

POEMA
MÁQUINA
DERRUMBE



Eugenio Tisselli

POEMA
MÁQUINA
DERRUMBE



1.^a edición: septiembre de 2025.

© Texto e imágenes: Eugenio Tisselli

Diseño editorial: Mariko Lugo

Corrección de estilo: Los textos aquí publicados fueron, en sus respectivos momentos, corregidos por distintas personas. Sirva esta nota como un agradecimiento a ellas y ellos.

ISBN: 978-607-29-7371-8

Hecho e impreso en México.

POEMA
MÁQUINA
DERRUMBE

Eugenio Tisselli

INTRODUCCIÓN

“Cualquier forma de tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia”, escribió el autor de ciencia ficción Arthur C. Clarke en 1962. Siempre he odiado esa frase. Creo firmemente que confundir tecnología y magia es una verdadera infamia, pues al hacerlo corremos el riesgo de entregar la poca magia que nos queda como ofrenda en el altar que hemos erigido al supremacismo tecnológico de nuestros tiempos. Si hoy en día las tecnologías más vanguardistas se cubren con el velo de la magia, es gracias a tácticas y estrategias urdidas por las ambiciones más vulgares, y la trampa deja pasmados a magos y poetas, atrapándolos en un profundo sopor embelesado. Esa trampa, además, está cuidadosamente diseñada para distraer nuestra atención de la grave crisis socioecológica que pone en entredicho la supervivencia de la vida en la Tierra, así como para aislar a la tecnología de su responsabilidad originaria en el tejido de dicha crisis.

La magia está en otra parte y, de tanto admirar el brillo de las máquinas, se nos está yendo de las manos. Se escapa del mundo.

Para abrir este libro prefiero, más bien, partir de esta frase de Simone Weil: “Algunos crímenes que nos han hecho malditos hemos debido cometer, para que ahora hayamos perdido toda la poesía del universo”. Y pienso que sí, que aquí estamos: en la abyección del delito consumado, vigilados por máquinas de amorosa gracia, varados en una intemperie desprovista de magia y poesía.

Poesía y magia, si es que sirven de algo hoy en día, será para entrenar los modelos de inteligencia artificial generativa

de Google, Microsoft, Meta, Amazon y demás cíclopes. No serán más que pasto de gigantes voraces, materia prima digerida por modelos algorítmicos para cagar simulacros de lo sagrado. Servirán como mera excusa para impulsar la expansión neocolonial de infraestructuras computacionales que chupan vida, agua y energía como si no hubiera mañana. Como si no hubiera. Mañana.

En este libro, intento correr el velo que durante mucho tiempo me impidió ver la voracidad computacional que traga el mundo, empezando por todo aquello que, desde el origen de nuestra especie, hemos considerado como un bien precioso: el arte, el lenguaje, la vibración de lo inefable hecha forma. Este libro no habla de mí, pero sí traza un arco que coincide con las ilusiones y preocupaciones que se han hecho presentes en diferentes momentos de mi vida. Hace más de cuarenta años, en el puente entre la niñez y la adolescencia, aprendí a programar juegos en lenguaje BASIC¹. Pasé tardes enteras tecleando código en la Commodore 64 que, desde su llegada, ocupó un lugar privilegiado en mi casa. Estuvo puesta sobre un altar. Hace veinticinco años, habiendo cursado medio a oscuras la carrera de ingeniería informática, encontré el camino que me permitió unir la programación como forma de expresión, y el arte. Ya antes había trabajado en oficinas, en entornos grises donde la programación se ponía al servicio de los negocios, bajo la promesa de un capitalismo más eficiente, con menos burocracia y papeleo. Esos encierros diarios de nueve a cinco fueron verdaderas torturas, así que abracé con emoción la rama artística de la computación, las *artes digitales*², aunque ello significara

1 He intentado preservar esos juegos, que desde aquí pueden jugarse: <http://motorhueso.net/childhoodgames/>

2 Aunque se han hecho distinciones entre ambos términos, en este libro utilizo indistintamente arte electrónico y arte digital. El arte electrónico es heredero de un movimiento iniciado a finales del siglo XX, que exploraba las posibilidades artísticas de los medios electrónicos. Actualmente, con la

que jamás iba a ganar tanto dinero como mis compañeras y compañeros de carrera, quienes quedaron atrapados en sus cubículos. Pero, con el paso del tiempo, mi entusiasmo se fue tiñendo de colores inquietantes, de dudas, puesto que los vientos empezaban a disipar el aura de magia que rodeaba al arte digital.

