

Danza, audiovisual e inteligencia artificial: una hidra algorítmica bullendo en la web

*Dance, audiovisual and artificial intelligence: an algorithmic
hydra boiling on the web*

DOI: 10.61820/ha.2954-470X.1838

Alejandra Ceriani

Universidad Nacional de La Plata
Buenos Aires, Argentina
aceriani@gmail.com
ORCID: 0000-0002-0747-4140

Recibido: 03/03/2025

Aceptado: 09/04/2025

Universidad Autónoma de Querétaro
Licencia Creative Commons Attribution - NonComercial ShareAlike 4.0
Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)



Resumen

En este artículo se explora el surgimiento de los modelos generativos de creación de imágenes basados en inteligencia artificial (IA), así como la creación de movimientos de danza en dichas imágenes, cuyos cambios físicos deformantes de la materia digital-corpórea afectan su estado o apariencia “normal” como parte inherente de su manifestación. Igualmente, se hace hincapié en la problemática suscitada en torno a los aspectos éticos implicados en los procesos de entrenamiento de estos sistemas.

Dos puntos resultan centrales en este análisis, por una parte, los riesgos de que los modelos generativos catalicen una desvalorización de la creatividad humana en diversas dimensiones, y por otra, que la generalización de su uso promueva una cultura visual cada vez más derivativa e inauténtica. Asimismo, se trabaja sobre algunas vías de la creación visual en el caso concreto del artista Francis Bacon, se plantea la controversia ética vinculada a la obra del artista Bruno Bresani y se focaliza en la tematización crítica de la inteligencia artificial. Finalmente, se sitúa la relación entre arte e IA, no tanto en el aprovechamiento de la capacidad creativa de esta, sino en la indagación poética y crítica sobre sus efectos en la producción de la subjetividad.

Palabras claves: danza con IA, deformación o distorsión corporal, desafíos perceptivos

Abstract

This article explores the emergence of generative image-creation models based on artificial intelligence (AI), as well as the creation of dance movements within such images, whose physical deforming changes in digital corporeal matter affect its “normal” state or appearance as an inherent part of its manifestation. Likewise, it emphasizes the problems raised around the ethical aspects involved in the training processes of these systems.

Two central points emerge in this analysis: the risks that generative models may catalyze a devaluation of human creativity across various dimensions and that their widespread use promotes an increasingly derivative and inauthentic visual culture. It also explores certain paths of visual creation through the specific case of the artist Francis Bacon, addresses the ethical controversy surrounding the work of the artist Bruno Bresani, and focuses on the critical thematization of artificial intelligence. Finally, the relationship between art and AI is situated not so much in the

exploration of AI's creative capacity, but rather in a poetic and critical inquiry into its effects on the production of subjectivity.

Key words: *dance with AI, body deformation or distortion, perceptual challenges*

Introducción

La producción artística con inteligencia artificial (IA) está experimentando desarrollos significativos en la actualidad. Al generar los modelos, una de las propiedades más comunes que los artistas de IA deben configurar en las imágenes en movimiento referidas a la danza es la deformación o dislocación de la estructura corporal. Este escrito explora la capacidad generativa de la programación de IA para producir otros movimientos de danza y encontrar, en los cambios físicos de la materia digital-corpórea, aquello que afecta su estado o apariencia “normal” como algo propio de su manifestación electrónica.

Así, la deformación es un efecto que engendra cambios en la forma de los cuerpos y en la ubicación de sus partes, lo que provoca una alteración en el orden de las imágenes móviles de las corporalidades danzantes. Los desafíos perceptivos asociados a estas ficciones coreográficas, circunscriptas a las escenas de internet, impulsan a reflexionar sobre el destino humano respecto a la convivencia con la tecnología. Dichas reflexiones iniciales pueden ser organizadas en tres niveles de análisis: macro, meso y micro.

El nivel macro considera la complejidad de la expansión del arte en la producción contemporánea, tomando como punto de inflexión la transformación entre técnica, materia y mediación dentro de lo que podría denominarse prácticas corporales mediadas. Lo anterior tiene el propósito de aportar a la conformación de una estética de la tecnología en el arte. El objetivo aquí será plantear la necesidad de reconocer cómo la IA está alterando tanto estas prácticas como la experiencia estética y perceptiva.

Por su parte, el llamado nivel meso hace referencia al desarrollo de los campos de estudio hacia un nuevo programa paradigmático transdisciplinar que conduce a examinar las actuaciones en un contexto algorítmico determinado. De este marco se obtendrán dinámicas de diálogo, alcances, interacciones, transformaciones e inmersiones entre participantes humanos y no humanos. La meta aquí será dar cuenta de cómo la IA y sus modos de acción pueden favorecer una cultura cada vez más estandarizada y derivativa. Para ello, es imprescindible que sus automatismos sean intervenidos de manera consciente por los usuarios y los programadores.

Finalmente, en el nivel de micro análisis se observan los patrones de diseño recurrentes en la propuesta de movimiento postural, gestual y global del performer digital, así como los diseños de programación, dispositivos y aplicaciones en mutua proposición. En síntesis, en esta presentación por niveles y sus transiciones vinculadas unas con otras, se analizarán el desenvolvimiento corporal, el diseño y la producción tecnológica en entornos estéticos y comunicacionales. La finalidad aquí será poder distinguir esta deformación o distorsión del cuerpo en movimiento dentro de la ejecución con IA y su posible impacto negativo en la percepción de las condiciones físicas; sobre todo, para no naturalizar la posibilidad de poseer cuerpos extralimitados biomecánicamente.

