

Editorial



Lúa
Coderch

<https://orcid.org/0000-0001-7894-0906>

BAU, Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona
(Barcelona, España)
lua.coderch@bau.cat

Mariona
Moncunill-Piñas

<https://orcid.org/0000-0002-9844-9089>

BAU, Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona
(Barcelona, España)
mariona.moncunill@bau.cat

Máquinas y organismos: Afecto, materia y performatividad entre arte, ciencia y tecnología

Machines and Organisms: Affect, Matter,
and Performativity across Art, Science, and Technology

Cómo citar este artículo:

Coderch, L. y Moncunill-Piñas, M. (2025). « Máquinas y organismos: Afecto, materia y performatividad entre arte, ciencia y tecnología». Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad, 10 (19), pp 4-9

[DOI 10.46516/inmaterial.v10.304](https://doi.org/10.46516/inmaterial.v10.304)

Los encuentros entre artistas y diseñadores con científicos son cada vez más habituales, e incluso incentivados por programas de financiación tanto públicos como privados. Estos pueden tener lugar en el ámbito profesional del arte y el diseño, en el marco de la divulgación científica y artística, o como parte de una investigación científico-académica. Los motivos que impulsan estos diálogos son también diversos —y a menudo poco explicados o cuestionados—, al igual que lo son el origen y el contexto de dichas colaboraciones: iniciativas de centros de arte y estudios de diseño, modalidades de residencia en fábricas de creación, programas de becas de entidades financieras, líneas de investigación de universidades, convocatorias de investigación financiadas por las administraciones, departamentos de transferencia de centros de investigación, etc.

La tipología de las colaboraciones varía en cada caso: puede darse de forma simétrica entre dos individuos (un/a artista o diseñador/a y un/a científico/a), entre un individuo (normalmente del ámbito artístico o del diseño) y una institución de investigación (habitualmente científica), o entre instituciones que ponen en relación sus recursos, proyectos y equipos.

Este tipo de colaboraciones, con todas sus diferencias y matices, conllevan importantes retos epistemológicos y metodológicos que deben ser analizados, compartidos y debatidos, con el fin de facilitar, enriquecer y complejizar el diálogo. A ello se suma la dificultad de integrar estos proyectos dentro de las exigencias académico-laborales de artistas/diseñadores (académicos o no) y científicos, condicionadas en gran medida por los recursos disponibles: tiempo de trabajo, personal especializado, financiación, herramientas, espacios como talleres o laboratorios, etc. También influye en ello el rédito académico que ambas partes pueden obtener, limitado por agencias de evaluación que aún no han resuelto cómo valorar investigaciones de esta tipología, o por instituciones contratantes sujetas a ciertos tipos de resultados en función de criterios de financiación o legitimidad científica.

En este contexto complejo y desafiante, surgen iniciativas que, lejos de esquivar las tensiones estructurales, epistémicas y metodológicas, las asumen como parte constitutiva de su práctica. Es precisamente en ese terreno de fricción donde se están gestando propuestas innovadoras que exploran nuevas formas de pensar y hacer en la intersección entre arte, ciencia y tecnología. Estas experiencias no solo buscan resolver problemas técnicos o conceptuales, sino que abren espacios para imaginar otras formas de colaboración, conocimiento y sensibilidad.

Los artículos que reúne este número de *Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad*, abordan estas intersecciones desde enfoques performativos, especulativos y críticos, proponiendo lecturas que desbordan las divisiones tradicionales entre arte y ciencia, cuerpo y máquina, naturaleza y tecnología. Desde bacterias que transmiten afectos eléctricos hasta granjas de setas digitales, pasando por cuerpos que interactúan con pantallas desechadas, impresoras 3D como compañeras de habitación y el uso crítico de la inteligencia artificial generativa, los artículos reunidos conforman una cartografía diversa de experimentación y reflexión. Estas propuestas no solo presentan investigaciones formales, sino que también se constituyen como ejercicios de pensamiento encarnado y situado que reconfiguran los modos de producción y percepción del conocimiento.

Anna Pasco Bolta del Center for Electromicrobiology del Institut for Biologi de la Universidad de Aarhus de Dinamarca, junto con Robin Bonn e y Jean Manca de X-LAB de la Universidad de Hasselt de B elgica firman el primer art culo titulado «**Let's Symbiose and Be With: A cross-disciplinary research and expression of amor mundi through electrifying living networks**». En  l dan cuenta de su trabajo colaborativo y performativo con bacterias cable, capaces de transportar energ a a trav s de sus cuerpos, y a trav s de las que env an declaraciones de amor y preocupaci n hacia y por la vida en el planeta.

