

DOSSIER

Pueblos digitales

**IMÁGENES TERGIVERSADAS. PLATAFORMAS
DIGITALES Y COLECTIVOS ARTÍSTICOS ERRÁTICOS**

DISTORTED IMAGES. DIGITAL PLATFORMS AND ERRATIC ART COLLECTIVES.

Lucas Martinelli

Universidad de Buenos Aires - CONICET

Doctor en Estudios de Género y Licenciado en Artes por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. Investigador de CONICET radicado en el IIEGE. Docente en la carrera de Artes (UBA) y en la Maestría de Estudios y Políticas de Género (UNTREF). Autor de Rondas nocturnas. Sexo, reclusión y extravío en el cine argentino (2022) y compilador de Fragmentos de lo queer. Arte en América Latina e Iberoamérica (2016).

Contacto: lucasmartinelli.cine@gmail.com

ORCID: [0000-0003-0933-9580](https://orcid.org/0000-0003-0933-9580)

DOI: [10.5281/zenodo.14068541](https://doi.org/10.5281/zenodo.14068541)

RESUMEN

PALABRAS CLAVE

Archivos digitales
Colectivos artísticos
Plataformas
Arte Contemporáneo
Virtualidad

El objetivo de este artículo es reflexionar sobre los modos en los que en el campo de experimentación estético produce la posibilidad de impugnar los usos de los dispositivos tecnológicos y las nuevas formas de subjetividad vinculadas con las interacciones en las plataformas, para observar la posibilidad de subversión en las mismas. Las imágenes tergiversadas refieren al marco visual de las plataformas que aparecen en el arte como una forma de apelar al malestar de lo digital. Por eso este artículo comienza con un panorama del uso de los datos y las maneras contemporáneas de entender la relación entre las plataformas, las imágenes y los archivos digitales; para luego centrarse en cada uno de los casos a analizar. El video experimental y las prácticas del colectivo Suavecixs Arf, la obra de danza Coreografías de la vergüenza con sus paratextos y la película El auge de lo humano 3 son tres propuestas artísticas muy distintas que tienen en común los rasgos de disconformidad con el mundo digital en el que cohabitan. A su vez, se trata de objetos paralelos a un conjunto de prácticas de intercambio entre colectivos artísticos que están en tránsito constante entre el mundo material y virtual.

ABSTRACT

KEYWORDS

Digital archives
Artistic collectives
Platforms
Contemporary Art
Virtuality

The objective of this article is to reflect on the ways in which the field of aesthetic experimentation produces the possibility of contesting the uses of technological devices and the new forms of subjectivity linked to interactions on platforms, to observe the possibility of subversion. The distorted images refer to the visual framework of the platforms that appear in art as a way of appealing to the discomfort about the digital. That is why this article begins with an overview of the use of data and contemporary ways of understanding the relationship between platforms, images and digital files; and then focus on each of the cases to be analyzed. The experimental video and practices of the Suavecixs Arf collective, the dance work Coreografías de la vergüenza with its paratexts and the film The Rise of the Human 3 are three very different artistic proposals that have in common the traits of disagreement with the digital world in the one they cohabit. At the same time, these are objects parallel to a set of exchange practices between artistic collectives that are in constant transit between the material and virtual world.

Fecha de envío: 09/08/24

Fecha de aceptación: 12/09/24

Introducción

A partir de los recursos visuales y narrativos que permiten las nuevas tecnologías disponibles, muchos artistas han comenzado a experimentar con el soporte de lo virtual desde el uso de las plataformas digitales. Las *imágenes tergiversadas*¹ refieren al marco visual de las plataformas que aparece en el arte como una forma directa de apelar al malestar de lo digital. Por lo tanto, el objetivo de este artículo es reflexionar sobre los modos en los que en el campo de experimentación estético produce la posibilidad de impugnar los usos de los dispositivos tecnológicos y las nuevas formas de subjetividad vinculadas con las interacciones en las plataformas, para observar la posibilidad de subversión en las mismas.

El video experimental y las prácticas del colectivo *Suavecitxs Arf*, la obra de danza *Coreografías de la vergüenza* y la película *El auge de lo humano 3* son tres materiales muy distintos de factura reciente que tienen en común rasgos de disconformidad con el mundo digital en el que cohabitan. A su vez, se trata de objetos paralelos a un conjunto de prácticas de intercambio entre colectivos artísticos o grupos de personas. Estos objetos son pertinentes porque, al concebirse como obras colectivas que se elaboran desde una conexión singular y directa con lo digital, albergan, de algún modo, la posibilidad de construcción de un nuevo colectivo virtual que, al ser correlato de producciones comunitarias, puede ser asociado también a lo popular. Más allá de la firma, se trata de modos diversos de construir una enunciación colectiva e imaginar “pueblos” o “comunidades” en mutación, ya que, todas trabajan sobre paisajes de una temporalidad utópica de un “pueblo queer”² por venir. A la vez, se vuelven objetos privilegiados para considerar las maneras en las que lo íntimo se liga con lo público y, en este modo de hacer “lo político” (Jacques Rancière, 2014), proponen su propia política.

¹ Este efecto de alteración de las imágenes se explora a lo largo de los casos del artículo siendo entendido como una especie de *trompe l'oeil*. Todas las obras que se analizan tienen algo ligado con este artilugio estético que también se conoce como *trampa para el ojo*.

² Este término puede pensarse bajo las ideas de Paul Preciado (2019) que permite posibilidad de pensar a la *comunidad queer* como una comunidad de ciudadanía transnacional. De este modo, también este término queda asociado a la noción de pueblo que fue conceptualizada en la filosofía política como un espacio en común que constituye una comunidad definida por su identidad y por sus carencias.

Podría pensarse en algo así como “una estética digital”³ con la que las formas expresivas desarrolladas en el contexto de los cambios ocurridos en los últimos veinte años en general, y luego de la pandemia de 2020, en particular, han modificado de manera vertiginosa las formas de comprender y hacer el arte. La cultura digital y el uso constante de los datos son parte de la aceleración de estas mutaciones. Por eso, este artículo comienza con un panorama del uso de los datos y las nuevas maneras de entender la relación entre las plataformas, las imágenes y los archivos digitales; para luego centrarse en cada uno de los casos a analizar.

