 *Etica & Politica / Ethics & Politics*, XXII, 2020, 2, pp. 89-103
ISSN: 1825-5167 DOI: 10.13137/1825-5167/30980

# SINTIENDO A LOS DATOS: EL DATO COMO MEDIO CORPORAL

PEDRO CAGIGAL
*Universidad de las Artes del Ecuador*
*Unidad Transversal de Teorías Críticas y Prácticas Experimentales*
pedro.cagigal@uartes.edu.ec

**ABSTRACT**
This article looks into the possibilities of a body assembled with data, understanding digital data as a new *medium:* a medium that is part and parcel of digital media. It is a medium of the body that uses the pleasure principle of gaming and its belief system towards a competitive biopolitical improvement of the neoliberal self. But at the same time, as a medium, it is a space for disputing meanings, where art plays a privileged role into looking for new purposes and sensorial ways to use the data. The expansion of data is compared with that of photography in order to identify belief mechanisms regarding these media as scientific truth, trace and spectrum. Data as a medium is characterized by being massive, containing diverse temporalities and, ideologically, defining the present to direct potential futures. We examine examples from the art field that open up possibilities for sensitive knowledges to understand and embody the data.

**KEYWORDS**
Bodily data, art & media, system of belief, corporization, digital data

## JUGANDO A LAS ESTADÍSTICAS

En un tiempo desocupado tuve el placer y el infortunio de encontrarme con el juego Dota 2. Dota 2 es un vigorizante y enredado universo sostenido por una heterogeneidad de seres aparentemente desenfrenados compitiendo en dos equipos en una arena virtual. Demanda mucho conocimiento y tiempo de compromiso adquirir las destrezas requeridas para no defraudar a tu equipo. Además de jugar muchas horas, se debe invertir tiempo extra para investigar en foros, tutoriales y videos de análisis. Como muchos juegos multijugadores en linea, Dota 2 ofrece una serie de estadísticas pormenorizadas sobre el rendimiento de cada jugador. Esta retroalimentación del desempeño y la cantidad de datos que se ofrece se puede comparar al que reciben los deportistas de alto rendimiento. Cada jugador puede compararse con el resto: miles de jugadores alrededor del mundo, incluso los que compiten a nivel profesional, bajo una misma valoración. Estas estadísticas son una fuerte motivación para quedarse sentado clickeando. Se podría decir que estos

datos son un juego apéndice del juego. Mientras se espera a que diez personas alrededor del planeta se conecten para iniciar cada partida, hay tiempo de sobra para revisar y comparar obsesivamente el rendimiento. Más allá de la adrenalina, satisfacciones y decepciones de cada batalla, estos datos plantean un desafío de larga duración que tiene mucho ver con el nivel adictivo y placentero de los videojuegos. Las estadísticas permiten que fuera de las batallas uno siempre tenga presente en qué y cómo mejorar; seguir jugando fuera del juego. Y no son en sí los datos los que nos obnubilan, sino la *creencia* de que son reales, decidores, definitorios y por ende trascendentes.

En este artículo proponemos acercarnos a los datos digitales, los metadatos y el *big data*, así como a sus procesos de análisis y representación, como un nuevo medio; un medio constitutivo o apéndice de otro medio, los medios digitales, pero que merece ser leído en su propio proceso de desarrollo. Primero diferenciemos entre medios y tecnología. Todo medio es tecnología, entendiendo a la tecnología como el accionar del conocimiento humano. Sin embargo, los medios, a diferencia de la tecnología, están diseñados específicamente para transmitir contenidos diversos y comunicar. El medio es una mediación: acerca, transporta o conecta, para eso es un intérprete de códigos. Aquí buscamos entender el medio-dato, primero entendiendo el principio de placer que hace que creamos en ellos. Para eso revisaremos las similitudes con otro medio espectral: la fotografía y sus formas de interpretación.

## CREER COMO PLACER Y ADAPTACIÓN

El *principio del placer* en la cultura, como lo plantea Robert Pfaller[1], se da a través del código del juego y su posibilidad de creer. Es decir, entender el juego, sea cual fuese, como relevante fuera de lo importante: la vida real. El juego trae consigo emociones extremas y la posibilidad de expresar estas emociones. Es un espacio de desahogo de lo real que nos permite rendirnos a nuestras pasiones. Como ejemplo están los paros cardíacos que algunos sufren jugando videojuegos o mirando deportes, o los diversos desenfrenos que la gente se permite al pertenecer a una barra brava. El juego nos encanta y nos cautiva porque por un momento estamos en un espacio que no es serio, fuera de la vida diaria, y por eso mismo es tan importante. Se vuelve un "no serio sagrado" que representa el escape de lo real[2]. En ese sentido, el juego usa el mismo principio de placer que la religión, la cultura o el arte: creer más allá de lo que es bien sabido[3]. El creer da opciones, a diferencia de la fe que es totalizante y no permite dudas. Creer es ese acto que va más allá del entendimiento y sentido común, es la posibilidad abierta de lo *no serio*. Toco

[1] R. Pfaller, On The Pleasure Principle In Culture: Illusions Without Owners. London-New York: Verso, 2014.

