

La desmaterialización del gesto

*¡CUERPO,
MÁQUINA,
ACCIÓN!*



Lic. Gonzalo Monzón
Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes (UNA)

Resumen

El mundo sufrió una transformación sin precedentes debido a la pandemia forzando el aumento de las videollamadas para seguir conectados desde el distanciamiento. Este espacio virtual genera un cuerpo alterado en la interacción con la máquina, una composición audiovisual que exhibe sus fallas de rendimiento y modifica las nociones preestablecidas en el contacto interpersonal. El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre la desmaterialización del gesto en la virtualidad, y cómo estas disfunciones aparecen como una posibilidad creativa en el ámbito artístico por medio del datamoshing.

Palabras claves: Desmaterialización-gesto-video llamadas

Abstract

The world has suffered an unprecedented transformation due to the pandemic, forcing the increase of video calls in order to stay connected through social distancing. This virtual space generates an altered body in interaction with the machine, an audiovisual composition that shows its performance flaws while it modifies pre-established notions of interpersonal contact. The aim of this piece of writing is to reflect on the gesture dematerialization in virtuality and how these dysfunctions appear as a creative possibility in the artistic field through datamoshing.

Keywords: Dematerialization-gesture-video calls

Resumo

O mundo passou por uma transformação sem precedentes devido à pandemia que forçou um aumento nas chamadas de vídeo para se manter conectado à distância. Esse espaço virtual gera um corpo alterado na interação com a máquina, uma composição audiovisual que exhibe suas falhas de desempenho e modifica as noções pré-estabelecidas no contato interpessoal. O objetivo deste trabalho é refletir sobre a desmaterialização do gesto na virtualidade, e como essas disfunções aparecem como possibilidade criativa no campo artístico por meio do datamoshing.

Palavras-chave: Desmaterialização-gesto-videochamada

Introducción

La pandemia por coronavirus colapsó al mundo y obligó a mantener los cuerpos en aislamiento preventivo. Un gran sector de la población, con el privilegio de acceder a internet y a un dispositivo que le permita interactuar, se volcó de lleno a la comunicación virtual. Nuestras conductas se transformaron, amoldándose a un nuevo esquema de signos que limita la expresión y la reduce a una síntesis codificada audiovisual, a una representación plana. Las telecomunicaciones proliferan tanto o más rápido que el virus, anteponiendo lo digital como medio de comunicación primario y proclamando a la tecnología como un arca de salvación.

Dentro de este nuevo contexto, las videollamadas se volvieron esenciales para comunicarnos y lo cotidiano pasó a ser un binomio, conectado/desconectado. David Le Breton (2002) dice, “Una amplia red de expectativas corporales recíprocas condiciona los intercambios entre los

sujetos sociales” (P.121). En la actualidad es muy difícil satisfacer estas demandas; no solo por la supresión de la tridimensionalidad necesaria para decodificar aspectos de la comunicación no verbal sino también por el mal funcionamiento de los dispositivos y la débil señal de conexión en muchos de los casos. En las videollamadas los gestos se congelan, se ralentizan, se rompen y dificultan la interacción fluida y constante. Es el caso de la sobrecompresión de video (ver imagen de portada) generada por un error en el intercambio de datos; el cuerpo virtual se pixela deformando su propia fisonomía volviéndose irreconocible. El cuerpo se desmaterializa.



Fig.1 Hai Huynh, 2020

Los sujetos en el espacio virtual pierden su corporalidad original y se genera otro nuevo cuerpo entre lo individual y lo cultural, un tercer cuerpo (Ihde, 2002). ¿Cómo es este cuerpo en la virtualidad? Un conjunto de datos, una copia mediatizada de un cuerpo material que lucha por hacerse entender bajo la conciencia de su propia limitación. Una simbiosis entre cuerpo y máquina, gesto y cálculo (Couchot y Hélène, 2015)

El objetivo de este trabajo es analizar la desmaterialización del gesto, problematizando la relación entre cuerpo y tecnología en pandemia, y sus posibilidades creativas en la virtualidad. Como punto de partida para el análisis se utilizará el video “Glitches” (Hai Huynh, 2020) realizado con la técnica de datamoshing.