En resumen, se presta atención —dentro de la escena digital— al desenvolvimiento corporal, al igual que al diseño programado y percibido en la producción tecnológica de los entornos quiméricos y comunicacionales. Por ello, el título de este artículo incluye la palabra *hidra*, pues se cree que comprende entelequias mitológicas, así como la capacidad de renovación ilimitada de ciertos organismos que poseen una memoria celular que les permite regenerarse. Siguiendo esta doble representación, quimérica y reproductiva, se hace referencia no solo a la multiplicidad de extensiones de la IA, sino también a su capacidad de regeneración y a su naturaleza incontrolable.

I. Algunas observaciones en el nivel macro

La irrupción masiva de la IA en la sociedad y en el consumo cultural presenta complejos desafíos cognitivos prácticamente inexplorados hasta el momento. Dado que la tecnología va incrementando sus capacidades de intervención y proporciona otros espacios para las prácticas escénicas, deben replantearse los modos perceptivos —en cuanto a nuevos contenidos sensoriales y epistémicos— al ampliar el repertorio de movimientos corporales y sus dinámicas.

El futuro de la danza con IA se proyecta hacia la promoción de una relación simbiótica en la que tanto la creatividad humana como la artificial se retroalimenten. Incluso, ciertas interrogantes ya acompañan esta idea: “¿Cómo puede la integración tecnológica ser un vehículo creativo para hacer danza?” (Marín Bucio, 2024, p. 11), ¿puede una IA bailar?, y “¿son posibles los procesos de co-creación dancística entre los humanos y la IA?” (Marín Bucio, 2024, p. 11).

Resulta importante señalar que este escrito deja las puertas abiertas para indagaciones futuras sobre el tema, que desplieguen nuevas ideas y que discutan lo que aquí se sostiene. Esto se debe a la consciencia de que el pensamiento, la investigación y el desarrollo tecnológico no tienen interrupción. En poco tiempo, todo lo esbozado aquí como soporte reflexivo tendrá, indefectiblemente, que ser reconsiderado.

Ética tecnocientífica

Una característica sobresaliente del devenir cotidiano en medios urbanos es la vertiginosidad con la que se desarrolla buena parte de las actividades diarias, impulsadas por una tendencia a la inmediatez. Pretender que el sistema científico-tecnológico integre valores éticos a la producción de conocimiento ya es parte de una diligencia socio-cultural en boga. No resulta válido continuar sosteniendo la noción de la imparcialidad del conocimiento científico-tecnológico, como procura la concepción tradicional de la ciencia. Tanto la ciencia como la tecnología están implicadas en la sociedad, por lo tanto, deben concebirse de manera concreta y deben aceptarse sus vínculos éticos, políticos y sociales.

Desde hace varias décadas se instrumentan medios para la reflexión ético-tecnológica. Es decir, se producen innovaciones tecnocientíficas y luego —eventualmente— se debate si su utilización tiene o no connotaciones morales. Esa discusión debería darse en el terreno de la investigación básica, es decir, con anterioridad a la consolidación de los proyectos y con participación de representaciones de diversos estratos morales. La aplicación tecnológica es demasiado invasiva como para dejarla solamente en manos de expertos comprometidos con la empresa o con la institución en la que se desempeñan, pues una vez que los productos están al alcance de la industria son irremediamente fagocitados por el hiperconsumo (Díaz, 2007, p. 110).

En consecuencia, el diseño de herramientas para la creación artística, la educación, el entretenimiento y otras disciplinas se verá favorecido si se piensa en las relaciones entre ética, ciencia, tecnología y política de un modo menos ingenuo y más consonante con la realidad.

Así, los sistemas de IA deberían poder tomar decisiones cada vez más equitativas, que no discriminen de forma arbitraria.

Finalmente, parece probable que un éxito en IA a gran escala, la creación de inteligencia en el nivel humano y más allá, cambiaría las vidas a una mayoría de la humanidad. La verdadera naturaleza de nuestro trabajo y de nuestro papel cambiaría, así como nuestro punto de vista de la inteligencia, la consciencia y el destino futuro de la raza humana. A este nivel, los sistemas [de] IA podrían suponer una amenaza directa a la autonomía humana, la libertad e, incluso, la supervivencia. Por estas razones, la investigación en IA no se puede divorciar de sus consecuencias éticas (Russell y Norvig, 2004, p. 1107).

Desde otro enfoque, Francis Bacon —artista al que se recurrirá a lo largo del escrito— señala que el instinto humano es un aspecto variable e incidente según la época.

¿Por qué continúa la gente intentando hacer cosas pese a lo que han logrado ya los grandes artistas? Solo porque, de generación en generación, y a través de lo que han hecho los grandes artistas, los instintos cambian. Y, con el cambio de los instintos, se produce una renovación del sentimiento, de cómo puedo yo rehacer esto otra vez con mayor claridad, con mayor exactitud, con mayor intensidad. En fin, yo creo que el arte es registro; creo que es información (Bacon, como se transcribió en Sylvester, 2009, p. 59).

