

INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A LAS CIENCIAS SOCIALES

Análisis de las visualidades algorítmicas y subjetividades en TikTok

Artificial Intelligence Applied to the Social Sciences: An Analysis
of Algorithmic Visualities and Subjectivities on TikTok

José Manuel Romero Tenorio
josemromero@mail.uniatlantico.edu.co
Universidad del Atlántico/Universidad de
Salamanca
Barranquilla, Colombia/Salamanca, España
 <https://orcid.org/0000-0003-0088-6246>

Davide Riccardi
driccardi@unicartagena.edu.co
Instituto Internacional de Estudios del Caribe/
Universidad de Cartagena
Cartagena de Indias, Colombia
 <https://orcid.org/0000-0001-5936-3648>

Adriano Díez Jiménez
adrianodiez@mail.uniatlantico.edu.co
Programa de Sociología/Facultad de Ciencias
Humanas/Universidad del Atlántico
Barranquilla, Colombia
 <https://orcid.org/0000-0001-9560-8219>

Romero Tenorio, J. M., Riccardi, D., &
Díez Jiménez, A. (2026). Inteligencia
Artificial Aplicada a las Ciencias Sociales:
Análisis de las visualidades algorítmicas y
subjetividades en TikTok. *Rotura – Revista de
Comunicação, Cultura e Artes*, 6(2). <https://doi.org/10.34623/2184-8661.2026.v6i2.516>

© 2026 José Manuel Romero Tenorio,
Davide Riccardi, Adriano Díez Jiménez

Esta obra está bajo licencia internacional
[Creative Commons Reconocimiento-
NoComercial-SinObrasDerivadas 4.0](#).

Recibido 2025-09-12
Aceptado 2026-05-28
Publicado 2026-09-30

Resumen. Se analizan las dinámicas visuales y expresivas de TikTok mediante técnicas de inteligencia artificial aplicadas a un corpus de 7.398 clips. El objetivo es mostrar cómo los métodos visuales apoyados en aprendizaje automático pueden contribuir a comprender fenómenos sociocomunicativos y culturales en entornos digitales. Para ello se entrenó un modelo de aprendizaje no supervisado (SOM exploratorio y K-means clustering) que permitió identificar cuatro clústeres principales de organización audiovisual. El primero revela composiciones densas y saturadas de elementos que, más allá de lo técnico, permiten interpretar la pantalla como un croma algorítmico: un espacio flexible de ensamblaje que organiza gestos, efectos y trayectorias visuales. El segundo corresponde a los bucles y repeticiones rítmicas propios de la plataforma, que crean circularidad y continuidad en la experiencia. El tercero muestra cómo cuerpos y efectos digitales se combinan

en superficies inestables, donde lo humano y lo técnico se entrelazan sin fronteras claras. El cuarto clúster señala un régimen de expresividad que estimula la participación constante y la autoexposición. En conjunto, estos hallazgos evidencian que TikTok no puede comprenderse únicamente como un espacio transmediático, sino como una interfaz algorítmica que organiza ritmos, afectos y subjetividades digitales, contribuyendo a reflexionar sobre el impacto político y sensorial de las plataformas en la vida contemporánea.

Palabras clave: TikTok; aprendizaje automático; visualidad algorítmica; subjetividades digitales; fascismo digital; redes sociales.

Abstract. This article analyzes the visual and expressive dynamics of TikTok through artificial intelligence techniques applied to a corpus of 7,398 videos. The aim is to show how visual methods supported by

machine learning can contribute to understanding sociocommunicative and cultural phenomena in digital environments. For this purpose, an unsupervised learning model (exploratory SOM and K-means clustering) was trained, which made it possible to identify four main clusters of audiovisual organization. The first reveals dense and saturated compositions of elements that, beyond the technical, allow us to interpret the screen as an algorithmic chroma: a flexible space of assemblage that organizes gestures, effects, and visual trajectories. The second corresponds to the loops and rhythmic repetitions characteristic of the platform, which create circularity and continuity in the experience. The third shows how bodies and digital effects combine in unstable surfaces, where the human and the technical intertwine without clear boundaries. The fourth cluster points to a regime of expressivity that stimulates constant participation and self-exposure. Taken together, these findings demonstrate that TikTok cannot be understood solely as a transmedial space, but rather as an algorithmic interface that organizes rhythms, affects, and digital subjectivities, encouraging reflection on the political and sensory impact of platforms in contemporary life.

Keywords: TikTok; machine learning; algorithmic visuality; digital subjectivities; digital fascism; social media.

1. Introducción

El análisis de un dataset de tiktoks por medio de una metodología visual-computacional, apoyada en aprendizaje automático (K-means clustering) y técnicas de visualización (Scatter Plot, Box Plot y MDS), se inscribe en una línea reciente de investigaciones que incorporan machine learning, minería cultural y modelos multimodales al análisis de fenómenos socioculturales y visuales. Lejos de legitimar la inteligencia artificial por una supuesta neutralidad técnica, estas aproximaciones entienden que la extracción algorítmica de patrones requiere siempre mediaciones interpretativas explícitas. El distant viewing formuló este desplazamiento al sostener que toda lectura computacional de imágenes presupone un acto de visionado y una traducción semántica irreductiblemente interpretativa (Arnold y Tilton, 2019). Sobre esa base se han desarrollado herramientas de anotación y visualización para imágenes en movimiento (Arnold y Tilton, 2020), modelos multimodales sustentados en CLIP (Offert y Bell, 2024) y enfoques de ciencias sociales computacionales que combinan clustering no supervisado, transfer learning, OCR, reconocimiento de entidades y anotación manual para estudiar plataformas como Instagram y TikTok (Joo y Steinert-Threlkeld, 2022; Hohner et al., 2024; Jung et al., 2024). Incluso las discusiones recientes sobre IA generativa y LLM convergen en una cautela semejante: estas herramientas amplían la capacidad de explorar corpus complejos, pero no sustituyen el juicio interpretativo y arrastran problemas de sesgo, opacidad y replicabilidad (Bail, 2024; Ziemis et al., 2024). Desde esta constelación metodológica, la especificidad del presente trabajo consiste en desplazar el análisis desde la clasificación de contenidos o la medición de interacción hacia la operacionalización visual de categorías provenientes de las Ciencias Sociales y Humanas y la detección computacional de regularidades audiovisuales vinculadas con formas de visualidad algorítmica y producción de subjetividad en TikTok.

A partir de las vecindades categoriales en las que se concentran los clips de TikTok de nuestro corpus (clústeres), donde predominan bucles, efectos, filtros, transiciones y composiciones abigarradas, se llegó a la hipótesis según la cual la pantalla, en la que se escenifican los videos, no es un simple decorado o contene-

dor; se acerca al funcionamiento del croma. Se utiliza en sets de televisión o cine como fondo verde (Gorostiza, 2018) en el que se proyectan escenarios, objetos en 3D, personajes, etc. El presentador de un noticiero o el actor se sumerge en la escena vacía y observa esos elementos abigarrados con los que interactúa en un monitor: es su movimiento oscilatorio de atrás hacia adelante lo que los integra y ordena en una única representación:



Figura 1. Periodista interactuando con formas expresivas virtuales (imágenes, figuras, texto, datos estadísticos) ante el croma. Nota: Captura propia de noticiero del 23/09/2024 de Antena 3 (España), archivo de la investigación.

La preeminencia de lo tecnológico (Forlano y Glabau, 2024) en la vertebración del espacio por parte del croma no lleva a asimilar sus dinámicas a lo que Contreras y Marín (2022) definen como “visualidad algorítmica”. En efecto, no es un simple fondo neutro sobre el que se proyectan figuras; funge, por el contrario, como operador coreográfico y semiótico. En la figura 1, el presentador aparece sumergido en un espacio vacío donde emergen en tiempo real imágenes, textos y datos estadísticos que no representan un mundo externo; modulan afectos y ritmos visuales sincronizados con el cuerpo. En este paradigma las imágenes pierden su estatus representacional, simbólico y semiótico y se convierten en agentes activos que regulan los flujos informativos al interior de un sistema gestionado por algoritmos (Suriyapong, 2024). Esta visualidad se caracteriza “por la percepción artificial y el orden algorítmico de lo percibido” (García-García y Marín-Carrillo, 2025, p. 20).

