

ARTÍCULO

Cuerpos, miradas y dispositivos. Artistas latinoamericanos y experiencia estética maquínica¹

Cristóbal Vallejos Fabres

Universidad Católica Silva Henríquez

Valentina Aburto EspinosaInvestigadora independiente²

Fecha de presentación: agosto 2024

Fecha de aceptación: mayo 2025

Fecha de publicación: junio 2025

Cita recomendada

Vallejos Fabres, Cristóbal; Aburto Espinosa, Valentina. 2025. «Cuerpos, miradas y dispositivos. Artistas latinoamericanos y experiencia estética maquínica». *Artnodes*, no. 36. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i36.431337>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

Resumen

Este artículo examina cómo prácticas artísticas contemporáneas en América Latina tensionan los regímenes algorítmicos, reconfigurando los vínculos entre percepción, visualidad y poder. A través del análisis de las obras de Rafael Lozano-Hemmer, Nicolás Briceño y Daniel Cruz, se explora cómo la interacción entre el cuerpo y las máquinas genera experiencias estéticas inmersivas y participativas. Lozano-Hemmer utiliza tecnología para transformar al espectador en un participante activo. Briceño cuestiona los límites de la visualidad humana mediante dispositivos tecnológicos y materiales cotidianos, mientras Cruz revela datos invisibles en la vida cotidiana a través de la interacción entre cuerpo y tecnología. El artículo identifica una línea estética común, posible de ser comprendida como interactividad poética (Penny 2000), que desestabiliza las formas tradicionales de percepción y contribuye a redefinir el rol

1. Investigación enmarcada en el Fondecyt de Iniciación n.º 11230108: «Cultura Visual Maquínica: Visualidad y lenguaje algorítmico en el contexto de la cultura digital y la producción artística latinoamericana actual (2000-2020)».
2. Asistente de Investigación en el proyecto Fondecyt de Iniciación n.º 11230108: «Cultura Visual Maquínica: Visualidad y lenguaje algorítmico en el contexto de la cultura digital y la producción artística latinoamericana actual (2000-2020)».

del espectador en la era algorítmica. Estas prácticas posicionan al arte contemporáneo como un espacio crítico donde las tecnologías digitales expanden la experiencia sensorial y exponen las tensiones entre imagen, tecnología y poder.

Paraules clau

experiencia estética; arte contemporáneo; tecnología; percepción humana; visualización maquínica

Bodies, looks and devices. Latin American artists and machinic aesthetic experience

Abstract

This article examines how contemporary artistic practices in Latin America challenge algorithmic regimes, reconfiguring the connections between perception, visibility, and power. Through an analysis of the works of Rafael Lozano-Hemmer, Nicolás Briceño and Daniel Cruz, it explores how the interaction between the body and machines creates immersive and participatory aesthetic experiences.

Lozano-Hemmer employs technology to transform the viewer into an active participant. Briceño questions the boundaries of human visibility through technological devices and everyday materials, whilst Cruz exposes invisible data in daily life through the interaction between body and technology.

The article identifies a common aesthetic thread that can be understood as poetic interactivity (Penny 2000), which destabilizes traditional forms of perception and contributes to redefining the role of the spectator in the algorithmic age. These practices position contemporary art as a critical space where digital technologies expand sensory experience and expose the tensions between image, technology and power.

Keywords

aesthetic experience; contemporary art; technology; human perception; machinic visualization

Introducción

La visualidad contemporánea se articula en la convergencia de imágenes y tecnología digital, una herramienta que ha transformado integralmente la existencia humana y que, en la actualidad, confiere una preponderancia decisiva al ámbito maquínico. La noción de lo maquínico se configura como un concepto central para analizar las interacciones contemporáneas entre tecnología, subjetividad y sociedad. Deleuze y Guattari (2004) lo plantean como un ensamblaje dinámico que trasciende la instrumentalidad técnica, articulando procesos sociales, biológicos y tecnológicos en una continua producción de deseos y realidades. Simondon (2007) enfatiza su carácter ontológico, entendiendo las máquinas como sistemas relacionales en evolución que interactúan profundamente con los seres humanos y su entorno. Desde otra perspectiva (Haraway 1995), se introduce al cyborg como un híbrido entre lo orgánico y lo maquínico, cuestionando las dicotomías tradicionales entre naturaleza y tecnología. Stiegler (2003) destaca el papel de las máquinas como dispositivos de memoria que configuran la experiencia humana, mientras que Berardi (2019) examina cómo lo maquínico reconfigura la temporalidad y las relaciones humanas bajo la lógica del capitalismo algorítmico. Estas aproximaciones, en conjunto, posicionan lo maquínico como un marco teórico esencial para explorar

las transformaciones tecnológicas y sus implicaciones en la subjetividad contemporánea.