¿A qué se refiere Bacon con que el arte es registro e información? O, mejor, ¿por qué interesa esto que dice? Al respecto, el material que circula en internet —en especial sobre audiovisuales coreo-algorítmicos con IA— ha servido de disparador para observar y pensar las prácticas de los cuerpos en las redes desde una visión crítica conjunta. Por consiguiente, se toman como referencia diversas investigaciones y reflexiones a partir del visionado de videos de danza con IA. En particular, se trata de comprender las situaciones de interacción mediadas por un conjunto de tecnologías que permiten que las computadoras ejecuten funciones avanzadas en las que se incluye la capacidad de ver, comprender y traducir el lenguaje hablado y escrito, así como la de analizar datos, reconocer patrones, hacer recomendaciones y suministrar entelequias del proceso generativo resultantes de imágenes estáticas, videos u objetos 3D extraídos de la web.

II. Algunas observaciones en el nivel meso

En la actualidad, existe una multitud de ejemplos que evidencian cómo la creación artística en línea recurre a la IA para su realización. En el caso de la danza, se aprecia un consumo continuo de corporalidades con capacidades que no son las reales. A partir de ello, esta tendencia va conformando un universo de presumible riesgo al que se debe atender.

En consecuencia, a nivel del meso análisis, se propone observar cómo el avance de la IA influye en la dinámica y el desarrollo de la percepción de entidades audiovisuales con un énfasis en lo dancístico. De este modo, se podría trazar una serie de supuestos y condiciones que afectan la producción en términos de una mayor o menor inteligibilidad de lo percibido. Así, partiendo de visualizar escenas de danza generadas a través de procesos que no están bajo el control directo del artista —al menos en parte—, se estudian factores de deformación y de generación de nuevas estructuras corporales. Asimismo, se considera la capacidad creativa de los lenguajes de programación cuyas imágenes, resultado de datos y de algoritmos, se obtienen al mantener la forma lo más realista posible.

La mediación con la IA generativa¹ origina un mayor intercambio en la generación y en el diseño de los movimientos entre los cuerpos humanos y no humanos, en este último caso opera redoblando el límite de la elasticidad a través de un catálogo interactivo de poses, algo imposible para la maleabilidad humana. Si bien el entrenamiento o cierta conformación músculo-esquelética que poseen algunas personas, en especial muchos bailarines y bailarinas, facilita lograr una flexibilidad asombrosa, esta nunca llega a la deformación a la que se está aludiendo: una pierna en el lugar de un brazo, un tórax que se abre y deja pasar una cabeza, entre otros ejemplos. Esto, además, acontece en un bucle hipnótico, una danza infinita de mutaciones y relocalizaciones de los miembros.

Poner en diálogo teorías relevantes de la percepción visual —vale pensar en las vanguardias artísticas como el cubismo, el surrealismo, entre otras, donde la modificación deliberada de la forma, la proporción o la perspectiva de un objeto crea un efecto visual específico— puede ayudar a explicar y conceptualizar este tipo de prácticas artísticas con IA; y plantear, al mismo tiempo, una

1 Diego Antonio Marín Bucio (2024) —artista escénico e intelectual de la danza de origen mexicano, notable internacionalmente por su investigación pionera en la creación colaborativa de danza con IA— señala al respecto: “es un hecho que la aparición y democratización de la IA generativa revela un nuevo rompimiento en el entendimiento colectivo de lo que significa y representa el arte. En el campo de la danza es difícil imaginar algo que pueda sustituir al ser humano, no solo para bailar, sino también para interactuar y para crear secuencias de movimiento significantes y estéticas” (p. 14).

historicidad de los medios tanto para la generación de contenido como para la contribución en la mejora de los sistemas de interacción, sobre todo, en lo referido al diseño multimedia y su visualización. Pero adentrarse en esos recorridos teóricos y componer nuevas explicaciones no es el propósito de este breve escrito, sino que se trata de brindar una primera descripción general de las observaciones realizadas, siempre en correlación con el cuerpo y las tecnologías emergentes.

La IA cumple ahora una función en la creación del conocimiento, la comunicación y el poder. Estas reconfiguraciones están ocurriendo a nivel de la epistemología, los principios de justicia, la organización social, la expresión política, la cultura, el entendimiento de los cuerpos humanos, las subjetividades y las identidades; lo que somos y lo que podemos ser (Crawford, 2022, p. 43).

Partiendo de la cita, es interesante poner de relieve el entendimiento de los cuerpos humanos, ya que allí radica otra clave sobre lo que se intenta reflexionar en el presente trabajo, a saber, lo que se entiende por corporalidad humana. Entonces, no se busca evaluar los impactos, sino descubrir las reversibilidades de una técnica, pues, antes de que se tenga conciencia del fenómeno, otras prácticas y dinámicas surgen. Por ende, lo que queda sin analizar pasa a formar parte de una nebulosa acumulativa de sistematizaciones que causan efectos en el automatismo perceptivo sin explicación alguna. En consecuencia, ¿qué se entiende por cuerpos danzantes que, en pleno movimiento, mutan organizando otros cuerpos desmembrados y vueltos a engendrar a modo de hidras digitales?

Para responder a este interrogante, hay que tener en cuenta que se están volviendo cada vez más frecuentes las interacciones humanas con sistemas computacionales inteligentes, pero aún se desconoce, a ciencia cierta, si su influencia está afectando, por ejemplo, la imagen corporal. Si bien esta última pertenece al dominio de lo abstracto, es una construcción simbólica que se ha vuelto medular e instrumental. A través de los cambios en la construcción del cuerpo como hecho subjetivo, se ha traducido la corporalidad tanto en las interacciones sociales como en los vínculos interpersonales.

