

Cuerpo, objetos y espacio en la experiencia estética con artes tecnológicas: una aproximación desde la fenomenología

Brayan Nicolás Martínez Sabogal

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de humanidades

Bogotá, Colombia

2025-I

Cuerpo, objetos y espacio en la experiencia estética con artes tecnológicas: una aproximación desde la fenomenología

BRAYAN NICOLÁS MARTÍNEZ SABOGAL

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Filosofía

Director:

Javier Guillermo Merchán Basabe

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de humanidades, departamento de Ciencias Sociales

Bogotá, Colombia

2025

Resumen

En el presente trabajo se propone un análisis de la experiencia estética con artes tecnológicas atendiendo a los aportes filosóficos de la fenomenología. Como punto de partida, se propone definir las categorías fenomenológicas que se consideran fundamentales para el análisis de la experiencia estética, tomando como referencias principales a Maurice Merleau-Ponty y

Mikel Dufrenne. Seguido a esto, se propone analizar el lugar del cuerpo en dicha experiencia a partir de categorías como percepción, objeto artístico y objeto estético. En el tercer capítulo se parte del marco fenomenológico trazado para analizar las transformaciones espaciales que se han dado con la incorporación de la tecnología a la producción y exhibición del arte, en este punto, el diálogo se establece con la filosofía neomaterialista de Nicolas Bourriaud y su estudio de una estética relacional. Por último, se propone el estudio de caso de Bogotrax, un laboratorio de ciudad en el que se expresan las modificaciones espaciales y corporales del arte tecnológico contemporáneo.

Abstract

This paper proposes an analysis of the aesthetic experience with technological arts, drawing on the philosophical contributions of phenomenology. As a starting point, it aims to define the phenomenological categories considered fundamental for analyzing aesthetic experience, with primary references to Maurice Merleau-Ponty and Mikel Dufrenne. Following this, the role of the body in such experience is analyzed through categories such as perception, the artistic object, and the aesthetic object. The third chapter builds on the phenomenological framework to examine the spatial transformations that have occurred with the incorporation of technology into art production and exhibition. At this point, a dialogue is established with the neomaterialist philosophy of Nicolas Bourriaud and his study of relational aesthetics. Finally, the case study of Bogotrax is proposed a city laboratory that reflects the spatial and bodily modifications of contemporary technological art.

Tabla de contenido

Resumen.....	3
Introducción.....	6
Capítulo 1. El cuerpo y los objetos de las artes tecnológicas: percepción e individuación en la experiencia estética contemporánea con artes tecnológicas	17
1.1 Objeto artístico y objeto estético	17
1.2 La enajenación de los objetos técnicos y sus implicaciones estéticas	22
1.3 El modo de ser autónomo de los objetos en artes tecnológicas	27
Capítulo 2. El espacio en la experiencia estética con artes tecnológicas: nuevos lugares para la relación entre el cuerpo y materia	29
2.1. El espacio de las artes tecnológicas como espacio vivido	30
2.2. Estética relacional: espacio, videoinstalación y comunidad	32
2.3. Espacios fronterizos: las artes tecnológicas y lo común	34
3.1. Prácticas de educación expandida: una apuesta por democratizar las artes tecnológicas en el espacio urbano	39
3.2. Radical audio visual experience: la rave como experiencia estética con artes tecnológicas	42
A modo de cierre	45
Bibliografía	47

Introducción

“El espectáculo en general, como inversión concreta de la vida,
es el movimiento autónomo de lo no-viviente...”

- Guy Debord en *La sociedad del espectáculo*

Una docena de televisores están encendidos entre un matorral, la imagen de los aparatos retoña como si se tratara de una flor u otro cuerpo vegetal que nace en aquel jardín. Con *TV Garden*, Nam June Paik anuncia una experiencia estética en la que hay un nuevo vínculo entre cuerpo, espacio y tecnología. La obra de arte ya no aparece enmarcada, la operación con dispositivos digitales es una nueva técnica para la producción de la imagen y el cuerpo de quienes observan ya no está separado, pues el espectador se involucra en el espacio de la obra. *TV Garden*, como bien sucede con otras obras de videoinstalación y arte inmersivo, invita a vivir nuevas relaciones con los objetos del mundo, a pensar nuestros vínculos con la materia orgánica e inorgánica.

Las nuevas obras de arte anuncian una relación entre obra y espectador donde las creaciones ya no poseen belleza en sí mismas ni aspiran únicamente a ello, sino que presentan una apertura a posibilidades fenoménicas que permiten la exploración sobre preguntas de este tiempo. Quien observa obras como *TV Garden* tiene una experiencia estética que es vívida, encarnada. No observa la obra indagando sobre un valor de belleza, antes bien, permite que la obra le interpele su modo de percibir, sentir y habitar el mundo.

Estas nuevas condiciones de producción artística y de experiencia estética han desbordado el alcance analítico que poseían categorías filosóficas tradicionales para el estudio del arte. Es cierto que las obras todavía pueden sentirse, en el sentido kantiano, como portadoras de una finalidad sin fin, como objetos libres de un proyecto¹. Lo problemático sería afirmar que todavía es posible hablar de lo bello, lo sublime y lo pintoresco como categorías que pueden ser operativas al analizar, por ejemplo, el arte tecnológico e inmersivo. En lugar de esto, resulta oportuno analizar las modificaciones que el arte contemporáneo ha generado sobre el cuerpo, el primer lugar de juicio y percepción. Y junto a esto, también es preciso poner atención a los cambios que ha traído al espacio expositivo, pues, como se verá,

¹ Kant aborda la teoría estética principalmente en su *Crítica del juicio* (1992) donde desarrolla la idea del juicio estético como un juicio subjetivo pero con pretensión de universalidad, fundamentado en el *sensus communis* o sentido común compartido entre los sujetos. En esta obra Kant explica que la belleza no reside en las cualidades objetivas del objeto, sino en la capacidad del sujeto para experimentar un placer desinteresado ante una representación. Escribe así “Se puede decir que, entre todas estas tres especies de complacencia, sólo y únicamente la del gusto por lo bello es una complacencia desinteresada y libre” (p. 54).

las obras se adentran en el mundo en lugar de representarlo, cuestionan la distancia que tradicionalmente ha existido entre obra y espectador.