En un entorno donde las imágenes se difunden rápidamente a través de plataformas digitales, provocando su modificación epistemológica (Fontcuberta 2024) y donde los avances tecnológicos introducen constantemente nuevos dispositivos, la necesidad de un análisis reflexivo sobre estos procesos emerge como necesaria y oportuna. La interrelación entre imagen y tecnología no solo moldea, sino que también redefine el régimen de visualidad en el presente, llevándolo hacia lo que podemos comprender como visiónica (Virilio 1998), cuestión que exige un enfoque teórico actualizado para abordar las complejidades que surgen de esta convergencia. A su vez, estas transformaciones en el ámbito de la visualidad se vinculan a una reconfiguración respecto de los modos de constitución de la subjetividad (M. Martínez 2019) desplegada en el entorno algorítmico.

Resulta relevante comprender el proceso antes mencionado como una transformación, como un desplazamiento desde un régimen representacional de la imagen a un régimen operativo de esta (Farocki 2015). Con el despliegue de las tecnologías algorítmicas, vinculadas a la producción de lo visible, hemos pasado desde el régimen de la imagen al régimen de la visualidad, en donde la tríada conceptual, cuerpo, máquina y estética, se imbrican tan profunda como complejamente (Vallejos 2021).

En este contexto, la relación entre arte y tecnología emerge como un campo fértil de exploración. El arte contemporáneo, al vincularse con las tecnologías digitales, no solo exhibe las transformaciones de la visualidad, sino que también la cuestiona y reconfigura. Junto con esto, estas manifestaciones artísticas conforman un ámbito relacional marcado por una interactividad poética (Penny 2000), posible de ser comprendida como una interactividad que se escapa de la finalidad funcional que determina la existencia de los objetos en sus contextos iniciales. Asimismo, la presencia tecnológica en la práctica artística permite la emergencia de comportamientos de los interactores que no son predefinidos (Soler-Adillon 2015). Al examinar cómo los artistas contemporáneos emplean la tecnología para desafiar y expandir los límites de la percepción y la creatividad (Finn 2018; López de Mántaras Badia 2013; Zylinska *et al.* 2023; Fernández-Castrillo 2024), podemos entender mejor las nuevas formas de experiencia estética que definen nuestra era algorítmica.

La visualidad maquínica se concibe como un régimen autónomo en el que las imágenes se generan, procesan y distribuyen mediante dispositivos algorítmicos, liberados de la mediación humana (Farocki 2015; Virilio 1998). Este artículo examina críticamente cómo algunas obras de tres artistas latinoamericanos –Rafael Lozano-Hemmer, Nicolás Briceño y Daniel Cruz– abordan esta modalidad visual. Sus trabajos cuestionan las lógicas predominantes al proponer nuevas formas de subjetividad en interacción con la tecnología, trascendiendo el ámbito estrictamente local para dialogar con problemáticas más amplias. De este modo, se invita a una reflexión sobre la transformación de la experiencia visual en la era digital y el papel que desempeñan estos trabajos en la reconfiguración del imaginario contemporáneo.

1. Rafael Lozano-Hemmer: cuerpo, experiencia estética y dispositivos de arte

Rafael Lozano-Hemmer (México, 1967) es un destacado artista del arte electrónico contemporáneo cuyas instalaciones interactivas combinan espacio arquitectónico y performatividad. Su obra se centra en la mediación, trascendiendo la simple conexión entre espectador y tecnología, y demandando una colaboración activa entre cuerpo y maquinaria. Este enfoque inmersivo sitúa al cuerpo del espectador como eje central de la experiencia estética, superando la contemplación pasiva.

El carácter interactivo de sus trabajos les confiere una singularidad efímera, ya que la obra cobra vida o desaparece según la conexión del cuerpo al dispositivo (Stern 2013). Al desdibujar los roles tradicionales del fenómeno artístico, las piezas de Lozano-Hemmer requieren que el espectador participe activamente, integrándose en un espacio lúdico e íntimo. Esta dinámica resalta la vocación pública e interactiva que define su práctica artística.

Las obras de Rafael Lozano-Hemmer se destacan por su innovador uso de tecnologías avanzadas, como la robótica, la vigilancia computarizada (Lyon 2004) y las redes informáticas, para crear plataformas de

participación pública. Estas herramientas son empleadas en una dinámica de subversión funcional, donde los programas y aparatos tecnológicos son reinterpretados creativamente. En este contexto, su obra refleja una vocación por «hackear» lo tecnológico, resignificando su uso con un enfoque crítico. Así, Lozano-Hemmer aborda temáticas como la autorrepresentación, la intimidad y la intervención tecnológica, cuestionando las relaciones entre el individuo y las tecnologías contemporáneas.

La obra *Mapa de densidad de deriva térmica* (2021) es una instalación interactiva que visualiza la dispersión del calor corporal como emisiones térmicas en movimiento gradual. Utiliza una cámara térmica y un sistema de partículas para representar estas emanaciones, revelando la permeabilidad entre el cuerpo y su entorno tecnológico mediante imágenes computacionales.