Un panorama del uso de datos: plataformas, imágenes y archivos

Las pantallas son la nueva piel del mundo,
pienso mientras muevo su imagen con el dedo
para hacerla coincidir con la mía.
Paul Preciado (2019: 246)

La utilización masiva de los dispositivos tecnológicos ha modificado la comunicación entre las personas y, hoy en día, por medio de los celulares y las computadoras, todos parecemos estar conectados las veinticuatro horas del día a flujos de información que circulan constantemente, aunque no estemos observando las pantallas. Una de las metáforas más interesantes al respecto la propuso Johnatan Crary (2015) describiendo al capitalismo tardío como un sistema que avanza y funciona en una sociedad de durmientes. Esta figura existe en la imaginación cultural desde *El gabinete del Doctor Caligari* (*Das cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920) hasta *Matrix* (Lana Wachowski y Lilly Wachowski, 1999). En la contemporaneidad “Se sustituye el modo apagado/encendido, de manera tal que nada está del todo “apagado” y no hay nunca un estado real de descanso” (40). El último bastión que el capitalismo tiene por alcanzar parece ser el sueño y, por lo tanto, la

³ Este artículo no se interesa por traer discusiones sobre la posibilidad concreta de construcción de una estética de lo digital o virtual. Aunque puede pensarse que este tema y estas exploraciones existen en el arte mucho antes de la explosión y expansión de lo digital de los últimos años. Por ejemplo, Proyecto Venus, realizado por Roberto Jacoby con otros artistas durante los años 2000 a 2002, fue un proyecto colaborativo en red que incluía dinero ficticio y un uso placentero del mismo como una manera de transformar los sentidos hegemónicos de quién tiene acceso a determinados bienes e intercambios por medio de una moneda inventada, en el contexto de una de las crisis económicas y sociales más importantes de Argentina. Este proyecto prefiguró y fue paralelo a los clubes de trueque que utilizaban una cuasi moneda denominada “créditos” y fueron muy populares en la misma época.

imaginación. En cierto aspecto es el arte quien puede sostener la pretensión de que el mundo podría ser un espacio distinto y mejor.

En la actualidad, y en especial después del incremento masivo de la utilización cotidiana de la conectividad digital posterior a la pandemia de 2020 (y su “shock de virtualización”), los mundos del trabajo se han vuelto cada vez más orientados al uso y manipulación de símbolos y afectos. En esa línea, la mutación se ha dado desde la esfera de lo industrial y lo material hacia un mundo en la que prima la importancia de los trabajadores del conocimiento (que también se ha dado en llamar “cognotariado”). El trabajo como ejercicio se ha vuelto inmaterial para replicarse en productos tales como: contenido cultural, conocimientos, afectos y servicios. Con el término “capitalismo de plataformas”,⁴ el investigador canadiense Nick Srnicek (40-1: 2018) sintetiza todo este sistema flotante que utiliza para su propio proceso de reproducción una nueva materia prima singular denominada “datos” y su extracción dinamiza las economías transnacionales.

Todo el universo digital gira en torno a datos que habilitan la coordinación y localización de trabajadores, de manera tal que permiten que los procesos productivos se optimicen y flexibilicen. Los datos cumplen un rol central en varias de las funciones del capitalismo, ya que pueden educar y dar ventaja competitiva a los algoritmos y su análisis funciona como generador de nuevos datos en círculos virtuosos de retroalimentación de los sistemas de información. No solo buscan optimizar relaciones entre quienes trabajan por medio de plataformas (sin servicios sociales como aportes jubilatorios o planes de salud), sino que además, los datos se alimentan de nuestra utilización de los dispositivos digitales y se han vuelto la clave de un nuevo poder extractivista del régimen capitalista global.

El mundo del arte no es ajeno a esta transformación en el mundo del trabajo y el despliegue de las plataformas con sus nuevas formas de interconectividad, de hecho, muchos artistas utilizan esos medios como acceso a los mercados y el público. Las plataformas y la constante

⁴ Desde *semicapitalismo* hasta *gubernamentalidad algorítmica*, se trata de un problema eminentemente contemporáneo que ha sido denominado por diversos autores de maneras similares pero diferentes. Las maneras de encarar el problema han sido profusas según la acentuación de los aspectos que han convenido destacar. En nuestro caso, lo que nos interesa es el marco de un problema o un contexto problemático: un nuevo orden mundial que mientras intenta ser conceptualizado por la teoría es abordado por los artistas con diversas herramientas. En particular, nos interesan aquí los artistas apuntan a una percepción crítica y de desconfianza sobre el tema.

interconectividad de los dispositivos es parte de la manera en la que el arte se produce, se consume y se replica. Como recuerda Paul Preciado:

Las aplicaciones descargables en Google Play o en Apple Store son los nuevos operadores de la subjetividad. Recuerda entonces que cuando descargas una aplicación no la instalas en tu ordenador o en tu teléfono móvil, sino en tu aparato cognitivo (2019: 79).

Este vínculo entre aparato cognitivo y aplicaciones descargables ha sido pensado una y otra vez, y es parte del sistema por el que se consumen y reproducen los objetos de arte en general. Solo basta pensar cómo las personas parecen certificar su presencia física en los espacios artísticos con fotografías y videos de los mismos.

Como parte de este hilo conductor entre perfiles algorítmicos y corporalidad, Agustín Berti (2022) sostiene que “la plataforma” articula los niveles de estado, familia y propiedad, ya que: “La centralidad de la plataforma como dispositivo meta-humano de percepción, extracción y catastro está en el corazón de las disputas políticas, estéticas y epistemológicas contemporáneas” (41). Es decir, que la plataforma como elemento central de contacto es una interfaz de producción de conocimiento e información y, a su vez, un motor central para la producción de ganancias que conllevan también su producción de desigualdad.

