor de libre circulación y sentido como nunca antes había ocurrido. Podríamos decir lo mismo de la inteligencia artificial entendida como interfaz que regula y modifica *inputs* y *outputs*, y como algo que aprende.

En su artículo “La sexualidad del rostro: revelación artificial y desprogramación material” (2020), Cristina Voto propone, desde una perspectiva de género, un análisis semiótico de la performatividad de la visión artificial en el ámbito de la producción de imágenes en la era digital. Voto pone en diálogo la investigación basada en la inteligencia artificial *Deep Neural Networks are More Accurate Than Humans at Detecting Sexual Orientation From Facial Images*, de Michal Kosinski y

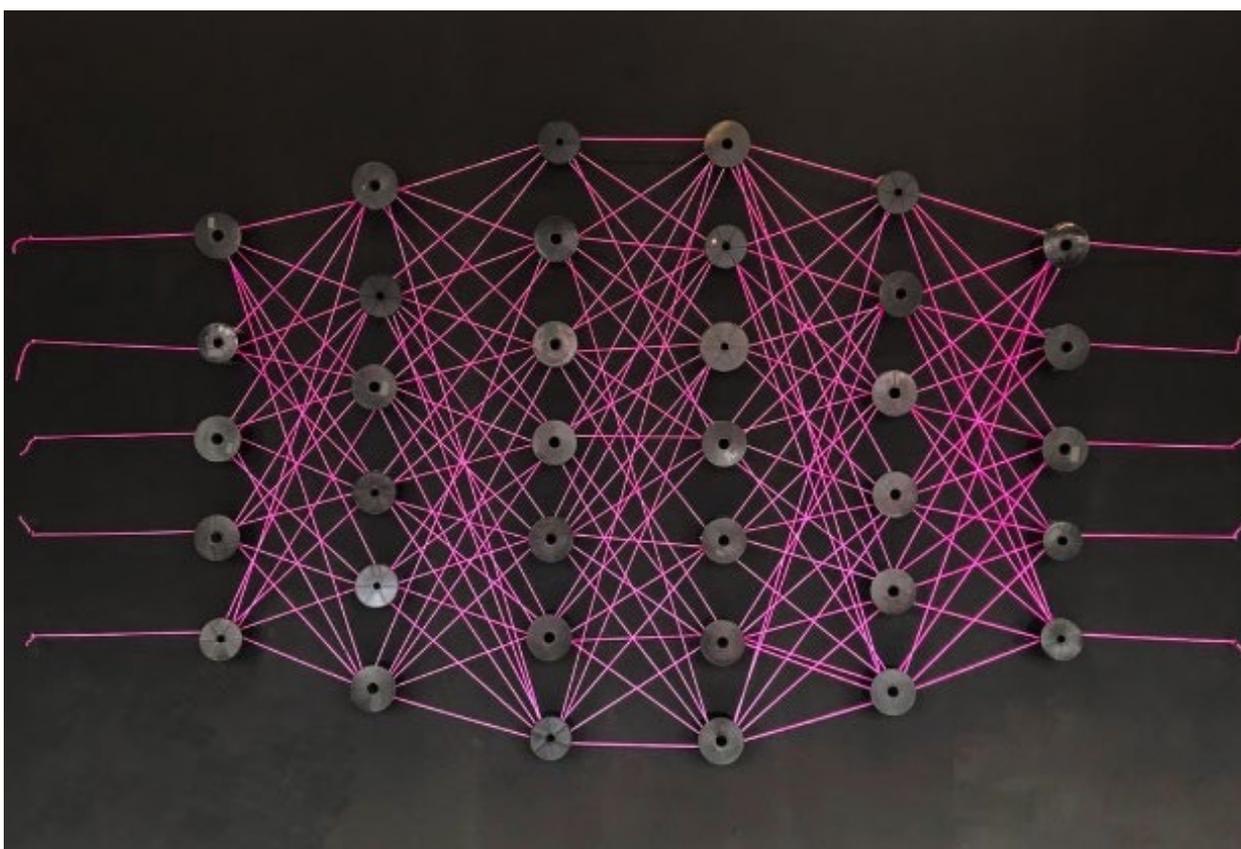


Imagen 4 | Felipe Rivas San Martín, *Algoritmos Queer*.

Yilun Wang (Universidad de Stanford), y la exhibición *Sexo, imagen y algoritmos: homosexual data*, del artista chileno Felipe Rivas San Martín. Esto se da a través de un proceso de transducción en el que el *paper* de Kosinski y Wang (basado en la “detección de homosexualidad a partir de utilizar —como material de visión artificial— imágenes provenientes de plataformas de citas”) deviene instalación, muestra de arte. Creo que lo que hace el artista es claramente un proceso de desclasificación de matrices de control a través de una acción de re-materialización (**imagen 4**).