[2] Ibid.

[3] Huizinga en R. Pfaller, op. cit., p. 133.

madera, no porque la superstición me protegerá, sino *por si acaso*[4]. Ese placer de creer en lo no serio, haciéndolo sagrado, es el código del juego y de la cultura. Creer es ese goce activo de apostar -jugar- por una posibilidad. Creer es entonces posiblemente la forma de libertad más preciada.

Creemos en los datos y estos actúan sobre nuestros cuerpos dándonos placeres esporádicos, como dopamina cuando rendimos, pero también ansiedad cuando fallamos. Gerald Moore[5] plantea que si entendemos a la adicción como más que una búsqueda compulsiva de placer, sino como complejas patologías de consumo que conllevan a una reorganización de nuestro cerebro que se focaliza en buscar estímulos de dopamina, los datos vendrían a ser una forma de manufacturar adicciones desde el Capitalismo. Los datos pretenden revelarnos cosas sobre nosotros mismos. "El conocimiento es la condición para la devoción hacia la ilusión"[6]. Nos marcan nuestro propio promedio y trazan una ruta placentera, es decir llena de obstáculos, hacia un "mejor yo". Los datos generan una relación cercana a nuestro cuerpo, se vuelven un medio para entenderlo y saber cómo comportarse. Contamos obsesivamente nuestros pasos, las calorías que ingerimos, chequeamos nuestras pulsaciones, cronometramos todo lo que podamos de nuestras actividades. Sacamos un promedio, identificamos problemas y actuamos sobre ellos. Un camino se establece como designio/destino por cumplir. Pero el camino no tiene final: no tienes que llegar a ser el mejor, solo tienes que constantemente ser mejor que tú mismo. Ese es el juego neoliberal de la cuantificación del cuerpo. Los datos plantean un sistema. Son como este organismo-organizador que limita y direcciona la producción del deseo, como plantearan Deleuze y Guatarri[7], invitándonos por el contrario a pensar cómo sería un cuerpo sin órganos. Los datos personales y los masivos acaban siendo un medio de disciplinamiento de la mirada que nos permite trazar directrices y definir estrategias para comportarnos y rendir mejor. Buscamos superarnos en una búsqueda trascendental, en el sentido Kantiano, como una forma de ilusión y consolidación del ego, como un ideal transcendental que se genera por una necesidad estructural[8]. Esta biopolítica de los datos encarna un proceso posthegemónico; una normativa corporal que ya no se impone verticalmente desde los poderes gubernamentales o corporativos, sino horizontalmente desde

[4] R. Pfaller, op. cit.

[5] G. Moore, "Dopamining and Disadjustment: Addiction and Digital Capitalism". In V. Bartlett, H. Bowden-Jones (Eds.), Are We All Addicts now? Digital Dependence. Liverpool: Liverpool University Press, 2017, pp. 69–79.

[6] Mannoni en R. Pfaller, op. cit., p. 40.

[7] G. Deleuze, F. Guattari, A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.

[8] S. Žižek, Visión de Paralaje (1ra ed.). Ciudad de Mexico: Fondo de Cultura Económica, 2006, pp. 28-30.

nuestro propio autodisciplinamiento[9]. Así, los datos se asientan como un medio que se enlaza estrechamente a los cuerpos y a sus proyecciones a futuro.

## DATOS COMO MEDIO EN DISPUTA

Los datos digitales son mucho más que las nuevas (in)materias primas del capitalismo cognitivo: se posicionan como pilares de una cuarta revolución industrial, por ser los principales insumos de la inteligencia artificial (I.A.) y de nuevos procesos de automatización e innovación industrial. Así mismo, permiten nuevos sistemas de vigilancia y control social, que en la actualidad se expanden inevitablemente. El big data está influenciando los procesos de investigación tradicionales y cambiando la forma en que interpretamos y percibimos la realidad. Esto se da a través de un incremento exponencial de la biometría: registrar y medir todo lo que se alcance de la vida. Un proceso que se promueve principalmente desde las corporaciones y gobiernos, pero que a su vez, es socialmente participativo, estimulante y asimilado en la cultura global. El uso actual de los datos viene a ser un nuevo tipo de mediación con la realidad y con nosotros mismos. Los datos funcionan como un medio en su sentido más amplio, es más, expanden el sentido mismo de medio al permitirle prever y definir el futuro.

Se pueden trazar fuertes analogías entre el actual impacto del uso masivo de datos digitales con otros arribos históricos de un "nuevo" medio, que traen consigo potencialidades para el control desde los poderes hegemónicos, pero también para la apropiación, resignificación y repropósito desde el tejido social, los cuerpos individuales o el arte. Al fin y al cabo, un medio es un espacio de disputa de sentidos y de campos discursivos en constante construcción. Funciona a la vez como un *significante vacío* y *flotante,* usando los conceptos de Ernesto Laclau[10]: un significante vacío, porque es un contendedor que permite una articulación contingente de sentidos; y flotante, porque hay una lucha sobre esos sentidos entre distintos poderes hegemónicos y contrahegemónicos. A nivel individual, los datos son flotantes porque adquieren sentido alrededor de deseos y estímulos particulares.