El cuerpo y las videollamadas

Indicio 35.

La etimología de “poseer” se encontraría en la significación de “estar sentado

encima". Estoy sentado sobre mi cuerpo, niño o enano subido a los hombros de un ciego. Mi cuerpo está sentado sobre mí, aplastándome bajo su peso. 1

Nuestra vida cotidiana en pandemia desmiembra la trama de hábitos y costumbres que veníamos sosteniendo. El espacio de protección que brinda el día a día es un refugio frente a lo inesperado, un mapa donde se trazan los recorridos y conductas a seguir intentando no alterar su cartografía. Esta guía de pasos para construir la actualidad se diversificó. Por un lado, adquirimos una inmensa cantidad de tiempo disponible que presumimos valioso y en muchos de los casos, someten a los cuerpos y las mentes al estrés. Así mismo las telecomunicaciones vinieron a jugar un papel esencial en la propagación de las noticias y la información sobre el estado global de la situación. La comunicación entre personas, aquello denominado presencia física, se ve coartado por la posibilidad de contagio y, por lo tanto, la distancia se convierte en la regla. Con un objetivo

sanitario, las personas migraron de la charla frente a frente, de las clases en aulas interiores y los trabajos en comunidad a la comunicación por medios digitales. Los dispositivos consolidaron ese lugar de primacía que hace varios años vienen teniendo, en gran medida por el uso intensivo de las redes sociales. Mensajes privados, foros abiertos, comentarios en publicaciones y demás acciones configuran un nuevo escenario donde el cuerpo está cada vez más invisible. Es así que uno de los principales medios que adquirió preponderancia fueron las videollamadas, ya sea por Whatsapp, Zoom, Jitsy, Meet, entre otras aplicaciones, lo audiovisual se convirtió en un espacio de intercambio con una velocidad de asimilación inimaginable. En este pasaje de las relaciones interpersonales a la simulación en tiempo real salen a la luz cuestiones propias de la comunicación que habitualmente naturalizamos o damos por obvio. Lejos de regirse solo por las reglas del lenguaje, el humano se vincula a partir de la afectividad de los gestos, del humor y lo paradójico de la comunicación. Las

sustracciones del lenguaje, los sobreentendidos, los actos fallidos o las innumerables formas que adapta el encuentro entre personas construyen un componente físico, no verbal que nutre y establece signos y presunciones en la interacción.

Como señala David Le Breton (2002) el rostro es el primer factor en la comunicación, las personas corroboran el componente afectivo a partir de estos gestos que complementan los mensajes verbales. El rostro es un emisor constante de información de las intenciones expresas o implícitas en la interlocución. Las modulaciones y el constante cambio de los gestos expresados cobran otra dimensión en la mirada. En la hiperconectividad que atravesamos la parte superior del cuerpo pareciera convertirse en la zona por defecto para establecer un código común y facilitar la comprensión.

La mirada testimonia cómo los sujetos toman parte, emocionalmente, en el intercambio, únicamente por medio de reparar en ciertos signos, más o menos explícitos, que el interlocutor ofrece: la

simpatía o la antipatía, la desconfianza o la confianza se pueden leer en el intercambio (P. 101)

Cuando nos conectamos por videollamada, generalmente, la cámara se sitúa de manera frontal generando un plano medio del cuerpo debido al diseño industrial de los dispositivos y la escala del teléfono celular, Tablet o Notebook; esta preforma, performa una conducta. Siguiendo a Jaime Del Val (2009) el cuerpo y los dispositivos encarnan una relación de dominación, de acoplamiento de la tecnología en la cultura digital que enmascara una idea de democratización de la comunicación para reproducir un meta-dispositivo de control. La saturación en la imagen y la excesiva generación de contenido promueven un estado de producción ubicua que limita a las personas y los deja encerrados en su propia existencia liminal entre lo virtual y lo digital. En esta línea plantea que el cuerpo-cámara deviene cuerpo-pantalla y la simulación en la que nos vemos inmersos es posible por el carácter encarnado de la mirada, por el agenciamiento imagen-cámara -pantalla

transformando lo real hacia lo hiperreal, en muchos casos superador de nuestra idea de realidad.