El mercado es un aparato omnívoro cuya supervivencia depende de la continua expansión de sus límites, y de la captura inexorable de todo aquello que antes se resistía a ser convertido en mercancía. El arte y la poesía, por ejemplo. Gracias a mi complicidad con ellas, tenía claro que las computadoras eran fruto no solamente de las innovaciones capitalistas, sino también de la militarización, y de la búsqueda de la eficiencia en la organización del trabajo productivo. Sin embargo, pensaba que el arte podía subvertirlas: arrancarlas de las garras de la ambición por el crecimiento ilimitado y el poder económico, para crear una bifurcación que encaminara a los sistemas informáticos hacia un lugar más cercano a nuestra respiración, a nuestros latidos. Mantuve esa idea y posición, pero cada vez de forma más débil, pues a mi alrededor veía como el arte digital iba siendo tragado por las corporaciones tecnológicas, y se iba convirtiendo en la cara sonriente y amable del tecnocapitalismo. El régimen tecnológico lo iba capturando para hacer más aceptable su dominio sobre cada ámbito de nuestras vidas. Hasta que mi contención estalló, y tuve que abandonar mi camino para abrir otro, que se ha ido alejando cada vez más de la visión utópica de la tecnología que alguna vez floreció en mi corazón.

Este conjunto de textos, retazos cosidos para formar una extraña tela, siguen una trama de veinte años que va desde el entusiasmo hasta la renuncia. La potencia emancipadora

proliferación de computadoras de todos tamaños y modelos, electrónico es prácticamente sinónimo de digital.

que hace años vi en el arte digital, plasmada en la primera parte de este libro, se fue cubriendo de dudas. ¿Cuál era el precio invisible que había que pagar por tener a la mano computadoras, teléfonos *inteligentes* y demás dispositivos para hacer arte? La pregunta insistía de manera apremiante, y me exigía ampliar la visión. No una visión centrada en el artefacto como logro de la técnica, ni en el momento efímero de la experiencia estética interactiva y numerizada, sino una visión sistémica que pudiera abarcar lo social, por supuesto, pero también lo geológico, lo físico, lo biológico. Mi colega Leonardo Aranda lo dijo alguna vez, palabras más palabras menos: el dispositivo no termina en el dispositivo, sino que comprende todo un despliegue de cables, centros de datos, empresas extractivistas, minerales durmientes en las varias capas de la Tierra, y un sinnúmero de desplazamientos y formas de violencia que ocurren en un *afuera* casi imposible de abarcar en su totalidad. La inquietud *socio-bio-geo-física* por la tecnología adquiere presencia en la segunda parte de este libro. A lo largo de varios años, compartí esta inquietud con Nadia Cortés, tejedora de narrativas *otras*. Juntas pensamos en la posibilidad de *reescribir* las tecnologías, es decir, de *adoptar* los dispositivos con los que hacemos vida, y de transformar sus valores inscritos de forma íntima y comunitaria, para intentar así traer al mundo tecnologías menos destructivas, más vibrantes en acorde con nuestros deseos y aspiraciones de un mundo común³. Pero, en tiempos recientes, la posibilidad de la reescritura se me ha ido borrando, puesto que los límites de la adopción tecnológica se han vuelto cada vez más evidentes. Podemos abogar por el código libre y abierto, y con eso quebrar un poco nuestra dependencia de las empresas *Big Tech*. Sí. Pero no

3 Uno de los frutos de nuestras indagaciones conjuntas es el libro "Reescrituras tecnológicas: imaginar otros territorios", disponible en <https://casadellago.unam.mx/reescriturastecnologicas/>

podemos aliviar el dolor que causan tecnologías como la inteligencia artificial generativa y las infraestructuras que le dan soporte, por ejemplo, puesto que producen dolor a escala planetaria. El desmedido consumo energético de los centros de datos y sus consecuencias, sean emisiones de CO₂ o futuros deshechos nucleares⁴, la salvaje extracción de agua para enfriar servidores, de los cuales se demanda una capacidad de cálculo brutal para generar textos sin sentido e imágenes de mierda⁵, el trabajo en condiciones de esclavitud de quienes, en Kenia y otras parte del mundo, clasifican conjuntos interminables de textos, imágenes y videos⁶ para que la inteligencia artificial pueda, *autónomamente*, decir que un gato es un gato (y equivocarse a menudo en algo tan simple). A esas abrumadoras formas del dolor me refiero. La inteligencia artificial generativa se ha vuelto, para mí, el paradigma de una tecnología *inadoptable* e imposible de ser reescrita, puesto que su mera existencia es un atentado contra la vida y el planeta, además de que su utilidad y beneficios para nosotros, ciudadanos de a pie, son prácticamente nulos. Así que, ante tecnologías ofensivas, muchas de las cuales, por cierto, son usadas profusa e irreflexivamente por *artistas de la inmediatez*, no veo otra salida que la resistencia y el desmantelamiento. Hoy reivindico plenamente el gesto *luddita* que destruye sin piedad las máquinas que nos destruyen. Lejos de ser una respuesta impulsiva que