Se podría asociar lo que se entiende por lo perfecto y lo imperfecto, lo formado y lo deformado con esta preocupación excesiva por la apariencia personal

derivada de una distorsión de la imagen corporal en las redes sociales. Al respecto, existen estudios muy importantes como los de Juan Martín Prada, quien en su libro *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales* (2020) sitúa una perspectiva de análisis filosófico sobre la relación entre arte e internet a lo largo de las últimas décadas. Asimismo, el estudio de Prada abarca las nuevas prácticas artísticas y vías de investigación creativa en torno al cuerpo, los algoritmos e inteligencia artificial, el sistema-red y las ectopías digitales. Por su parte, Paula Sibilia (2005) aborda la manera en que las tecnologías dan contexto a la producción de un “yo” autonarrado que se construye a sí mismo a partir de una ficción fragmentaria, no lineal y espectacularizada de su vida real. En su libro *El hombre postorgánico* (2020) analiza las transformaciones que están afectando las maneras en las que se vive, es decir, las formas de ser seres vivos y humanos.

Resulta claro que las actuales formas de comunicación mediatizadas contribuyen a la producción de nuevos cuerpos y subjetividades. Por ende, la indagación de estos argumentos y su implicación con la IA exige reflexionar cómo se quiere llevar a cabo esa interacción entre seres humanos y no humanos. Los ejemplos de producción en arte, y en particular de la danza, que se pueden observar en diferentes redes sociales dan lugar tanto a las tecnofantasías como a las complejidades propias de la naturaleza humana. Por este motivo, se puede sustentar la hipótesis de que la realización tecnológica de las fantasías sobre el cuerpo no solo depende del acceso a las materialidades, sino también del proyecto vital de una determinada época. Entonces, ¿cuál sería hoy ese proyecto vital?

Siguiendo lo expuesto hasta aquí, se puede advertir que estos modelos dancísticos desarrollados por estándares de perfección y creados a partir de un *prompt*, al igual que la producción audiovisual con IA, componen corporalidades distorsionadas. Consecuentemente, ¿hasta qué punto estas quimeras danzantes van a influir en la realidad?

Si los vínculos con la tecnología evolucionan cuando se consolida la imagen corporal y se domina la trayectoria mental, qué queda por pensar al momento de afrontar esta desigualdad entre lo físico y lo proyectado, siendo que ahora las máquinas pueden establecer parámetros por sí mismas. Por consiguiente, cómo no plantearse que estas interacciones entre la IA, las máquinas, los algoritmos y los cuerpos humanos puedan provocar efectos imprevistos.

Sobre los algoritmos, llevo 23 años usándolos en mis obras. Así como los artistas gráficos se expresan con un lápiz o un pincel, yo me expreso con los algoritmos en la programación, lo cual por cierto ha dejado de ser algo especial. Algo que me pareció muy interesante cuando apareció la Inteligencia Artificial y el *machine learning* es que más allá de la posibilidad de que puedas programar las reglas, ahora las máquinas pueden establecer parámetros por sí mismas, hacer lo que veníamos haciendo, y dar resultados inesperados (Manabe, 2019).

La predicción de que un día las máquinas algorítmicas crearán movimientos tan naturales como los humanos abre renovados debates, especialmente en el ámbito del arte. Se considera que las posibles implicaciones estéticas y filosóficas de esta evolución tecnológica generan las siguientes preguntas: ¿se implantará obligatoriamente lo deformativo y la distorsión de la imagen corporal en el arte IA?, ¿se introducirá “lo figurativo directamente en el sistema nervioso con mayor violencia y penetración” (Bacon, como se transcribió en Sylvester, 2009, p. 12)?

En el arte, la deformación y la distorsión han sido herramientas expresivas utilizadas a lo largo de la historia por diversas corrientes y artistas (desde el Greco hasta Picasso, pasando por el expresionismo), por lo tanto, no son intrínsecas a la llegada de nuevas tecnologías. Incluso, estas herramientas podrán ofrecer nuevas opciones para experimentar a partir de manipular la realidad y crear lo “natural” sin esfuerzo. En este sentido, la cita de Francis Bacon, por una parte, hacía referencia a la capacidad de la pintura para impactar visceralmente al espectador, y, por otra, invita a reflexionar sobre el posible advenimiento de los movimientos algorítmicos “naturales”: hacia qué nuevas dimensiones podrían llevar estas representaciones.

No importa cuánto avancen la tecnología y los algoritmos, del mismo modo se puede trabajar con ambos al servicio de un pasatiempo divertido² o del entretenimiento. Pero, ¿cuál es el propósito y en qué consiste esa diversión o entretenimiento en el proceso de visionar una narrativa coreográfica audiovisual con IA bajo el efecto de estas deformaciones? La respuesta se relaciona con la presunción de que “La inteligencia artificial tiene su propia idea

2 Para ampliar, véase: “La inteligencia artificial también puede ser divertida” (<https://events.ie.edu/es/evento/la-inteligencia-artificial-tambien-puede-ser-divertida>) y “El divertido video con Inteligencia Artificial que recrea los memes más famosos del mundo”. (<https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/en-las-redes/el-divertido-video-con-inteligencia-artificial-que-recrea-los-memes-mas-famosos-del-mundo-nid30062024/>).

de cómo debería ser el cuerpo humano perfecto” (Stabile, como se citó en Widdows, 2023, párr. 2).³ Dichas ideas preexisten como datos, algoritmos de aprendizaje automático, técnicas de procesamiento de imágenes, transmisión sutil de la esencia del icono y, finalmente, autoridad para alterar la apariencia y publicarla en línea. En consecuencia, se crean estándares corporales aún más irreales que, se infiere, distorsionan la visión que se tiene de uno mismo.