Podemos observar como con las videollamadas no podemos mirar a los ojos sin desviar la vista hacia la cámara, es decir que para poder vernos a los ojos deberíamos tener la cámara en el centro de la pantalla. Esta particularidad técnica exhibe una nueva subjetividad en el vínculo con la comunicación pre verbal que cuestiona los supuestos de interacción. La mirada situada en la cámara web nos impide conectar directamente con la imagen simulada del otro al no tener un retorno, un monitoreo de los gestos del interlocutor. Le Breton sugiere que nos vemos reflejados en el otro, somos su espejo y buscamos identificación, aprobación o reprobación de nuestras expresiones y de este modo el cuerpo se comporta siguiendo un ritmo intersubjetivo. Así mismo cuando esta relación no es posible, cuando se agota la posibilidad de evitar lo que obstaculiza o subvierte el código establecido, la comunicación se vuelve imposible.

Los ritos de borramiento son aquellas prácticas de las personas donde el cuerpo se desenvuelve en una lógica de presencia/ausencia. Si bien conserva constantemente su materialidad, se vuelve inconsciente de su existencia y lo anula o lo toma como algo naturalizado. Sucede un pasaje constante, on/off de un cuerpo que está infinitamente ausente. Al respecto el autor señala que “En la familiaridad del sujeto con la simbolización de los propios compromisos corporales durante la vida cotidiana, el cuerpo se borra, desaparece del campo de la conciencia, diluido en el cuasi automatismo de los rituales diarios” (Le Breton. 2002. P. 121). Ahora bien, en cuarentena pasamos la mayor parte del día conectados para poder seguir realizando nuestras ocupaciones, nos desaparecemos para aparecer del otro lado. Este acto de conectarse, de sentarse frente a una pantalla se vuelve un rito más de la vida cotidiana, podríamos decir que hay una hiper-automatización del cuerpo. Una maquina relacional afectada por el medio en proceso de descomposición y fragmentación. El

cuerpo se somete al aislamiento, al alejamiento perceptivo y a la relación cotidiana con la imagen sintética de otro. Después de varias horas de interacción por Zoom o cualquier otra interfaz podemos ver la presencia del cuerpo atrofiado, la aparición de la falta de concentración, el ardor en los ojos, el cansancio en la escucha, escindiendo la autopercepción del cuerpo y la mente. Este cuerpo que se borra en la habitualidad de la conexión reaparece por medio de la molestia o el dolor.

La relación humano y tecnología está en el centro del asunto y para abordarlo nos resulta interesante el concepto de tercer cuerpo propuesto por Don Ihde (2002). Existe un primer cuerpo que es el concreto, aquel que denominamos nuestro y por el cual se puede sentir, desear. A su vez, habitamos un cuerpo dos vinculado a lo social, a la construcción de un nosotros en la interacción con los otros. Es así que el tercer cuerpo se ubica entre primer y segundo exponiendo un vínculo con la tecnología que los une. Reflexionando sobre este presente extraño, Don Ihde analiza las

tecnofantasías, expresiones que unen el deseo del ser humano por elevar su rendimiento y la realidad concreta. Se genera un vaivén entre tecnología y deseo, donde daría la sensación, que el cuerpo tal como lo conocemos se muestra desactualizado a los posibles upgrades que se podrían someter. El miedo a que las máquinas reemplacen finalmente a los seres humanos tiene larga data y el vínculo con la tecnología permanece como una amenaza a la vez que se consolida como el entorno generador de subjetividad por excelencia de nuestra época. Siguiendo esta lógica podemos pensar cómo el tercer cuerpo en la actualidad de confinamiento expresa una nueva simbiosis. Aquello que en su momento era una fantasía se vuelve realidad en la medida que nos vemos sometidos a conectarnos para desarrollar nuestras actividades laborales, culturales, artísticas. Nuestro cuerpo se abstrae, se disocia de la mente e ingresa a un simulacro perceptivo desencarnado, donde somos cuerpo-imagen y la metáfora de la tecnología sometiéndonos pierde su carácter retórico. Un cuerpo