Me interesa poner en diálogo este contenido con el de Maria Giulia Dondero: ambas autoras señalan algo que parece desdibujarse habitualmente: por un lado, el carácter performativo de la inteligencia artificial (redes neuronales generativas adversarias) —y en particular del enfoque cuantitativo y computacional de la visión artificial—, y por el otro, el giro material propuesto por el artista chileno Felipe Rivas San Martín (**imagen 4**) que, a partir de sus obras, genera un proceso de desclasificación de la visión artificial —de rostros en su caso— y traza líneas de parentesco. Me refiero al que se da entre género, industria textil y delimitación de la propiedad privada (alambre de púas).

En ese hacer encuentro ecos del concepto de Aby Warburg, forma patica. En la contundencia de la imagen que cruza red neuronal con telar resulta evidente la imposibilidad de reducir cualquier obra a sus caracteres cuantitativos. También se presenta como una imagen de red neuronal completamente diferente a la que cualquiera de nosotros se haya hecho mientras leía.

Retomo la cuestión de que aquello que naturalizamos es sostenido de las maneras más diversas, no sólo coercitivamente. Un fenómeno claro es lo que Cusicanqui llama *colonialismo interno*. Me urge poner este proceso en diálogo con algunos relatos de la conquista como *El corazón de las tinieblas*, de Joseph Conrad (Ucrania, 1857-Reino Unido, 1924) para dar cuenta de cómo el arte se nutre de estas imágenes y las transforma en canon, reforzando la necesidad de percibir la colonización como experiencia estética de precariedad. En ese sentido creo que la triangulación de tacto, precariedad y tecnoestética conforman un nodo intere-

sante para cambiar esas perspectivas, de un modo afín a colgarse de modo invertido.

Fue preciso que el cuadro del rey tocara la playa americana y que los estilos arquitectónicos europeos intentaran imponerse a los ladrillos locales para poner en perspectiva la noción de precariedad, performando un barroco-otro. Esa noción de precariedad impuesta en la conquista podría volverse una potencia cuando se la resignifica, desmarcándose del canon a través de una dimensión tecnoestética concreta. Del mismo modo, experimentar la percepción como un fenómeno háptico —es decir, no dividido en cinco sentidos— podría desincorporar la escisión en la que fuimos entrenados.

En 2024, en el programa de Arte Ciencia Presente Continuo, en el que tuvimos la oportunidad de tomar clases con referentes como Marcela Armas (México, 1949), Mónica Bello (España, 1973) y Óscar Santillán (Ecuador, 1980), nos dieron acceso a plataformas como Midjourney, Runway y otras, para experimentar con Inteligencia Artificial. Era bastante claro que mientras se nos decía que “entrenáramos” a la IA, nosotros estábamos siendo entrenados de un modo particular por agentes no-humanos.

Estas prácticas experimentales se vinculan con un tipo de tacto (literal) en tanto tipean *prompts* que, simultáneamente, generan la imagen (pensada como *output* tecnoestético inseparable de su fuente) y modulan nuestra imaginación y nuestros cuerpos (conjurando cualquier vestigio de precariedad). En ese sentido, la suspensión es un modo de pararnos (y experimentar de otro modo) las tres dimensiones mencionadas. Probablemente en esa conjunción se encuentre la base para operaciones de desclasificación más complejas.

Al respecto, insisto en el sentido multidireccional del tacto —que excede al resto de los sentidos, incluyéndolos— y su carácter tecno-estético, o al menos, investigarlo desde mi práctica (**imagen 5**). Me pregunto si se puede tener un acercamiento fanerotécnico⁶ al

⁶ Se dice —en el marco teórico simondoniano— acerca de un dispositivo, práctica o artefacto que manifiesta visiblemente los procesos de individuación técnica y perceptiva, revelando la interioridad funcional o simbólica de lo técnico.



Imagen 5 | Video generativo a partir de la suspensión, que se activa por el tacto y el sonido (2018).