Acerca del sesgo algorítmico y de la discriminación, hay cuantiosos estudios publicados que manifiestan la implantación de los estándares de belleza. Esto puede circunscribir la diversidad de tipos de cuerpos y apariencias representadas en línea, aunque hay que recordar que los resultados de la IA se basan en estereotipos obsoletos y revelan las limitaciones y los sesgos implícitos de la herramienta. “La IA es, por lo tanto, una infraestructura, una industria, una forma de ejercer poder y una manera de ver” (Crawford, 2022, p. 42).

III. Algunas observaciones en el nivel micro

En el nivel de microanálisis, se observan los patrones recurrentes de la IA a través de los diseños de programación, dispositivos y aplicaciones del programador, en mutua proposición con el movimiento gestual y global de los bailarines no humanos. En este sentido, las deformaciones del cuerpo, tan habituales en el arte de la IA, son un inconveniente detectado por quienes creen necesario asumirlas e instalar algunas herramientas específicas para su corrección.⁴

Diego Antonio Marín Bucio distingue la creación dancística entre la realizada por humanos y la efectuada por una computadora; no obstante, enfatiza que una computadora está capacitada para producir danza con IA haciendo uso de sus propios recursos generativos. Al respecto, puntualiza que:

³ Resulta que el ideal global tiene cuatro características, sin importar de qué parte del mundo se trate o a qué grupo demográfico se pertenezca: delgado, firme, suave y joven. Para ampliar, véase: “La IA confirma nuestros ideales corporales irreales” (<https://www.psychologytoday.com/ar/blog/la-ia-confirma-nuestros-ideales-corporales-irreales>).

⁴ Los avances recientes en este campo han dado lugar a herramientas y técnicas que permiten a los artistas corregir y mejorar, por ejemplo, las manos de sus modelos sin perder realismo ni calidad en el proceso. Se trata de los mapas de profundidad, que son una representación visual de la distancia entre los objetos y la cámara. Estos mapas proporcionan información detallada sobre la forma y la posición de las manos, lo que permite a los artistas ajustar cualquier deformación y lograr una apariencia más natural y realista. Además de utilizar mapas de profundidad preexistentes, los artistas pueden crear sus propios mapas personalizados usando herramientas como Relight y App Pose. Para ampliar, véase “Mejora tus obras: Corrigiendo las deformaciones de las manos en arte con IA” (<https://www.toolify.ai/es/ai-news-es/mejora-tus-obras-corrigiendo-las-deformaciones-de-las-manos-en-arte-con-ia-960788>).

El entendimiento general que tenemos de la danza está sesgado por la forma en la que experimentamos la realidad. Esto nos lleva a pensar que una IA que baila debería responder y cumplir con todas las variables que conforman la perspectiva humana, de otra manera no podríamos identificar los movimientos como danza. No obstante, estas variables son subjetivas de acuerdo al bagaje cultural de cada persona y entraman una serie de capas que van desde su génesis (detonante expresivo) hasta su manifestación perceptible (ejecución de movimiento) (Marín Bucio, 2024, p. 43).

De igual forma, Marín Bucio realiza otra interesante distinción para este análisis cuando presenta cuatro casos hipotéticos de creación de danza con IA y, justamente, en el tercero describe la capacidad de esta para transformar movimientos traspasando las limitaciones biomecánicas de los humanos.

Por ejemplo, un bailarín que puede girar la cabeza 360 grados sin parar y que puede generar nuevas extremidades de su cuerpo como lo haría una bestia mitológica. Este ejemplo representaría una danza con enfoque humano en su génesis, pero que está siendo ejecutada desde una perspectiva ideal, ya que el cuerpo de la IA que la ejecuta rebasa las capacidades corporales del ser humano (Marín Bucio, 2024, p. 45).

Que una danza con IA tenga un enfoque humano en su génesis, pero que su ejecución sea ideal, resulta significativo para entender que el cuerpo es una construcción simbólica dada en el registro de las prácticas socioculturales. Además, esto ayuda a comprender que su materialidad está constituida como objeto de evidencia y efectividad para operar tanto en la interacción tecnológico-contextual como en la realidad de la danza.

Lo ideal está señalado como una capacidad que el ser humano, incluso siendo un profesional de la danza, no posee, pero que ambiciona. Justamente, este anhelo pareciera ser otra clave de lo que se ha expuesto hasta ahora: la pretensión de no tener límites biomecánicos en el cuerpo. En este sentido, la tecnología, en cada época, ha intentado superar esos límites, aunque fue experimentada la mayoría de las veces más como falta que como condición. Cabe recordar, por ejemplo, que la aparición masiva de las cámaras de video portátiles dio lugar,

entre otras prácticas tecnológicas híbridas, a la videodanza. Esta nueva práctica acentuó, básicamente, la posibilidad de que, tanto por la maleabilidad del camarágrafo como por la edición de lo registrado, se habilitara la visión de una danza a partir de múltiples puntos de vista y tiempos; algo que, desde la perspectiva humana, tampoco era factible.