Las cámaras térmicas, comúnmente usadas en contextos policiales y militares, evidencian asimetrías de poder al examinar cuerpos sin permitirles observarse a sí mismos (Rouvroy y Berns 2018). En esta obra, sin embargo, el régimen de visión maquínico permite al participante observar su propia traza térmica, subvirtiendo el uso tradicional de estos dispositivos y cuestionando la relación entre vigilancia y visualización (figura 1 y 2).



Figura 1 y 2. *Thermal Drift Density Map*. Rafael Lozano-Hemmer (2022)
Fuente: <https://www.lozano-hemmer.com>

La obra de Lozano-Hemmer, al utilizar la cámara térmica en un contexto lúdico y seguro, ilustra cómo la temperatura corporal forma retratos y siluetas que se disuelven en su entorno. Esta obra sugiere que la existencia humana va más allá de la piel, interactuando con

la atmósfera circundante. Así también problematiza la creación de imágenes al captar un caudal térmico en lugar de lumínico, haciendo que el espectador, al observar la obra, se convierta en parte de ella, al mostrar su propia traza de calor. El cuerpo humano alimenta el dispositivo, convirtiéndose en objeto de análisis (Munster 2013; Mark B. N. Hansen 2015). Esta obra no solo subvierte el uso tradicional de las cámaras térmicas, sino que también evidencia cómo la visualidad maquínica redefine la relación entre cuerpo y entorno. Al hacer visible el calor corporal, normalmente invisible, Lozano-Hemmer transforma al espectador en un sujeto activo en la producción de imágenes, cuestionando las jerarquías de poder inscritas en los dispositivos de vigilancia.

Así, mientras Lozano-Hemmer se enfoca en subvertir la funcionalidad tecnológica mediante la participación del espectador, Nicolás Briceño complementa esta exploración al revelar cómo las imágenes veladas y los dispositivos median nuevas formas de percepción, ampliando los límites del régimen de visualidad maquínica.

2. Nicolás Briceño: dispositivo e imagen velada

En la producción artística de Nicolás Briceño (Chile, 1982), está presente una reflexión en torno al rol de la tecnología y los aparatos en la construcción de la experiencia estética. Esta característica se ve reforzada por el conocimiento que el artista posee en programación e informática, que constantemente alimenta y dialoga con su producción de obra.

Hasta que lleguen tiempos mejores (2014) es una obra que consta de un bastidor de madera de 2.40 x 0.90 m, un circuito led de 40 caracteres que emiten luz infrarroja y bolsas para basura que envuelven y velan el trabajo. Esta obra puede ingresar dentro de la categoría de la instalación, siempre y cuando consideremos el coeficiente de interactividad que ella demanda. Enfrentados a la obra, emerge la imposibilidad de ver (humanamente) lo que el envoltorio resguarda; para acceder a aquello velado, debemos mediar nuestra capacidad visual por el tamiz del dispositivo, específicamente, la cámara fotovideográfica integrada en un smartphone (figura 3).

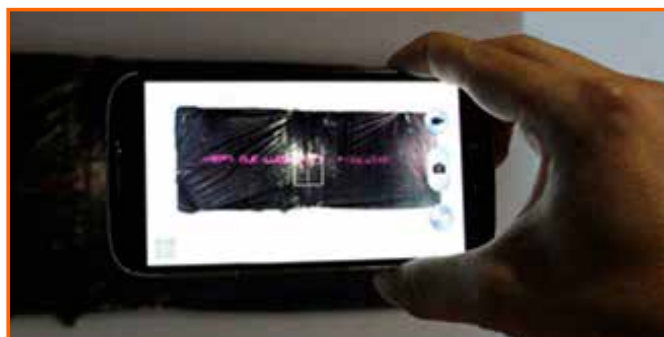


Figura 3. *Hasta que lleguen tiempos mejores*. Nicolás Briceño (2014)
Fuente: <https://www.fundaciontelefonica.cl/cultura-digital/>

La obra vehiculiza reflexiones desencadenadas por la presencia y funcionamiento de los dispositivos, de los recursos tecnológicos que, a su vez, se tensionan para presentarla con una clara cercanía a una estética del desecho: no es casual que el dispositivo tecnológico se camufle con este envoltorio dispuesto para contener, principalmente desechos, residuos; el gesto de envolver el circuito en bolsas para basura, además, agrega una condición espacio-temporal transitoria, que instala a la obra en la proximidad de un advenimiento de sentido. La obra se construye sobre la incerteza y lo enigmático, generando una expectativa en torno a lo que oculta su envoltorio. Se presenta así, como un regalo apresuradamente envuelto, quizá con una deliberada falta de pulcritud. Lo anterior evoca, de manera fugaz, la noción pictórica de la veladura. Nos enfrentamos a un objeto que administra el acceso escópico. Briceño retrae la condición visual de su propuesta y la limita a una conexión con su exterioridad. Accedemos, a simple vista, al límite de la obra, a aquella superficie que marca el surgimiento de su interior.