virtual nace, crece y se desarrolla a gran velocidad poniendo un nuevo interrogante sobre la materialidad y la comunicación. Es este cuerpo liminal, intermedio, se extiende a través de la tecnología y se apropia de un medio que reconfigura, en la práctica, a sus usuarios. Podemos pensar la relación cuerpo físico/material, cuerpo virtual/inmaterial como un estado constante de intercambio, un dialogo híbrido, mutante.

Gesto y tecnología

Indicio 17.

*Cuerpo a cuerpo, codo a codo o frente a frente, alineados o enfrentados, la mayoría de las veces solamente mezclados, tangentes, teniendo poco que ver entre sí. Aun así, Los cuerpos que no se no intercambian propiamente nada se envían una gran cantidad de señales de advertencias, de guiños o gestos descriptivos. (...)*².

Couchot y Marie analizan la relación entre cuerpo y máquina, específicamente, gesto y cálculo. Este traspaso vertiginoso entre dos universos que en principio son distantes, en la actualidad se manifiestan como una simbiosis. El gesto expresivo, propio de la complejidad humana se encuentra en una instancia transformadora debido al advenimiento de la tecno-ciencia y de las posibilidades en todos los campos de estudio que esta relación infiere. Podemos ver como un sinnúmero de obras de arte se valen de esta relación y el espectro de estéticas y técnicas se fusionan poniendo al espectador como usuario copartícipe de la experiencia espacio temporal del arte tecnológico. Podemos ver cómo la tecnología extiende al cuerpo, en principio por el uso del teclado, y más tarde del mouse (como extensión de la mano) generando una expansión de los dispositivos. En este proceso el gesto sufre alteraciones que si bien son incapaces de ser captados por la codificación mantienen su potencial humano y expresivo, cargan de sentido la automatización y devuelven un nuevo

territorio que categoriza una realidad indómita. Por ejemplo, la realidad virtual y la simulación por medio de la captación de los gestos en datos y su traducción digital es una fórmula capaz de interfacear el cuerpo. La construcción de un entorno entre lo humano y lo digital, un espacio intermedio que involucra nuestra percepción, nuestra sensación poniendo a los sentidos en una nueva configuración. Como señala Del Val (2009) “Las interfaces producen formas de pensamiento del cuerpo” (P.133). En particular se refiere a la relación del pensamiento corporizado, una relación inefable entre idea y materia que se redefine con la codificación. Quizás una salida podría ser, retroalimentar las posibilidades del cálculo, su infinita capacidad de procesamiento con la singularidad del pensamiento humano potenciando lógicas en hibridez y, a su vez, resistiendo a la estandarización, homogenización y reducción sistemática del humano. Hacer un análisis por separado impediría ver que, tecnología y expresión son parte de lo mismo. Las actualizaciones en el área tecnológica

modifican las experiencias de los usuarios y, a la vez, las personas se transforman según los parámetros que promueve la tecnología.

En este punto nos seguimos preguntando; “¿Qué es un gesto? Podríamos definirlo como el resultado visible de aquello que se está pensando y que se manifiesta fuera de la mente como un diseño corporal, expresivo, comunicativo, tanto cultural como subjetivo” (Ceriani. 2019). En esta definición podemos notar como el gesto anuda cuerpo y mente, un estímulo intangible se hace presente por medio de la acción física. Esta gestualidad contiene múltiples objetivos que exceden lo comunicacional y se instaura entre la singularidad cognitiva y la comunidad en la que se desarrolla. En esta línea Roger Godoy (2019) analiza la relación entre el movimiento gestual y su causa por medio del pensamiento de Flusser (1994) este autor propone un análisis que se aleja de una visión biológica basado en el estímulo respuesta. El autor de Gesto y percepción entiende que todo movimiento es un exceso irreductible solo a lo físico y