Ir más allá de las categorías tradicionales, aunque no supone negar su aplicación analítica, sí trae algunas preguntas importantes para entender el carácter encarnado y perceptivo del arte contemporáneo. Lo que sucede con las artes tecnológicas, así como con expresiones plásticas recientes, es que suceden en una fuga de la aspiración figurativa y representativa como lo afirma Deleuze en *Lógica de la sensación* (1984). Hoy se dificulta hallar valores como la armonía o la sublimidad en el arte, el valor estético de las imágenes que trae el arte del presente no está únicamente en las obras mismas, sino en la vivencia perceptiva que ocasionan y los diálogos que abren a las comunidades de espectadores.

Las propuestas de video-instalación y el arte expandido, por ejemplo, presentan dislocaciones de objetos técnicos. Dan lugar a un acto de reducción de dispositivos y tecnologías, pues muestran objetos sacados de su mundanidad. Objetos con una presencia performada que interpelan al espectador y su capacidad perceptiva, pues traen imágenes que incitan a *ir a las cosas mismas*². En este caso, incitan a ir a los objetos tecnológicos mismos, pues, al situar dispositivos en espacios de exposición, fuera de su habitualidad, los espectadores mueven su percepción sobre los objetos técnicos que se presentan y reflexionan sobre el aparecer de la tecnología en su dimensión vivida y sensible, tal como se manifiesta en la conciencia, más allá de los juicios previos.

Esto podría afirmarse, en un primer momento, si se atiende a los aportes de Husserl a propósito de la relación con los sujetos y las cosas del mundo, dado que es un marco importante para comprender los posteriores análisis fenomenológicos de la estética y el arte. Como se verá luego, más allá del *ir a las cosas mismas* de Husserl, hay propuestas filosóficas y de análisis estéticos que asumen el proyecto de Husserl por el retorno al mundo y la suspensión del juicio, aunque atienden a factores más allá de la conciencia, como la

² Esta expresión es empleada por Husserl en sus *Investigaciones lógicas* (1999), allí afirma la necesidad de “ir a las cosas mismas” como respuesta a la cosificación de la conciencia del científico positivista, que reducen la experiencia a meros hechos observables sin atender a las condiciones que hacen posible esa observación. Ir a las cosas mismas significa retornar a la experiencia inmediata y originaria de los fenómenos tal como se presentan a la conciencia, dejando de lado prejuicios, interpretaciones o teorías previas.

corporalidad. Merleau-Ponty (2002), dando unos pasos en el terreno que no fue explorado por Husserl, escribe en su análisis de la imagen cinematográfica algo sería determinante para la fenomenología, y puntualmente para la fenomenología de la experiencia estética. Escribe en sus análisis de la imagen cinematográfica “Entonces como ahora, la obra dejará en su espíritu no una suma de recetas, sino una imagen resplandeciente, un ritmo. Entonces como ahora, la experiencia cinematográfica será percepción” (p. 65).

Pensemos, por un momento, en uno de los referentes importantes para el arte tecnológico del siglo XX. Jean Tinguely realizó toda su propuesta artística con la reutilización de máquinas, circuitos y elementos electrónicos reciclados. Las máquinas cinéticas que elaboró, dieron lugar a una experiencia que desborda la contemplación visual y exigen una participación sensorial del espectador. Sus estructuras móviles no se presentan como objetos con una presencia lógica o ajustada al orden de las cosas en el mundo, sino que propician un acontecimiento, una ruptura de las nociones mundanas de quien observa. Tinguely presenta imágenes que parecen ubicar al espectador en los lugares de la producción industrial, como la fábrica. Sus máquinas se presentan como imágenes rítmicas, ambientadas con ruidos que no dejan de ser, precisamente, el sonido del caos industrial en el que permanece una repetición, un cruce cadente de sonidos metálicos. Imágenes en movimiento de objetos que son arrebatados del entramado productivo y se reterritorializan para un mostrar un orden, un ritmo de vida y la relación mundana que establecen los humanos con los objetos técnicos.

Son este tipo de experiencias las que pueden estudiarse provechosamente desde la fenomenología, corriente inscrita en lo que podríamos denominar el giro espacio-corporal de las humanidades y ciencias sociales. Por esta razón, aquí es pertinente precisar primero ¿Qué se entiende por el giro-espacio corporal? Y ¿Cuáles son las categorías de la fenomenología que permiten trazar rutas de análisis a dichas experiencias con artes tecnológicas? Asuntos sobre los que tienen que darse varias consideraciones de partida. Lo primero es que el énfasis sobre el espacio en las ciencias sociales y humanidades se empieza a dar con fuerza durante la década de 1960, con propuestas teóricas que entendían el espacio como algo producido socialmente. Lefebvre, uno de los pensadores del espacio con más incidencia en el siglo XX, explica en *La producción del espacio* (2013) sobre los espacios urbanos que “Son productos

de una actividad donde la economía y la técnica están involucradas, pero van mucho más lejos: son productos políticos, espacios estratégicos” (p.140). Lefebvre presenta el punto de partida de los estudios críticos urbanos, hace una sociología del espacio geográfico para mostrar la manera en que la economía y el poder político crean mundo. David Harvey en *Ciudades rebeldes: del derecho a la ciudad a la revolución urbana* (2013) amplía este interés de crítica geográfica y habla de las acciones posibles para enfrentar la forma capitalista de producir el espacio con la construcción de lugares heterotópicos.

Este giro encabezado por Lefebvre y Harvey ofrece categorías importantes para el estudio del espacio social urbano, e igualmente, han sido teorías revisadas y adaptadas frente a los cambios globales que se han dado en el mundo desde la década de 1960. Las teorías de Lefebvre y Harvey fueron un antecedente para otros estudios espaciales que ya iniciaban el diálogo con asuntos corporales. Tal es el caso de Doreen Massey quien en *Espacio, lugar y género* (1994) sostuvo que la producción del espacio urbano generaba también lugares desiguales en materia de género. Entonces, observó que el espacio no tenía únicamente una producción que sostenía las desigualdades de clase, sino también las desigualdades entre hombres y mujeres. Massey (1994) afirmaba que la experiencia espacial es esencialmente corporal y que, por lo tanto, es una experiencia condicionada por ejercicios de poder que no son únicamente institucionales. El espacio es producido social y políticamente, pero la experiencia de ese acto productivo no es igual para todos. Massey (1994) da un guiño a un debate filosófico importante a propósito de la experiencia en la construcción del conocimiento: el lugar del cuerpo en la formación de ideas y modos de habitar el mundo.