El primer encuentro con la obra, marcado por la imposibilidad de desvelar la imagen oculta tras las bolsas de basura, expone nuestra mirada al inmovilismo impuesto por la trama tecnológica.

El acceso a la obra depende de un dispositivo digital, como un smartphone o una cámara, que revela los caracteres de luz infrarroja. Esta experiencia, completamente mediada por aparatos, invita a reflexionar sobre un régimen visual inaccesible a la percepción humana directa.

El funcionamiento de la obra coincide con la emergencia de nuestra conciencia de exiliados de cierto espectro visual, que ha sido orientado hacia la visualización maquínica. La obra de Briceño se moviliza entre ambos regímenes visuales: el óptico humano y el visual maquínico. Así, la obra pone de manifiesto un desplazamiento hacia el régimen operativo de la imagen, donde lo visible se configura como función más que como representación, tal como señala (Farocki 2015).

La experiencia estética, ligada al fenómeno artístico, también se moviliza entre el ámbito humano y el maquínico; ahora, nuestra capacidad de experimentar cierto tipo de visualidad es habilitada por nuestra relación con los aparatos, así como también nos cercioramos acerca de la existencia de un rango de visualidad no humana.

La visualidad maquínica, como un régimen visual que opera sin la mediación humana, establece un nuevo diálogo contemporáneo: imágenes maquínicas que determinan las formas y medios de recepción humana. Esta comunicación unidireccional impone modos de desciframiento, pero también abre espacios para el sentido en el arte contemporáneo. A su vez, la obra analizada revela la condición protésica de nuestra mirada actual (Vallejos 2021).

Briceño explora los límites de la visualidad humana mediante la interacción entre dispositivos y materiales cotidianos, mientras Cruz amplía esta reflexión hacia la relación entre cuerpo, datos e infraestructura tecnológica. Ambos dialogan sobre la mediación tecnológica desde enfoques complementarios. Briceño aborda la veladura y el acceso limitado a lo visible, mientras Cruz revela datos invisibles a través de interacciones activas. Este vínculo expone cómo los regímenes

algorítmicos reconfiguran la percepción y la relación cuerpo-tecnología en el arte contemporáneo.

3. Daniel Cruz: intersección, mirada y dispositivo

Espesores Tisulares de Daniel Cruz (Chile, 2019) es una instalación que abarca una amplia gama de expresiones artísticas, que van desde fotografías y videos, hasta aplicaciones móviles e instalaciones que responden a la presencia y acciones del espectador. En *Espesores Tisulares*, Cruz establece un diálogo entre tres dimensiones de la cotidianidad contemporánea marcada por elementos como los dispositivos, las imágenes y los datos que configuran la sociedad de metadatos (Pasquinelli 2014). Los datos alojados en archivos no se comportan solo como un depósito de información, sino que también son una entidad activa que organiza y da forma a la manera en que interactuamos con los datos y, por ende, con el mundo, facilitando mecanismos de control y vigilancia, impulsando la economía de la información y transformando nuestras interacciones culturales y sociales (Derrida 1997).

En esta obra, Cruz adopta una metodología interdisciplinaria que permite explorar la transformación que experimentamos como sujetos contemporáneos. Lo anterior puede referirse tanto a cambios físicos como a transformaciones en la identidad y percepción del yo, especialmente en un mundo cada vez más digitalizado. La interacción del cuerpo con la tecnología revela nuevas formas de existencia y experiencia, generando cierta ambigüedad sobre lo que significa ser humano en la era digital. Al profundizar en la experiencia de la conectividad e interactividad en la era tecnológica, Cruz explora conceptos relevantes como privacidad, invisibilidad, transparencia, seguimiento y traza. Esta exploración artística se articula de acuerdo con la reflexión del vínculo entre imagen-tecnología-poder, acercándonos a problemáticas ligadas a la producción y administración de datos que funcionan como insumos para, por ejemplo, la georreferencia de los cuerpos en el territorio. En este punto, la obra genera cuestionamientos respecto de los modos de imbricación de la tríada conceptual antes mencionada.

Espesores Tisulares nos introduce a una puesta en escena que destaca por su capacidad para envolver al espectador en una narrativa visual y sensorial compleja. A través de una cuidadosa integración de diversos medios, la obra no solo capta la atención, sino que también invita a una introspección sobre el papel de la tecnología y los datos en nuestras vidas. Cada elemento, desde las aplicaciones móviles hasta las instalaciones reactivas están diseñadas para fomentar una interacción activa y reflexiva, llevando al público a cuestionar las dinámicas invisibles que configuran nuestra realidad contemporánea.