Los medios actúan sobre los cuerpos individuales y sociales posibilitando la transmisión y expansión de sentidos e ideas con los que accionamos, nos representamos o nos normamos como individuos y colectividades. Los medios le permiten a los cuerpos hacer nuevas cosas, y expanden al cuerpo a través del espacio y el tiempo. En las relaciones entre los datos y el cuerpo asustan todas las posibilidades de control ciudadano. Sin embargo, entender a los datos como medio nos permite abordarlos desde una disputa constante de sentidos y potencialidades, donde las prácticas artísticas y culturales juegan un rol importante en resignificarlos y dotarles

[9] S. Lash, "Power after Hegemony: Cultural Studies in Mutation?". Theory, Culture and Society, 24(3), 2007, pp. 55-78.

[10] E. Laclau, On populist reason (Pbk. ed.). London; Verso, 2007.

de otros propósitos. Pero ¿cómo puede el arte usar a los datos de formas que subviertan los usos del capitalismo y sus sistemas de mercantilización, disciplinamiento y vigilancia?

## DATOS Y FOTOGRAFÍA, JUEGOS DEL CREER

Establezcamos una comparación entre el auge de los datos digitales y el de otro medio que en su momento fue nuevo y hoy en día se ha vuelto omnipresente: la fotografía. Se busca con esta comparación ver las formas de creencia establecidas alrededor de estas tecnologías fantasmagóricas. Encontramos en el tránsito de la fotografía una referencia para los posibles devenires de los datos digitales como medio. Este trayecto no lineal se compone de una mirada técnica y científica del medio, ligada a sus propósitos y expectativas iniciales. El medio además es usado y repensado políticamente para funcionar como generador de potencialidades económicas anticipadas y no anticipadas. Además, el recorrido implica un desarrollo estético y de potencialidades funcionales y simbólicas desde el arte. Finalmente, a través de su uso masivo, el medio acaba siendo asimilado como un componente más del lenguaje social.

Se interpretó la llegada de la imagen fotográfica primero como una prueba de verdad: un reflejo científico de la realidad. Al poco tiempo la imagen reveló otra cara: la fotografía a su vez miente[11]. Miente por un lado por la posibilidad de alterar la imagen, de "sanar" la memoria, como lo hiciera Stalin al borrar los restos de sus ex colegas, o como con el rasgamiento y revestimiento de los indígenas porque "afeaban" a Quito, la capital Ecuatoriana, en las fotos de José Domingo Francisco Laso a inicios del siglo XX[12]. Pero miente sobre todo porque pretende ser una representación de lo real cuando más bien funciona como una especie de metonimia; una parte seleccionada que pretende representar un todo, una pequeña marca de luz del pasado preservada en el tiempo a través de una tecnología. Usando el concepto de Bolter y Grusin[13], miente por su efecto de *Inmediatez:* porque en una sociedad hipermediatizada, los medios aspiran a la transparencia, a volverse invisibles para generar una experiencia que pueda ser percibida como lo más cercano a la realidad, y para esto intentan ocultar la mediación. Por ejemplo, la realidad virtual busca un sumergimiento total, que nos olvidemos que estamos dentro de un mundo virtual. Tomando como referencia el famoso cuadro de Magritte "Esto no es un pipa", la frase sirve justamente para romper la inmediatez de la representación: no es una pipa porque es una pintura, o para todos los que no hemos visto el cuadro

[11] J. Fontcuberta, El beso de Judas: fotografía y verdad. Barcelona: G. Gili, 1997.

[12] F. Laso Chenut, La huella invertida: antropologías del tiempo, la mirada y la memoria. Montevideo: CDF Ediciones y FLACSO Ecuador, 2017.

[13] J. D. Bolter, R. Grusin, Remediation: Understanding New Media (1st ed.). New York: The MIT Press, 2000.

en vivo, es una foto digital de un cuadro, una imagen/código digital, un dato-huella, un espectro que alguien dejó y un medio codificó.

En este paso de verdad a verosimilitud, la noción de fotografía como *huella*[14] también resuena con los datos. La huella es un rastro de algo que pasó, ya sea frente al lente, o frente a un teclado. La huella es un residuo de la acción de un cuerpo en un tiempo pasado, que permite una reconstrucción y una proyección de hechos. La huella *revela algo*. En fotografía, la huella es una mediación tecnológica-epistémica; parte de formas de pensar, de formas estéticas de representación y de construcción de sentidos. Y al leer la huella también lo hacemos desde un régimen epistémico y estético. Por eso hay una imposibilidad de una "huella neutra"; hay ideologías y subjetividades implicadas en su registro y en su lectura. Creemos en esta huella-dato, en estos espectros del tiempo y en su actos de ventriloquia, o bien, como con la fotografía, ya estamos más acostumbrados a sus artilugios.