El croma, en tanto interfaz vacía, no soporta imágenes: las articula en tiempo real, ajustándolas a ritmos, intensidades y trayectorias que responden a lógicas algorítmicas. Su funcionamiento es autónomo respecto a cualquier referencialidad externa: lo que se proyecta sobre él no es representación de un mundo, sino modulación de señales y afectos visuales que buscan sincronizarse con los cuerpos conectados. Esta autonomía técnica le permite funcionar como matriz de ensamblaje y reconfiguración, en la que lo visible es un efecto de procesamiento antes que de percepción. Así, el croma opera como un nodo sensorial programable, capaz de integrar gestos, expresiones y efectos visuales en flujos de significación transitorios y ajustables, modulando, además de lo que se muestra, cómo se debe ver y con qué intensidad se debe reaccionar.

Esta agilidad operativa o “ready made by mobile” (Allard, 2017) es propia de la “mobtextualidad” de TikTok, en la que el dispositivo móvil “puede ser definido como una cámara-stylo” (Allard, 2021, p. 2): se montan, crean, producen, difunden y consumen, de forma intuitiva y en tiempo real, en general, vídeos de quince a sesenta segundos, en formato vertical, realizados con herramientas de tomas directas, integrando efectos visuales, filtros y montajes con sonorización de bibliotecas multimodales que categorizan las tendencias actuales: emoji, stickers, tipografías, música. Esta sobrecarga expresiva del entorno se diluye en bucles audio-script-visuales, estilizados mediante variaciones de velocidad, cortes, transiciones y recursos de montaje coreográfico:

Picar el ojo, lanzar un beso o iniciar un storytime remiten a una dinámica más compleja que Deleuze y Guattari (1980, p. 440) asocian al “ritornelo”: una repetición rítmica que agita el espacio digital, territorializándolo y desterritorializándolo. Funcionalidades como swipe up, roll-up o scroll lo agencian y, al mismo tiempo, “producen fugas” (p. 396). De pantalla en pantalla las interfaces se suceden en una especie de yincana sensorial, donde cada gesto —like, emoji, comentario, gif, hipervínculo— intensifica la circularidad rizomática de estos agenciamientos, incluso dentro de redes fuertemente centralizadas (Allard, 2021, p. 13). Estas transiciones conducen a otras interfaces y, además, imprimen ritmo a nuestras navegaciones, movilizándolo aquello que nos afecta y afecta a las demás personas

(Alloing y Pierre, 2021). En este sentido, podríamos hablar, siguiendo a Barcenilla Román (2024), de una “corpoafectividad” intrínseca a todo acto comunicativo o del enriquecimiento de la experiencia visual y sensorial por parte de las nuevas tecnologías (Ballarini y Delestage, 2024, p. 5).



Figura 2. *Efecto bumerán en TikTok de chico guiñando el ojo.* Nota: Captura propia, archivo de la investigación.

El ritornelo encuentra en el croma su ecosistema y su condición material: un receptáculo sin forma propia, capaz de acoger lo múltiple sin asumir su identidad, operando como matriz generativa de sentido visual y temporal. No sostiene imágenes; las articula en tiempo real, modulando su aparición y desaparición según trayectorias algorítmicas. Su vacuidad es potencia generativa: matriz que permite ensamblar gestos, expresiones y efectos visuales en conglomerados siempre inestables, ajustados a los flujos de circulación de la plataforma. Estos loops hacen que los sujetos se desdibujen y se reconfiguren en el mismo plano algorítmico que el croma y los ritornelos, produciendo subjetividades digitales. Para entenderlas, nos remitimos al concepto de subjectil que Derrida desarrolla. Designa esa figura

intermedia, fronteriza, entre soporte y representación: “ni objeto ni sujeto, ni pantalla ni proyectil, el subjectil se puede transformar en todo eso, estabilizarse en una forma o moverse en otra” (Artaud y Derrida, 2005, p. 29). No es representación ni objeto estable, sino intervalo vibrátil donde lo visible y lo invisible, lo emergente y lo que se diluye, se superponen sin resolverse. En TikTok, los cuerpos digitales se experimentan como subjectiles: trazos porosos que no ocupan lugares fijos, sino que transitan, se recomponen y se deshacen en la lógica rítmica del croma. La figura 3, donde un filtro transforma el rostro humano en una criatura híbrida, ejemplifica este dinamismo:

Las identidades virtuales se definen por las trayectorias algorítmicas en una “materialidad vaporosa” (Didi-Huberman, 2023, p. 38): una textura fluida, atravesada por emociones, afectos y metamorfosis. Cuerpos que se transforman y que se penetran, Didi-Huberman apunta a la preeminencia del “pensamiento espermático [...] regido por un principio líquido de la vida, bastante indistinto” (p. 36).

Las plataformas digitales —TikTok en particular— no ordenan cuerpos; los hacen danzar, disolverse y reaparecer como trazos porosos en un entorno vaporoso. En este medio, los cuerpos no ocupan lugares: los transitan. La política de esta visualidad no corresponde a una emancipación formal, sino a una utopía vibrátil que convive con un fascismo digital de la expresividad: un régimen afectivo (Zamora et al., 2023) que captura impulsos y oscilaciones para encauzarlos sin horizonte ni dirección colectiva. Sin embargo, estas dinámicas no permanecen únicamente en el plano abstracto de la

teoría o de la experiencia sensible; dejan huellas reconocibles en las formas visuales, los ritmos de montaje, los bucles gestuales, las metamorfosis corporales y las relaciones entre cuerpos, interfaces y dispositivos que organizan la circulación cotidiana de los clips.

Por tanto, este artículo parte de un problema doble: cómo describir, sin reducirlas a simples métricas de interacción (Boulloires et al., 2018), las regularidades sensibles que organizan la experiencia visual de TikTok; y cómo poner esas regularidades en relación con categorías teóricas sin cancelar su espesor empírico. De ahí se derivan tres preguntas: qué patrones audiovisuales, rítmicos y técnico-expresivos se repiten con mayor consistencia; cómo se agrupan cuando el corpus es sometido a aprendizaje no supervisado; y de qué modo categorías como croma, ritornelo, subjectil, pensamiento poroso y actores-red permiten interpretarlos. El objetivo general consiste en identificar esos regímenes visuales recurrentes y leerlos como dispositivos plausibles de visualidad algorítmica. Partimos del supuesto interpretativo de que TikTok no organiza sus clips como una dispersión caótica, sino mediante combinaciones recurrentes de ensamblaje, repetición, metamorfosis y modulación afectiva. En dichos contenidos, el croma deja de funcionar como simple fondo técnico para operar como matriz de articulación audiovisual; mientras que los bucles rítmicos, las metamorfosis corporales y la agencia distribuida entre cuerpos, interfaces y dispositivos contribuyen a producir subjetividades porosas atravesadas por una sensibilidad continuamente modulada por la plataforma.

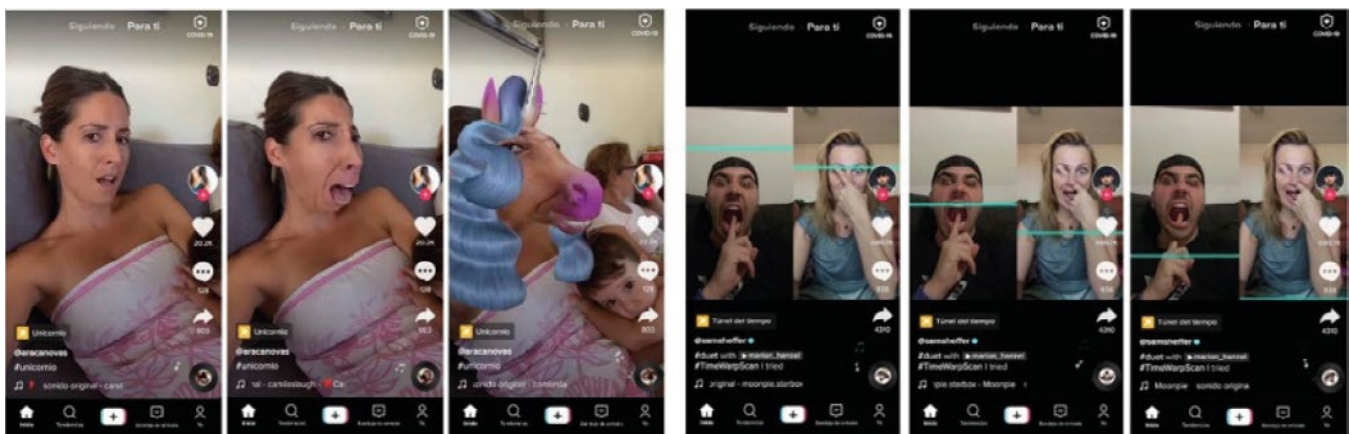


Figura 3. *Metamorfosis de mujer a caballo y cuerpos penetrados en TikTok.* Nota: Captura propia, archivo de la investigación.