Como Massey (1994), aunque sin el interés sociológico, los fenomenólogos ya hacían posible concebir un vínculo estrecho entre espacio y cuerpo. Husserl en la *Meditaciones Cartesianas* (1996) se interesa por mostrar, entre diversos asuntos, que el cogito cartesiano no puede entenderse al modo de una consciencia separada del mundo, sino como una consciencia intencional, dirigida siempre hacia un afuera. “Toda vivencia tiene un «horizonte» cambiante en su conexión con la conciencia y en las fases de su propia corriente, un *horizonte de remisión* intencional a potencialidades de la conciencia inherentes a la vivencia misma” (p. 93). Este horizonte, el mundo, es el lugar de los fenómenos que rodean cada experiencia consciente. El horizonte garantiza la apertura y manifestación de las cosas

a un *yo*. Una apertura que Husserl (1996) entiende como la capacidad de la conciencia de estar en relación con el mundo y los otros seres

Sin embargo, el énfasis de Husserl en la mente significó que desatendiera el lugar de la percepción encarnada en la experiencia de mundo, pues toma una distancia epistemológica del dualismo de Descartes al recordar el vínculo que existe entre la mente y el objeto, no obstante, sostiene el desinterés por el cuerpo. La propuesta de Merleau-Ponty va orientada en traer el cuerpo al análisis fenomenológico, su argumento en *Fenomenología de la percepción* (1993) es que aquella intencionalidad de la que hablaba Husserl (1996) no nace únicamente de una conciencia descorporizada. Merleau-Ponty (1993) sale totalmente del marco epistemológico cartesiano y entiende la percepción como algo encarnado.

Los movimientos del propio cuerpo están naturalmente investidos de una cierta significación perceptiva, forman los fenómenos exteriores con un sistema tan bien entrelazado que la percepción exterior «toma en cuenta», el desplazamiento de los órganos perceptivos halla en los mismos, si no la explicación expresa, cuando menos el motivo de los cambios que han intervenido en el espectáculo y puede, de este modo, comprenderlos inmediatamente (p.69)

Para Merleau-Ponty (1994) el acto de percepción y aprehensión de los fenómenos del mundo sucede principalmente en el cuerpo. Un cuerpo que no se reduce únicamente a un medio, sino que es el primer lugar de la experiencia vivida. Cuerpo que permanece vinculado a los fenómenos del mundo exterior, a las experiencias espaciales. Merleau-Ponty (1994) traza entonces una diferencia entre el *cuerpo objetivo* y lo que vendría a llamarse el *cuerpo fenoménico*. El cuerpo objetivo es el cuerpo físicamente igual para sí y para los otros, es el cuerpo que puede observarse y ser racionalizado como si se tratara de cualquier objeto acabado. Mientras que cuerpo fenoménico es aquel que permite a los sujetos tener ciertas experiencias de los fenómenos del mundo en la cotidianidad, es un cuerpo interactivo con los fenómenos del mundo, los constituye y se deja constituir en medio de una relación con el espacio exterior. “No es nunca nuestro cuerpo objetivo lo que movemos, sino nuestro cuerpo fenomenal; y lo hacemos sin misterio, pues es ya nuestro cuerpo, como potencia de tales y cuáles regiones del mundo, el que guía hacia los objetos por coger y los percibe” (p. 123). Lo valioso de la postura de Merleau-Ponty (1994) es que explica, con ejemplos constantes,

lo que significa ser un cuerpo, existir encarnadamente en el mundo. Su teoría sostiene que los seres humanos, desde que son arrojados al mundo, tienen una experiencia del espacio que es posible gracias al movimiento y actos como la observación, la escucha y el tacto.

Mikkel Dufrenne en *Fenomenología de la experiencia estética* (1982) brinda algunos elementos que son fértiles para comprender el lugar del cuerpo en la experiencia con objetos artísticos. Lo primero que se debe traer a este análisis, es su distinción entre el objeto artístico y el objeto estético. Para Dufrene, el objeto artístico es la obra en su materialidad, el soporte físico creado por el artista -como un lienzo pintado, una instalación o una escultura- mientras que el objeto estético es aquel que se manifiesta en la conciencia del espectador cuando entra en relación viva con la obra:

El objeto estético es la obra de arte percibida en tanto que obra de arte, la obra de arte que obtiene la percepción que solicita y que merece. Se realiza en la conciencia dócil del espectador; dicho brevemente, es la obra de arte en tanto que percibida (p. 23)

Es decir, el objeto estético no existe de manera autónoma, sino que se actualiza en el acto de la experiencia estética, cuando el espectador percibe, siente y comprende de forma sensible la obra. Esta diferenciación le permite a Dufrenne (1982) mostrar que el sentido del arte no está encerrado en el objeto físico, sino que emerge a partir de una actividad corporal y perceptiva. Si volvemos a la obra *TV Garden* de June Paik, veremos que hay una obra de arte en la que hay un producto del trabajo, un producto con una intención puesta. Pero además y distinto de esto, hay un objeto estético que se consolida únicamente en la percepción, en el espectador. Apunta Dufrenne (1982) “(...) el objeto estético no se puede definir más que con referencia, al menos implícita, a la experiencia estética, mientras que la obra de arte se define al margen de esta experiencia y como aquello que la provoca” (p. 23).

A su vez, Dufrenne (1982) define la experiencia estética como algo que resulta de actos perceptivos y de la aprehensión de un sentido. Lo sensible, más que una actividad de estímulos físicos, es lo que revela el sentido. “Lo sensible se nos da primero y el sentido se ordena a él” (p. 31). Esto puede detallarse en la experiencia de una pieza musical, cuando aquel objeto artístico, que es la composición, produce o altera algo en quien escucha. O también puede pensarse en las obras que presentan el encuentro de sonido e imagen, pues allí se estimula un movimiento perceptivo de la mirada y la escucha. Dufrenne (1982) vuelve la

atención sobre el espectador, sobre el cuerpo que es implicado en una obra; y en ese marco, afirma que el objeto artístico se “estetetiza” cuando logra ser observado, escuchado, sentido. “El ser de la obra de arte no se ofrece sino es con su presencia sensible, que nos permite aprehenderla como objeto estético” (p. 81). El sentido no se deduce ni se construye estrictamente desde el juicio, sino que nace de un modo vivencial.