Regresando al principio de placer de Pfaller, jugamos porque creemos. Creer que los datos representan la realidad y que revelan una verdad interior es una forma de determinismo tecnológico fácil de posicionar y aprovechar. Es fácil creer en los datos: la tecnología, la ciencia y las matemáticas parecieran portar el código de la verdad. Los estados, la bolsa de valores, las empresas usan datos para diagnosticar y planificar el futuro, el próximo reto y el destino por construir. En un artículo de 2018 en la revista Wire incluso se pronosticaba un gran cambio en la investigación, una especie de *fin de la teoría,* debido al big data, que volvería a los procesos científicos tradicionales obsoletos: "con suficientes datos, los números hablan por sí mismos", nos permiten ver su verdad[15]. En la actualidad, ya contamos con I.A. capaces de acertar el diagnóstico de ciertas enfermedades en porcentajes más altos que los doctores[16]. Son justamente estos porcentajes los que posicionan a la I.A. y al levantamiento de datos como procesos más confiables que el diagnóstico humano. Este fin de la teoría pareciera implicar cada vez menos mediación académica entre los datos levantados y las distintas lecturas y acciones que estos provocan. Encontramos aquí una fuerte creencia en una racionalidad matemática, cuantificable y representable, que curiosamente convive en lo digital con burbujas de información y lo que ahora entendemos como una era de posverdad y verdades selectivas.

Según lo planteado por Antoinette Rouvroy y Thomas Berns[17] en su artículo sobre gubernamentalidad algorítmica, los datos masivos acaban generando una

[14] P. Dubois, El acto fotográfico de la Representación a la Recepción. Barcelona: Paidós, 1986.

[15] Anderson en J. Bridle, New Dark Age, Technology and the End of the Future. London: Verso, 2018, pp. 83-84.

[16] N. Davis, "AI equal with human experts in medical diagnosis, study finds". The Guardian, 2019, disponible online: https://www.theguardian.com/technology/2019/sep/24/ai-equal-with-human-experts-in-medical-diagnosis-study-finds.

[17] A. Rouvroy, T. Berns, "Gubernamentalidad algorítmica y perspectivas de emancipación ¿La disparidad como condición de individuación a través de la relación?". Agenda Filosófica, 1, 2016, pp. 88-116.

forma de conductismo social. La lógica de los datos masivos, argumentan, es rizomática, no se enfoca en los sujetos, sino en sus relaciones, donde éstas definen a los sujetos; donde todo es relativo. Se generan dobles estadísticos al minimizar la implicación del sujeto, quién es abstraído de su contexto, de su tiempo y de sus deseos, produciendo una especie de a-subjetivación del individuo. Los datos pretenden así ser a-subjetivos y no venir de hipótesis construidas. En el fin de la teoría, los datos preceden a las hipótesis. Los datos masivos parecerían no poder mentir y ofrecer una objetividad absoluta. La gubernamentalidad algorítmica, entonces, vendría a ser una especie de racionalidad (a)normativa y (a)política que evita sujetos reflexivos, ya que el sujeto estadístico no es activo o consciente. Los datos crearían una realidad que se construye en su recolección; un desdoblamiento fragmentado de lo real[18]. Sin embargo, los datos siguen siendo una mediación ideológica de la realidad, una huella no neutra, un medio tecnológico jerárquicamente concebido y producido en su codificación. No son (a)jerárquicos, sino más bien un medio ideal para el ejercicio del poder posthegemónico.

## LOS DATOS COMO MEDIO DEL SER EN EL TIEMPO

Didi-Huberman[19] plantea que estar ante la imagen forzosamente abre un campo temporal, un tiempo anacrónico y heterocrónico, una contención de todos los tiempos. Entonces, estar ante el dato como huella es también estar frente al tiempo. El dato contiene el momento pasado en el que fue generado, su relevancia en una lectura presente y su sintomatología de futuro que permite prever algo. Posiblemente estos datos-huella que dejamos nos sobrevivirán y hablarán *mediadamente* de nosotros al futuro. Son un espectro por el cual un tercero -una compañía, un estado u otro- puede hacer un acto de ventriloquia sobre nuestros discursos y acciones. Tomemos como referencia el uso de nuestros datos para vender publicidad: a partir de restos de recorridos virtuales y físicos se generan perfiles parcializados e instrumentales de los usuarios que son vendidos en relación a las necesidades puntales de las empresas. Los datos sirven para construir narrativas convenientes.

Ante la cualidad anacrónica del dato conviene tomar la definición de espectro planteada por Jaques Derrida[20], una *hauntología:* un ser y no ser, un estar al asecho en una ontología fantasmagórica. Este espectro está compuesto primero por el duelo, osea un reconocimiento nostálgico del fantasma, luego por poseer la condición del lenguaje y la voz, llevando un mensaje o una revelación, y finalmente, la cosa funciona, el espectro asecha, está "presente" de algún modo, o mejor dicho, a través de algún medio. Derrida entendía a la fotografía, y en especial al cine, como

[18] Ibid.

[19] G. Didi-Huberman, Ante el Tiempo, historia del arte y anacronísmo de las imágenes. Madrid: Traficantes de Sueños, 2008.