supone una relación intrínseca con la cultura y su sistema de acoplamientos que permiten descifrar y entender la significación por la cual este movimiento existe. Es así que el gesto en su relación con la tecnología se establece como una adaptación del cuerpo en función de los aparatos y de aquellos movimientos que no persiguen una eficiencia tecnológica, sino que cumplen con un rol afectivo. A esta díada se suma la noción de percepción como componente fundamental para fundar la idea de comunidad. Godoy afirma que “no se trata de encontrar un gesto, un afecto o un percepto sin determinación, sin causa; se trata de encontrar los mecanismos mediante los cuales es posible extraerles a los aparatos (a las reglas de los rituales) nuevas configuraciones”. (P.5)

Atravesados por la ola tecnológica en pandemia, se complejiza la relación cuerpo/mente, adaptando nuestro pensamiento a una realidad tecnológica donde las conductas prestablecidas, producto de la historia gestual de los cuerpos, la costumbre de usar uno u otro gesto para decir o desdecir, se transforma

en re-entendimiento de las relaciones y la corporalidad. Ceriani señala que:

Enfatizar la interacción del cuerpo disciplinar con las máquinas, los robots y los maniqués nos conllevan a nuevos interrogantes: ¿El cuerpo diseña sus movimientos en función de estos niveles de sintonía? ¿Cómo modula sus gestos? ¿Qué niveles de expresividad podemos encontrar en el ejercicio mutuo? ¿Cómo es la práctica sensible de estos gestos comunicativos? (Ceriani.2019)

La interacción humano/máquina nos lleva a replantearnos cómo se construye el movimiento en la actualidad, qué pensamiento lógico programático nos habita, y qué formas afectivas de relacionarnos con esta simbiosis existen.

Desmaterialización

Indicio 5. Un cuerpo es inmaterial. Es un dibujo, es un contorno, es una idea.

El cuerpo, los gestos y la presencia física se transforman y dan lugar a un nosotros que excede los límites de la realidad y profundiza sobre la idea de desmaterialización. En este caso nos referimos al proceso de descomposición del cuerpo virtual que sucede a causa del error en el código digital develando la posibilidad de capitalizar aquello que se muestra como desecho, subordinado, o invaluable. En el video “Glitches” de Hai Huynh @haisthename en Tik Tok podemos ver una secuencia de acciones cotidianas que se desvanecen, se fragmentan en un barrido de píxeles y desaparecen para dar paso a otros objetos y espacios. La percepción del presente se ve alterada, nos mantiene en una espera por este desvanecimiento de la imagen, este juego espacio temporal. Lo real y lo virtual se entremezclan en una imagen seductora que consigue replantear supuestos en una realidad que se muestra imaginaria e intangible. No es casual que el audio sea la voz en off de Allan Watts, filósofo británico y divulgador de las ideas orientales en occidente, como el Tao, la filosofía Zen y

el budismo. En sus frases se trasluce el rito de borramiento de la mente misma. “Una persona que piensa todo el tiempo no tiene nada en qué pensar excepto en pensamientos. Entonces, pierde el contacto con la realidad y vive en un mundo de ilusiones. Por pensamientos me refiero, específicamente, a parloteo en el cráneo” (cultura inquieta. 2017). La voz propia que cada quien posee y ordena la rutina se convierte en el medio para desaparecer, para perder la autoconciencia. En esta línea Roy Ascott (1995) señala que;

La autoconciencia tiene que ver con la búsqueda de coherencia en el campo mente-cuerpo y en su más amplia relación con el mundo. (...) la paradoja de la coherencia en esta conjunción es que el yo y su presencia pueden estar descentralizados y distribuidos de algún modo bifurcados para crear identidades múltiples en un contexto de inestabilidad e incertidumbre creativa (P. 30)