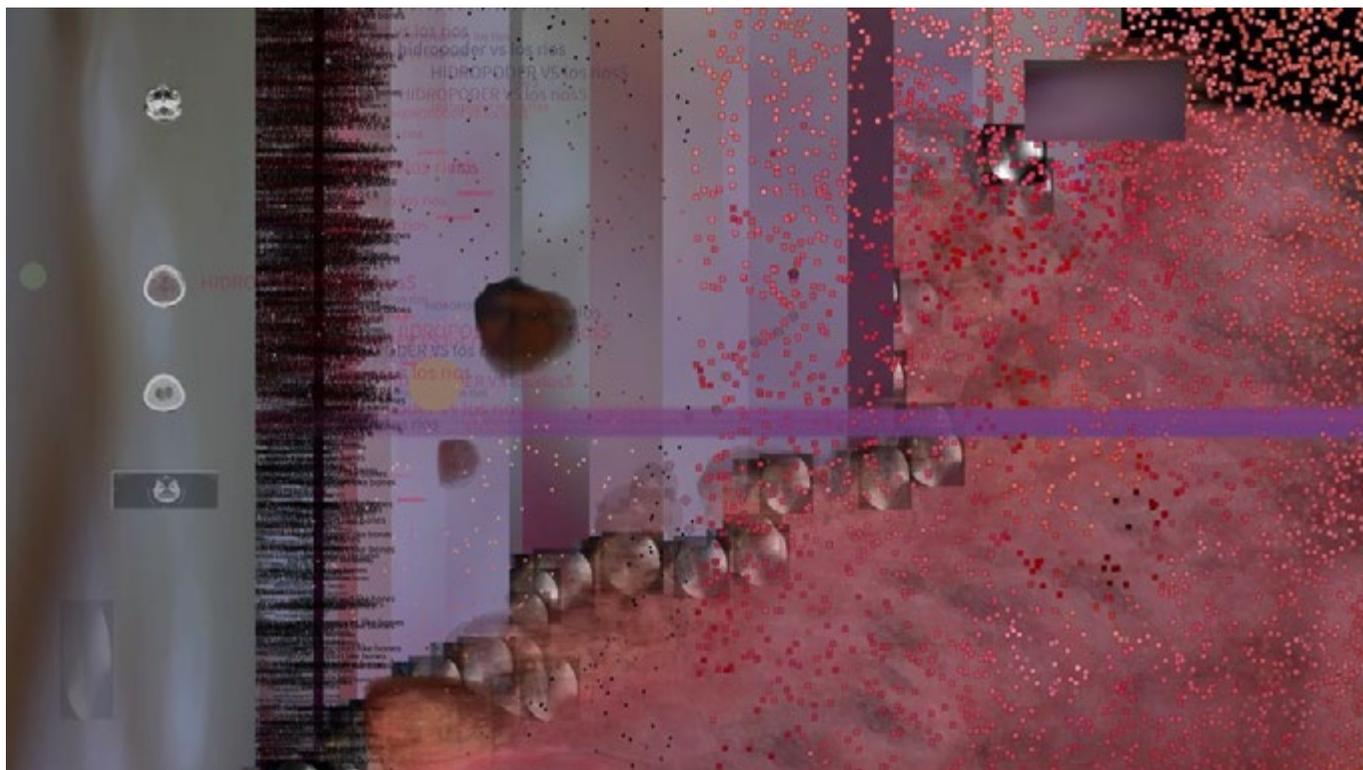


Imagen 6 | Video generativo a partir de redes neuronales, tomografías y videodeglusiones.

tacto. En tanto dinámica que muestra las lógicas de los materiales y de las estructuras como aspectos estéticamente constitutivos, podrían extenderse estas ideas a la piel misma, a los elementos estructurales de la ma-

no, en tanto fusión de forma y materia. Esto no se contradice a conceptualizarlo como (ar)técnica de acceso a un sinfín de dispositivos que nos tocan mientras los tocamos. De ese hecho, desprendo la cuestión de la po-

tencia del tacto de invertir esos efectos y como experiencia que se da a partir de toda la piel. Así, comienzo a tejer una red que conecta la háptica y la práctica de suspensión como potenciales de felicidad relacionada con fenómenos de polaridad, diluyendo la división entre las oposiciones excluyentes. Cuando me refiero a tacto háptico (aunque en general hablare de háptica) lo hago para referirme específicamente al estudio del tacto, la percepción y la manipulación de objetos a través de él. Excede lo meramente táctil —y esto me parece clave, en tanto incluye todo el cuerpo— porque no sólo aplica a lo referido respecto de la percepción de la presión, la temperatura y las texturas, sino también a la kinestésica, es decir, la relación con el movimiento, la sensación de peso y la posición en el espacio. Esto incluye los fenómenos de la exterocepción (mediada por la piel), la propiocepción (mediada por el sistema muscular-esquelético) y la interocepción (la percepción de los órganos internos, cuestión que será clave en la práctica de la inversión).

Cabe añadir a la dimensión háptica, el movimiento que genera mundo a partir de la práctica específica de arte electrónico. Indaga en los modos de mediar la existencia y transformarla a través de un amplio espectro de técnicas y artes. En la **imagen 6** propongo la idea de arcilla digital en la que se mezclan no sólo materiales, sino tecnologías, para insistir en ambas dimensiones como generadoras de identidad.