2. Metodología

Entrenamos una red neuronal autoorganizada (Self-Organizing Map, SOM) mediante aprendizaje no supervisado en Orange Data Mining sobre una base de datos compuesta por 7.398 tiktoks, recolectados por 24 participantes (investigadores y estudiantes) entre enero y diciembre de 2024. La constitución del corpus respondió a un muestreo intencional orientado a preservar la diversidad formal y expresiva de TikTok, incorporando clips procedentes de tendencias audiovisuales, dinámicas de circulación del feed “Para ti”, variabilidad de filtros y estilos de montaje, así como distintas modalidades performativas presentes en la plataforma. Se excluyeron duplicados, piezas promocionales y vídeos cuya compresión o baja calidad impedía observar adecuadamente los rasgos visuales definidos en el libro de códigos.

Los primeros 242 clips visionados funcionaron como fase exploratoria para la construcción del libro de códigos y la fijación de criterios compartidos de observación. A partir de ese conjunto comenzaron a repetirse regularidades visuales, rítmicas y técnico-expresivas suficientemente estables como para considerar “saturado” el sistema inicial de categorías (Kaufmann, 2016, p. 33); es decir, los nuevos vídeos ya no incorporaban rasgos significativamente distintos a los previamente identificados. Esta fase permitió traducir categorías de alta densidad teórica —como ritornelo, subjectil, pensamiento poroso o actores-red— en indicios visuales observables y codificables dentro del corpus.

Las variables fueron operacionalizadas mediante la identificación de rasgos visuales, rítmicos y técnico-expresivos recurrentes dentro de los clips analizados. El equipo investigador trabajó sobre ejemplos comunes de codificación con el fin de estabilizar criterios interpretativos y reducir ambigüedades entre participantes. Así, el croma (CV4) remitía a fondos sustituidos y ensamblajes visuales; el ritornelo (CE2), a repeticiones gestuales y secuencias rítmicas; mientras que el subjectil (CTR2) se hacía visible en deformaciones, metamorfosis y superposiciones técnicas que impedían fijar el cuerpo como entidad estable. Del mismo modo, el pensamiento poroso

(CAP4) remitía a fragmentaciones y disoluciones entre cuerpo, interfaz y entorno; mientras que los actores-red (CTR3) se identificaban en clips donde la acción aparecía distribuida entre sujetos, objetos, plataformas y automatismos técnicos.

La asignación binaria de valores (0 = ausencia; 1 = presencia) permitió registrar la aparición mínima de estas configuraciones dentro de cada clip, sin asumir que la totalidad conceptual de cada categoría quedara agotada en la variable. En las categorías conceptualmente más densas se asignó valor 1 únicamente cuando concurrían al menos dos indicios observables o un indicio nuclear particularmente inequívoco; en caso contrario, se privilegió una codificación conservadora (0) y el registro del caso como ambiguo.

La submuestra exploratoria inicial de 242 clips cumplió también una función de contraste intercodificador. Sobre ese conjunto, varios integrantes del equipo aplicaron independientemente el libro de códigos con el fin de comparar coincidencias y discrepancias en la asignación de variables. A partir de estas codificaciones se calculó un coeficiente α de Krippendorff de 0,78, valor considerado adecuado para estudios exploratorios de análisis visual y análisis de contenido con variables categóricas e interpretativas (Krippendorff, 2018). Este coeficiente estima el grado de acuerdo alcanzado entre distintos codificadores una vez descontadas las coincidencias atribuibles al azar, comparando el desacuerdo observado (D_o) con el desacuerdo esperado aleatoriamente (D_e):

$$\alpha = 1 - \frac{D_o}{D_e}$$

Valores próximos a 1 indican una elevada estabilidad interpretativa entre observadores, mientras que valores cercanos a 0 reflejan acuerdos atribuibles principalmente al azar. Este procedimiento permitió detectar zonas de fricción interpretativa, revisar ejemplos límite y ajustar colectivamente el libro de códigos empleado en el estudio.

La siguiente tabla sintetiza los principales criterios operativos utilizados durante el proceso de codificación:

Código	Características	Descripción operativa	Tipo	Valores
CV1	Elementos gráficos y textuales (Texto, emoticonos, GIF, fotos, boomerangs, efectos)	Presencia de textos, emoticonos, GIF, fotografías, boomerangs u otros efectos gráficos distribuidos en la pantalla	Discreta	0-4 (cuadrantes ocupados)
CV2	Efectos visuales, filtros y montaje	Uso de filtros o efectos visuales que modifiquen perceptiblemente la imagen	Categórica multinomial	Beauty, Vintage AR, Time Warp, Color Bomb, None
CV3	Formato	Orientación dominante del vídeo	Categórica multinomial	Vertical, horizontal
CV4	Croma	Fondos sustituidos, ensamblajes visuales o integración de capas gráficas que convierten la interfaz en superficie compositiva	Binaria	0 = ausencia; 1 = presencia clara de fondo sustituido o ensamblaje de capa
CE1	Cadencia en bucle (búmeran)	Movimiento repetido, efecto búmeran o secuencia visual reiterativa	Binaria	0 = ausencia; 1 = presencia
CE2	Ritmo (Movimiento oscilatorio)	Repetición rítmica de gestos, sonidos o secuencias audiovisuales que organizan circularmente el clip	Binaria	0 = ausencia; 1 = presencia clara de repetición estructurante.
CE3	Estilización con velocidad de registro	Variaciones perceptibles de velocidad: ralenti, aceleración o alteraciones temporales	Continua	0.0–1.0 según intensidad observada
CE4	Abigarramiento de la escena	Saturación visual, acumulación de elementos o densidad compositiva del encuadre	Discreta	0–4 según ocupación de cuadrantes y densidad visual
CAP1	Interacción entre actores humanos y no humanos	Interacción entre cuerpos, objetos, filtros, interfaz o automatismos técnicos	Binaria	0 = ausencia; 1 = presencia
CAP2	Tiranía de la techné	Predominio de automatismos técnicos, filtros, plantillas o sincronizaciones sobre la acción corporal	Binaria	0 = ausencia; 1 = presencia dominante de condicionamiento técnico.
CAP3	Hormigueo como forma de irradiación de la sensibilidad	Intensificación sensorial mediante texturas, brillos, proximidades táctiles, microestímulos o vibraciones visuales	Binaria	0 = ausencia; 1 = presencia perceptible de intensificación sensorial.
CAP4	Pensamiento poroso	Fragmentación narrativa, superposición de capas o disolución de límites entre cuerpo, interfaz y entorno	Binaria	0 = ausencia; 1 = presencia perceptible de apertura o disolución de límites.
CT1	Swipe-up, roll-up y scroll	El clip facilita interacción con gestos de navegación móvil presentes o sugeridos en el vídeo	Binaria	0 = ausencia; 1 = presencia
CT2	Bucles audio-script-visuales	Repetición sincronizada de texto, sonido e imagen	Binaria	0 = ausencia; 1 = presencia
CT3	Ready Made by Mobile	Producción o interacción expresiva mediada ergonómicamente por el dispositivo móvil	Binaria	0 = ausencia; 1 = presencia
CT4	Caméra-stylo	Uso expresivo del móvil como dispositivo de autoría audiovisual	Binaria	0 = ausencia; 1 = presencia
CTR1	Metamorfosis	Transformaciones visuales o corporales	Continua	0.0–1.0 según intensidad de transformación
CTR2	Subjectiles	Cuerpos o superficies visuales atravesadas por filtros, deformaciones, recortes o superposiciones que impiden fijar una identidad estable	Binaria	0 = ausencia; 1 = presencia perceptible de inestabilidad corporal o visual.
CTR3	Actores-red	Distribución de la acción entre sujetos, objetos, plataformas, filtros y dispositivos técnicos	Binaria	0 = ausencia; 1 = presencia de agencia distribuida
CTR4	Concatenamiento territorial	Relaciones espaciales, geográficas o territoriales presentes en el contenido audiovisual	Binaria	0 = ausencia; 1 = presencia

Tabla 1. Libro de códigos con características y valores para recolección de datos. Nota: Elaboración propia, archivo de la investigación.