La obra *Traza* de Cruz amplifica la relación entre mirada y dispositivo, uniendo visualización digital y experiencia humana. A través de la proyección web del sitio [masivo.cl/bipcity](https://www.masivo.cl/bipcity), que muestra gráficos de habitabilidad basados en datos de transporte, Cruz transforma una herramienta práctica en un objeto artístico. El sistema de transporte

de Santiago, denominado Red Metropolitana de Movilidad, opera a través de un sistema de pago con tarjetas recargables, conocidas como «tarjetas bip». Estas permiten abonar una tarifa integrada que abarca el servicio de buses interurbanos, el tren subterráneo y un tren de superficie. Aunque los desplazamientos en la ciudad se caracterizan por una lentitud ordenada, es preciso cuestionar cómo la implementación de este sistema no solo organiza la movilidad urbana, sino que también impone una doble lógica: por un lado, optimiza el flujo de personas; por el otro, actúa como un mecanismo de vigilancia. Cada tarjeta funciona como dispositivo de geolocalización, permitiendo rastrear los movimientos de los usuarios y, de esta manera, transformar a los ciudadanos en productores involuntarios de datos. Esta dualidad invita a una reflexión crítica sobre las implicaciones en términos de privacidad, autonomía y la creciente digitalización que reconfigura el espacio urbano, planteando interrogantes fundamentales sobre el equilibrio entre eficiencia y control en la vida cotidiana (Beller 2006; Fuchs 2014). En la obra, los espectadores participan revelando datos mediante la acción performática de ingresar sus números de tarjeta en la página web desde sus dispositivos móviles (figura 4 y 5).

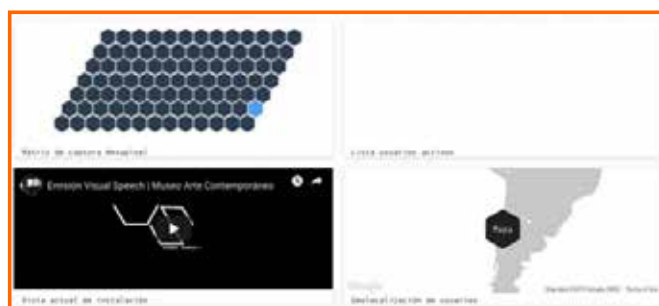


Figura 4 y 5. *Traza*. Daniel Cruz (2019)

Fuente: <https://www.masivo.cl>

A través de los artefactos maquínicos, la obra revela datos invisibles en contextos cotidianos. La interacción entre usuario y dispositivo móvil es clave para desentrañar patrones inaccesibles a la mirada humana. Esto es posible gracias a la materialidad de los dispositivos, cuyos componentes físicos (pantallas, procesadores y sensores) transforman datos digitales en experiencias perceptibles mediante simulaciones

descifrables. Así, los dispositivos no solo soportan la virtualidad, sino que también determinan cómo el usuario accede y manipula la información (Martínez 2016).

En este caso, los datos invisibles para los usuarios del sistema de transporte están relacionados con los patrones de viaje y comportamiento en la ciudad asociados a su número de tarjeta bip. Asistimos así a una revelación maquínica movilizada por el espectador al experimentar una «conexión directa» entre su mirada, el gesto y el dispositivo, en este caso un teléfono móvil (figura 6 y 7).



Figura 6 y 7. *Traza*. Daniel Cruz (2019)

Fuente: <https://www.masivo.cl>

La obra *Traza* puede relacionarse con el concepto de textura digital (Vallejos Baccelliere 2023), ya que las marcas y líneas digitales no solo documentan el proceso creativo, sino que generan una textura visual que enriquece la experiencia del espectador. Esta textura, caracterizada por cualidades táctiles y visuales como la resolución y el pixelado, aporta profundidad y materialidad. Además, la interacción táctil con el dispositivo permite al espectador «tocar» la información, ampliando la experiencia sensorial y resaltando la dimensión multisensorial de la obra de Cruz.

El trabajo de Cruz subraya los límites de la visualización humana y la creciente relevancia de las tecnologías algorítmicas en la creación artística contemporánea (Rodríguez Ortega 2020). También enfatiza el rol del trabajo maquínico, desplazando la exclusividad humana en el ámbito creativo y promoviendo la mirada háptica (Marks 2002), que implica una percepción táctil donde la mirada «toca» y siente.

La instalación incorpora una mesa electromagnética que, a través de residuos de hierro y datos de una base web, muestra pulsos electromagnéticos de usuarios seleccionados aleatoriamente. Un programa gestiona esta dinámica, activando movimientos del hierro residual en tiempo real tras intervalos predefinidos. Este proceso crea una experiencia performativa y multisensorial que permite percibir los datos digitales tanto visual como táctilmente, revelando información normalmente inaccesible a la percepción cotidiana (Natale y Henrickson 2024; Fernández-Castrillo 2024) (figura 8 y 9).

La experiencia de observar estos pulsos se entiende a través del dispositivo de la mesa electromagnética, que actúa como un medio para traducir y transformar la información invisible o inmaterial que en una experiencia común no se podría mirar o descifrar. Bajo este contexto, la siguiente experiencia estética de la obra cobra un profundo

sentido. Cruz nos presenta un panel led o, en otras versiones, un grafiti en la pared que muestra el texto: «Somos datos inevitables para el patrón de síntesis numérica con el que coexistimos. Somos señal y rastro. Somos emanaciones binarias. Somos rastro y codificación» (figura 10).