En “Glitches” tenemos la sensación de vivenciar los actos erráticos, la imposibilidad de agarrar los objetos, de asir el mundo en primera persona. Esta sensación se debe, en parte, por el punto de vista de la cámara subjetiva que, si rastreamos en la cultura popular contemporánea se ve en los videojuegos o en el uso de cámara tipo Gopro para generar contenidos en redes, por mencionar algunos mecanismos que vienen habituando nuestra mirada y subjetividad desde la llegada de los medios masivos de comunicación. “Lo “audio-visual” se ha sedimentado de manera tan sólida en nuestra forma de ver/escuchar que se han tornado obvios e inconscientes en nuestra experiencia.” (Don Ihde, pág. 30) Nuestra percepción y las maquinas conforman, en términos de Roy Ascott, la cibercepción, ésta:

Puede significar el despertar de nuestras potencialidades psíquicas, de nuestra capacidad de estar fuera del cuerpo o en una simbiosis mente/mente con otros. Esta facultad pos biológica nos redefine como individuos, dentro de la experiencia de

interactuar y percibir simultáneamente entre lo real y lo virtual. (P. 31)

El autor señala la intersección entre la percepción biológica, mediante los órganos, y el ciberespacio pos-biológico creando una nueva percepción híbrida. La conciencia y el mundo material adquieren una nueva forma de vincularse basada en la conexión mental, la desaparición del cuerpo como materia en la comunicación, así como también cambian los usos y costumbres sociales, culturales y artísticas. Esta manera de entender la realidad lleva consigo un conjunto de producciones artísticas que potencian el surgimiento de prácticas que cuestionan el medio digital desde sus propias reglas. Es el caso del Glitch art o el datamoshing, entendido como una forma de realizar imágenes mediante la corrupción de archivos constituyendo una de las estéticas que se afirman en la capitalización del error y su incorporación como elemento creativo.



Fig. 2 Takeshi Murata- Monster Movie

Este error se genera porque la sobrecompresión de archivos colapsa y no podemos distinguir las formas con claridad, el sonido se entrecorta, y la pantalla se congela, momentáneamente, en una postal del presente. En el video vemos como esta ineficacia técnica se convierte en un acierto artístico aportando a una mirada amplia sobre arte y vida en la virtualidad. El factor auto-referencial de la técnica expresa una realidad que se aleja de la representación y se abstrae fugazmente. Al respecto Juan M. Prada (2012) reflexiona

Lo más interesante de las indagaciones en torno al arte glitch o fallo informático radica en el hecho de que este conjunto de efectos visuales generados a consecuencia de errores del programa no sean representacionales, es decir, satisfactorias expresiones de esos mundos diseñados como simulación. Por el contrario, el error es el fallo del sistema de representación, lo que evidencia la propia estructura informática de esos entornos sintéticos o el indicio de su realidad como construcción basada en código. (Prada. 2012)

Si bien la técnica de datamoshing o glitch art se funda en su lejanía con la representación y la narrativa, podemos encontrar una metáfora en “Glitches”, la cual versa sobre lo inaprensible del tiempo en el espacio virtual. Por un lado, muestra la desaparición de los objetos, del cuerpo, de los gestos y la imposibilidad de hacer pie en una realidad inmaterial, sin arriba ni abajo. Y a su vez, es metáfora de la producción estética extrema en la que estamos insertos, de la excesiva necesidad de utilizar todo lo que

nos rodea para producir imagen, para encontrar en los errores y residuos de realidad una voluntad creativa como un gesto de astucia.