El conjunto final se organizó en cinco grupos de códigos: CV (visuales), CE (estéticos), CAP (antropológico-políticos), CT (técnicos) y CTR (transversales). La mayor parte de las variables se codificó de forma binaria, atendiendo a la aparición mínima de determinados rasgos visuales dentro del clip. Otras se registraron mediante escalas discretas relacionadas con densidad compositiva u ocupación espacial del encuadre, calculadas a partir de los cuatro cuadrantes en los que se dividió la imagen; mientras que algunas categorías específicas fueron tratadas como multinomiales, atendiendo a la variedad de filtros y efectos visuales presentes en TikTok. De este modo, cada vídeo quedó representado por un vector de características capaz de sintetizar tanto su composición visual como sus dinámicas rítmicas, expresivas y técnico-afectivas.

Con las muestras organizadas bajo esos criterios se procedió al entrenamiento de la red neuronal mediante modelos de clustering o agrupamiento en Orange. El aprendizaje automático permitió detectar asociaciones recurrentes entre variables, ensamblajes visuales y anomalías dentro del corpus, atendiendo especialmente a ritmos, montajes, velocidades y efectos perceptivos. Inicialmente se utilizó el SOM como herramienta exploratoria para identificar patrones emergentes y relaciones de proximidad entre características.

El análisis de conglomerados mediante el algoritmo K-means fue aplicado a una muestra reducida de 4.957 vídeos, extraída del conjunto total mediante la herramienta Data Sampler, con el fin de optimizar el silhouette score y reducir redundancias estadísticas. Las variables fueron previamente normalizadas para evitar diferencias de escala entre categorías binarias, discretas y continuas. Posteriormente se utilizó el método de inicialización K-means++, que selecciona centroides iniciales bien distribuidos y mejora la estabilidad del agrupamiento. El algoritmo se ejecutó 30 veces y, en cada iteración, se permitió un máximo de 300 refinamientos de centroides hasta alcanzar la configuración óptima. Finalmente se conservó la solución con menor variación intra-clúster, cuya estabilidad fue contrastada mediante replicaciones con semillas aleatorias diferentes.

Clúster	Características predominantes	Descripción técnica	Referente teórico
Cl.1	CE4 (abigarramiento), CV4 (croma), CV1 (elementos gráficos/textuales)	Alta densidad de elementos visuales y saturación de la escena	El croma como <i>chôra</i> : receptáculo que integra exceso y multiplicidad, sin forma propia
Cl.2	CE1 (cadencia en bucle), CE2 (ritornelo), CT2 (bucles audio-script-visuales), CT1 (gestos de navegación)	Repetición rítmica, sincronización de gestos y circularidad perceptiva	El <i>ritornelo</i> deleuziano: territorialización/desterritorialización mediante loops
Cl.3	CV2 (filtros), CE3 (velocidad), CTR1 (metamorfosis), CAP1 (interacción "humano/no humano")	Transformación corporal, estilización técnica y tránsito entre cuerpo y efecto	El subjectil derridiano: superficie de tránsito entre cuerpos y efectos
Cl.4	CAP3 (hormigueo sensorial), CAP4 (pensamiento poroso), CTR3 (actores-red), CAP2 (tiranía de la techné)	Estética de la porosidad, disolución de límites sujeto-objeto	Materialidad vaporosa (Didi-Huberman): cuerpos en flujo, afectividad indistinta

Tabla 2. Clústeres determinados por el entrenamiento de la red neuronal por K-means. Nota: Elaboración propia, archivo de la investigación.

En esta fase de reagrupamiento, los clústeres describen vecindades estadísticas entre variables y permiten reconocer regularidades relativamente estables dentro del ecosistema visual de TikTok. El algoritmo no “encuentra” ritornelos o subjectiles; identifica coocurrencias recurrentes entre rasgos visuales, rítmicos y técnico-expresivos. La lectura teórica interviene posteriormente como una operación hermenéutica delimitada por esas regularidades.

Entre las regularidades detectadas, el croma (CV4) adquiere una relevancia transversal por su capacidad de ensamblar fondos, cuerpos, filtros y ritmos visuales dentro de una misma superficie perceptiva. Su aparición coincide frecuentemente con escenas de alta densidad expresiva (CE4), capas visuales superpuestas y dinámicas de repetición gestual o rítmica (CE1 y CE2), donde la interfaz deja de operar como soporte neutro y comienza a modular activamente la experiencia visual.

El primer clúster agrupa vídeos caracterizados por acumulación de elementos gráficos, saturación compositiva y superposición de capas visuales. Predominan escenas intervenidas mediante ensamblajes visuales y fondos sustituidos (CV4), junto con densidad de textos, efectos y objetos en pantalla (CV1). Esta convergencia configura una lógica de circulación continua donde el croma funciona como interfaz de absorción y redistribución perceptiva: una superficie flexible capaz de integrar multiplicidad sin estabilizarla completamente.

El segundo clúster concentra variables asociadas a repetición audiovisual y sincronización performativa (CE1, CE2, CT2 y CT1). Los vídeos se organizan mediante loops gestuales, reiteraciones sonoras y secuencias de navegación que producen continuidad perceptiva entre imagen, música y movimiento. Esta dinámica remite al ritornelo descrito por Deleuze y Guattari: un

motivo repetitivo que territorializa y desterritorializa el espacio mediante retornos y variaciones continuas.

El tercer clúster reúne variables relacionadas con filtros visuales, transformaciones corporales y estilización técnica (CV2, CTR1, CE3 y CAP1). Predominan rostros intervenidos, cuerpos atravesados por efectos digitales y secuencias donde la acción emerge de la interacción entre usuario, interfaz y automatismo visual. La imagen deja de estabilizar identidades reconocibles y comienza a operar como superficie mutable de tránsito y deformación. Esta dinámica permite aproximarse al concepto derridiano de *subjectil*: una zona intermedia entre soporte y proyección, entre cuerpo y superficie técnica, visible en clips donde filtros, velocidades, recortes y metamorfosis suspenden la fijación estable del cuerpo.

El cuarto clúster agrupa variables vinculadas con porosidad perceptiva, irradiación sensorial y distribución de agencia entre cuerpos, objetos y red (CAP3, CAP4 y CTR3). Corresponde a vídeos donde los límites entre sujeto, interfaz y entorno aparecen parcialmente disueltos mediante fragmentaciones narrativas, proximidades táctiles y superposición de capas visuales. Desde la antropología visual, esta configuración remite a un régimen de lo líquido y lo vaporoso (Didi-Huberman, 2023), donde la performatividad se organiza mediante pasajes, penetraciones y transformaciones facilitadas por los dispositivos. Las plataformas representan cuerpos al mismo tiempo que los hacen vibrar, los distorsionan y los atraviesan mediante flujos ópticos que reformulan continuamente sus contornos. La interfaz se configura así como un entorno sensorial activo donde lo técnico y lo corpóreo se reorganizan mutuamente.