Figura 8 y 9. *Traza*. Daniel Cruz (2019)

Fuente: <https://www.masivo.cl>



Figura 10. *Traza*. Daniel Cruz (2019)

Fuente: <https://www.masivo.cl>

El texto, inserto en la instalación, funciona como un dispositivo que comunica al espectador el mensaje central de la obra, evidenciando la omnipresencia de los datos y nuestra inevitable integración en el entorno digital.

En la obra, la tecnología no solo facilita la visualización de datos, sino que también invita a los espectadores a una reflexión ontológica sobre su identidad digital y la naturaleza de la información que gobierna su vida cotidiana. Las técnicas de visualización utilizadas en la obra de Cruz evocan y dialogan con conceptos como la vigilancia, la identidad y la relación entre lo tangible y lo intangible. La interacción de los usuarios con sus dispositivos móviles para revelar datos ocultos no es solo un acto técnico, sino también un proceso que activa la imaginación del espectador sobre su propia existencia en la era digital. En este sentido, la obra de Cruz no solo nos muestra cómo la tecnología puede revelar lo que está oculto, sino también cómo redefine nuestra percepción y experiencia del mundo.

Conclusiones

Las obras analizadas revelan cómo el arte contemporáneo en América Latina desestabiliza las funciones normativas de los dispositivos tecnológicos en la era algorítmica, configurando espacios donde la

percepción, la tecnología y el cuerpo se entrelazan para cuestionar las dinámicas de poder. En lugar de operar dentro de los márgenes establecidos por la utilidad y la optimización, estas obras configuran espacios de interactividad poética que interpelan las dinámicas de control perceptivo. A través de prácticas que combinan lo cotidiano y lo excepcional (Cruz, Briceño y Lozano-Hemmer), el arte expone la dimensión política de las visualidades maquínicas, al mismo tiempo que posibilita la emergencia de nuevas subjetividades que no se alinean con las lógicas normativas impuestas por los algoritmos. Este proceso no solo amplía nuestras capacidades perceptivas, sino que también interroga críticamente las relaciones de poder inscritas en los regímenes visuales maquínicos. Al tensionar los límites de lo visible, estas prácticas reconfiguran la percepción como un espacio político donde el espectador se convierte en un agente activo en la construcción de significado. Además, revelan cómo las imágenes y los dispositivos tecnológicos reestructuran las dinámicas de poder en el contexto contemporáneo. Rafael Lozano-Hemmer enfatiza la participación del espectador, transformándolo en un agente que cocrea imágenes mediante tecnologías que habitualmente se asocian con la vigilancia. Por su parte, Nicolás Briceño aborda el carácter opaco de la visualidad tecnológica al forzar al espectador a mediar su experiencia visual a través de dispositivos cotidianos. Finalmente, Daniel Cruz revela cómo los datos invisibles moldean nuestra percepción del entorno, invitando al público a interactuar con patrones de información que trascienden lo humanamente visible.

En este sentido, el concepto de visualidad maquínica resulta clave para comprender las dinámicas de ensamblaje entre dispositivos tecnológicos y subjetividades humanas, al situar el arte como una práctica que trasciende la representación pasiva. Las obras aquí revisadas, al tensionar las promesas de creatividad algorítmica frente a los límites del control perceptivo, evidencian cómo el arte puede reconfigurar la relación entre imagen, tecnología y poder. Este potencial disruptivo no solo critica las lógicas computacionales que gobiernan la visualidad maquínica, sino que también las transforma en un campo de reflexión estética y ética, donde el arte evidencia las tensiones entre control tecnológico y creatividad humana. Las prácticas artísticas aquí analizadas no solo exponen los límites de la percepción, sino que también abren posibilidades para nuevas subjetividades críticas que desafían el dominio algorítmico. Así, el arte contemporáneo no solo amplía las fronteras del pensamiento crítico, sino que también invita a repensar las formas en que concebimos la tecnología como un componente integral de nuestra experiencia perceptiva y sensorial.

Este artículo ha mostrado cómo las prácticas artísticas contemporáneas en América Latina acá revisadas desestabilizan los regímenes de visualidad maquínica, evidenciando su potencialidad para generar subjetividades críticas en un contexto dominado por la tecnología algorítmica. Al posicionar el arte como un espacio crítico y cuestionador frente al control tecnológico, estas obras abren nuevas posibilidades para pensar la percepción y la identidad en la era digital. Futuras investigaciones podrían explorar cómo estas dinámicas se desarrollan en

otros contextos geopolíticos, así como profundizar en las implicaciones éticas de la visualidad maquínica en la vida cotidiana.