La utilización de los datos que hacen las plataformas es producto de un sistema automático de modelización de lo social cuyos comportamientos sirven para predecir y diseñar una personalización de las interacciones que hacemos en las redes. De este modo, el control y el análisis de los datos funciona como optimización en las operaciones que hacen los mismos. Es por ello que Flavia Costa (2022), bajo su denominación del fenómeno bajo el término “tecnoceno”, señala que:

Se trata de una acción vigilante que se orienta al futuro; que busca no solo – y no tanto– conocer lo que las personas hacen y por qué, sino sobre todo intervenir en sus posibles conductas, ya no persuadiéndolas de los motivos por los cuales les convendría hacer tal o cual cosa, sino induciendo su comportamiento con distintas técnicas, como segmentar cada acción en microsecuencias con el objetivo de interceptar la atención del usuario en cada

paso y orientarla en el sentido esperado, tratando de lograr la clausura parcial de las posibilidades que se abren en cada interacción (65).

La manera en que los datos configuran sujetos y operan sobre las subjetividades se da en términos de interacciones que son dispuestas por medio de servidores y plataformas. Es decir, por medio de un dispositivo mediador que, más allá de posibilitar la experiencia sensible intersubjetiva que se da en la comunicación, moldea lo esperable. Se trata de una nueva versión del poder en la que los sujetos introducen volúmenes de datos a gran velocidad y de manera variable, pero que termina siendo predecible.

Una nueva trama cultural se teje en este universo capitalista en el cual todas las interacciones intersubjetivas posibles en algún momento son filtradas por los dispositivos de comunicación. Todo aquello que se comunica o debe mostrarse al mundo, impacta por medio de imágenes y sonidos que rápidamente se vuelven datos. Los datos se reutilizan en las plataformas y replican la información a las inteligencias artificiales que nuevamente ponen en funcionamiento el circuito. Las empresas que se denominan GAFAM (en principio: Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft, aunque hoy en día una de ellas se ha convertido en “Meta”), promueven la figura inteligente de “capital humano” y se alimentan de este circuito. Para Maurizio Lazaratto (2018) esto constituye una nueva “máquina de guerra capitalista” porque el mundo entero se ha convertido en una máquina insaciable con sed de acumulación de capital que produce humanos para ellas y, en este panorama donde la empresa está por sobre el Estado, el Estado se vuelve solo una articulación para los fines de las empresas privadas.

El tiempo que utilizamos en las plataformas digitales con las interacciones y una construcción frecuente de datos constituye un proceso constante de producción de un archivo global que las grandes empresas de la tecnología digital usufructúan en post de su propio crecimiento económico.⁵

⁵ La noción de “performances digitales” que ha desarrollado Marcela Fuentes (2020) ayuda a comprender la posibilidad de los rasgos novedosos de las interacciones. Pareciera ser, que la manera en la que interactuamos dentro de las plataformas no siempre es una forma de delegar poder, sino que puede colaborar con maneras alternativas de construir mundos que propongan un orden diferente al pretendido por el de los avances de los negocios. En este sentido, en los últimos años el uso de *hashtags* ha ayudado a colaborar en la visibilidad y problematización de diferentes aspectos sobre denuncias de violencia, cuyo protagonista han sido las reivindicaciones propuestas por los diferentes feminismos.

Pero no se trata de una disputa que simplemente considere los poderes económicos, sino que además, regula por medio de las publicidades y los algoritmos los contenidos digitales que consumimos en los procesos de interacción. De este modo, bajo el término de *Big data* o *macrodatos* el nuevo fantasma global es la utilización de estos sistemas por parte de las derechas globales para construir imágenes positivas de candidatos políticos que ganan elecciones gracias a las utilizaciones convenientes de la dosificación de información sesgada y de opinión que realizan las plataformas. En el tiempo reciente, en particular en el tiempo singular que inauguró la década de 2020, pocas personas desconocen lo que es una *fake news*: una circulación de información falsa e infundada, pero que sin embargo, colabora con la modulación del ánimo social respecto a determinados grupos políticos.

En este panorama, la filósofa chilena Alejandra Castillo (2020), bajo el interés también por la sensación narcótica que producen las imágenes en la actualidad, llama la atención sobre su posibilidad de adormecimiento y obnubilación.

La imagen vuelve borrosas las coordenadas de lo habitual: interior o exterior, verdad o fantasía, trabajo y ocio. Cabría decir que este trabajo de la mirada lúdica no lo es solo en el cada vez más amplio terreno del marketing y las ventas, sino que se ha vuelto decisivo en el terreno de la política y el control social. Cada mirada, cada información que entregamos a las redes sociales, por banal o superflua que nos parezca, constituye de inmediato un archivo (33)

Por lo tanto, las nociones de mirada, imagen y archivo constituyen una triangulación que, en los casos que se analizan y referencian en este trabajo, traen interrupciones o, mejor dicho, dislocaciones en los circuitos imperativos que trazan los flujos del capital. De diversas maneras, dialogan con un presente en el que estos temas son de una importancia central. Estas obras, producen una relación con el archivo digital que antes que una réplica o reproducción acrítica, constituyen archivos que por diversas lógicas arman un archivo del desacato. El archivo como revés o dislocación es pensado por Andrés Maximiliano Tello (2018) para referirse al poder del archivo, con el ojo puesto en “las revueltas del anarchivismo”, explica:

La revuelta del anarchivismo interrumpe necesariamente la actualidad que configuran los regímenes sensoriales dispuestos por la máquina social del

archivo. A diferencia de la revolución, en la revuelta no hay un programa futuro, no se prepara el mañana, y quienes participan en ella se disuelven entre la muchedumbre sublevada, escapando de las instituciones del enemigo y encontrando un refugio colectivo en medio de la batalla. El movimiento insurreccional de la revuelta no está sumergido de ningún modo en el tiempo histórico, al contrario, implica una experiencia distinta del propio tiempo y espacio normalizados en las sociedades, pues la interrupción del transcurrir tranquilo o previsto de la historia es su rasgo distintivo (267)

La construcción de una temporalidad alternativa que traen las experiencias artísticas analizadas en este artículo es fundamental para ser pensada en un contexto de actualidad donde prima la velocidad y la noción de verdades totalizantes ha dejado de existir. La habilitación y la propuesta de vivir en un tiempo divergente es uno de los modos en los que el arte puede impugnar los usos de las plataformas, que a su vez disponen del tiempo vital que les donamos. En su complemento, las obras piensan temporalidades fuera de los lugares comunes, a la vez que habilitan las divergencias espaciales.