Ésta no es una mirada romántica sobre este sentido, sino sobre la ambivalencia de lo que éste genera tanto como desclasificador y —simultáneamente— “propagador de patrones” (Dondero, 2023). En su amplitud se dirime una miríada de acontecimientos y hay pocas acciones que escapen a la dimensión táctil. Me refiero a una multiplicidad de fenómenos que incluyen la aparición de la pintura,⁷ la creencia (“tocar para

creer” parece decir San Mateo, mediado por Caravaggio), el modelado social a gran escala, el arte de la guerra, las tecnologías de gobierno, solo por nombrar algunas. Insisto, ¿dónde está ese tacto del que hablo en el aprendizaje automático y en la programación? ¿Qué mundos simulan construir a través del tacto?

Al respecto, en la **imagen 7** puede verse un entorno inmersivo hecho en colaboración con Museum District, a partir de imágenes del interior de mi cuerpo como un espacio recorrible, táctil, hecho de piel digitalizada que no podemos tocar, habitado por imágenes.

Respecto de la etiqueta inmersivo, una de las hipótesis de este planteamiento es que la categorización, si bien es útil para analizar y objetivar fenómenos, genera la idea de autonomía de dichas categorías y las incorpora, instaurando una jerarquía y un valor. Me interesa ver cuál es el rol de la imagen en dicho proceso de individuación y construcción. Recorro a la propuesta de Maria Giulia Dondero en su artículo “La herencia de Warburg y Focillon: una genealogía de las formas visuales en el análisis computacional”, en donde reflexiona sobre la memoria de las imágenes y su capacidad de retener formas del pasado y de renovarlas al transformarlas. En el artículo, la autora indaga sobre la disponibilidad de las imágenes debido a la digitalización masiva, analizadas a través del enfoque cuantitativo y computacional de la visión artificial. El texto recupera los escritos fundamentales del historiador alemán Aby Warburg (1866-1929) y de Henri Focillon (Francia, 1881-Estados Unidos, 1943) sobre la supervivencia de las formas, el intervalo de reactivación y la genealogía.

Dondero retoma la frase de Focillon “La materia impone su propia forma a la forma” (Focillon, 1992: 64) como modo de poner en cuestión el par forma/materia y la categorización en sí misma. Si bien parte de la idea de que esta mirada maquina podría completar el proyecto inconcluso de Aby Warburg (el *Atlas Mnemosyne*, iniciado en 1924, pero interrumpido a la muerte del autor en 1929), luego propone que uno de los efectos de la mirada computacional cuantitativa —en tanto que valora metadatos, pero elude procesos y técnicas— es el aplanamiento de la obra, algo que pare-

⁷ El historiador, que murió entre el 24 y el 25 de agosto del año 79 d. C., cerca de Pompeya, durante la erupción del Vesubio, atribuye —en el Libro xxxv— la “invención de la pintura” a la joven hija de Butades Sicyonius, alfarero de Corinto. La muchacha, enamorada de un joven que se alejaba de la ciudad, trazó sobre la pared, a la luz de una vela y con un trozo de arcilla seca, los contornos del perfil del hombre (su sombra).