Por ello, Dufrenne sostiene que la experiencia estética no se reduce a la significación, sino que está determinada por la expresión, entendida como una manifestación sensible del sentido. Es por esto que la obra de arte no se limita a transmitir un significado como si su contenido fuera un mensaje, sino que manifiesta un sentido directamente en la recepción y las posibilidades de lo sensible en los espectadores. Mientras que la significación remite a una articulación racional de signos, la expresión se hace presente en el cuerpo. Los espectadores solo tienen acceso al ser de la obra cuando ella es captada en la sensibilidad, cuando se percibe todo aquello que se ponga en juego en un objeto artístico: imágenes, sonidos, movimientos, palabras, trazos. Siguiendo a Dufrenne (1982)

Esto nos sugiere que la expresión aparece con más intensidad paralelamente al mejor énfasis de lo sensible; el arte solo puede expresar por virtud de lo sensible, y según la operación que transforma lo meramente sensible (el dato en bruto) en sensible estético (p. 174)

Desde esta perspectiva fenomenológica, la experiencia con las artes plásticas y visuales no se limita a una simple observación de su materialidad, sino que sucede con una sensibilidad activa. El objeto estético no está codificado, incluso en su formalidad o en su organización que puede ser de una aprehensión sencilla, solo llega a constituirse como tal en la medida que logra expresar algo para los sentidos o, en otras palabras, en la medida que logra conmover, activar la percepción. Lejos de comprender la obra de arte como un objeto con significación subjetiva, Dufrenne (1982) vislumbra dos procesos importantes para el análisis de la experiencia estética: por un lado, lo productivo del arte, el trabajo materializado y la intención puesta en una obra; y de otro modo, lo experiencial del arte, el acto de aprehensión, lo sentidos captando un objeto. Una obra puede tener un significado que ha sido puesto en el proceso creativo y ese significado puede, a su vez, captarse por el espectador. Pero allí no se agota la experiencia estética. Más allá de la significación, de la convención en

el juicio que pueda hacerse de una obra, el arte también es captado en su expresión, así no posee aspiraciones a representar algo del mundo.

Esta idea se aproxima a algo que Deleuze (1984) ya afirmaba, pues el arte después de la modernidad no parece interesarse por portar un significado, sino que presenta intensidades³. Deleuze (1984) también resaltaba el lugar de la sensación en la experiencia con el arte “Los niveles de sensación serían verdaderamente dominios sensibles remitiendo a los diferentes órganos de los sentidos; pero justamente cada nivel, cada dominio, tendría una manera de remitir a los otros, independientemente del objeto común representado” (p. 26). La experiencia estética, entonces, no prioriza un sentido del cuerpo, sino que moviliza al cuerpo en su totalidad hacia las posibilidades de sensación.

El diálogo entre ambas teorías sucede en la forma de concebir los objetos artísticos, pues, como Dufrenne (1892), Deleuze (1984) considera que el arte no siempre contiene una estructura rígida de significado, no aspira estrictamente a comunicar algo. Esto lo explica con la pintura, “La pintura no tiene ni modelo por representar, ni historia por contar. De ahí que no tenga más que dos vías posibles para escapar a lo figurativo: hacia la forma pura, por abstracción; o bien hacia el puro figural (p. 4). Por esta razón el arte presenta intensidades, y lo que es captado por los sentidos, más que las estructuras formales o compositivas que reflejan la técnica de quien crea, son sus fuerzas. Fuerzas que, en el arte pictórico, se presentan en los trazos, en los movimientos impresos. El interés de Deleuze (1984) en la obra de Francis Bacon es, precisamente, el de captar las intensidades que están puestas en sus obras donde hay una fuga de lo figurativo, la salida de una técnica que aspira a la representación.

El valor de los estudios realizados por Dufrenne (1982) y Deleuze (1984) es que brindan coordenadas para entender los procesos creativos con artes pictóricas. Más allá de Bacon, esta pérdida de la función representativa y la valoración de la sensibilidad, se halla en todos

³ Para Gilles Deleuze, la intensidad es una diferencia pura, no representable ni cuantificable en términos ordinarios. Es la fuerza que produce los fenómenos, aquello que precede y genera lo extensivo y lo cualitativo. Inspirado en filósofos como Spinoza y Nietzsche, Deleuze entiende la intensidad como una fuerza que deviene entre afectación y transformación. Para el arte, la intensidad puede ser entendida en la expresión de la diferencia en las obras: en las fugas de estructuras como la forma o la armonía

los movimientos artísticos del siglo XX. En las imágenes del expresionismo abstracto, por ejemplo, no existen representaciones, sino la manifestación de unas fuerzas, gestos, ritmos, impulsos que se imprimen sobre la superficie. Para Deleuze (1984) la intensidad remite tal acto creativo, pues, la salida de las funciones de la imagen pictórica trae formas de creación de imágenes en un devenir corporal, principalmente, un devenir de su mano:

El problema del pintor no es entrar en la tela puesto que ya está ahí (tarea prepictórica), sino salir, y por ahí mismo salir del cliché, salir de la probabilidad (tarea pictórica). Las marcas manuales al azar le darán una oportunidad. No una certeza, que sería aún un máximo de probabilidad (p. 56)

El pintor, tiene como desafío romper los límites de la representación, de lo reconocible y probable, para dar lugar a lo imprevisto, a lo intensivo, a un mundo autónomo en el sentido señalado por Merleau-Ponty (2002). Las marcas manuales al azar son, si se piensa en el *action painting*, movimientos de ruptura, gestos que germinan en escapada de la forma fija y traen nuevas presencias al mundo. Así, los expresionismos ofrecen, no una iconografía, sino una serie de intensidades, devenires pictóricos. Quien observa una obra de Jackson Pollock o Anselm Kiefer, no accede a una representación, tampoco accede a imágenes de las que tenga una previa impresión, un registro que le remita al mundo de la vida. Precisamente, el desafío que se presenta aquí es entrar en aquella intensidad de la imagen, dejarse afectar. El desafío del espectador está en abrirse a aquellos mundos que se presentan y pueden ser tan totalmente distintos del mundo ordinario.