Recientemente, ha habido un notable aumento en el desarrollo de sistemas artificiales para la creación de danza y performance interactivos, puesto que la idea de construcción del cuerpo, la metáfora técnica y la noción de proceso estético “componen una nueva categoría dentro de las artes escénicas y llegan a vincular varias ramas del arte interactivo y del arte escénico tradicional; dado que prescinden de la presencia física en el espacio de la acción y la simulan con la imagen electrónico-digital”.⁵

Sin embargo, y por diversas razones, es dificultoso aún encontrar una IA que alcance a crear movimientos humanos en tiempo real, pues la mayoría de los softwares actuales continúan teniendo la finalidad de actuar como asistentes coreográficos. Pero la técnica artística algorítmica puede evolucionar estratégicamente para conservar el dominio de prácticas como tal o para cambiar en función de una relación heterogénea de fuerzas, modificando así la posición de la técnica en el conjunto de la tecnología. A partir de ello, se puede sostener que el cuerpo no es solo pura vida biológica, sino también una construcción que tiene una forma inteligible condicionada estructuralmente.

Al adentrarse en el análisis de la deformación o distorsión de la imagen del cuerpo, es necesario retomar algunos pasajes de la entrevista realizada por David Sylvester a Francis Bacon, en la que este último especifica el tratamiento particular dentro de su obra respecto a la corporalidad, sus retratos y la pintura.

He deseado hacer formas, como cuando hice originalmente tres basadas en la Crucifixión. Estaban influidas por las cosas que hizo Picasso a finales de los veinte. Y creo que hay allí toda una zona sugerida por Picasso que en cierto modo no ha sido explorada: una zona orgánica que se relaciona con la imagen humana, pero es una distorsión completa de ella (Bacon, como se transcribió en Sylvester, 2009, p. 10).

5 Pueden verse las definiciones en *Génesis y actualidad de la escena tecnológica de Buenos Aires (1996-2016): estudio de lo analógico a lo digital en la danza performance* (<https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/66424>).

En la entrevista, Bacon cita a Pablo Picasso para aludir a un tipo de exploración inédita. Aquí se destacan tres palabras claves que podrían definir estas hidras danzantes de la IA: zona orgánica, imagen humana y distorsión.

[...] generan otras imágenes para mí. Y, por supuesto, uno siempre espera renovarlas. [...] Ya sabes que, en mi caso, toda la pintura (y a medida que me hago más viejo más aún) es accidente. Sí, lo preveo mentalmente, lo preveo, y sin embargo casi nunca lo realizo tal como lo preveo. El cuadro se transforma por sí solo en el proceso de elaboración (Bacon, como se transcribió en Sylvester, 2009, p. 15).

Este diálogo tiene una impresionante actualidad, pues si Bacon trabajara su obra con estas tecnologías, seguramente ya hubiera asumido la distorsión de la imagen como aquellas imágenes existentes que son renovadas, dando lugar al accidente y a la transformación, tal como sucede con el artista japonés Daito Manabe (2019). Al respecto, Bacon especifica que: “Uno intenta, claro está, mantener la vitalidad del accidente y, al mismo tiempo, preservar una continuidad” (como se transcribió en Sylvester, 2009, p. 16). Poniendo de relieve esta observación sobre lo accidental en sus creaciones pictóricas, Bacon manifiesta que “cabe la posibilidad de que captes a través de esa cosa accidental algo mucho más profundo de lo que realmente querías [...]. ¿Cómo puedo recrear un accidente? Es casi imposible” (como se transcribió en Sylvester, 2009, p. 17).

Esta última respuesta de Bacon provoca la duda de si, en el caso de la producción de una dramaturgia coreográfica con IA —siendo promovida a partir de la formulación de instrucciones eficaces o *prompts*—, es factible conectarla con la idea de lo accidental. Entonces, las conexiones que ejecuta la IA, ¿son accidentales? ¿Qué es un accidente bajo estas circunstancias? En general, el arte sustrae de la realidad exterior sus incidentes y singularidades, revelando, de ese modo, la idea emancipada e independiente desde lo sensible.

Siguiendo esta ilación reflexiva sobre lo sensible, se introduce la siguiente afirmación de Humberto Maturana (2014): “Las emociones son el fundamento de todo hacer. Nunca se pueden separar” (párr. 17). Y es en este punto donde se encuentra una barrera inaccesible entre lo humano y no humano. Por su parte, la IA puede procesar y examinar grandes cantidades de datos y patrones, además de contener información sobre el tejido social, cultural, artístico,

etcétera, de un determinado período. No obstante, es restringida la capacidad de la IA para comprender lo complejo y lo profundo de estos mecanismos, y puede ser dificultoso que sea capaz de captar plenamente la complejidad de la experiencia humana, pues “el algoritmo no considera los costos humanos” (Crawford, 2022, p. 21).

Una última cita de la entrevista a Bacon funciona para avalar lo que se cree respecto al reconocimiento de cómo la IA está conmoviendo tanto las prácticas artísticas como la experiencia estética, perceptiva y emocional.

[...] estamos viendo constantemente imágenes del cuerpo humano a través de radiografías y eso evidentemente altera las formas en las que uno puede utilizar el cuerpo. [...] Y esto da a la imagen un giro y carácter tal que cobras mayor conciencia de la vulnerabilidad del resto del cuerpo que si hubieses dibujado la columna con una trayectoria más natural hasta el cuello. Pero Degas hace que la columna parezca salir de la piel. No sé si lo hizo a propósito o no, pero el cuadro resulta mucho más espléndido, porque de pronto percibes la columna además de la carne, que él normalmente solo pintaba cubriendo los huesos. En mi caso, estas cosas reflejan, sin duda, la influencia de las radiografías (Bacon, como se transcribió en Sylvester, 2009, p. 46).