Las creaciones de artistas como Lozano-Hemmer ejemplifican la integración de tecnologías de vanguardia, desde la robótica hasta los sistemas de vigilancia digital y las redes informáticas, para desarrollar espacios interactivos. Las obras analizadas se presentan como estrategias relacionales que exploran una interactividad poética, alejándose de la funcionalidad habitual de los objetos cotidianos y produciendo encuentros particulares con el acontecimiento artístico. Los trabajos revisados, se conciben como estrategias relacionales en donde se despliega la interactividad en clave poética: a propósito de estas obras, emerge la posibilidad de arribar a encuentros con el acontecimiento artístico, que se estructuran por fuera del rango de acción de la interactividad funcional propia de los objetos cotidianos. Esta particularidad se entiende como un conjunto de estrategias que sitúan a la obra más allá de lo habitual, destacándola de los márgenes convencionales. Dicha particularidad se puede comprender como el cúmulo de estrategias de manifestación de la obra, que la instala por fuera del margen de lo habitual. Se generan así entornos que promueven una interactividad poética no alineada con la dimensión funcional, y que convierte la experiencia artística en un espacio de colaboración, resaltando tanto las posibilidades como los límites tecnológicos y posicionando al espectador como un agente clave en dinámicas de participación colectiva. Estos entornos no solo fomentan la participación del público, sino que transforman la experiencia artística en un acto de colaboración y compromiso social. Este enfoque destaca tanto los límites como las posibilidades de la tecnología, subrayando el papel esencial del espectador en la obra y generando dinámicas de interacción colectiva.

En síntesis, la visualidad maquínica se establece como un régimen autónomo ligado al poder algorítmico, reconfigurando la percepción humana dentro de las lógicas computacionales. Las obras de Nicolás Briceño y Daniel Cruz ejemplifican cómo el arte contemporáneo interactúa críticamente con estas tecnologías, exponiendo las tensiones entre la creatividad ampliada y el control perceptivo. Desde esta perspectiva, el arte trasciende su función instrumental y actúa como una instancia crítica que evidencia los límites y contradicciones de los dispositivos tecnológicos. Así, se consolida como un espacio de reflexión y transformación en la era de la visualidad maquínica, donde las imágenes generadas por máquinas imponen nuevas formas de recepción. Briceño explora este diálogo unidireccional, mientras Cruz revela los límites de la percepción humana frente al creciente dominio de las tecnologías algorítmicas, cuestionando la exclusividad de lo humano en los procesos creativos.

Finalmente, la interacción entre cuerpos, miradas y dispositivos en estas obras no solo subraya la necesidad de repensar los límites de la percepción humana en un contexto dominado por la tecnología, sino que también revela cómo, desde la simbiosis entre arte y tecnología, podemos repensar y redefinir nuestra comprensión del mundo. Esta reconfiguración de la percepción y el conocimiento, mediada por dispositivos tecnológicos avanzados, no solo desafía las concepciones tradicionales de la realidad visual, sino que también amplía las

fronteras del pensamiento crítico en torno a la experiencia humana. De este modo, las obras se convierten en catalizadores de un diálogo continuo que, en última instancia, sitúa al arte como un componente esencial en la transformación de la percepción y el conocimiento en la era contemporánea.