Ahora bien, la necesidad de traer a la presente investigación estas filosofías del arte, atiende a varias razones. Lo primero, es que se hace necesario comprender la salida de la obra de arte de la función representativa, pues esto no significó, únicamente, nuevas formas de constituir la imagen -libre de la figura, de representación, del cliché- sino que supuso un interés por experimentar sobre el espacio de la obra y sobre su materialidad; la imagen que se fuga de la función bien puede hallarse en el arte pictórico, pero se encuentra también en otros objetos estéticos contemporáneos. Lo segundo es que estas reflexiones hacen énfasis en la importancia del cuerpo en el acto creativo y en lo experiencial. Por un lado, nos hablan de una creación que sucede libremente, que no atiende a nada más que a fuerzas puestas en la mano, en palabras de Deleuze (1984) “Como si la mano conquistara una independencia, y

pasara al servicio de otras fuerzas, trazando marcas que no dependen de nuestra voluntad ni de nuestra vista” (p. 59). Y por otro lado, estas reflexiones abren el camino para que pensemos la manera en que el cuerpo siente las obras y las procesa con sus sentidos o, en otras palabras, abren el camino para comprender aquello que Dufrenne (1982) llamaba la constitución del objeto estético.

Una de las ideas que se sostendrá en este trabajo, es que el arte tecnológico interpela los sentidos como bien lo hacen las obras pictóricas que se fugan de la aspiración figurativa o representativa, pues ambas formas de arte despliegan experiencias que se dirigen directamente al cuerpo como campo perceptivo. Si volvemos a *TV Garden* veremos que hay un conjunto de objetos tecnológicos que son sacados de toda función para ser reterritorializados en un espacio inédito. La fuerza de esta obra está en la materialidad, en las plantas y los dispositivos que parpadean entre imágenes de la danza, del espectáculo y la cultura oriental. Y más allá de su resplandor digital, la intensidad de la obra también se manifiesta en los cuerpos vegetales, en la vida que germina entre las pantallas.

Con este marco en cuenta, vale la pena pensar en algunas preguntas que guiarán el capítulo que se presenta a continuación, algunas de estas preguntas son ¿Qué sucede con el cuerpo y la percepción en la experiencia con artes tecnológicas? ¿De qué manera estas artes han implicado transformaciones del espacio de las artes? ¿Cómo los objetos técnicos pasan a ser objetos estéticos?



Capítulo 1. El cuerpo y los objetos de las artes tecnológicas: percepción e individuación en la experiencia estética contemporánea con artes tecnológicas

1.1 Objeto artístico y objeto estético

Todas las artes requieren de un cuerpo que perciba, que se afecte y que se sitúe frente ellas, pero no todas convocan al cuerpo del mismo modo. Al respecto, un primer elemento que conviene señalar es que resulta necesario que se caractericen los dos cuerpos implicados alrededor de la obra de arte. A partir de la distinción realizada por Dufrenne (1982) entre objeto artístico y objeto estético, es necesario reconocer que existe el cuerpo del artista y el cuerpo del espectador. El cuerpo del artista, primero, debe entenderse como poseedor de una sensibilidad actante, productiva, siguiendo a Deleuze (1984) en este cuerpo la intensidad está puesta en el movimiento y su creación deviene entre fuerzas que nacen del movimiento físico⁴, o en palabras de Dufrenne (1982) refiriéndose al artista “No piensa en la idea de la obra, piensa en lo que hace y en la medida que lo hace (...) solo conoce lo que ha querido cuando, después de hecho, lo percibe y lo considera definitivo” (p. 73).

Por otro lado, está el cuerpo del espectador cuya experiencia con la obra de arte distinta. El espectador no tiene una sensibilidad productiva del objeto estético, sino que lo ejecuta mediante su percepción. El espectador accede a la obra en su plano de formas, ritmos, imágenes. Abre su percepción al objeto estético para realizar el último movimiento de una obra: su ejecución solo nace en una correspondencia con los sentidos. Es el espectador quien ejecuta la obra, pues, como apunta Dufrenne “El objeto no existe en su existencia propia más que con la colaboración del espectador, y el mismo artista debe hacerse espectador para acabar su obra” (p. 55). Esta diferencia sucede por algo que ya señalaba Merleau-Ponty (1996): la percepción es siempre encarnada. Cada cuerpo percibe de forma distinta porque habita el mundo desde una posición singular. Pero no se trata solo de una posición estática

⁴ Más allá de las artes pictóricas, es oportuno pensar en el cuerpo del artista y la intensidad en otras artes. Cuando el músico toca pieza, se está dejando afectar por las potencias del ritmo, del timbre o de la vibración, todo ello traducido en una composición. Su cuerpo responde a esas fuerzas: la presión de un pedal, la fuerza de un golpe, la cadencia de la respiración, el roce de una cuerda, hay un cuerpo que se mueve con una sensibilidad productiva.

en el espacio, sino de una situación dinámica, en constante movimiento. Para Merleau-Ponty, el cuerpo no es un punto fijo, sino una apertura al mundo que se actualiza a través del desplazamiento, del ritmo sobre el mundo. El movimiento no es un añadido a la percepción, sino su condición misma: percibimos moviéndonos y nos movemos para percibir. Es en la movilidad del cuerpo donde se despliega la experiencia sensible, ya que el mundo se revela en función del ángulo desde el que lo abordamos, del gesto que lo toca o lo esquiva. La percepción encarnada no solo está determinada por el lugar que ocupa un cuerpo, sino por el modo en que ese cuerpo se despliega en el espacio, se abre al mundo. En este sentido, la singularidad perceptiva de cada cuerpo no es solo una cuestión de diferencia biológica o cultural, sino de trayectoria vivida, de memoria corporal, de manera de estar en movimiento en el mundo.

Por esta razón, tanto el artista como el espectador entienden la obra desde su cuerpo fenomenal, por lo que su relación con ella es singular e irrepetible. Hablamos así de dos intencionalidades sobre el objeto, pues el artista crea en medio de una actividad que solo llega a comprenderse cuando acaba su obra, y en el proceso, su cuerpo siente, organiza y proyecta entre la productividad sensible. El espectador, por su parte, percibe activamente, crea la obra desde su posición receptora, reconstruye relaciones, y en ese acto perceptivo, irrepetible y situado, la obra se actualiza, cobra un sentido. Detalla entonces Dufrenne (1982)

Pero “ejecución”, es posiblemente un término que dice demasiado, pues no se trata de producir algo sensible, sino de percibirlo; este concurso que el espectador aporta, que todo espectador aporta a cualquier tipo de arte, es el de la percepción estética que revela el objeto estético (p. 92)

El espectador participa activamente en la aparición del objeto estético. Así, ejecutar la obra significa completar su potencia expresiva en un encuentro vivo, con la percepción como un acto sensible. El espectador, al ver, oír o habitar una obra, la despliega; es gracias a su cuerpo que se actualiza como fenómeno. Por esta misma razón es que se afirma la dificultad de que el objeto estético posea un significado y brinde coordenadas para que se pueda articular un mensaje. La experiencia del artista y del espectador nunca será igual, e incluso frente a la obra terminada, cuando el artista llega a ser espectador, ambos tendrán movimientos perceptivos distintos. Sin embargo, para Merleau-Ponty, a pesar de que la

experiencia sea distinta en cada cuerpo, también implica intersubjetividad. Es decir, la experiencia también deviene en relación con los otros. Dicha intersubjetividad no se basa en una coincidencia exacta de perspectivas o modos de percibir el mundo, sino en la posibilidad de un entrecruzamiento de sentidos, una apertura a la experiencia del otro que se hace posible precisamente porque se comparte un mundo percibido.