4 UNCTAD, 2024

5 El artículo "Making AI Less Thirsty", de Pengfei Li et al., es el estudio más reciente y preciso sobre el enorme impacto hídrico de los centros de datos que albergan y hacen funcionar los servicios comerciales de inteligencia artificial generativa (Pengfei et al., 2023). A medida que se revela dicho impacto, inaceptable para la ciudadanía del Primer Mundo, la industria de datos se traslada a *zonas de sacrificio* en el Tercer Mundo. Los casos de Chile y México han sido documentados, respectivamente, por Sebastián Lehuède (Lehuède, 2024) y Ana Valdivia (Valdivia, 2024).

6 Stahl, 2024

surge del miedo o la ignorancia, se trata para mí de un gesto consecuente a favor de nuestra supervivencia. La expansión tecnocapitalista no es compatible con nuestra permanencia en la Tierra. El proyecto de la inteligencia artificial, visto a largo plazo, se propone *superar los límites de la naturaleza* para crear, desde los centros de poder tecnológico, una raza *mejorada* de superhombres⁷. Si eso es el progreso, entonces mi tarea es convertirme en un *bug* que lo haga *crashear*. Con esta voluntad por abandonar la esfera de las máquinas construí la última parte de este libro, la cual concluye con un *manifiesto/conjuro* para imaginar otro arte posible, capaz de acompañarnos en las luchas que vienen.

“Pero este libro fue escrito, compuesto y diseñado en una computadora. ¡Eres un hipócrita!”, exclamarán los listos de siempre. Y sí, fue escrito, compuesto y diseñado no en una, sino en varias computadoras. Y ello es muestra no de hipocresía, sino de qué tan entrampado estoy, estamos. Ya no hay *cultura digital*. La cultura ya es digital, así que, si deseamos transformar el entorno tecnológico tóxico y destructivo en el que estamos inmersos, el giro debe surgir desde las raíces mismas de nuestra cultura: desde un estar, hacer y actuar en el mundo cada vez más mediado por la técnica. Los sistemas tecnológicos en los que nos hallamos íntimamente entramados no son solamente espacios de pensamiento y creación. Son, sobre todo, sitios de negociación política. Por ello, la verdadera claudicación sería no criticarlos: aceptar, sin más, que son inevitables, y que por ello debemos adaptarnos mansamente, en una infinita espiral descendente, al último grito de las Big Tech: un grito incesante que nos deja aturdidos.

Las computadoras han sido mis compañeras y aliadas durante la mayor parte de mi vida y, a pesar de todo, lo seguirán siendo. Por ahora, sin embargo, suspendo indefinidamente

7 Gebru & Torres, 2024

mi labor como artista electrónico. La ya dilatada y diversa historia del arte electrónico, conocido en sus inicios en los años 60s como *Computer Art*, tiene un hilo conductor: la voluntad de explorar y explotar las posibilidades de creación y co-creación artística con computadoras. Mi renuncia tiene que ver con la hipótesis de que, con nuestras creaciones, *mistificamos* las computadoras. Las convertimos en objetos de deseo. Y, al hacerlas deseables, participamos, querámoslo o no, en el fomento de su consumo y utilización, no importa qué tan subversivas sean las intenciones de nuestro trabajo. Con ello nos alineamos, aunque sea de manera involuntaria, con los propósitos del régimen tecnofascista global, cuyo poder político reside en, y se ejerce desde, la potencia computacional. Me niego a un arte que contribuya a estos fines, aunque sea inconsciente o indirectamente.

Me parece urgente desacoplar nuestros imaginarios de futuros posibles de un *progreso* tecnológico a costa de todo. A pesar de que nuestra realidad corporal y planetaria está cada vez más entretejida con las máquinas, el alimento que nos sostendrá mañana se parece más a la magia de la savia fluyendo a lo largo de un tallo, y menos a la técnica de los impulsos eléctricos transmitidos por un cable.

Ciudad de México, 2025.