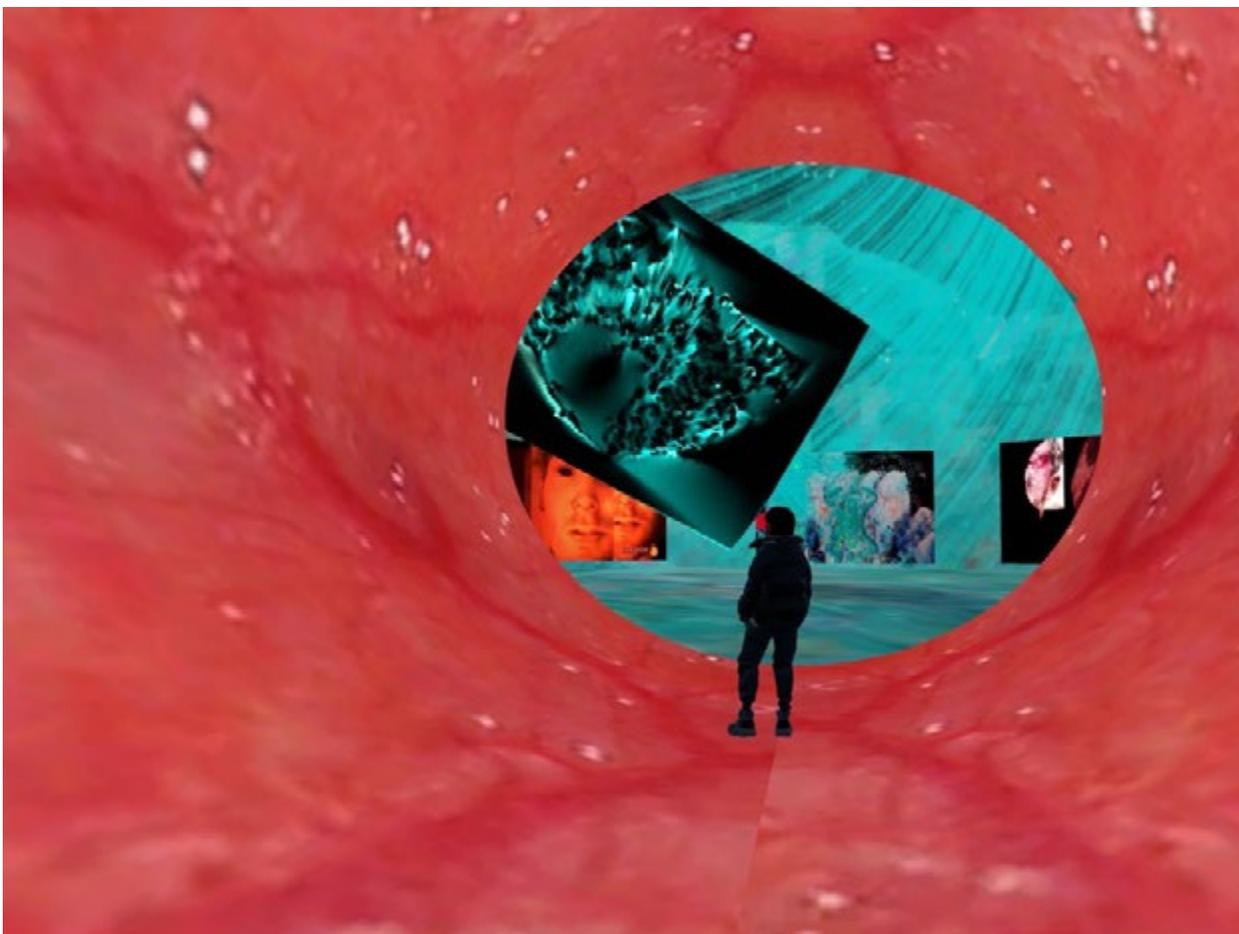


Imagen 7 | Entorno inmersivo a partir de experiencias IA y generativas, junto con Museum District (2024).

ciera inseparable del afán taxonómico. Al respecto dice Dondero:

Uno de los puntos débiles detectables en las prácticas del actual análisis automático de imágenes es precisamente la falta de atención a la resonancia de las formas con el medio que las soporta (Dondero, 2023: 165)

Vale recordar que Warburg —figura olvidada a quien trae de vuelta el filósofo Giorgio Agamben, quien sostenía que “la vida no es sin formas”— afirmaba que las imágenes tienen un campo afectivo formal (*pathosformeln*⁸) y una pervivencia, una memoria formal de lo que

⁸ *Pathosformeln* o “fórmula patética” (plural en alemán: *Pathosformeln*) es un término acuñado por el historiador de arte y teórico cultural Aby Warburg (1866-1929) en su investigación sobre la otra vida de la antigüedad (*das Nachleben der Antike*). Se

le ocurre a esos cuerpos que las habitan, algo bastante alejado de lo meramente cuantitativo. Entre sus focos de interés estaba la figura de la ninfa, que condensa las fuerzas páticas de Dionysios y la danza. Agrega Dondero:

Lo que en realidad necesitamos en una perspectiva de genealogía de las formas es describir una obra de arte en su totalidad, que no puede reducirse de forma exclusiva a una estructura hecha de partes separadas, sino que, por el contrario, puede caracterizarse preci-

describe como “las palabras primitivas del lenguaje gestual apasionado” y los “tropos visuales cargados de emociones” que se repiten en las imágenes de Europa occidental. Si bien el término se asocia con el formalismo, Warburg restringe el concepto a temas psicológico-culturales, ya que sostenía “un honesto disgusto por estetizar la historia del arte”.

samente como una composición, que es un todo *atra-*
vesado por tensiones entre fuerzas (Dondero, 2023:
168).

Mi hipótesis es que este afán clasificatorio de grandes volúmenes de imágenes, deja por fuera de cualquier categorización la acción que la produjo y —en un sentido profundo— la técnica, por lo tanto, la dimensión afectiva y de memoria. Claro que acá estoy ampliando las variables dándole entrada a otra dimensión que excede la IA. Pero es interesante retomar que “Focillon considera que la técnica es el resultado de la dinámica que se establece entre el tipo de herramienta, el movimiento de la mano y las características del medio” (Dondero, 2023: 8).