En el ámbito del arte, esta concepción cobra una importancia que luego resaltaría Dufrenne: la obra no es un objeto aislado que transmite un significado unívoco, sino aparece como un fenómeno que se actualiza en la relación sensible entre quien crea y quien percibe. El gesto del artista, el trazo, el color, la composición, no son meros datos visuales, sino expresiones encarnadas que se dirigen a otro cuerpo que también siente y percibe. Es por esto que los fenómenos artísticos como la imagen, el sonido y el movimiento son intersubjetivos en la medida en que emergen en ese espacio compartido entre el cuerpo del creador y el del espectador. Escribía entonces Merleau-Ponty sobre los sujetos implicados y la recepción en el arte literario en sus *Notes des cours au Collège de France: 1958 – 1959* (2011)

(...) no vivimos con la conciencia de que cada uno sería un Yo inalienable e insustituible, sino con hombres dotados de un cuerpo verbal y que intercambian ese cuerpo verbal. Cada uno puede ser, en el momento siguiente, Yo, Tú o Él o (lo que es aún otra cosa) elemento de un Nosotros, Ustedes o Ellos y eso ante sus propios ojos. En tanto que nosotros vivimos en el lenguaje, no somos solamente Yo, usamos todas las personas gramaticales, somos como su entrecruzamiento, su cruce, su racimo (p. 215)

Merleau-Ponty sugiere que no vivimos como entes encerrados en un "Yo inalienable", sino como cuerpos que se abren, se exponen e intercambian percepciones en una red continua de relaciones: somos, como bien señala, un cruce entre el Yo, el Tú y el Él, es decir, un ensamblaje vivo de posiciones posibles en el tejido de experiencias⁵. Esta concepción no solo

⁵ De acuerdo con Merleau-Ponty (2011) es el lenguaje el que posibilita este intercambio perceptivo entre cuerpos. La palabra no es solo un instrumento, sino la condición misma de apertura y relación. Es así como el Yo se descentra, se expone y se enlaza con el Otro en el tejido compartido de las experiencias en el mundo. Para el caso del arte, esto se expresa puntualmente en las respuestas a preguntas como ¿Qué siento yo con esta obra y qué sienten los otros? ¿Qué perciben los espectadores y qué intención tenía el artista?

redefine la intersubjetividad como una experiencia encarnada y mutable, sino que tiene profundas implicaciones para pensar el arte y su recepción, como bien lo muestra Merleau-Ponty (2011) con la literatura. En el arte, como ya vendrá a indicarlo Dufrenne (1982) esta intercorporeidad se manifiesta en la forma en que una obra no pertenece solo al artista ni al espectador, sino que acontece entre ellos.

No se trata de transmitir un contenido fijo de un yo a otro, sino de compartir una experiencia sensible que se actualiza en cada encuentro. El artista, al crear, no lo hace desde un Yo puro, sino desde esa apertura donde resuenan voces, gestos, memorias y miradas que lo atraviesan. A su vez, el espectador no recibe la obra desde una exterioridad objetiva, sino desde su propia condición corporal y sensible, que lo vuelve parte de ese “nosotros” al que alude Merleau-Ponty (2011). Es por esto que el arte no representa la intersubjetividad, sino que la encarna: en una pintura, una performance, una instalación o una danza, se da esa posibilidad de ser aquellos Yo, Tú o Él, de entrar y salir de posiciones, de ser afectado y afectar. Las relaciones perceptivas ya no son simplemente actos individuales de captar el mundo, sino formas de coexistencia sensorial, modos de estar con otros en un espacio compartido donde el sentido no se impone, sino que se construye co-perceptivamente.

Esta diferencia entre los cuerpos implicados en la obra de arte también fue abordada por John Dewey en *El arte como experiencia* (2008). Su definición de experiencia estética no dista mucho de su propuesta filosófica. Vale recordar que, para él, los sujetos conocen a través de interacciones que tienen con el mundo y sus fenómenos. Para Dewey, la naturaleza y los objetos del mundo solo llegan a conocerse través de la experiencia directa y activa. Desde su perspectiva, la experiencia no se limita a un acto cognitivo o sensorial pasivo, sino que constituye modos de vivir y adaptarse, supone un cúmulo de registros en el cuerpo que permiten el sostenimiento de la vida. Para Dewey (2008) el individuo reconstruye continuamente su relación con el mundo; relación que acontece entre la actividad y la sensibilidad, el *hacer* y el *sufrir*. Algo que se traslada, también, a su forma de entender la experiencia estética, que igualmente es definida en este sentido vivencial.

Para Dewey (2008) el artista crea, pero también se afecta con las tensiones implicadas en su proceso creativo. De un modo semejante, en el mundo de arte, el espectador no solo se afecta con la obra sino que también *hace* al involucrarse activamente en la interpretación,

como ya señaló Dufrenne (1982) con el acto de ejecución. Dewey (2008) enfatiza que la experiencia estética sucede en una transacción dinámica donde artista y espectador asumen los roles del *hacer* y *padecer* para que la obra se consume, alcance la unidad⁶. Apunta entonces “La experiencia está limitada por todas las causas que interfieren con la percepción de las relaciones entre padecer y hacer” (p. 52). La experiencia estética, desde su perspectiva, no es muy distinta de las experiencias cotidianas, pues ambas comparten un proceso de aprehensión semejante, en ambas hay formas de acción y afección⁷.