En este sentido, también se podría pensar en la categorización de Michel Foucault (1984) sobre los *espacios otros* o *heterotopías* como espacios culturales que sedimentan unas capas significantes sobre otras y perturban, alteran y transforman el orden tradicional. Si bien, puede entenderse el nuevo panorama de conectividad global como una nueva modulación heterotópica, donde las maneras de habitar el espacio virtual se han vuelto de una complejidad apabullante, son las obras de arte las que impugnan el orden del mundo dislocando perceptivamente las formas en las que las plataformas ordenan el espacio y el tiempo para proponer, imaginar y fabular otras posibilidades de habitar el común. En los mejores casos, el arte y las formas sensibles intentan disponer nuevas modalidades para compartir el presente y traen una futuridad por fuera de las reglas de control de los datos y la predictibilidad de las pantallas.

La artista y teórica alemana Hito Steyerl hace años produce obra y teoría respecto al avance de las tecnologías y las irremediables consecuencias del borramiento de las identidades y las comunidades que ésta conlleva. La homogeneización cultural que arrasa con las singularidades en el capitalismo contemporáneo es un problema de visibilidad. En el año 2013, el video “How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File”⁶ insiste sobre

⁶ Cuya traducción podría ser: “cómo no ser visto: un puto archivo didáctico educativo. Mov”.

“las tácticas de invisibilidad” en un sistema global de “visibilidad total”. Ante el imperativo de la visibilidad como control y la posibilidad de acceso en a la visibilidad del mundo entero, Steyerl propone, de manera lúdica, maneras de “dejar de ser visto” por los sistemas de videovigilancia. En este sentido, muestra diversos escenarios de los cambios globales y reflexiona, por ejemplo, sobre los objetivos de calibración fotográfica que utiliza la fuerza aérea de Estados Unidos⁷ para atacar a otros países, incluye renders de arquitectura de lujo (modos de habitar el mundo que se vuelven cada día más exclusivos) y un croma (la pantalla verde que sirve para trucar las imágenes reemplazando esa zona de color por otras imágenes) con algunos primeros planos de rostros (que son el principal objetivo del actual control biométrico, junto con la huella dactilar y el iris de los ojos se imprimen como manera de regulación y control de las personas). Sobre estas imágenes, una voz robótica enumera estrategias para volverse invisible: como una propuesta política “ser una persona desaparecida como enemiga del estado”, desde una posición poética, “ser una señal de *wi-fi* que se mueve a través de los cuerpos humanos” y “ser *spam* atrapado por un filtro” o, con un giro cómico, “ser mujer y tener más de cincuenta años”. En esa errancia que iría de la hipervisibilidad (que proponen las plataformas con el ingreso de nuestros) datos a la invisibilidad (que conllevaría dejar de brindarlos); la propia Hito Steyerl (2014) propone en un ensayo “desertar de la representación” como única salida a un sistema extractivista de la hipervisibilidad. Salirse de la representación, la práctica de la fuga de las plataformas es una respuesta, aunque tentadora y provisoria, aunque insuficiente.

Metodologías de ensamblaje

La reflexión sobre el arte en la contemporaneidad y, en particular, aquello denominado arte contemporáneo se encuentra con diversas complejidades. Quienes analizan y dan sentidos críticos a las prácticas artísticas están inmersos en la misma línea y coyuntura temporal que quienes las construyen, bajo los efectos de las mismas tendencias y procesos históricos. De algún modo, esto dificulta la visibilidad objetiva, pero potencia la comprensión empática de los intereses y los diálogos que las obras buscan establecer. Es por ello que, como todo acto de crítica e interpretación del arte que sucede

⁷ Esta línea ha sido explorada por Harum Farocki (2013) que, al ligar fotografía y tecnología bélica, permite el sostén de los entramados críticos de las posiciones de Steyerl.

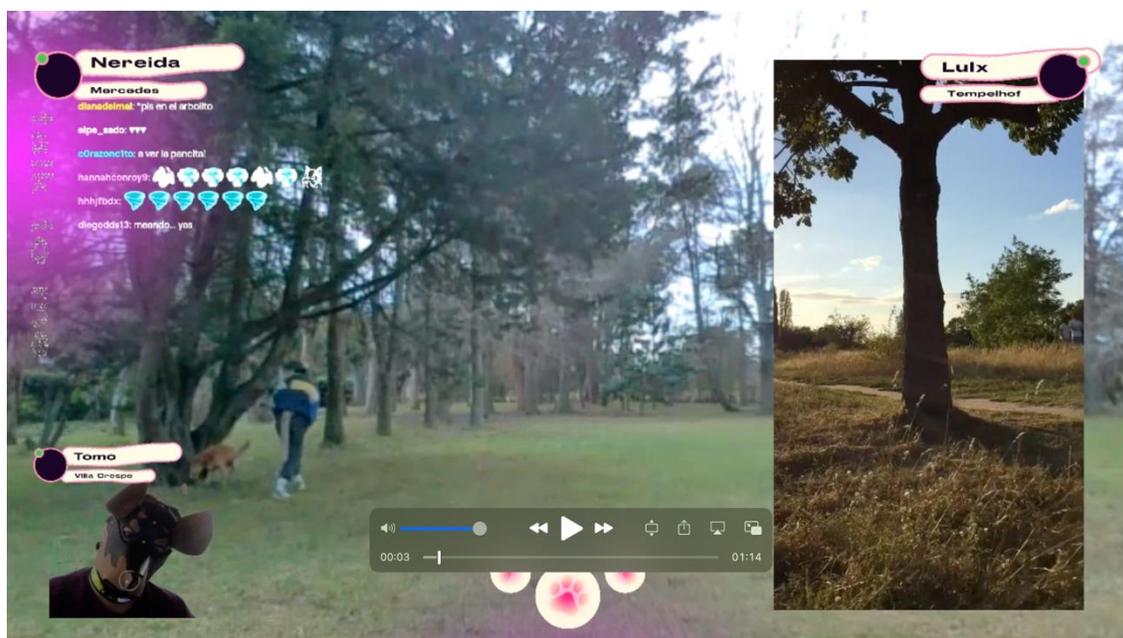
en el presente, este tiene la cualidad de ser una apuesta sobre la importancia de determinados sucesos u objetos que, con el tiempo, pueden adquirir cierta relevancia o, por el contrario, perder completamente su valor. Como analista y crítico de la cultura y el arte, me interesa pensar en la forma con la que, entre diversos formatos y procedimientos, pueden observarse algunas reiteraciones que resultan sintomáticas de los intereses comunes que las obras exponen en torno a aquello de lo que se ocupa la teoría.