Simondon propone una imagen contundente para hablar del acuerdo entre artefacto y naturaleza: “Crea momentos excepcionales de realidad”, afín con la que propone al sostener que “la belleza está ligada a la acción”. Con esto la desvincula de la mera contemplación y nos invita a reflexionar y preguntarnos: ¿la belleza es Venus misma o es su imagen (tensionada por los vientos) apareciendo y tocando nuestros ojos? ¿Hay solamente dos opciones? Propongo pensar la artécnica desde una perspectiva vinculada a los nuevos materialismos como práctica que implica afecto y relación táctil, tensión, movimiento. Dice Simondon:

Dicho esto, la contemplación no es la categoría principal de la techno-estética. Es en el uso, en la acción, donde se vuelve algo orgásmico, un medio táctil y un motor de estimulación. Cuando una tuerca atascada se libera, se experimenta un placer motriz, una cierta alegría instrumentalizada, una comunicación—mediada por la herramienta—con la cosa sobre la que se está trabajando. Es como la forja: con cada golpe de martillo, se experimenta el estado del metal forjado que se estira y se deforma entre el martillo y el yunque. (Simondon, *Carta a Derrida*, 1982)

En gran medida, propongo que la capacidad de generar nuevos conceptos, está siempre vinculada al ejercicio corporal de suspender —al menos momentánea-

mente— creencias y conceptualizaciones anteriores sin apegarse a las nuevas de un modo aguerrido. Entiendo que las nuevas son contingentes, como lo fueron las anteriores, momentos del pensar entendido como materia. Justamente propongo, a través de prácticas y reflexiones diversas, tener una mirada autorreflexiva desde la praxis y el rol de artistas electrónicos sobre la confluencia arte-técnica/tecnología. Me pregunto cómo pensar la poética de un motor separándolo de sus características “funcionales”. Parafraseando a Focillon, en el núcleo de la noción de artécnica anidan algunas preguntas: ¿podemos decir que “la técnica impone su propio arte al arte”?, o que “el arte impone su propia técnica a la técnica”? ¿O ambas?

Más allá de encontrar sumamente atractivas las miradas y de valorar los aportes de teóricos del arte, científicos sociales y filósofos de la ciencia, creo que es importante tener esta mirada propia desde la práctica. Es muy nutritivo para esta investigación hacer presentes las otras, del mismo modo que lo es generar algún tipo de autonomía y salirse del rol de objeto de estudio “artes electrónicas”. Esta conceptualización forma parte del trabajo de investigación, pero asimismo será pensada como “obra”.

Conclusión. La suspensión como hipótesis

Encuentro en esta acción corporal⁹ que pone en suspenso las nociones aprendidas de tiempo, cuerpo y espacio para construir nuevos imaginarios a partir de una técnica específica (**imagen 8**). De este modo creo que puede ser clave como elemento de desclasificación y amplificador de las nociones de precariedad y techno-estética como potencialidades. Me refiero a pensar la suspensión como gesto que, al invertir el cuerpo, hace lo propio —sin proponérselo— con esquemas como la división entre el mundo de las ideas (arriba) y el mundo inferior del cuerpo (abajo), la idea de espacio

⁹ Suspensión mediada por la cursada durante el doctorado en Artes y Tecnoestéticas: <https://prezi.com/view/GffoX9Xi1iolKRdUtGUN/>



Imagen 8 | Práctica de suspensión.

euclidiano, sustancia y materia (*res cogitans* y *res extensa*), etc. Si bien comienza como técnica corporal, deviene tecnopoética (en tanto inseparable de la “técnica” que la produce y sobre la que reflexiona) que genera tiempo y espacio, es decir, mundo.

Propongo intentar extender este planteamiento a las IA como algo vinculado con la imagen pero que excede el campo artístico (como lo hicieron la televisión, la fotografía o el cine) y se derrama en la vida cotidiana produciendo efectos de subjetivación a gran escala.

Propongo generar prácticas alternas de insumisión que, como la suspensión, pongan en jaque aspectos como nuestra condición bípeda, que es constitutiva de la especie. Esto implica experimentar la suspensión como *performance* generativa de mundo y simultáneamente-generada-por-el-mundo, en la línea en la que propone pensarlo Erin Manning:

La proposición es que el tacto —cada acto de alcanzar a— permite la creación de mundos. Esta producción es relacional. Extiendo la mano para tocarte con

el fin de inventar una relación que, a su vez, me inventará a mí. Tocar es participar en el potencial de una individuación. La individuación se entiende en todo momento como la capacidad de llegar a estar más allá de la identidad. Individualizamos inventivamente” (Manning, 2007: xv).