Dado este marco, contamos con varios elementos que permiten una primera comprensión del cuerpo espectador, la percepción y el objeto estético. Lo primero que se ha señalado es que, desde la fenomenología, la corporalidad alrededor de la obra de arte remite a dos movimientos, el de quien crea y el de quien siente la obra finalizada: algo que atiende a su vez, a la diferencia trazada por Dufrenne (1982) sobre el objeto artístico y el objeto estético, diferencia en la que reposa una reflexión sobre la intersubjetividad. Junto a esto, se ha afirmado que dos hay procesos distintos de percepción de la obra y que la experiencia estética no aparece en una transmisión lineal, sino que es dinámica (Dewey, 2008). Y tiene una co-producción, pues hay una dependencia entre obra y espectador (Dufrenne, 1982). La experiencia estética se configura como un proceso relacional y encarnado, donde el cuerpo del espectador no solo recibe, sino que participa activamente en la construcción del sentido. Los aportes de la fenomenología nos permiten avanzar hacia una comprensión de la manera en que los objetos técnicos y las artes tecnológicas introducen nuevas formas de mediación sensorial y relacional, en la medida que transforman las condiciones mismas de la percepción y la intersubjetividad con artes tecnológicas. Esto supone, entonces, atender a unas

⁶ Con unidad, Dewey (2008) se refiere a la integración de los elementos que componen una experiencia estética. Para él, esta experiencia es auténtica cuando existe la interacción entre aspectos como percepción sensorial, la emoción y la cognición. La unidad es el conjunto de integrado de estos elementos.

⁷ A pesar de que pueden establecerse diálogos entre la fenomenología y el pragmatismo de Dewey, hay elementos que son difíciles de reconciliar. Uno de estos elementos es que Dewey realizará una crítica a la manera en que la experiencia estética tiende a ser separada de la vida cotidiana, su teoría estética se orienta a buscar aquella reconciliación de la estética con el mundo. Un pensador como Dufrenne, en lugar de buscar una reconciliación, considera la experiencia estética en los marcos del arte y sus objetos.

definiciones que permiten comprender los objetos técnicos y sus transformaciones para la apertura de experiencias estéticas.

1.2 La enajenación de los objetos técnicos y sus implicaciones estéticas

Como ya se apuntó, tanto en Merleau-Ponty (1994), como en Dufrenne (1982) la percepción es esencialmente un acto corporal que nos pone en contacto directo con objetos. En el arte pictórico, este acto de percepción se ejecuta en la sensibilidad visual, en la capacidad de sentir fuerzas (Deleuze, 1984) o, en el caso de las obras con carácter figural, en la capacidad de sentir algo con las formas, colores, retratos. Se ha mencionado también cómo la mirada se posa sobre la superficie del cuadro y el cuerpo se mantiene en cierta distancia contemplativa, pues el⁸ espectador se sitúa ante la obra que se presenta como un mundo autónomo (Merleau-Ponty, 2002) con el que se co-constituye. Ahora bien, para pensar las artes tecnológicas se hace necesario dar una definición del objeto técnico que es transformado para devenir en objeto estético. Una buena distinción de partida al respecto es que estos cambios objetuales se expresan en los modos de presentación del arte. Las artes tecnológicas, las artes que transforman la estética de los objetos técnicos, traen una imagen distinta a la de las artes pictóricas.

Es una imagen distinta por algo que Walter Benjamin ya señalaba en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (2003) a propósito del cine: “En la época de la obra de arte producida por montaje, la decadencia de la plástica es inevitable” (p. 62). Benjamin consideraba que el cine representó una pérdida del aura⁹ que tenía cierta estabilidad en el arte pictórico. El cine nace como reproducción técnica porque su creación y difusión dependen de aparatos mecánicos y tecnológicos que permiten registrar, editar y multiplicar imágenes en movimiento. A diferencia de la pintura, que se realiza manualmente y existe como un objeto único, el cine se filma con cámaras, se construye en el montaje y la edición.

⁸ Según Dufrenne (1982) el objeto estético no se limita a la obra material creada por el artista, sino que se realiza plenamente en la experiencia perceptiva del espectador. Es en este encuentro sensible donde la obra se actualiza y el sujeto se constituye como sujeto estético, en un proceso de co-pertenencia que da lugar a la experiencia estética propiamente dicha.

⁹ El aura, según Walter Benjamin, es la cualidad única e irreplicable de una obra de arte, vinculada a su presencia en el tiempo y el espacio, a su autenticidad. Es la experiencia de lejanía y reverencia que provoca el objeto original. El aura implica un valor cultural, casi sagrado, asociado a la tradición. En la era de la reproducción técnica, esta aura tiende a desvanecerse

El montaje revela una nueva mediación productiva en la imagen, muestra las posibilidades de edición e intervención sobre lo retratado. Esto no solo transforma la relación entre el espectador y la obra, sino que también implica una nueva forma de crear imágenes. En Benjamin (2003) esto, que es entendido como la pérdida del aura, se explica también en el carácter masivo del cine y las posibilidades estéticas y políticas que allí se abren. Por un lado, con la masividad, sospechó sobre del riesgo de que la imagen cinematográfica pudiera emplearse para fines ideológicos. Y, sumado a eso, afirma un reto frente al avance de la técnica: “Contribuir a que el inmenso sistema técnico de aparatos de nuestro tiempo, que para el individuo es una segunda naturaleza, se convierta en una primera naturaleza para el colectivo: esa es la tarea histórica del cine” (p. 56).

Y aquí es importante precisar algo crucial para el devenir artístico posterior a la emergencia del cine. Para Benjamin (2003), los objetos de la técnica moderna se han vuelto una “segunda naturaleza” para los seres humanos, pues son objetos de los que la sociedad está alienada. Por eso su mención a la tarea histórica del cine, que es una invitación a tomar consciencia de la técnica y percibir su fuerza en los asuntos humanos. Esto supone atreverse a una experiencia estética mediada por una relación activa y reflexiva con la tecnología. Algo en lo que, tiempo después, recalcaría Gilbert Simondon, como lo expresa en *El modo de existencia de los objetos técnicos* (2007) donde apuntó “La oposición que se ha erigido entre la cultura y la técnica, entre el hombre y la máquina, es falsa y sin fundamentos; sólo recubre ignorancia o resentimiento” (p. 30).