Los registros de los artistas aparecen una y otra vez en distintas obras que pueden ser captadas desde cierta sensibilidad epocal y, hasta podría pensarse, generacional. Metodológicamente, esto implica tener una mirada interdisciplinaria que atienda a las maneras en las que los artistas utilizan los distintos formatos artísticos para comunicar sentidos sobre el mundo. Este tipo de mirada interdisciplinaria también debe nutrirse de los diversos discursos teóricos que, en la actualidad, permiten hacer una selección de obras. Es por ello que, hasta aquí, se ha dado un panorama un tanto descriptivo de cuáles son los aparatos conceptuales legítimos que existen en este momento y me permitieron hacer una selección de obras bajo los intereses de exposición de las problemáticas que estas teorías construyen. Si la primera parte de este trabajo presenta algunas ideas de manera esquemática, es porque esta es la metodología de aproximación que se busca en este trabajo. Presentar cuáles son los problemas principales para la teoría contemporánea y luego, exponer cómo las obras elaboran estas problemáticas.

Las experiencias que se observan a continuación tienen rasgos en común que se dan en cuanto a su pertenencia a cierta sensibilidad de “pueblo queer” y, al estar en plena navegación por el “capitalismo de plataformas” o “semiocapitalismo”, hacen un uso pleno de su incomodidad o molestia. Proponen, así como lo hace Hito Steyerl, maneras de escape frente al poder totalizante de las plataformas. Modos alternativos de ser en un mundo de homogeneización cultural. Exponen la disconformidad con la regla desde la condición de visualidad en la era digital. Desde el poder del archivo como revés en las formas de figurar un común colectivo, intentan buscar un llamado en contra del poder individualizante del capitalismo contemporáneo que busca construir sujetos que se muestren interactivos solo cuando aparecen como consumidores solitarios.

Jauría juguetona

El colectivo artístico *Suavecixs Art*⁸ presentó en 2020 de manera online, por intermedio de la *Kunstraum Galery* de Londres, el vídeo *Аоиѣ:В?oh Puppy calls and accidents*. Producido durante el contexto de aislamiento de la pandemia de 2020, se vincula directamente con ese incremento inédito de la conectividad digital en la vida humana y el correspondiente uso de las plataformas de comunicación. Los artistas que, en este caso, firmaron con sus nombres el video son Osías Yanov, Lulo Demarco, Tomo Cabrera, Nereida, Julia Hadida y Meme Liébana.



⁸ Desde 2018 a 2024 aproximadamente, este grupo se basa en el “puppy play”, un juego que consiste en vestirse y actuar como una mascota, no necesariamente como fetiche y juego sexual, aunque lo puede incluir. Desde un marco de consentimiento, buscan difundir estas prácticas, así como darles un carácter artístico (en esa disolución de la frontera arte/vida propuesta por las vanguardias).



Imágenes 1 y 2. Frames de *Puppy calls and accidents*..

En el texto que acompañaba el video explicaban que lo que buscaban era imaginar e intercambiar nuevas miradas en el tránsito por la altura visual de un perro. Estas acciones, para ser vistas en *streaming* entre las ciudades de Berlín, Mercedes y Buenos Aires, imaginan una videollamada entre cachorros. Desde una interface que se corresponde con la plataforma Twitch,⁹ las situaciones múltiples coexisten e intentan acercar al espectador a la experiencia-perro, un devenir perro que resulta un devenir animal. El modo en la que la plataforma Twitch se utiliza disloca su manera tradicional, a la vez que propone una ampliación de la imaginación en cuanto a lo que es posible de ser pensado en relación a lo comunicativo. En vez de ser una comunicación directa, el uso de la plataforma apela al discurso no verbal de una manera cómica y lúdica que se sale del lugar común para el que se suele utilizar. Al protagonizar las llamadas, los animales colocan a la tecnología a su servicio y generan un distanciamiento con los espectadores respecto al uso

⁹ Twitch pertenece a Amazon y se utiliza generalmente para la transmisión de videojuegos y ver a sus jugadores también con sus reacciones simultáneas en línea. Durante la pandemia y el aislamiento preventivo obligatorio, fue muy utilizado para eventos de música electrónica online. Mucha gente decoraba sus casas e intentaba emular la performance de la fiesta colectiva, al mismo tiempo, estaban encerradas en sus casas.

que hacemos de estas tecnologías. En el lugar en el que el lenguaje, o directamente, la lengua como forma de comunicación se pone en entredicho, los cachorros permiten imaginar un mundo armónico donde prima la fuerza de lo sensible y lo anímico.