Entonces, se habla de *cuerpo IA* cuando se hace referencia a aquella corporalidad de un bailarín *performer* que interactúa con algoritmos, interfaces, dispositivos y sistemas interactivos electrónicos-digitales. El alcance de los estudios sobre el espacio de internet y las plataformas colaborativas impulsadas por las redes sociales son un campo de estudio fértil, abierto para hoy y el futuro. Más allá de los avances técnicos y de su impacto en las formas culturales de vida, es posible acercarse a esa manera particular de organización humana y eso, evidentemente, descompone las posibilidades de uso del cuerpo en la imagen con IA y otorga un carácter más consciente de la vulnerabilidad inherente del cuerpo.

Siguiendo a Bacon (2009), las grandes diferencias entre las tecnologías mencionadas y las actuales son su masividad y su evolución exponencial hacia la fusión del cuerpo orgánico con dispositivos no orgánicos. Esta unión superará considerablemente las capacidades de cualquier cuerpo orgánico y de la tecnología afín con la que se ha interactuado hasta ahora.

IV. Un estudio de caso de prácticas artísticas híbridas

El presente análisis sobre la incidencia de la IA en la imagen corporal se afirma en un paradigma preliminar. Por lo tanto, la metodología de observación utilizada es la exploratorio-descriptiva. Es exploratoria, dado que se ensaya un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto real, y es descriptiva, debido a que busca especificar las propiedades más relevantes de los componentes humanos y los dispositivos técnicos. Es decir que, se requiere, por una parte, categorizar el fenómeno explorado y, por otra, recopilar información concierne a este fenómeno.

Para ello, es de suma importancia el diálogo con los protagonistas a través de actividades de campo compartidas, esto es, artistas investigadores en el marco de prácticas artísticas contemporáneas en internet. El tratamiento de los datos en esta etapa de clasificación de muestras se basa en producir información sobre el perfil seleccionado, ya que en él se expresa de modo característico la construcción o identificación de tipologías que luego brindarán una base empírica para discriminar otros casos.

El estudio de caso seleccionado es el resultado del uso innovador de IA por medio del Modelo de Análisis Visual basado en el azar, el error y la deriva de Bruno Bresani (2025).⁶ Se utiliza la entrevista semiestructurada que se basa en la siguiente pregunta: ¿qué imaginaste?

Así, se consultó vía correo electrónico a Bruno Bresani, artista e investigador mexicano especializado en el área de la representación fotográfica. La principal indagación se enfocó en los procedimientos que utilizó para su reciente trabajo audiovisual generativo en redes de internet, y el artista respondió:

Me enfrento a las palabras, como a los universos de Jones. Me sumerjo en los textos de Idhe y en sus preguntas, reflexiono de la mano de Deleuze. Estas son algunas de mis referencias, los puntos de partida son los disparadores de las ideas. Retomo sus textos y los fragmento; los uso como provocadores, como sugerencias, como *prompts* para explorar el universo de las imágenes. Utilizo las herramientas de la IA mediante estas reflexiones, para internarme en lo inconsciente colectivo de la red, en el planteamiento que nos propone Jung, que en este momento nos invade en todos los dispositivos, que construimos con todas las imágenes, los textos y los

⁶ Véase el modelo de Bruno Bresani (<https://zonaderiesgo.art/2025/04/22/cuerpos-extendidos-en-la-fractura-del-pensamiento/>).

audios que subimos constantemente a la red. Cuestiono con estas palabras a esas imágenes construidas desde los bancos de datos administrados por empresas privadas. ¿Quién determina los lineamientos de interpretación de las imágenes? ¿Qué ideologías se esconden en estas construcciones? ¿Cómo podemos cuestionar y analizar desde el sur global estas imposiciones? Funjo como el arconte de lo inconsciente colectivo de la red, determino que se disuelve nuevamente en la red y qué se perpetúa en mis archivos. Ya con las imágenes, las cuestiono, rayo y “provoco” con otras herramientas, las anulo, las transformo en sonido, dejo que se desdoblén en otras IA de video y espero la sorpresa, el error. Todo mi proceso es cuestionar mediante el error a las imágenes que se nos imponen, a lo inconsciente colectivo de la red que nos invade, a la caverna de Platón en la que vivimos, al pensamiento que se institucionaliza (Bresani, comunicación personal, 3 de febrero de 2025).

Teniendo en cuenta lo expresado por Bresani, se podría definir un *prompt* como aquel texto, pregunta o instrucción que se proporciona a un sistema generativo basado en IA para la generación de otro texto o imagen. Dicho escrito prevé cómo deberá ser el producto a elaborar, lo que permite al modelo de IA saber qué prototipo de imagen o texto deberá componer. Esto radica, en definitiva, en dar forma a una imagen con palabras, de tal manera que el lenguaje textual administra una función realizativa dentro del escenario audiovisual.

En este sentido, el acto creativo por parte del usuario de las IA es conjeturar, aproximadamente, una imagen narrándola a través de mensajes, es decir, concretarla textualmente (véase Figura 1). Bresani consigna diversos puntos de partida, disparadores de sus ideas a través de las de otros autores, textos y películas.

Figura 1. *Posmemoria 3* (2025), Bruno Bresani.



Nota: los cuerpos se desvanecen, se mueven en las pantallas que persisten en los ecos de la posmemoria y se disuelven los imaginarios. Fotogramas tomados del video *Posmemoria 3*.

Por último, Bresani expresa: “La palabra escrita esconde estos universos que, mediante los diálogos con la IA, me sumergen en las ranuras de sus errores” (comunicación personal, 3 de febrero de 2025), y recuerda a lo que Bacon decía respecto al accidente en el proceso de producción: ¿un accidente es un error o viceversa?