Referencias bibliográficas

- Beller, J. *The Cinematic Mode of Production: Attention Economy and the Society of the Spectacle*. Nuevo Hampshire: University Press of New England, 2006.
- Berardi, Franco. *Futurabilidad. La Era de La Impotencia y El Horizonte de La Posibilidad*. Buenos Aires: Caja Negra, 2019.
- Bernard Stiegler. *La técnica y el tiempo I. El pecado de Epimeteo*. Hiru. Barcelona, 2003.
- Deleuze, Gilles y Félix Guattari. *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. 6.ª ed. València: Pre-Textos, 2004.
- Derrida, J. *Mal de Archivo. Una Impresión Freudiana*. Madrid: Trotta, 1997.
- Farocki, H. *Desconfiar de Las Imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2015.
- Fernández-Castrillo, Carolina. «Maquinolatría y Creatividad Poshumana Entre Futurismo, Arte Generativo e Inteligencia Artificial». *Artnodes*, n.º 34, (2024): 1-8. DOI: <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i34.427415>
- Finn, Ed. *La Búsqueda Del Algoritmo. Imaginación En La Era Informática*. Alpha Decay, 2018.
- Fontcuberta, Joan. *Desbordar El Espejo*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2024.
- Fuchs, C. *Digital Labour and Karl Marx*. Nueva York, Londres: Routledge, 2014. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315880075>
- Haraway, Donna. *Ciencia, "Cyborgs" y Mujeres La Reinención de La Naturaleza*. Madrid: Cátedra, 1995.
- López de Mántaras Badia, R. «'Computational Creativity'». *Arbor*, (2013).
- Lyon, D. (ed.). *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004.
- Mark B. N. Hansen. *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media*. Chicago: University of Chicago Press, 2015. DOI: <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226199863.001.0001>
- Marks, Laura U. *Tacto: Teoría Sensual y Medios Multisensoriales*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.
- Martínez, Daniel. «Caracteres. Estudios Culturales y Críticos de La Esfera Digital». *Caracteres*, vol. 5, n.º 2, (2016):11-31.
- Martínez, M. «El Derrame de Lo Subjetivo y La Construcción de Un Real Asistido». En: G Esperanza, (ed.). *Futuro Presente. Perspectivas Desde El Arte y La Política Sobre La Crisis Ecológica y El Mundo Digital*. (S. XXI, 2019), 91-102.
- Munster, Anna. *An Aesthesis of Networks*. The MIT Press, 2013. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/8982.001.0001>
- Natale, Simone y Leah Henrickson. «The Lovelace Effect: Perceptions of Creativity in Machines». *New Media & Society*, vol. 26, n.º 4, (2024): 1909-2026. DOI: <https://doi.org/10.1177/14614448221077278>
- Pasquinelli, Matteo. «Capitalismo Macchinico e Plusvalore Di Rete. Note Sull'economia Politica Della Macchina Di Turing». En: Pasquinelli, Matteo (ed.). *Gli Algoritmi Del Capitale Accelerazionismo, Macchine Della Conoscenza e Autonomia Del Comune*. Verona: Ombre Corte.
- Penny, Simon. «15. Agents as Artworks and Agent Design as Artistic Practice». En: Kerstin Dautenhahn (ed.). *Human Cognition and Social Agent Technology*, (2000): 395-414. DOI: <https://doi.org/10.1075/aicr.19.18pen>
- Rodríguez Ortega, Nuria. «Inteligencia Artificial y Campo Del Arte». *Revista Universitaria de Cultura Paradigma*, n.º 23, (2020, marzo): 32-51.
- Rouvroy, A. y T. Berns. «Gobernabilidad Algorítmica y Perspectivas de Emancipación: ¿lo Dispar Como Condición de Individuación Mediante La Relación?». *Revista Ecuador Debate*, n.º 104, (2018): 124-147.
- Simondon, Gilbert. *El Modo de Existencia de Los Objetos Técnicos*. Buenos Aires: Prometeo, 2007.
- Soler-Adillon, Joan. «The Intangible Material of Interactive Art: Agency, Behavior and Emergence». *Artnodes*, n.º 16, (2015, diciembre). DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i16.2744>
- Stern, Nathaniel. *Interactive Art and Embodiment: The Implicit Body as Performance*. Canterbury: Gylphi, 2013.
- Vallejos Baccelliere, Pablo Ignacio. «Tocar sin palpar: sobre la materialidad, la textura y la imagen-pantalla». *Universum (Talca)*, vol. 38, n.º 1, (2023): 45-62. DOI: <https://doi.org/10.4067/s0718-23762023000100045>
- Vallejos, Cristóbal. «Desde La Imagen Como Representación a La Imagen Como Función: Sobre La Condición Algorítmica Presente En Tres Trabajos de Arte Visual Contemporáneo En Chile». *Index, Revista de Arte Contemporáneo*, n.º 12, (2021, noviembre), 53-63. DOI: <https://doi.org/10.26807/cav.vi12.450>
- Virilio, Paul. *The Vision Machine*. Indianapolis: Indiana University Press, 1998.
- Zylinska, Joanna, José Vertedor e Ignacio López. «Joanna Zylinska. La Inteligencia Artificial En La Creación Artística». *UMÁTICA. Revista Sobre Creación y Análisis de La Imagen*, n.º 6, (2023). DOI: <https://doi.org/10.24310/umatica.2023.v5i6.18284>

CV

**Cristóbal Vallejos Fabres**

Universidad Católica Silva Henríquez

cvallejosf@ucsh.cl

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0674-8613>

Doctor en Filosofía con mención en Teoría e Historia del Arte (Universidad de Chile). Académico investigador de la carrera de Pedagogía en Educación Artística de la Universidad Católica Silva Henríquez. Responsable del Núcleo de investigación «Contemporaneidad, imágenes y memorias», de la Escuela de Artes y Humanidades de la misma Universidad. I. R. del Fondecyt de Iniciación n.º 11230108: «Cultura Visual Maquina: Visualidad y lenguaje algorítmico en el contexto de la cultura digital y la producción artística latinoamericana actual (2000-2020)».

**Valentina Aburto Espinosa**

Investigadora independiente

valeaburtoespinosa@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-1626-6011>

Profesora de Artes Visuales y licenciada en Educación de la Universidad Autónoma de Chile. Certificada en Arte y Espacio Público de la Universidad de Chile, así como en Experiencia de Usuario Avanzada (UX/UI) vía LinkedIn Learning. Actualmente, Asistente de Investigación en el proyecto Fondecyt «Cultura Visual Maquina: Visualidad y lenguaje algorítmico en el contexto de la cultura digital y la producción artística latinoamericana actual (2000-2020)». Con experiencia en docencia, coordinación académica y en la administración de plataformas de e-learning. Lideró proyectos educativos didácticos, como la creación de videojuegos para establecimientos educacionales rurales de la región del Maule en el contexto de la pandemia por COVID-19. También se ha desempeñado entregando soluciones digitales a través del diseño web y gráfico.