En la triangulación de humanidad, tecnología y mascotas, el colectivo *Suavecixs arf* es un grupo que se autodefine atraído por las nociones de ternura, antiespecismo, compañerismo y posthumanismo. Esto los lleva a unirse para convertirse en perros (y en algunas ocasiones, zorros o gatos). Desde la intervención de espacios públicos y la organización de tertulias para ampliar la curiosidad de quienes quieran olfatear nuevas perspectivas, este colectivo construye nociones de sociabilidad a partir de la *dogness* y los códigos típicos del imaginario sensual. En los últimos años, armaron talleres abiertos para la construcción de máscaras con forma de hocico, correas y colas. También organizaron encuentros en diferentes espacios para pasar el tiempo juntos, en el compartir de las prácticas de devenir perro. Espacios propios de la cultura juvenil urbana de la ciudad de Buenos Aires, los parques La Isla del barrio La Paternal y el Parque Los Andes del barrio Chacarita, galerías de arte como *La pulpería Mutúalica* y *El vómito* y lugares bailables como *El Puticlú*, los vieron hacer sesiones. Este proceso da cuenta de la conformación de una grupalidad que no es del todo cerrada, sino que está abierta al intercambio de propuestas desde una porosidad. Por medio de un perfil con el nombre del colectivo en la plataforma Instagram¹⁰ comparten las invitaciones a estas experiencias públicas, a la vez que imágenes de ciertas realizaciones compartidas privadas e íntimas con registros de performances públicas. Constituyen y elaboran imágenes inspiradoras de un universo canino que les interesa compartir como una fuga al mundo racional y maquínico que habitamos. Sin un rumbo u objetivo del todo claro, más que compartir la sensorialidad propia y placentera que imprime ese devenir animal, al menos por un rato.

Suavecixs arf es parte de una serie de colectivos de artistas que no solo participan en este espacio, sino que trabajan de manera simultánea en distintos colectivos y asociaciones. Realizan performances urbanas y, a veces, condensan la sinergia del intercambio plasmándola en sus propias obras

¹⁰ Instagram es una plataforma que tiene la capacidad de disolución de la frontera íntimo/privado. Basada en el compartir imágenes que se vuelven invisibles pasadas las 24 horas, denominadas historias, es en este momento una de las más populares a la hora de compartir “eventos sociales” (una característica que se trasladó en su uso común de la plataforma Facebook).

personales. La forma en la que se inspiran y contagian constituye una manera de llevar adelante las prácticas artísticas ligadas a un devenir comunitario que desdibuja el imperativo de lo atomizado y lo individualizado. Están en una zona de búsqueda permanente que quizás no culmina con una obra colectiva definida o definitiva (como el video mencionado), sino que tiene la importancia de ser una zona de tránsito. De estar en una comunicación sin palabras, de cuerpo presente y de tejer relaciones en un mundo, de forma virtual y también presencial, como modo de resistencia frente al avance de lo mediatizado. Se trata de un colectivo, entre otros, que tiene la particularidad del movimiento del cuerpo en cuatro patas, como una manera de salirse de los mandatos bípedos; pero también de intentar recrear nuevos imaginarios perceptivos y sexuales de liberación de las formas más tradiciones.

Caravanas y emociones sin fin

Coreografías de la vergüenza es una obra de danza duracional que apela a lo deforme y lo mutante.¹¹ Sin embargo, plantea una estructura clara en cuanto a sus procedimientos. Un grupo de seis *performers* ingresa en la sala. Desde una disposición circular, los espectadores son invitados a ser partícipes del acontecimiento como testigos de los restos de una fiesta. En un estado de agitación frenética *in crescendo*, la caravana recorre el espacio sin despegar su distancia interna. Un dj acelera el ritmo de la música electrónica que, con la inclusión de los destellos de cumbias populares, intensifican los estados físicos sostenidos por gestos desarticulados. Con un *striptease* ingenuo los *performers* (que se autodenominan “bebotes cuir” y “disforiques”) sueltan los elementos del vestuario. En una exacerbación de los gestos individuales, desarman el bloque de cuerpos y recorren el espacio de manera autónoma. Hacia el final, la pequeña tropa retorna al camino del conjunto y, como si la fiesta siguiera en otro lado, se va por la puerta de acceso, hacia la calle.

Desde un paratexto que funciona como programa de mano, Quillén Mut se pregunta con Silvio Lang sobre las vergüenzas que nos componen y disciplinan. Intentan encontrar en el archivo personal del cuerpo los retumbes de lo “sinvergüenza”. Escriben:

¹¹ Esta obra de danza se presentó en el espacio “Nos en vera” en el barrio de Villa Crespo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en noviembre del año 2023 y junio de 2024.

¿Cuáles son las vergüenzas que nos componen y descomponen? ¿Cuáles nos disciplinan? ¿En qué archivo personal se encubran y en qué partes del cuerpo retumban? ¿Es posible deshacerse de ellas? ¿O es volviéndolas propias en una coreografía colaborativa que podemos transformarlas?

De este modo, se trae la pregunta por la vergüenza de sí como punto de partida de lo dislocado y lo no exitista para transformarla en una propuesta creativa que busca hacer del gesto físico una prótesis emocional que logrará sostenerse poco, antes de ser arrastrada por el desborde. Resulta interesante pensar que estas indagaciones condujeron la impronta de un proceso creativo de danza. La pregunta por la vergüenza propia como un punto de partida de lo dislocado y de lo no exitista se transforma en una propuesta de juego que en escena desarma el gesto paulatinamente de lo repetitivo y sin gracia hacia el desborde de lo ilimitado.

Coreografías de la vergüenza pone en primer plano la incomodidad generada entre la reproducción de las formas establecidas por las conexiones del mundo digital y las codificaciones afectivas y subjetivas de la sociabilidad contemporánea. En las gráficas que pegaron en la calle como invitación al evento, aparecen como paratexto los *emojis* intervenidos que realizó Tomo Cabrera.





Imágenes 3 a 8. Los seis afiches de Coreografías de la vergüenza que se corresponden con la caracterización de los performers.