[20] J. Derrida, Specters of Marx. New York: Routledge, 1994.

tecnologías fantasmagóricas. Los datos digitales calzan aún mejor en esta definición. Las fotos y rastros digitales en redes sociales de una persona durante su vida se convierten en una documentación biográfica. Seguir para atrás en el tiempo revisando los datos y metadatos de alguien viene a ser como recoger los pasos de esta persona. Si la fotografía es una recolección parcializada de un acontecimiento a través de la luz, los datos digitales son una recolección parcializada de un trayecto temporal no continuo de acontecimientos a través de un código binario.

De esta forma, los datos digitales parecen adaptarse a la vez a nociones de verdad, de huella, de espectro mediado de los cuerpos y de ventriloquia. Reflejan la conocida disputa en teoría de medios entre verdad, verosimilitud y mentira. Como con otros medios, los datos delimitan el discurso a través de las características de su propio lenguaje. Sus particularidades implican reducción de acciones a información metonímica, masividad y temporalidades espaciadas. Los datos cargan con el tiempo encima, en especial en relación a los cuerpos: como pasado están definidos a través de la mirada que los recolecta continuamente y el medio ideológico/tecnológico que los trae a la vida; como presente los datos nos exigen que nos parezcamos constantemente a nuestra mejor versión en una medición biométrica continua; como futuro los datos nos marcan un espectro pasado que nos asecha y que quedará como rasgo definitorio de nuestro ser, un promedio maquillado e instrumental de nosotros mismos para proyecciones y comparaciones continuas. Sin embargo, a diferencia de la huella y el espectro fotográfico, el big data es colectivo y masivo. No es un espectro bidimensional o un fantasma solitario. Para quedarnos con la referencia de hauntología de Derrida, más bien vendría a ser como una horda fácilmente direccionable de zombis virtuales, restos no-muertos traídos a la vida. Estos espectros virtuales se vuelven continuamente clasificables bajo el lente de un modelo de producción y valor capitalista. Los datos digitales expanden la noción de medio, porque los datos masivos trabajan directamente sobre el tiempo, en la definición del tiempo presente y en la construcción del tiempo futuro. Buscan incesantemente patrones e irrupciones, formas para anticiparse y direccionar el destino. Entender, anticipar y predecir, es un juego temporal. De esta forma la tecnología más que estar en el tiempo, constituye el tiempo[21], y en el caso de los datos a su vez también construye un ideal de los cuerpos.

Cualquiera quiere ser su mejor yo ¿no? Los datos nos permiten apuntar hacia nuestro rastro ideal, nuestro pico de rendimiento. Parecerse a un yo ideal es el corazón de un régimen biométrico/biopolítco. Esto ya es visible bajo distintos espectros ideológicos. En China, por ejemplo, ya se experimenta con sistemas de calificación digital a las personas según su comportamiento, donde los castigos por bajos ratings implican perder acceso a crédito, pasajes u otros beneficios, generando una forma sistemática de ponerlos en desventaja y castigarlos. En cambio, en E.U.

[21] B. Stiegler, Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus. Redwood City: Stanford University Press, 1998.

podemos ver una significativa inversión en la cuantificación productiva de los obreros, a través del levantamiento de datos y algoritmos para mejorar la producción. Esta tendencia la lideran los almacenes de Amazon, donde se apunta a una productividad ideal. Además, encontramos fenómenos como el movimiento de seres cuantificables autodenominados *lifeloggers*, quienes promueven la recolección continua de datos para propósitos "superiores", o sea, buscar ser la mejor versión de sí mismos a través de generar una memoria externa y no curada[22]. En las escuelas se están implementando sistemas de vigilancia como *Gaggel,* que revisa y escanea las actividades digitales de los estudiantes determinando quienes están en riesgo de cometer suicido o actos de violencia. Los ejemplos son muchos y cada día aparecen más, pero más allá del uso de los datos por las instituciones, centrémonos en qué implican para nuestro autodisciplinamiento corporal y cómo transforman la forma como percibimos, actuamos y nos proyectamos como individuos hacia el futuro.

## LA BINARIA MIRADA DE DIOS

Como si estuviéramos justamente en un videojuego, cada vez podemos medirnos, compararnos y proyectarnos de mejor forma. Cada vez estamos más ensamblados a la tecnologías que desarrollamos, como lo demuestran nuestras tecnofantasías *cibor, o transhumanas*. ¿Cómo, entonces, se ensambla un cuerpo a los datos? Utilicemos dos referentes literarios para especular con una masiva democratización de los datos en un estado de transparencia parcial, en una utopía de los datos-cuerpo. Imaginemos una especie de Aleph, como en el cuento de Jorge Luis Borges[23]; un vórtice desde el cual se puede ver todo el universo simultáneamente. Pero este Aleph imaginado de los datos es mucho más limitado y defectuoso. Sería un orificio por el cual no se puede ver todo el universo a la vez, sino metonimias sistematizadas del presente y del pasado registrado; un Aleph ergonómico, a la medida y alcance de nuestra mirada. Un ojo y un ano sagrado a la vez, usando como segundo referente *La Historia del ojo* de Georges Bataille[24]. Un vacío, un hueco por llenar y complacer, que miramos y nos regresa la mirada. Soñemos que todos poseemos ese órgano binario ensamblado a nuestro cuerpo y que nos permite ver el mundo desde arriba, desde el espacio, como en Google maps pero en tiempo real y cargado de información adicional de los cuerpos, sus hábitos, sus deseos, sus tránsitos y demás. ¿Acaso con este órgano mágico adquirimos una mirada como la de Dios, como la de un gran Otro? una visión global del camino del mundo, donde tendríamos acceso a la "gran imagen" (big picture) que contiene los espectros del pasado, la vigilancia masificada del presente y una dirección para el futuro. ¿Acaso