La filósofa y bailarina canadiense considera que el punto de partida es que el cuerpo se ponga en acción. Cuando me refiero a la suspensión (que es simultáneamente arte y técnica, tacto e inversión) lo hago en un sentido reflexivo que indaga en las características que la definen a partir de la relación que se establece, por un lado, con el artificio (la cinta que me sostiene y que incluye lo procesual) y por otro, con lo que nos rodea. La propuesta de esta convocatoria me llevó a revisar esta acción en términos tecno-estéticos y pensar de qué modos es una suerte de “inteligencia artificial”. Es simultáneamente cuerpo y pensamiento que sostiene —en sintonía con Simondon— que la belleza —sea lo que ésta sea— es fundamentalmente acción y trans-

formación. El filósofo sostiene que hacer la obra produce un “*array of sensations*” (lo cito en inglés ya que la palabra *array* es clave en programación informática y quiero resaltar ese puente). Me interesa extender esa idea a la práctica de la suspensión. Dice Simondon:

El agarre de una lima de madera o metal, la mordida de una sierra con dientes afilados, son un goce para las manos y los antebrazos, un placer de la acción. Del mismo modo, el régimen dinámico del hacha o la azuela brinda un placer sensorial muy particular. Es un tipo de intuición perceptivo-motriz y sensorial. El cuerpo del operario da y recibe. Incluso máquinas como el torno o la fresadora producen esta sensación particular. Existe todo un abanico sensorial. Incluso la herramienta más rara del carpintero, como el “*tarabiscot*”, posee su propia gama de sensaciones (*array of sensations*) (Simondon, 1982).

Experimentada como tacto integral, la suspensión abre una dimensión específica en tanto me permite sentir el fenómeno de interocepción, entendido como la percepción de los órganos internos en un estado invertido que no sólo genera nuevas relaciones entre ellos (alejadas de lo que ilustran las láminas de anatomía), sino que modifica radicalmente las funciones básicas del cuerpo. Mientras escribía la tesis de maestría en Canadá durante 2023, no practiqué la suspensión. Sólo escribí acerca de ella, edité video mono-canal y programé video generativo a partir de registros previos. Al volver a llevar a cabo la acción en 2024 descubrí que la suspensión no era estrictamente aquello acerca de lo que había escrito, sino otra cosa. Al transformar la acción en datos discretos (del mismo modo que discretizamos un rostro al digitalizarlo o un “paisaje” al perspectivarlo) aplanaba su potencial, la reducía en términos procesuales. No hay una identidad final “suspensión”, sino un hacer identidad mutante. Esto me lleva a pensar esta acción como interfaz inversa.

Pero, ¿qué es una interfaz? En su libro *Las leyes de la interfaz*, Carlos Scolari propone un recorrido genealógico que va desde la definición que proporciona el *Oxford English Dictionary* (“una superficie entre

dos porciones de materia o espacio que tienen un límite común”) hasta la introducción del término que hace James Thomson Bottomley en su libro *Hydrostatics* (1882) para identificar una “superficie de separación” entre dos líquidos. El autor agrega que “la interfaz no sólo separa: permite que ciertos elementos (moléculas, partículas) atraviesen esa membrana tal como sucede durante el proceso de ósmosis” (Scolari, 2018: 22). Más adelante sostiene:

No existe una definición unívoca de interfaz [...]. Su existencia semántica es tan débil, fluctuante y gaseosa que podemos hacerle decir lo que queramos. Pero la interfaz no puede reducirse a la interfaz de usuario porque es también el lugar en el que los dispositivos interactúan entre sí. Pensar la interfaz como espacio de intercambio es la mejor metáfora (Scolari, 2018: 29)

De acuerdo con Alexander R. Galloway, la interfaz es más una ventana o un umbral que una superficie; más un efecto que una cosa. Scolari propone pensar en sintonía con Galloway que “en el contexto de la cibernética, la interfaz se define como el punto en el que la carne se encuentra con el metal generando una relación sistémica” (Scolari, 2012: 30-31). Me interesa esa zona de encuentro para extender la suspensión.

Dice Laura Tripaldi:

[la interfaz] no es una línea imaginaria que separa los cuerpos unos de otros, sino más bien una región material, una zona de frontera dotada de masa y espesor y caracterizada por propiedades que la hacen radicalmente diferente de los cuerpos que en su encuentro la producen (Tripaldi, 2022: 13).