Se puede acceder a las hojas de cálculo, tablas, al proceso de entrenamiento no supervisado en Orange, y a la red neuronal en el siguiente enlace: <https://drive.google.com/drive/folders/1-kIvHX-ffCYizgIHIEy-9nLiZlANTHMc>

3. Análisis de los resultados

3.1. Ritornelo y *subjectil*

La densidad y dispersión observadas en el gráfico permiten reconocer una economía de repetición gestual

sobre la que se despliegan determinadas formas de tránsito visual y corporal asociadas aquí al *subjectil*. Uno de los patrones más consistentes revelados por el algoritmo K-means fue, en efecto, el del *ritornelo* visual, articulado en torno a la variable CE2 dentro de la configuración del clúster 2. La visualización con scatter plot (figura 4), proyectada sobre los ejes CAP2 (x) y CE2 (y), y coloreada por CV1 y CE1, muestra cómo los clips se organizan en conglomerados que exceden la mera proximidad numérica y comienzan a perfilar constelaciones rítmicas y afectivas:

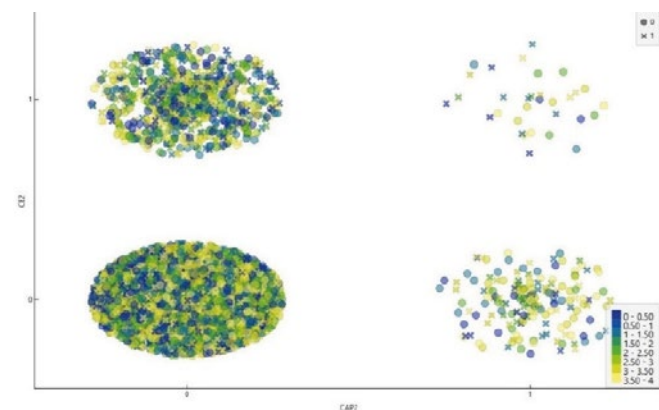


Figura 4. Visualización de CE2 en el clúster 2: *ritornelos performativos y subjectiles*. Nota: Elaboración propia a partir del dataset analizado mediante Orange (K-means, CV1/CE1).

La concentración en las zonas inferiores indica una dinámica de loops coreográficos: giros de cabeza, muecas o guiños en efecto búmeran que generan una tensión oscilante sin resolverse completamente en una forma estable. En este pliegue, el gesto funciona como inflexión desplazada, suspendiendo momentáneamente el sentido y aproximándose a lo que Derrida describe como una “trayectoria caída-cayente”: imágenes que persisten en tránsito, atravesadas por variaciones, retornos y desajustes perceptivos.

En contraste, los puntos más dispersos de las regiones superiores corresponden a clips con ritmos inestables y subjetividades marginales, menos estandarizadas por la lógica algorítmica. Esta dialéctica entre densidad y dispersión refleja cómo la interfaz organiza una tensión entre normatividad y fuga, donde lo repetitivo no es redundancia, sino máquina afectiva de circulación.

La segunda visualización (figura 5), proyectada sobre CAP1, refuerza esta interpretación:



Figura 5. *Dinámica rítmica y estiramientos compositivos en los ritornelos del clúster CE2.* Nota: Elaboración propia a partir de visualización computacional (Orange, scatter plot CAP1/CE3 coloreado por CE2).

A la izquierda, se concentran clips regidos por redundancia gestual, dominados por tendencias; a la derecha, emergen formaciones más abiertas, con gestos imprevisibles y secuencias menos codificadas. Allí, el subjectil derridiano se hace evidente: una superficie inestable donde lo visual aparece y se desvía, “ni sujeto ni objeto, sino intervalo vibrátil entre lo proyectado y lo eyectado” (Artaud y Derrida, 2005, p. 29).

En conjunto, los gráficos evidencian que la repetición no opera como mera reiteración formal, sino como un sistema perceptivo de captura y desfase. El ritornelo, más que un motivo narrativo, funciona como operador visual y afectivo: territorializa a través de bucles normados y, al mismo tiempo, desterritorializa mediante pliegues gestuales que escapan al molde algorítmico. La interfaz, lejos de ser un soporte pasivo, se constituye como espacio de deriva rítmica donde el croma y los gestos componen una coreografía de caídas y retornos.

3.2. El croma como operador algorítmico

Si en el apartado anterior identificamos el subjectil como figura caída-cayente que condensa ritornelos y bucles visuales, ahora analizamos cómo el croma —entendido como interfaz rítmica— se aproxima a la

chóra descrita por Platón en el *Timeo* y replanteada por Derrida como “vacía ubicación de lugar” (Artaud y Derrida, 2005, pp. 76-77). Este fondo sin fondo recibe sin asimilar, aloja sin representar, funcionando como receptáculo de presencias y modulaciones. La visualización en scatter plot (figura 6), generada con K-means y proyectada sobre los ejes CAP2 (horizontal) y CTR2 (vertical), evidencia un espacio densamente poblado en la región inferior izquierda:

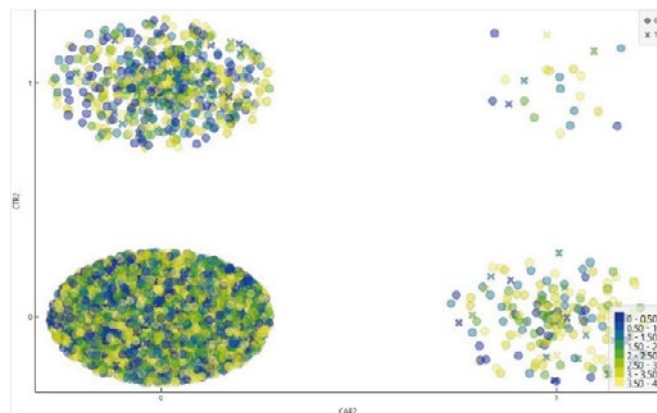


Figura 6. *Vecindad estadística entre CAP2 y CTR2 en el entorno compositivo del croma.* Nota: Elaboración propia a partir del dataset analizado mediante Orange (K-means, CV1/CE2).

Lo que el gráfico deja entrever es una asociación recurrente entre saturación visual, estratificación del fondo y organización gestual de la escena. Aunque la figura 6 no visualiza directamente CV4, sí muestra una zona de vecindad entre CAP2 y CTR2 donde suelen concentrarse clips en los que el croma opera como superficie compositiva. La inferencia sobre el croma se apoya, por tanto, en una coocurrencia estadística y no en una medición aislada de esa variable. Llamamos aquí croma a esa dinámica en la que el fondo deja de operar como simple decorado y comienza a modular la disposición de cuerpos, ritmos y capas visuales. Allí, colores y formas se superponen sin fronteras claras, cartografiando un territorio que resiste la estabilización y que, como la chóra, acoge sin consolidar. No se trata de una saturación armónica, sino de apilamientos heterogéneos, de un espacio atravesado por gestualidades repetitivas y afectivas que permanecen en tránsito. Las trayectorias verticales (CTR2) intensifican esta lógica de desplaza-

miento, mostrando dispositivos performativos donde cuerpos y superficies visuales parecen entrar continuamente en procesos de transformación y recomposición.

En este sentido, el croma deja de percibirse como fondo pasivo y adquiere la forma de una membrana dinámica que articula cuerpos, ritmos y afectos. La interfaz no organiza simplemente lo visible: participa activamente en su ensamblaje, catalizando bucles performativos y configuraciones de visualidad algorítmica.

La visualización MDS (figura 7) añade matices a esta interpretación. El color se asignó a CV1 (contenido visual), la forma a CE3 (estilización por velocidad de registro que provoca intensificación expresiva) y el tamaño a CTR1 (metamorfosis). La distribución resultante no responde a proximidades narrativas tradicionales, sino a distancias calculadas algorítmicamente:



Figura 7. Visualización MDS del dataset de TikTok.

Nota: Elaboración propia con Orange (MDS, CV1 como color, CE3 como forma, CTR1 como tamaño).

Esto encarna el principio de “percepción artificial” (Contreras y Marín, 2022): la mirada no ordena lo visible; se cristaliza, antes aun, por la operación técnica del sistema. El MDS traduce esa autonomía en un mapa perceptivo donde los conglomerados se generan por cálculos invisibles al ojo humano, instaurando un régimen de visibilidad distinto al de la experiencia sensible.

El Box Plot (figura 8), centrado en la variable CE3 (carga expresiva), complementa esta perspectiva. Al comparar medianas por subgrupos de CV1, se observan diferencias que indican mayor densidad expresiva en ciertos contenidos, especialmente en aquellos con filtros de belleza o efectos AR:

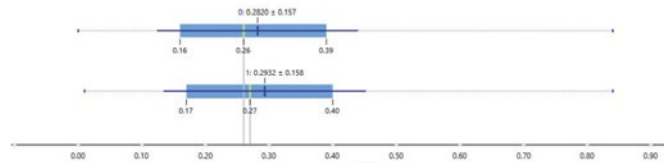


Figura 8. Box Plot de CE3 por clúster K-means. Nota:

Elaboración propia con Orange (Box Plot, Variable = CE3, Subgroup = CV1, Display = Compare medians).