Estos emojis que se corresponden con las características del vestuario y la personalidad de los personajes o *performers* también los desbordan y permiten puntos de fuga en los que cualquiera que pertenezca a una generación nacida entre las décadas de 1980 al 2000 se puede reflejar. Sintetizan de algún modo esas presencias raras como unas afecciones inventadas. Desde una incomodidad con el mundo virtual que en la experiencia cotidiana es una manera de interconexión y adicción. Desde el malestar que causa la imposibilidad de enterarse de lo que pasa afuera, sin estar mediado por los

dispositivos. Se trata de emojis personalizados sobre la inadecuación que apuntan a la posibilidad del constructivismo: las identidades se elaboran con lo que se puede, con el desecho, la vergüenza y las pasiones bajas. Habilitan la posibilidad de pensar en un espacio y tiempo del *descontento de sí* como afirmación sobre el deseo frente a un mundo digital homogeneizante y ajeno. Expresan la molestia que se siente de estar flotando en un mundo que se cae a pedazos. Cuando las imágenes que están ahí podrían ser otras, el mundo digital muestra que las únicas maneras de ser son imágenes que albergan consumos, placer o bienestar. Las pasiones bajas y la incomodidad con el mundo que trae esta caravana de *freaks* se disemina en la obra.

Los emojis se pueden encontrar en todas las plataformas de comunicación de Meta y Google. Esa correspondencia con las características del vestuario y la personalidad de los protagonistas de la danza los desborda y allí apuntan a un público que es nativo digital o que han comprendido las lógicas del mundo virtual desde su infancia y las tienen integradas a sus modos de comunicarse y pensar. Esta forma de alterar los emojis en sí no es novedosa, ya que puede verse en muchas obras de arte contemporáneo. Por ejemplo, Juan Martín Solari (Buenos Aires, 1996) ha trabajado con emojis alterados en sus obras de tejidos con escenas sacras de mucho colorido. Se trata de *imágenes tergiversadas* que también pueden verse en el artista Gustavo Marrone (Buenos Aires, 1962) que, con una propuesta de disconformidad frente al mundo, ha explorado las posibilidades expresivas de los emojis deformados en *News, 21!*. En la mayoría de los casos intentan instaurar un espacio y tiempo alternativo que recurre a lo digital como modo de hacerle frente a un mundo homogeneizante.



Imágenes 9 y 10. Obras de Juan Martín Solari y Gustavo Marrone.

Lo que tienen de singular los emojis en el afiche de la *Coreografías de la vergüenza* es que habilitan una clave de lectura productiva para entender el modo en que esos *performers* son parte de una generación perdida en el desencanto de tenerlo todo al alcance de la mano y, al mismo tiempo, nada. Porque en el mundo digital todo se desvanece y parece escaparse (y almacenarse) por las nubes.

Lenguas desatadas

El auge de lo humano 3 (2023) de Teddy Williams es una película¹² cuyo procedimiento constructivo está basado en un equipo de trabajo que selecciona a personas en diferentes partes del mundo que hablan diferentes idiomas (chino, inglés y español, entre otros) y las hace viajar para convivir por un tiempo determinado en diferentes países como Sri Lanka, Taiwán y Perú (países que no vemos normalmente conectados en los productos culturales). Estos actores no son profesionales ni se conocen profundamente, ni siquiera entienden bien sus respectivos idiomas. A pesar de ello, conversan sobre sus vidas, el trabajo, sus sueños y sus deseos. El relato etnográfico y geográfico de esta experimentación da por resultado una polifonía compuesta por diversas subjetividades que atraviesan tiempos flotantes en diferentes localizaciones.¹³ No hay hilos conductores evidentes y la sensación de sinestesia se apodera progresivamente del filme.

Los espectadores pueden encontrar en la película la posibilidad de descubrir, en la exploración de forma virtual por geografías diversas, lugares distantes en el mundo y maneras singulares de habitarlo. En este sentido, se

¹² Esta película fue estrenada el año 2023 durante el XXXVIII Festival Internacional de Cine de Mar del Plata y continúa en circulación por festivales de cine, tendrá su estreno durante 2024 en Argentina. Se trata de un filme experimental de 121 minutos que, si bien es una ficción, tiene una fuerte impronta documental, podría decirse que no termina de ser ficción ni documental.

¹³ El cine ha sido históricamente un arte colectivo que permitió su legitimación crítica por medio de la figura del autor. La manera constructiva del cine de Williams permite una consideración singular sobre la idea autoral, ya que antes que como una singularidad se desarrolla bajo la forma lo colectivo. Los participantes del proyecto colaboran con el mismo yendo un poco más allá de los principios del documental. En la convivencia con el autor, permiten desentrañar su intimidad, sus vidas personales y, de este modo, aportan a la trama su constitución polifónica. Si bien es Williams quien termina tomando las decisiones sobre lo que quedará en el trabajo final, la manera de armar la composición sobre el material, permite pensar en un trabajo colectivo basado en la exposición y predisposición de las personalidades.

trata de una película que se relaciona con los recorridos urbanos que hacen servidores como *Google Maps* porque, desde su construcción, propone un sentido vívido de locación para los espectadores. A medida que los actores recorren diferentes lugares (ciudades y espacios de la naturaleza ligados a la trama urbana) se pueden apreciar los trazos urbanos que las personas hacen y, de este modo, se inscribe un documento histórico que funciona como archivo audiovisual sobre esos espacios. Se trata de un cine de tránsitos, poco común, y basado en los intercambios culturales, de lenguas y sensibilidades.

Este proyecto audiovisual está filmado con una cámara de realidad virtual que registra el espacio circundante como si se tratara de “un ojo absoluto” de 360 grados. Este dispositivo es conformado por un casco que filma la totalidad, en principio sin filtro. Luego, el director, entre una amplísima gama de posibilidades del campo visual recorta aquello de la imagen espacial que le interesa mostrar. A veces, utiliza los registros de más de una cámara deformando la imagen de manera tal que tenemos una vista panorámica y con un ojo de pez se ven paisajes sublimes o directamente un *glitch* en las imágenes (esos errores digitales, que evidencian el dispositivo, pero sin que eso logre molestar). El tópico de viaje y de torre de babel se fusionan como una exploración de un grupo humano hacia lo desconocido que produce formas poco comunes y visiones alteradas.