Fig. 3 Datamoshing o Glitch art

Conclusión

Finalmente, nos interesa tomar el pensamiento de Hito Steyerl (2014) sobre el concepto de imagen pobre:

Las imágenes pobres son los Condenados de la Pantalla contemporáneos, el detrito de la producción audiovisual, la basura arrojada a las playas de las economías digitales. Testimonian la violenta dislocación, transferencia y desplazamiento de imágenes: su aceleración y circulación en el interior de los círculos viciosos del capitalismo audiovisual (...) Las imágenes pobres muestran lo extraordinario, lo obvio y lo increíble, siempre y cuando seamos todavía capaces de descifrarlo (Steyerl.2014. P. 34)

Este tipo de reflexión nos pone a pensar sobre qué postura tomar frente al arte tecnológico que se apropia de los errores de los softwares y los convierte en la estética que aborda la inaccesibilidad del medio. Surge la pregunta ¿Todo debe ser un producto estético en el espacio virtual? Al respecto Boris Groys señala

El acceso relativamente fácil a las cámaras digitales de fotografía y video combinado con Internet –una plataforma de

distribución global– ha alterado la relación numérica tradicional entre los productores de imágenes y los consumidores. Hoy en día, hay más gente interesada en producir imágenes que en mirarlas”. (Groys. 2014. p.14)

Pensando en la desmaterialización del gesto en la virtualidad nos queda revisar nuestros comportamientos habituales, nuestros ritos de borramiento en la conformación del tercer cuerpo. Cómo transitar la simbiosis cuerpo máquina y alimentar creativamente nuestra cibercepción de manera tal que las transfiguraciones en el medio digital y real dejen de ser binomios y pasen a otras instancias superadoras de pensamiento. Por último, cabe reflexionar sobre la creación artística y su reconfiguración en una actualidad inestable que nos propone desafíos inéditos y nuevas maneras de abordar la realidad.

Bibliografía

Ascott, Roy (1995). La Arquitectura de la Cybercepción. Serie Fichajes N° 4. Publicación de la Cátedra Arquitectura IV FADU/UNL Argentina.

Couchot, Edmond y Hélène, Marie, (2015) “Gesto y cálculo”. Traducción de: Felipe Ardila y Angela Camargo L-Profesores Titulares, Depto. de Lenguas, Universidad Pedagógica Nacional. Colombia.

Godoy, Santiago Roger (2019) “Gesto y percepción”. Arte e Investigación (N.º 16) Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata. La Plata. Buenos Aires. Argentina.

Groys, Boris (2014) “Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea” 1a ed. Caja Negra. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina

Ihde, Don (2002) “Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo”. Editorial UOC: Barcelona.

Le Breton, David (2002) “Antropología del cuerpo y modernidad”, 1º Ed 1º reimp. Nueva Visión. Bs. As. Argentina.

Luc Nancy, J. (2007) “58 indicios sobre el cuerpo” Ed. La Cebra, Bs.As, Argentina.

Prada, J. M. (2012). “Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales”. Barcelona: Ediciones AKAL.

Steyerl, Hito (2014) “Los condenados de la pantalla” Ed. Caja Negra, Argentina.

Val, Jaime Del (2009) “Cuerpo común y guerra de los afectos. Coreografías globales y cuerpos en serie del Afecto”. Capital.CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

Sítios

Ceriani, Alejandra (2019), “Los gestos y las máquinas en los nuevos

comportamientos digitalizantes”. Teseopress- Investigar en cuerpo, arte y comunicación. Recuperado de <https://www.teseopress.com/investigaren-cayc/chapter/los-gestos-y-las-maquinas-en-los-nuevos-comportamientos-digitalizantes/>

Datamoshing (2006) “Como hacer videos con Datamosh” recuperado de url: <http://datamoshing.com>

Observar es mejor que pensar: Alan Watts sobre lo nocivo del pensamiento compulsivo (17-10-2017) recuperado de: <https://culturainquieta.com/es/inspiring/item/12811-observar-es-mejor-que-pensar-alan-watts-sobre-lo-nocivo-del-pensamiento-compulsivo.html>

Video

Hai, Huynh. @haisthename .28 de Julio de 2020 “Glitches” #glitch #glitchesinreallife

#trippy #datamosh When you haven't slept for days... Do you want more of this?. Tik Tok. url: https://www.tiktok.com/@haisthename/video/6854578646485617925?is_copy_url=1&is_from_webapp=v1

Notas

1. Jean Luc Nancy.2007. P. 23
2. Jean Luc Nancy. 2007. P. 3
3. Jean Luc Nancy. 2007. P. 1