Sin embargo, la apertura de las cajas y la amplitud de los bigotes subrayan la heterogeneidad interna: ninguna forma se impone ni se estabiliza, en coherencia con la lógica de la chóra.

En suma, las tres visualizaciones permiten leer el croma como un espacio de acogida intensiva y reordenamiento algorítmico. Allí, las imágenes dejan de ser representaciones simbólicas para fungir de operadores activos que regulan flujos, jerarquizan visibilidades y abren campos de atención. La interfaz ya no es un decorado acartonado y se define por su topología inestable donde la visualidad se despliega como un proceso de ensamblaje y disolución constante.

3.3. Vaporización del subjectil

La aplicación de K-means al dataset permitió identificar cuatro clústeres, validados mediante el método del codo y el coeficiente de silhouette. En la figura 9 se observa un scatter plot donde los efectos visuales (AR, Beauty, Color Bomb, None, Time Warp y Vintage) se proyectan sobre los ejes CE2 (dimensión estética expresiva) y CAP1 (interacción entre actores humanos y no humanos). La distribución revela dos lógicas complementarias: en la zona inferior predominan conglomerados densos, asociados al uso reiterado de filtros estandarizados; mientras que en los cuadrantes superiores emerge una dispersión mayor, atravesada por estructuras más heterogéneas y abiertas a procesos de experimentación estética:

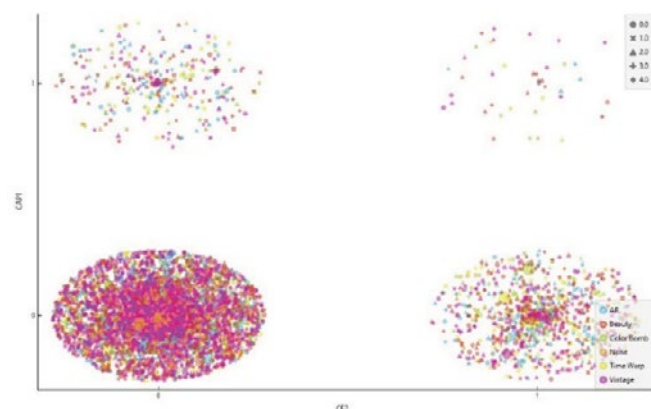


Figura 9. Distribución de efectos visuales y categorías de aparición (CE2 vs CAPI). Nota: Elaboración propia con Orange sobre dataset de TikTok.

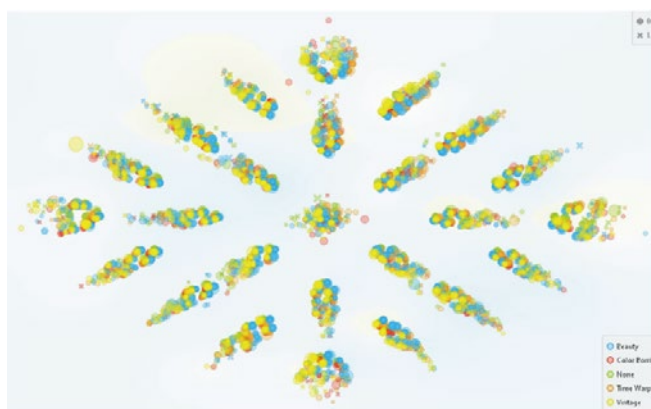


Figura 10. Representación bidimensional mediante escalamiento multidimensional (MDS). Los puntos están coloreados según el filtro aplicado: azul = Beauty, rojo = Color Bomb, naranja = None, verde = Time Warp y amarillo = Vintage. El tamaño de los símbolos corresponde al CTR1 (metamorfosis), mientras que la forma refleja la variable contextual seleccionada. Nota: Elaboración propia con Orange sobre dataset de TikTok.

El concepto de subjectil no nombra aquí la totalidad de la imagen, sino una condición visible en aquellos clips donde la estabilización del cuerpo queda suspendida por filtros, velocidad y metamorfosis concurrentes. Esta inestabilidad en la distribución de las formas no constituye por sí misma una prueba de hibridación ontológica entre cuerpo y técnica; permite, más prudentemente, reconocer zonas de acoplamiento variable

entre filtros, dispositivos y corporalidades digitales. Las trayectorias dispersas del gráfico sugieren procesos de metamorfosis y recomposición visual donde la imagen deja de estabilizar identidades plenamente reconocibles y comienza a operar como superficie transicional de ensamblaje.

La figura 10, obtenida mediante escalamiento multidimensional (MDS, estrés = 0,208), prolonga esta dinámica en un espacio perceptual alternativo. A diferencia del scatter plot, que depende de dos ejes concretos, el MDS organiza las distancias de manera global, lo que permite identificar constelaciones radiales de proximidad estadística. Cada agrupamiento muestra afinidades locales entre filtros, pero sin consolidar límites estables. La geometría se dispersa y se siente vibrátil: los filtros se comportan como intensidades móviles que se aproximan y se separan en configuraciones transitorias:

Ambas visualizaciones apuntan a una misma conclusión: la interfaz de TikTok no organiza lo visual como una estructura cerrada, sino como un campo de condensación estética y afectiva. Los filtros actúan como tecnoprótesis (Beato et al., 2024), en la línea de las “agencias no humanas” de Latour (2008), mediando nuevas identidades y expandiendo la experiencia corporal. La topología resultante dibuja lo que podría definirse como antro-po-digital por afinidad: un espacio donde lo humano y lo técnico se enlazan en proximidades efímeras, en disoluciones sucesivas y recomposiciones inacabadas.

En este sentido, la vaporización del subjectil no equivale a desaparición, sino a transformación constante: las imágenes, lejos de estabilizarse como representaciones, se convierten en superficies transitorias donde la materialidad corporal y los efectos técnicos se integran hasta el punto de confundirse. La interfaz funciona, entonces, como un laboratorio rítmico de intensidades en el que lo digital funge de vector de las afectividades y metamorfosis.

3.4. Análisis de los outliers

La segmentación del corpus mediante K-means permitió aislar patrones dominantes en las formas audiovisuales de TikTok, organizándolos en clústeres según su proximidad multivariable. Sin embargo, no todos los

clips se integran de manera estable en estas regularidades: algunos permanecen en zonas periféricas del modelo como outliers, es decir, desviaciones estadísticas que no terminan de adherirse a los centroides principales. Más que interpretarlos inmediatamente como formas de resistencia, resulta más preciso reconocer en ellos configuraciones de baja integración algorítmica, fragmentos visuales que persisten en los márgenes de las tendencias dominantes. La lectura filosófica que proponemos se despliega precisamente sobre esa distancia estadística, explorando el modo en que ciertos clips adquieren la forma de restos, intervalos o desajustes dentro de la organización perceptiva de la plataforma. No son errores del sistema; estos outliers funcionan como residuos significativos de su propia lógica de clasificación:

Ejemplos como tiktok_608 (Beauty) o tiktok_1342 (Beauty), con valores atípicos en CE3 (0,58 y 0,48 respectivamente), muestran combinaciones disonantes: recurren a filtros populares y a códigos frecuentes, pero la ejecución no coincide con las tendencias dominantes. La anomalía no reside en la forma explícita, sino en su topología: se sitúan en zonas de baja densidad, sin adherirse a la lógica de saturación y repetición que estructura la plataforma.

Estos outliers no constituyen una estética alternativa ni una subcultura crítica. Su potencia está en la ambigüedad: demasiado convencionales para generar ruptura, pero demasiado irregulares para integrarse en los moldes algorítmicos. Siguiendo a Simondon (2013), pueden leerse como estados preindividuales: intensidades no cristalizadas, que aún no devienen forma. Operan como restos en tránsito, señales de una inestabilidad que el sistema no logra absorber.

En tiktok_1342, la combinación de CE1, CE2 y CE3 con un CE4 intermedio produce un montaje sin clímax: la narración se interrumpe antes de consolidarse. En tiktok_608, la puntuación alta de CE3 no construye un exceso estético, sino un gesto expresivo fallido, incapaz de acumular densidad visual. Ambas piezas persisten en una liminalidad que no se viraliza, pero tampoco desaparece.