Imagen 11. Fotograma de El auge de lo humano 3.

Para Ramiro Pérez Ríos (2023) la clave del filme es la fascinación que produce la fusión aparentemente imposible entre videojuegos y naturaleza sin que ninguno de los dos componentes se vuelva más importante que el otro. Por otro lado, Mariano López Seoane (2023: 258) al escribir sobre el cine de Williams sostuvo que este parece encender la imaginación apocalíptica, al dedicarse a retratar el fin del mundo y las comunidades del día después de mañana, encontrando vetas utópicas en los mundos y las sociabilidades post-humanos.

La manera en la que el cine de Teddy Williams trabaja con la naturaleza (y podríamos pensar con la indistinción entre los reinos vegetal, animal y de los hongos) se vuelve la condición de la disolución de las formas conocidas. Entre la construcción de paisajes apocalípticos y la sensación de que se está participando de un videojuego, las escenas por las que avanza el filme componen una comunidad queer de algún modo inexplicable. Lo que resulta interesante de este procedimiento con los actores es que se construye un cine de tránsitos, poco común y basado en los intercambios culturales, de lenguas, de sensibilidades. Hay algo en los cuerpos y las personas que presenta Teddy Williams que se complementa con el escape a los lineamientos de aquello que se entendería como una linealidad narrativa heterosexual (un plan consecuente con un desarrollo de los hechos que resulte del todo claro y progresivo). La forma en la que los protagonistas comparten la intimidad elabora una posibilidad queer como narrativa, en tanto modo alternativo y desviado de experimentar los espacios y la temporalidad. Sin llegar a ser una afirmación sobre el mundo, se trata de un cine que se corre de lo impuesto para empezar a mirar desde una primera persona que se acerca y hace un recorte de las voces de los demás como manera de integrarlas, sin llegar a comprender del todo todas las palabras o los sentidos; pero, aun así, logrando empatizar con los estados más sensibles que nos hace compartir lo humano, más allá de la mediación de cualquier dispositivo tecnológico. La lengua que no es compartida no es un impedimento para la expresión de todos los integrantes del grupo. Los protagonistas andan y desandan caminos, mientras conversan sobre sus ilusiones. Y de este modo se tensiona lo que es común, desde la exposición de lo diferente, pero que a su vez arma un común compartido donde todos comparten su singularidad.

Conclusiones

Este artículo buscó pensar los modos en los que el arte, como correlato sobre el universo de lo digital, tiene la posibilidad de impugnar los usos de los dispositivos y las plataformas que parecían crear formas de subjetividad. Es por ello que las obras analizadas dieron cuenta de diferentes formas en las que la nueva vida tecnológica se pone en entredicho. Con la manera en que Hito Steyerl llama a desertar del imperativo de visibilidad, con la posibilidad de fantasear otras vidas vivibles de *Suavecitas arf* donde vida humana, animal y tecnológica no constituyen términos que estén unos en detrimento de los otros, con *Coreografías de la vergüenza* donde se reivindica la posibilidad de ser un *trash* o un deforme de uno mismo o con *El auge de lo humano 3* donde se exploran las redes que se tejen más allá de la lengua común en el intercambio cultural intentando volver a otro tipo de vida en común.

Bibliografía

- BERTI, AGUSTÍN. *Nanofundios. Crítica de la cultura algorítmica*. Córdoba: La Cebra, 2022.
- CASTILLO, ALEJANDRA. *Adicta imagen*. Buenos Aires: La Cebra, 2020.
- COSTA, FLAVIA. *Tecnoceno. Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida*. Buenos Aires: Taurus, 2022,
- CRARY, JONATHAN. *24/7. El capitalismo tardío y el fin del sueño*. Buenos Aires: Paidós, 2015.
- FAROCKI, HARUN. *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2013.
- FOUCAULT, MICHEL. De los espacios otros “Des espaces autres”. *Architecture, Mouvement, Continuité*, núm. 5, 1984.
- FUENTES, MARCELA. *Activismos tecnopolíticos. Constelaciones de performance*. Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2020.
- LAZARATTO, MAURIZIO. *El capital odia a todo el mundo. Fascismo o revolución*. Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2020.
- LOPÉZ SEOANE, MARIANO. *Dónde está el peligro. Estéticas de la disidencia sexual*. Buenos Aires: Beatriz Viterbo Editora, 2023.

PÉREZ RÍOS, RAMIRO. “Postales de MDQ 4”. *Apenas un delincuente* (blog), 2023. <https://apenasundelincuente.wordpress.com/2023/11/06/postales-de-mdq-4-entre-pedro-insua-y-ramiro-perez-rios/>
Consultado: 2 de agosto de 2024.

PRECIADO, PAUL. *Un apartamento en Urano. Crónicas del cruce*. Buenos Aires: Anagrama, 2019.

RANCIÈRE, JACQUES. *El reparto de lo sensible. Estética y política*. Buenos Aires: Prometeo, 2014.

SRNICEK, NICK. *Capitalismo de plataformas*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2018.

STEYERL, HITO. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2014.

TELLO, ANDRÉS MAXIMILIANO. *Anarchivismo. Tecnologías políticas del archivo*. Buenos Aires: Cebra, 2018.

Imágenes

- 1 y 2. AAVV. *Αοιε:Β?oh Puppy calls and accidents*. Audiovisual. Kunstraum Galery. Londres, 31 minutos, 2020.
- 3 a 8. TOMO CABRERA. *Afiches de Coreografías de la vergüenza*. Técnica digital. 2023.
9. JUAN MARTÍN SOLARI. *Monoteísta*. Lana acrílica. 100 x 70 cm. 2021.
10. GUSTAVO MARRONE. *News, 21!* Acrílico sobre tela, cartapesta, madera. 250 x 180 cm. Colección del artista. 2021.
11. EDUARDO WILLIAMS. *The Rise of the Human 3*. Taiwan, Portugal, Netherlands, Brasil, Hong Kong, Sri Lanka y Perú, 121 minutos, 2023.