El art culo «**Amanita digital: hiperv nculos entre arte y ciencia**», de Marc Angl s (facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona) plantea un trabajo de

investigación artística que se basa en un paralelismo tecnológico y metafórico entre dos tipologías de setas: las micológicas y los LED azules. A partir de la creación de una granja de setas digitales de dicho color, Anglès fuerza los límites entre tecnología, naturaleza y sociedad para indagar sobre el malestar generalizado que proviene del empacho tecnológico a través de las pantallas, eso es, de los LED azules.

Marika Grasso escribe su artículo «**Conductive Matter Through Material Methods**» desde el Lab4Living de la Shieffield Hallam University de Reino Unido para presentarnos su investigación artística acerca del tacto tecnológico y sus dimensiones afectivas. A través de la reutilización y reconexión de pantallas táctiles desechadas y los cuerpos de los visitantes a su exposición *Inert Matter* (2022), explora las posibilidades de la intimidad especulativa y el compromiso sensorial.

«**Volver al cuerpo a través de la máquina, ¿o la máquina ya es un cuerpo? Recuperando la materia visible a través de cables inconexos**» es el título de la propuesta de Laura Subirats, investigadora predoctoral de BAU Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona. A medio camino entre el ensayo y la propuesta analítica, Subirats explora la impresora 3D con la que convive como agente de cocreación, resistencia al productivismo y revinculación de lo digital con el cuerpo. Su texto, además, desafía los límites del texto académico con una estructura polifónica que pone en juego los procesos mismos de pensamiento, algo que ya abordamos en el número «**Poner en juego la escritura**» (*Inmaterial*, Vol. 7, Núm. 14, 2022).

Francisco Queiroz, desde la School of Design de la Universidad de Leeds (Reino Unido), cierra la sección principal con «**Comparing the Use of Scientific Software and Generative AI Art Tools: Exploratory research and future agenda**». Su propuesta analiza, mediante revisión bibliográfica y encuestas a científicos y creadores visuales, cómo éstos usan y se relacionan con las herramientas de inteligencia artificial generativa en el día a día de su trabajo. Su objetivo es comprender las similitudes y diferencias en sus prácticas, y proponer nuevas vías de análisis y desarrollo para la IAG.

Además, este número incluye dos artículos en la sección **Miscelánea**, que, aunque ajenos al eje temático central, dialogan con líneas abordadas en el número «**Cosmologías en abundancia para las artes y el diseño**» (Vol. 9, Núm. 17).

Andrea Casals-Hill, de la Universidad Finis Terrae de Santiago de Chile, firma el artículo «**La ciudad como escena del Antropoceno en el libro-álbum *Stories from the Inner City* de Shaun Tan: encuentros entre especies**». En él observa cómo los relatos de dicho libro-álbum se alejan del paradigma antropocéntrico desde una perspectiva interespecie a través de un análisis de temas, estructura, enfoque e ilustraciones de algunos de los relatos.

Finalmente, el artículo «**Una nueva erótica y geopolítica para el diseño chileno. Notas críticas**» de Juan Carlos Rodríguez Torrent y Rodrigo Vargas Callegari (Universidad de Valparaíso, Chile), es una propuesta con una mirada decolonial que, a través de entrevistas a profesionales y académicos, cuestiona el modelo neoliberal en el diseño chileno y plantea un reposicionamiento ético, ambiental y social en sintonía con las exigencias del presente y del porvenir.

Lúa Coderch

Artista, investigadora y profesora en BAU, Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona. Es Licenciada en Bellas Artes, Máster en Producciones e Investigación y Doctora en Estudios Avanzados en Producciones Artísticas por la Universidad de Barcelona. Combina prácticas narrativas y prácticas escultóricas y objetuales en videos, performances e instalaciones que configura como dispositivos de investigación. Estos dispositivos están diseñados como instancias para permitir la exploración de la dimensión superficial, estética y fenomenológica de nuestra vida común.

Artist, researcher, and professor at BAU. She holds a Bachelor's degree in Fine Arts, a Master's in Production and Research, and a PhD in Advanced Studies in Artistic Production from the University of Barcelona. Her work combines narrative practices with sculptural and object-based approaches through videos, performances, and installations conceived as research devices. These devices are designed as frameworks to explore the superficial, aesthetic, and phenomenological dimensions of our shared everyday life.

Mariona Moncunill-Piñas

Editora de la revista Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad, artista, investigadora y docente de los grados en Diseño y en Bellas Artes en BAU. Doctora en Sociedad de la Información y el Conocimiento por la UOC, máster en Gestión Cultural y Licenciada en Bellas Artes por la Universitat de Barcelona.

Editor of the academic journal Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad. Artist, teacher and researcher at BAU. PhD in Information and Knowledge Society (UOC), master in Cultural Management and Bachelor Degree in Fine Arts from Universitat de Barcelona.