Estos residuos encarnan lo que Guattari (1992) llamó máquinas deseantes: no operan en el plano de la representación, sino en las fisuras de los dispositivos, desde donde brotan subjetividades precarias. Su polí-

tica no es frontal, mas sutil: no interpelan ni resisten, simplemente permanecen como ruido menor en la maquinaria algorítmica.

La utopía hormigueante que evocan no busca redención ni antagonismo, sino corrosión desde dentro. Frente al fascismo digital, que organiza el campo perceptivo mediante repeticiones compulsivas y afectivas, los outliers se inscriben en una temporalidad distinta: lo infra-leve, lo que no sincroniza, lo que se sustrae al loop optimizado. Persisten como zonas de no-pertenencia, recordando que incluso en el espacio más controlado se abren fisuras, intervalos y desajustes donde lo inesperado aún puede habitar.

	ID	CV1	CV2	CV3	CV4	CE1	CE2	CE3	CE4	CAP1	CAP2	CAP3	CAP4	CT1	CT2	CT3	CT4	CTR1	CTR2	CTR3	CTR4
1	tiktok_126	3	Time Warp	1	1	1	0	0.10	4	0	0	0	0	1	1	1	0	0.05	1	0	0
2	tiktok_196	2	None	1	1	0	0	0.49	2	1	0	0	0	1	1	1	0	0.29	0	0	0
3	tiktok_226	0	Vinlage	1	0	1	1	0.37	2	0	1	0	0	1	1	1	0	0.01	0	0	0
4	tiktok_264	0	Color Bomb	1	0	0	1	0.34	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0.10	1	0	0
5	tiktok_271	2	Time Warp	1	1	1	1	0.14	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0.01	0	0	0
6	tiktok_433	3	AR	1	0	0	1	0.40	2	1	0	0	0	1	1	1	0	0.12	0	0	0
7	tiktok_608	0	Beauty	1	1	0	0	0.58	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0.16	1	0	0
8	tiktok_643	4	Vinlage	1	0	1	0	0.29	3	0	0	0	0	1	1	1	0	0.60	1	1	0
9	tiktok_716	3	AR	1	1	0	0	0.61	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0.04	1	0	0
10	tiktok_855	3	Beauty	1	1	0	0	0.16	2	1	0	0	0	1	1	1	0	0.05	0	0	0
11	tiktok_1025	0	Vinlage	1	0	1	1	0.60	3	1	0	0	0	1	1	0	0	0.23	1	0	0
12	tiktok_1045	2	Vinlage	1	0	1	0	0.50	4	1	0	0	0	1	1	0	0	0.38	1	0	0
13	tiktok_1184	1	Beauty	1	1	1	0	0.18	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0.19	1	0	0
14	tiktok_1203	2	Vinlage	1	0	0	1	0.37	4	1	0	0	0	1	1	0	0	0.01	1	0	0
15	tiktok_1231	2	Time Warp	1	0	1	0	0.12	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0.33	1	0	0
16	tiktok_1237	0	AR	1	1	1	0	0.05	2	1	0	0	0	1	1	0	0	0.04	1	0	0
17	tiktok_1283	4	Beauty	1	1	1	0	0.04	2	1	0	0	0	1	1	0	0	0.37	1	0	0
18	tiktok_1301	4	AR	1	1	0	0	0.21	3	1	0	0	0	1	1	1	0	0.00	0	0	0
19	tiktok_1342	0	Beauty	1	0	1	1	0.48	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0.03	1	0	0
20	tiktok_1352	0	Color Bomb	1	0	1	1	0.38	4	0	0	0	0	1	1	1	0	0.02	0	0	0

Figura 11. Outliers. Nota: Elaboración propia con Orange sobre dataset de TikTok.

4. Conclusión (posdata de algo que está por escribir)

El análisis de los patrones visuales extraídos mediante K-means nos ha llevado a identificar clústeres que segmentan contenidos y configuran núcleos sensibles de la experiencia contemporánea en las redes. En ese umbral en el que el sujeto no actúa y se limita a reaccionar, donde el tiempo no transcurre —se repite como ritornelo— el sistema visual de TikTok se despliega como una interfaz que amortaja y amontona cuerpos y deseos. El croma, como revisitada chóra platónica, no acoge formas, sino trayectorias, albergando una gestualidad dislocada que, en su reiteración performativa, borra la cronología. El subjectil, en su acepción derridiana, es lo que yace y se proyecta: aquello que nunca se fija pero que sostiene lo que se deja ver, activando una mecánica visual donde lo humano se vuelve residuo vibrante de un sistema sin forma estable. Y es precisamente en esta zona de tránsito donde emerge lo que Didi-Huberman define como materialidad vaporosa: una porosidad entre cuerpo y dispositivo, entre interioridad e interfaz, cuya función representativa se disipa y únicamente atraviesa.

La interfaz no es un escenario; resuena. Los cuerpos amontonados en loops, sometidos al bucle del deseo

como sistema reactivo, dejan de narrar y se establecen como sintientes: un hormigueo somático de lo que podría aún resistir. La experiencia estética se vuelve fisiológica; la imagen, descarga. Y ese sujeto atrapado en la yincana sensorial no es solo el consumidor de contenido: es su co-creador sacrificial (Leone, 2024). No hay distinción nítida entre quien emite y quien responde, como tampoco entre lo proyectado y lo eyectado. En ese bucle sin origen ni final, como diría Camus (1942), Sísifo ya no empuja la roca: se desplaza con ella, en su caída constante, desde el verde del croma hacia la opacidad de lo informe.

Desde esta perspectiva, la idea de una utopía hormigueante se erige como una forma inestable de resistencia. Lejos de articularse como proyecto lineal hacia el futuro (Cutter, 2023), se desliza como resto persistente en los intersticios de la repetición. No tiene horizonte ni programa: se manifiesta como temblor periférico, como reverberación mínima en la superficie saturada del sistema. A diferencia de las utopías modernas del comunismo o algunas manifestaciones del fascismo, como el futurismo (Mejías y Couldry, 2024), lo hormigueante no convoca la promesa de un hombre nuevo, sino la posibilidad residual de una interrupción —un desvío táctil, un microcorte— en el régimen visual dominante. Su condición errática, diseminada y dis-

continua impide que se territorialice, pero es justamente esa indeterminación la que le permite evadir los mecanismos de captura (Romero Tenorio y Alvarez, 2021).

En ese sentido, el riesgo que aflora no es el de la pérdida del sujeto; se impone suavemente una estetización total de la vida que absorbe incluso sus gestos de fuga. La reactividad constante, la saturación perceptiva y la indistinción entre emisión y recepción diseñan un nuevo tipo de totalitarismo algorítmico: no represivo en su forma, sino difuso, afectivo y sensorial. Se trata de un control por presencia excesiva, no por ausencia; un poder que no prohíbe, sino que estimula hasta la extenuación. Como anticipaba Benjamin (2019), este proletariado sin mercancía ni fuerza de trabajo únicamente exige expresarse. Frente a este escenario, la utopía hormigueante no es redención ni salvación: persistencia mínima de lo improductivo, del deseo que aún no ha sido codificado.