Retomo a Simondon, en tanto propone pensar que la vida humana es técnica *per se* desde el inicio, y que no hay humanidad por fuera de la técnica, porque ésta se crea en la exteriorización (inseparable de la exterocepción). Cercano a conceptos como *verdad inventada* (Kucsch) o *histoire fiction* (Foucault), la técnica siempre genera versiones no verdaderas de nosotros. Tal vez lo importante es tratar de detectar cuando esos proce-

dimientos son hegemónicos. Hay entre la humanidad y la técnica una relación de mutuo modelado y transducción. Imagino un mundo de humanos invertidos gracias a la técnica simple de la cinta. Es claro que ésta, entendida como objeto tecno-estético, prolonga nuestra capacidad y reorganiza nuestra sensibilidad que opera las cosas encontradas y modeladas por ella. En ese sentido, Michel Hocquet lo plantea de modo radical en la cita que encabeza el libro de Eric Sadin, *La humanidad aumentada*: “Es la tecnología la que es un órgano, la prolongación de la vida, por otros medios”.

Para concluir, este artículo propone una red político-afectiva de artistas electrónicos y pensadores que plantean modos diversos de explorar límites y posibilidades de algunas prácticas contemporáneas para generar espacios que constelen algún tipo de felicidad. Propongo el concepto/práctica de suspensión como una instancia de desprogramación de matrices de control incorporadas y disparadora de preguntas. Planteo la pregunta y lo especulativo como modo de relación que parte de la acción colectiva. Así como la suspensión plantea una posibilidad-otra de perspectiva, la pregunta “qué pasaría si?” (que se desprende de ella) deviene alternativa a lo dado hegemónicamente y a la posibilidad de configurar otros relatos. A partir de la pregunta inicial caen otras en cascada. ¿Qué pasaría con la perspectiva renacentista (y el espacio euclidiano) si el cuerpo se invirtiera y suspendiera sobre un río en el norte de la Argentina o en una playa australiana? ¿Cómo gravitaría cada uno de esos lugares sobre el pensamiento? ¿Qué ocurriría si finalmente la inteligencia artificial no toma el control? ¿Qué pasaría si usáramos nuestros propios talleres (y sus veredas) como espacio de exhibición y se armara una comunidad (por proximidad y deseo) espontánea situada? ¿Qué pasaría si los artistas vaciáramos las galerías y museos? ¿Y si abandonáramos internet, en el caso de que ya no estuviera incorporada? ●

Bibliografía

- Bardet, Marie (2021). *Perder la cara*. Buenos Aires: Cactus.
- Deleuze, Gilles (1995). *Conversaciones 1972-1990*. Valencia: Pre-Textos.
- Kozak, Claudia (2007). Arte y técnica. Vilém Flusser sobre arte, aparatos y funcionarios. *Artefacto*, 6.
- Kozak, C. (comp.). (2014). *Poéticas/políticas tecnológicas en Argentina (1910-2010)*. Paraná: La Hendija.
- Kusch, R. (1995). Anotaciones para una estética de lo americano. *BOA: Revista de la Facultad de Bellas Artes, UNLP*, 15 (11).
- Lepecki, Andre (2006). *Agotar la danza. Performance y política del movimiento*. España: Centro Coreográfico Galego.
- Manning, Erin (2007). *Politics of Touch: Sense, Movement, Sovereignty*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Sekula, A. [1989] 1997. Archivar rostros. El cuerpo y el archivo. En Gloria Picazo (ed.), *Indiferencia y singularidad. La fotografía en el pensamiento artístico contemporáneo*. MACBA: <https://laongbuenosaires.com/wp-content/uploads/2020/06/Alan-Sekula.pdf>
- Scolari, Carlos (2018). *Las leyes de la interfaz*. Buenos Aires: Gedisa.
- Simondon, G. (2012). On techno-aesthetics (A. De Boever, trans.). *Parrhesia*, 14, 1-8.
- Tripaldi, Laura (2023). *Mentes paralelas. Descubrir la inteligencia de los materiales*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Yeregui, Mariela (2008). Postvideo. Las artes mediáticas de la Argentina en la era digital. En La Ferla, Jorge (2008). *Historia crítica del video argentino*. MALBA-Espacio Fundación Telefónica.

MODELAR ROSTROS

- Dondero, M. G. (2023). La herencia de Warburg y Focillon: una genealogía de las formas visuales en el análisis computacional. En Martín Acebal, Cristina Voto (eds.) Archivo y memoria. *DeSignis*: <https://www.designisfels.net/wp-content/uploads/2023/12/designis-i39p159-172.pdf>

DISEÑAR DATOS FACIALES

- Voto, C. 2022. La sexualidad del rostro: revelación artificial y desprogramación material. En Cristina Peñarín, Beatriz Amman y Elizabeth Parra (eds.). *Semiosis y feminismos. Teorías feministas y del discurso*. *DeSignis*: <https://www.designisfels.net/capitulo/i36-11-la-sexualidad-del-rostro-revelacion-artificial-ydesprogramacion-material/>