[22] A. Levitt, "Making art out of the data of everyday life" (2014). https://www.chicagoreader.com/chicago/quantified-self-data-lifeloggers-elmhurst-art-museum/Content?oid=13904575

[23] J. L. Borges, El Aleph. Buenos Aires: Editorial Losada, 1949.

[24] G. Bataille, La historia del ojo. Mexico: Editorial Coyoacan, 1995.

en esta vista panorámica podríamos ver más allá de nuestras necesidades individuales y apelar por un bien común? O en cambio, usaríamos ese ojo/ano para juzgar. Nos serviría para ese *placer de la crueldad* Nietzscheano que ejercemos al calificar a otros en las redes sociales[25]. Este órgano binario, ojo/ano, uno/cero, medir/rendir, reflejo/vacío, refuerza la creencia maniquea en el bien el mal.

Al creer en una verdad de los datos, jugamos a mirar como Dios, planificando y definiendo destinos ideológicos. Esa mirada de Dios pasa por observar nuestro reflejo en el ojo de los datos y en complacer lo que este reflejo demanda. Los Datos toman el lugar de un nuevo gran Otro. Esta visión global no se alcanza en la práctica del mundo, sino a la distancia, en una observación cómoda y panorámica. O *Alrededor de mi cuarto,* como dice la poesía cacofónica del personaje Carlos Argentino Daneri, quien escribe inspirado de lo que ve en el Aleph y no consigue repetir. Gozamos en la creencia y en la comodidad de la lejanía que posibilita el manejo de los datos. Nos dan la posibilidad de jugar y juzgar, de sentir constantemente el principio del placer competitivo en el día a día neoliberal, de ser parte y a la vez mover las estadísticas. Este principio placentero a través de la creencia en los datos se vuelve una forma de aprender a gozar de nuestras ataduras.

Pero hay otra posibilidad de convivencia con los datos, más allá de la autoregulación y la vigilancia, la productividad y la planificación estratégica. Podemos entender a los datos de forma sensible en nuestros cuerpos, no a través de un deber ser o cumplir, no a través de una visión panorámica y competitiva, sino a través de una experiencia de autodescubrimiento y empatía. ¿Qué otro tipo de *gran imagen* podemos anhelar?

## LOS DATOS COMO MEDIO ARTÍSTICO, MEDIO SENSIBLE DEL CUERPO

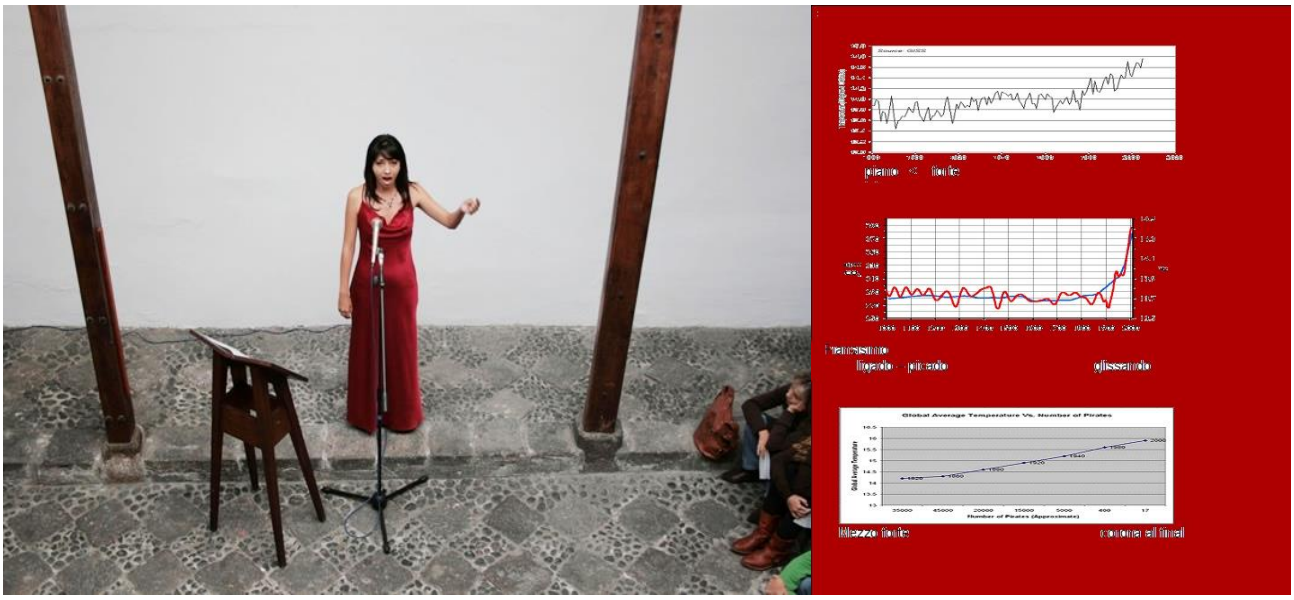
Revisamos cómo la creencia, ligada a usos políticos y económicos, expande los propósitos de los medios en la sociedad y en el cuerpo. El arte también juega un papel crucial en esta expansión y redefinición de los medios a través de la experimentación estética. El arte trabaja directamente sobre los alcances y potencialidades expandidas de los medios. En muchas ocasiones este trabajo está atravesado por disputas políticas y discursivas sobre estos medios. Es así que encontramos prácticas artísticas que utilizan al dato digital bajo la misma creencia en la cuantificación y trascendencia del ser, mientras que otras plantean resistencias hacia la vigilancia, la autodisciplina y la mercantilización de los datos. Si bien, a pesar de sus posibles objetivos críticos, estas últimas pueden acabar convirtiéndose en formas de vacunar, mutar y perpetuar al sistema de creencia.