Referencias

- [1] Allard, L. (2017). Partages créatifs: stylisation de soi et appspérimentation artistique. *Communication & Langages*, 194(5), 29-39. <https://doi.org/10.3917/comla.194.0029>
- [2] Allard, L. (2021). D'une boucle l'autre, TikTok et l'Algo-Ritournelle: performer entre rage et ennui en temps de pandémie. En A. Guiler y M. Corinne (Eds.), *Quand le téléphone connecté se fait des films*. Laboratoire LLSTI de l'Université Savoie Mont Blanc.
- [3] Alloing, C. y Pierre, J. (2021). L'usage des emoji sur Twitter: une grammaire affective entre publics et organisations? *Communication & Langages*, 208/209(2), 269-298. <https://doi.org/10.3917/comla.1.208.0269>
- [4] Arnold, T., & Tilton, L. (2019). Distant viewing: Analyzing large visual corpora. *Digital Scholarship in the Humanities*, 34(Supplement_1), i3-i16. <https://doi.org/10.1093/llc/fqz013>
- [5] Arnold, T. y Tilton, L. (2020). Distant viewing toolkit: A Python package for the analysis of visual culture. *Journal of Open Source Software*, 5(45), 1-6. <https://doi.org/10.21105/joss.01800>
- [6] Artaud, A. y Derrida, J. (2005). *Forsennare il Soggettivo*. Abscondita.
- [7] Bail, C. A. (2024). Can generative AI improve social science? *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 121(21). <https://doi.org/10.1073/pnas.2314021121>
- [8] Ballarini, M. y Delestage, C. A. (2024). *Analyse de l'impact des technologies de réalité virtuelle et augmentée dans le spectacle vivant*. PSL Université Paris Dauphine.
- [9] Barcenilla Román, L. (2024). Complejizar la definición de comunicación para explicar mejor la mutación digital: una propuesta desde la corpoafectividad. En K. Meso, A. Larrondo y S. Peña (Eds.), *La revolución de la comunicación: inteligencia artificial y desórdenes informativos. Actas del XVI Congreso Internacional de Ciberperiodismo y Comunicación Digital* (pp. 25-36). Universidad del País Vasco.
- [10] Beato, A. F., Pascoal, P. y Rodrigues, J. (2024). The impact [sic: el original dice "impacto"] of digital media on sexuality: a descriptive and qualitative study. *International Journal of Impotence Research*, 1-11. <https://doi.org/10.1038/s41443-024-00865-y>
- [11] Benjamin, W. (2019). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Alianza Editorial.
- [12] Bouldoires, A., Reix, F. y Meyer, M. (2018). Méthodes visuelles: définition et enjeux. *Revue Française des Méthodes Visuelles*, 1, 10-17. <https://rfmv.fr/numeros/1/introduction/>
- [13] Camus, A. (1942). *Le Mythe de Sisyphe*. Gallimard.
- [14] Contreras, F. R. y Marín, A. (2022). La visualidad algorítmica: una aproximación social a la visión artificial en la era post internet. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(2), 627-647. <https://doi.org/10.5209/aris.74664>
- [15] Cutter, A. D. (2023). *Evolving tomorrow: Genetic engineering and the evolutionary future of the Anthropocene*. Oxford University Press.
- [16] Deleuze, G. y Guattari, F. (1980). *Capitalisme et schizophrénie II: Mille plateaux*. Les Éditions de Minuit.
- [17] Didi-Huberman, G. (2023). *Brouillards de peines et de désirs*. Les Éditions de Minuit.
- [18] Forlano, L. y Glabau, D. (2024). *Cyborg*. The MIT Press.
- [19] García-García, M. y Marín-Carrillo, A. (2025). La investigación sobre inteligencia artificial según los grupos de investigación en comunicación. En J. Sánchez-Navarro y P. Hellín (Eds.), *Inteligencia artificial: retos y oportunidades para la formación y el empleo en el ámbito de la comunicación* (pp. 19-32). Observatorio ATIC 7, Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- [20] Gorostiza, J. (2018). Fachadas y pantallas. Lo real transformado en ficción. *Collectivus, Revista de Ciencias Sociales*, 5(1), 40-62. <https://doi.org/10.15648/Coll.1.2018.4>
- [21] Guattari, F. (1992). *Les trois écologies*. Galilée.
- [22] Hohner, J., Kakavand, A. E. y Rothut, S. (2024). Analyzing radical visuals at scale: How far-right groups mobilize on TikTok. *Journal of Digital Social Research*, 6(1), 10-30. <https://doi.org/10.33621/jdsr.v6i1.200>
- [23] Joo, J. y Steinert-Threlkeld, Z. C. (2022). Image as data: Automated content analysis for visual presentations of political actors and events. *Computational Communication Research*, 4(1), 11-67. <https://doi.org/10.5117/CCR2022.1.001.JOO>
- [24] Jung, S., Murthy, D., Bateineh, B. S., Loukas, A. y Wilkinson, A. V. (2024). The normalization of vaping on TikTok using computer vision, natural language processing, and qualitative thematic analysis: Mixed methods study. *Journal of Medical Internet Research*, 26. <https://doi.org/10.2196/55591>
- [25] Kaufmann, J. C. (2016). *L'entretien compréhensif*. Armand Colin.
- [26] Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4th ed.). Sage Publications.
- [27] Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social*. Manantial.
- [28] Leone, M. (2024). Technology and sacrifice. *Religions*, 15, 1-17. <https://doi.org/10.3390/rel15060692>
- [29] Mejias, U. y Couldry, N. (2024). *Data grab: The new colonialism of Big Tech and how to fight back*. The University of Chicago Press.
- [30] Offert, F. y Bell, P. (2024). IMGS.AI. A multimodal search engine for digital art history. *International Journal for Digital Art History*, 9, 5.28-5.39. <https://doi.org/10.11588/dahj.2023.9.91295>
- [31] Pink, S. (2017). Technologies, possibilities, emergence and an ethics of responsibility: Refiguring techniques. En E. Gómez Cruz, S. Sumartojo y S. Pink (Eds.), *Refiguring techniques in digital visual research* (pp. 1-12). Springer.

- [32] Romero Tenorio, J. M. y Alvarez, W. A. (2021). La máquina de guerra nómada del COVID-19: paisajes estéticos del epidemiocapitalismo. *Trans/Form/Ação*, 44(4), 267-284. <https://doi.org/10.1590/0101-3173.2021.v44n4.22.p267>
- [33] Simondon, G. (2013). *La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Editorial Cactus.
- [34] Smits, T. y Wevers, M. (2023). A multimodal turn in digital humanities: Using contrastive machine learning models to explore, enrich, and analyze digital visual historical collections. *Digital Scholarship in the Humanities*, 38(3), 1267-1280. <https://doi.org/10.1093/llc/fqad008>
- [35] Suriyapong, N. (2024). Aesthetic assemblages and algorithmic identities: TikTok subcultures in the platform [sic: el original dice “plataforma”] economy. *Studies in Social Sciences and Humanities*, 3(1), 82-102. <https://doi.org/10.56397/SSSH.2024.09.05>
- [36] Zamora, R., Suminas, A. y Fahmy, S. (2023). Politicians on TikTok: visual framing and affective communication in Spain and Poland. *Media and Communication*, 11(4), 205-216. <https://doi.org/10.17645/mac.v11i4.6348>
- [37] Ziems, C., Held, W., Shaikh, O., Chen, J., Zhang, Z. y Yang, D. (2024). Can large language models transform computational social science? *Computational Linguistics*, 50(1), 237-291. https://doi.org/10.1162/coli_a_00502

Bio

José Manuel Romero Tenorio es Profesor Titular de Sociología en la Universidad del Atlántico (Colombia). Tiene un doctorado en Filosofía y Artes en la Sorbonne de París y de Comunicación en la Complutense de Madrid. Actualmente cursa el doctorado en IA en la Universidad de Salamanca, con un proyecto en el que aplica la IA al desarrollo sostenible y gestión de suelos en los cultivos de café de la comunidad indígena Inga de Nariño (Colombia). Su propósito es incorporar el conocimiento ancestral a los modelos de Machine Learning, estableciendo vínculos entre la etnografía y las nuevas tecnologías.

Davide Riccardi es doctor en Ciencias Sociales por la Universidad del Norte (Barranquilla), magíster en Relaciones Internacionales por la UNINT (Roma) y MBA en Derecho y Gestión del Deporte por la Link Campus University (Roma). Es profesor asistente

del Instituto Internacional de Estudios del Caribe y docente del programa de Comunicación Social de la Universidad de Cartagena. Ha realizado estancias posdoctorales en Colombia e Italia y ha participado como coinvestigador en el proyecto sobre transformación digital en el sector público financiado por el Ministerio TIC de Colombia. Sus investigaciones abordan la inteligencia artificial, la transformación digital y la comunicación.

Adriano Díez Jiménez es doctor en Geografía Humana por la Universidad de Sevilla (España), máster en Ordenación del Territorio y Estrategias Ambientales por la Universidad de Sevilla, y graduado en Geografía por la Universidad de Nariño (Colombia). Actualmente es profesor del Programa de Sociología en la Universidad del Atlántico (Colombia) y realiza el doctorado en IA en la Universidad de Salamanca. Aplica los sistemas de información geográfica a la parametrización de suelos para determinar su potencialidad agrícola, en el proyecto sobre Agricultura Específica por Sitio en la comunidad indígena Inga.