V. Algunas conclusiones preliminares

Como se ha expuesto en el presente escrito, dominar la IA generativa a través de un *prompt* democratiza y expande exponencialmente el potencial creativo de cualquier persona que acceda a un dispositivo con conexión a internet, permitiéndole materializar ideas que antes requerían conocimientos técnicos o artísticos especializados. De este modo, se generalizan aspectos textuales, audiovisuales, multimediales, entre otros, que contribuyen a la construcción de imaginarios colectivos y vigorizan la cultura visual, así como la expansión de ideas. Esta capacidad extiende no solo las acciones, sino que también provoca incertidumbres éticas y emocionales. Las opiniones se dividen entre dos grupos: aquellos que perciben a la IA como una herramienta de artificio y manipulación, cuyos desarrollos en el futuro interactuarán desde la corporalidad kinestésica, subyugando al humano por completo; y otros, más optimistas, que la consideran un impulso al progreso y a la creatividad humana.

Desde estos posibles caminos a tomar con certezas e incertezas, hoy se observa lo que sucede con las creaciones coreo-algorítmicas en internet como una advertencia al visionado acrítico de estas piezas encantadoras. ¿Tal hechizo audiovisual transforma o afecta nuestra percepción del cuerpo, de las corporalidades?

Nos encontramos en una coyuntura crítica que nos obliga a hacernos preguntas difíciles sobre la forma en que la IA se produce y adopta: ¿qué es la IA? ¿Qué tipos de políticas difunde? ¿A qué intereses responde y quién corre el mayor riesgo de sufrir daños? ¿Adónde debería limitarse el uso de la IA? Estas preguntas no tendrán respuestas cómodas (Crawford, 2022, p. 44).

O, según afirma Bacon al final de la entrevista, “soy un pintor al que se le entregan las cosas y se limita a usarlas” (como se transcribió en Sylvester, 2009, p. 137). A forma de paráfrasis se podría decir que los seres humanos son usuarios que se limitan a emplear esta innovación tecnológica que los divierte, los entretiene, los sumerge, los insta al diálogo y a la cocreación.

Consiguientemente, se pueden restablecer los enfoques sobre estas tecnologías contemporáneas, siempre teniendo en cuenta que no se busca evaluar los impactos, sino descubrir las reversibilidades de una técnica, tanto desde lo estético como de lo ético. En este punto, se observa cómo la deformación corporal redefine lo que tradicionalmente es aceptado como lo bello o lo normal, además de notar los riesgos de instalar cuerpos extralimitados y la manera en que determinan una ética sobre el esquema corporal. Siendo la ética una interpretación valorativa del comportamiento humano en la vida social, resulta importante preguntarse: ¿qué harán los creadores para evitar la reproducción acrítica de estereotipos presentes en las plataformas de inteligencia artificial generativa más populares?

Frente al surgimiento de nuevos desafíos éticos y estéticos dado por el potencial de los algoritmos de la IA para reproducir y acrecentar los sesgos existentes, se deben suscitar diálogos transdisciplinarios que promuevan un movimiento socio-cultural de acceso equitativo a los avances y a los conocimientos en el ámbito global de las tecnologías. Esto implica ser conscientes y críticos de la efectividad de los sistemas diseñados para servir a los intereses dominantes que ostentan hoy el poder. En definitiva, y volviendo a poner foco en las corporalidades, puede aventurarse que, si se deja al azar la disolución de la condición biomecánica del cuerpo en los nimbos algorítmicos, se estará declarando el triunfo contundente del cálculo sobre toda vida orgánica conocida hasta el momento.

Referencias

- Bresani, B. (2025). *Cuerpos Extendidos en la Fractura del Pensamiento. Zona de Riesgo*. <https://zonaderiesgo.art/2025/04/22/cuerpos-extendidos-en-la-fractura-del-pensamiento/>
- Crawford, K. (2022). *Atlas de inteligencia artificial. Poder, política y costos planetarios*. Fondo de Cultura Económica.
- Díaz, E. (2007). *Entre la tecnociencia y el deseo. La construcción de una epistemología ampliada*. Biblos.
- Manabe, D. (14 de febrero de 2019). *Daito Manabe: arte e inteligencia artificial / Entrevista por Bartolomé Martínez*. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/daito-manabe-arte-con-algoritmos-byron-bar%C3%B3n-valero/>
- Marín Bucio, D. A. (2024). *Encarnando lo artificial: danza y cocreatividad humano-IA*. Universidad Latina de América.
- Maturana, H. (24 de marzo de 2014). *Humberto Maturana: “Las emociones son el fundamento de todo hacer” / Entrevista por César Pincheira*. El ciudadano. <https://www.elciudadano.com/educacion/humberto-maturana-las-emociones-son-el-fundamento-de-todo-hacer/05/13/>
- Prada, J. M. (2020). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal.
- Russell, S., y Norvig, P. (2004). *Inteligencia artificial. Un enfoque moderno*. Pearson Educación.
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de Cultura Económica.
- Sylvester, D. (2009). *La brutalidad de los hechos. Entrevistas con Francis Bacon*. Ediciones Polígrafas.
- Widdows, H. (30 de mayo de 2023). *La IA confirma nuestros ideales corporales irreales. Psychology Today*. <https://www.psychologytoday.com/ar/blog/la-ia-confirma-nuestros-ideales-corporales-irreales>