[25] N. Gertz, Nihilism and Technology. Lanham: Rowman & Littlefield International, 2018.

El arte permite además visibilizar cómo los nuevos medios van modificando las lógicas de los medios que los precedieron. La fotografía transformó a la pintura, despojándola y liberándola de su necesidad de representar la realidad. El cine, con sus temporalidades y artilugios audiovisuales, constantemente ha transformado las formas narrativas y estéticas de la literatura, el teatro y la música. El internet y sus características hipertexuales, multimediales, automáticas, entre otras, ahora también influencian al lenguaje cinematográfico y transforman las formas de ver, entender y producir arte hoy en día. Si entendemos a los datos digitales masivos como un nuevo medio, ¿cómo éstos influencian estéticamente a medios anteriores y a disciplinas artísticas asociadas? Vemos que Netflix diseña y produce su catálogo en relación a lo que la gente quiere ver, lo que nos recuerda los temores de la Escuela de Frankfurt sobre la masificación cultural. Pero los datos masivos pueden tener otro tipo de influencia sobre otros medios que no implique la búsqueda de máxima productividad y rentabilidad.

Las prácticas artísticas llevan mucho tiempo usando datos e información. Hoy en día el uso del dato como medio artístico interdisciplinar se ha popularizado, generando formas de clasificación que buscan separar la proyección científica de los datos de una interpretación sensible de éstos. Tenemos, por una parte, la *visualización de datos,* una corriente transdisciplinar que combina ciencia y arte y que apunta a develar nuevas asociaciones y sistematizar cuerpos de información en sistemas visuales o multimediales. En esta tendencia, el medio artístico busca revelar algo en los datos. Para que no haya mal entendidos, a estas formas de visualización de datos se las quiere diferenciar de un *Arte de la Información*, en donde "la forma no sigue a la revelación"[26]. Aquí, más allá de la búsqueda de una decodificación de los datos, éstos se usan para generar experiencias, e incluso revelaciones, pero en el campo de lo sensible. Más allá de esta clasificación, a continuación quisiera destacar prácticas que pretenden entablar ensambles entre cuerpos y datos, o que nos brinden formas de generar empatía y compartir sensaciones corporales a través de los datos, o que trabajen sobre los vacíos de los sistemas de clasificación. Estos ensambles, más que someter un cuerpo a los datos y su levantamiento, permiten indagaciones vivenciales en la recolección e interpretación de éstos, revelando otras formas de conocimientos sensibles a través de la información.

[26] M. Lima, "Information Visualization Manifesto" (2009). http://www.visualcomplexity.com/vc/blog/.



Saskia Calderón es una soprano y performer ecuatoriana que transforma distintos tipos de datos a cantos líricos performáticos. Sin usar recursos digitales, utiliza una de las características de los medios digitales: su posibilidad de transcodificar, transformar de un medio a otro aprovechando la decodificación binaria digital[27]. En sus performances Calderón transforma composiciones químicas, textos o datos científicos a música, dibujos e imágenes, desarrollando sistemas de codificación propios. Asigna valores a notas, formas o palabras. En "Agudos C"[28], por ejemplo, traduce a partituras e interpreta datos estadísticos de la temperatura global y los niveles de CO2 en el ambiente. Estos indicadores traducidos a canto no siguen la lógica de la teoría musical sino la de los datos, obligando a la artista a forzar su voz y sentir en sus cuerdas vocales los efectos del problema ambiental, cuyos valores le llevan a unos agudos desgarradores. Su canto adquiere una materialidad que delimita su forma y potencia sus lecturas. En 2016 presenta una obra cuyo título es la imagen de la estructura química del petróleo, donde genera gráficos, melodías y un idioma a ser cantado a partir de la decodificación de esta estructura química. Busca así presentar una manifestación cultural de una etnia imaginada, una cultura subterránea, siguiendo la cosmovisión de los pueblos Secoya de la Amazonía, que creen en tres cielos uno de los cuales se encuentra debajo de nosotros. Aquí los datos sirven para la fabulación, para experimentar con formas de materializar la cultura de las substancias.

Algo similar ocurre con la danza de la coreógrafa española Moon Ribas, que a través de un implante que vibra en su brazo puede sentir dentro de su piel los movimiento telúricos del plantea. Aquí encontramos un proceso de transcódigo

[27] L. Manovich, *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2002.
[28] S. Calderón, Agudos C [Performance, 2010].

múltiple: el implante recoge los datos recopilados por sismógrafos a nivel global y los vuelve a trasladar a un sistema de vibración. Ribas a su vez traduce estos estímulos a movimientos de danza o a percusión, en relación a las intensidades percibidas. Ribas desarrolla así en su cuerpo una especie de nuevo sentido, un sentido sísmico que conecta a su cuerpo con el planeta, permitiéndole compartir con éste una experiencia. El cibor que nos propone apunta a una relación entre cuerpo y naturaleza, más que a la relación entre cuerpo y tecnología. Así, se desvía del determinismo tecnológico de los cibor en torno a la superación corporal; no es la tecnología la que define, salva o condena. La mediación tecnológica, en cambio, busca nuevas formas de sentir y conectarse con el mundo. Es una búsqueda empática, diferente a la de transcendencia posthumana. Como sucede con el trabajo de Calderón, son procesos que van a contracorriente de la recolección incesante de datos en una descorporalización metonímica de huellas y rastros corporales para la superación transcendental o el rendimiento neoliberal. Son, en cambio, formas de corporalización de los datos. Más que buscar verdad o dirección en los datos, buscan experiencias.

La artista Katie Lewis, por su parte, intenta visualizar la transformación de la materia y los datos sobre el tiempo. Lewis compila datos personales, como sensaciones, pasos o trayectos de su cuerpo y otros cuerpos en el espacio. Usando herramientas simples como hilos y agujas materializa estos datos en distintas superficies a partir de sus propios sistemas de codificación. Más allá de revelarnos patrones o sentido en los datos, su trabajo nos permite concentrarnos en los sistemas, en sus limitaciones y, así, en su propia organicidad. En la serie "*2067 II SE – 2167 II NE #2* "[29] utiliza perforaciones en papel, o huellas de una aguja-dato, que a través de la

[29] K. Lewis, 2067 II SE – 2167 II NE #2 [Paper]. 60″ x 120 (2010).

repetición constante generan rupturas en el papel: vacíos saturados de información que develan los puntos de quiebre de los sistemas de recolección y representación. Lewis trabaja sobre la repetición, generando acumulaciones, no a través de un cambio en su comportamiento corporal, sino a través de buscar saturar y quebrar los sistemas en el tiempo, decidiendo qué medir y cómo medirlo. En vez de modificar al cuerpo en relación a los datos, devela las formas y contornos de los sistemas, obligándonos a indagar en sus límites y fronteras. De alguna forma humaniza al dato, mostrándolo como una forma limitada y orgánicamente caprichosa. Lewis hace que los datos medien en relación a sus deseos estéticos, enfocándose en los puntos de quiebre de los sistemas, donde la repetición del ser en su estar cotidiano es la responsable del debacle. Presenta sistemas frágiles que se derrumban por su propio peso. De esta forma, abre las preguntas sobre el dato y el vacío, lo que el sistema no puede compilar por saturación, por su forma o por el propio peso del ser. ¿De qué está lleno el vacío? ¿Qué nos queda después de la frontera del sistema? ¿Qué esta más allá de los datos?

## DATOS SENSIBLES

Jugar al desempeño a través de los datos y las estadísticas nos brinda un espacio sagrado, un sistema de creencia placentero y un tanto adictivo que usamos para definirnos, congratularnos o decepcionarnos continuamente. Nuestro ensamble a los datos se vuelve un juego de autodisciplina y proyección al futuro. Entender a los datos como un medio en tránsito y desarrollo continuo es una invitación para disputar este tipo de ensamble instrumental entre dato y cuerpo. El arte y los usos sociales de los datos pueden brindarnos otras formas de ensamble, como puede ser un entendimiento corporal, experiencial y sensible de las morfologías sociales e individuales. Datos que no funcionan como un organismo-organizador, sino que posibilitan una conexión orgánica y empática de los cuerpos con su contexto.

Vivimos y generamos sentidos a través de distintos sistemas de creencia. La problemática, más que buscar ser mejor o creer en sí, está en cómo definimos los valores de este mejor y a conveniencia de qué marco ideológico se establece la creencia. Proponer un acercamiento sensible a los datos implica rehumanizarlos y recorporalizarlos. Es decir, entender al conocimiento como corpóreo, apuntar a formas de conexión y relación, no exclusivamente a formas de clasificación y reducción, y cambiar el ojo panorámico y lejano de un sistema biometríco-biopolítico por formas de sentir y crear sentido a través de los datos.

## AGRADECIMIENTOS

Esta investigación ha sido impulsada por el projecto Marie Sklodowska-Curie Action (MSCA) RISE RealSmartCities (http://realsms.eu), financiado por el programa Horizonte2020 de la Unión Europea, grant agreement No. 777707.