Para Simondon (2007) la ignorancia y el resentimiento hacia el objeto técnico surgen porque la sociedad lo ha separado del ámbito cultural y simbólico, se origina porque lo han designado únicamente al lugar de las herramientas, de lo útil. Esta exclusión impide comprender su complejidad, su historia y su evolución, enajena dicho objeto de la vida social y restringe a los sujetos de conocer su funcionamiento. “Es necesario que el objeto técnico sea conocido en sí mismo para que la relación del hombre con la máquina se convierta en válida y estable: de allí la necesidad de una cultura técnica” (p. 102).

Dicha toma de consciencia de los objetos técnicos se fundamenta en el reconocimiento de su particularidad y su modo de existencia. Para Simondon (2007), este reconocimiento debe captar la génesis del objeto técnico, que atraviesa tres fases en su génesis: fase pre-

concreta, concreta y autónoma. En la etapa pre-concreta, el objeto técnico aún conserva una estructura rígida, en la que sus partes cumplen funciones específicas sin integrarse plenamente entre sí; es una forma heredada de otras técnicas o soluciones, muchas veces con elementos sobrantes o mal adaptados. La fase concreta se alcanza cuando el objeto empieza a adquirir coherencia interna: sus componentes se optimizan y se articulan en una relación de interdependencia funcional, haciendo que la eficiencia aumente y que las partes dejen de ser aisladas para formar un conjunto orgánico. Apunta entonces Simondon (2007)

De esta manera y por esta razón, con el objeto técnico convertido en concreto, una función puede ser cumplida por varias estructuras asociadas sinérgicamente, mientras que en el objeto técnico primitivo y abstracto cada estructura se encarga de cumplir una función definida, y generalmente una sola (p. 56)

Y seguido de esto, el objeto se aproxima a una fase autónoma, en la que ya no depende estrictamente de la voluntad del ser humano, sino que se integra en redes de funcionamiento técnico y se adapta a distintos entornos o usuarios. Esta autonomía no significa independencia total, sino una forma de individuación en la que el objeto actúa en simbiosis con el medio y con quienes lo utilizan. En este punto, resulta clave la noción de medio asociado que Simondon define como el conjunto de condiciones técnicas, humanas, energéticas y simbólicas que hacen posible el funcionamiento y la evolución del objeto. “El medio asociado es mediador de la relación entre los elementos técnicos fabricados y los elementos naturales en el seno de los cuales funciona el ser técnico” (p. 78).

Este medio no es meramente exterior al objeto, sino que coevoluciona con él, habilita nuevos modos de funcionamiento y actualizaciones posibles. A medida que los objetos técnicos se complejizan, sus sistemas internos permiten una regulación operativa más eficiente, procesan información en tiempo real y se acoplan con otros sistemas, lo que les brinda una mayor autonomía funcional. Por ejemplo, en tecnologías contemporáneas como los dispositivos inteligentes, los sistemas de sensores, algoritmos y conectividad permiten que el objeto reaccione, aprenda o incluso anticipe necesidades del usuario, no como una entidad aislada, sino como parte activa de una red técnica y simbólica interconectada. Es por

esto que se afirma, también. que el objeto técnico y los sujetos tienen una constitución simbiótica¹⁰

El objeto no está separado de la voluntad humana, sino que indica las relaciones que establecen los humanos con el mundo, con la materia y los otros sujetos. Desde la perspectiva fenomenológica, esta relación no es meramente funcional, sino perceptiva y constitutiva: es en la experiencia encarnada con los objetos técnicos donde se despliega una forma particular de estar-en-el-mundo, una manera de sentir, interpretar y actuar que se da en el entrelazamiento del cuerpo con la técnica. En este suceso, la percepción no es aislada, sino que es siempre intersubjetiva, pues se configura a partir de un mundo compartido, donde los objetos portan huellas de otras intenciones, usos y miradas. Los objetos técnicos no solo median la relación con el entorno, sino que co-configuran los modos de habitarlo y de percibirlo junto a otros, amplían y modulan las posibilidades experienciales del cuerpo y de la experiencia colectiva.

Ahora bien, el diálogo entre la filosofía de la individuación técnica de Gilbert Simondon y la fenomenología de Merleau-Ponty es fértil para reflexionar sobre la relación entre el sujeto, el cuerpo y los objetos tecnológicos desde una perspectiva que tiene encuentros y diferencias necesarias de señalar. Lo primero es que ambos autores rechazan la oposición tajante entre lo humano y lo objetual o técnico, pues mientras Simondon entiende la técnica como parte constitutiva del proceso de individuación humana, Merleau-Ponty concibe la percepción como una apertura encarnada al mundo, en donde se reflexiona sobre los objetos técnicos de un modo encarnado. Desde estos nodos comunes entre ambos autores podría afirmarse que los objetos técnicos no son únicamente objetos en el mundo separados de lo humano, sino componentes activos en la constitución del sentido, de la experiencia y de nuestro ser. El núcleo del asunto es que para tomar consciencia de este carácter simbiótico y co-constitutivo de los objetos técnicos, es oportuno atender a la fenomenología y la

¹⁰ Pensemos en la cámara fotográfica analógica en manos de un fotógrafo en el siglo XX. La cámara no es solo un instrumento para capturar imágenes; es un objeto técnico que modifica la forma en que el sujeto percibe el mundo, su atención, su modo de componer la realidad. El fotógrafo aprende a ver de una manera específica: encuadra, espera, calcula la luz, elige un ángulo. Es decir, se forma una sensibilidad nueva en relación con el aparato y el mundo.

invitación por atender al aparecer de las cosas, en este caso, al aparecer de los objetos técnicos.

Sin embargo, el diálogo entre ambos también presenta tensiones que se deben dejar claras para conocer, respectivamente, las limitaciones y diferencias del pensamiento de Simondon respecto a la experiencia estética con artes tecnológicas. Es necesario recordar que su teoría se orienta principalmente a comprender los procesos de génesis, evolución y concreción autónoma del objeto técnico, Simondon (2007) desarrolla una ontología de los objetos centrada en la individuación del ser a partir de su relación con el medio técnico. Merleau-Ponty, por su parte, prioriza la experiencia perceptiva y el fenómeno vivido, sin desarrollar una teoría específica de lo técnico como tal. Esta diferencia puede limitar el alcance de una integración plena, ya que la fenomenología de Merleau-Ponty no aborda en profundidad las transformaciones históricas y materiales de la tecnología. Aun así, la complementariedad de sus enfoques permite pensar la tecnología no solo como una prolongación del cuerpo, sino como una dimensión constitutiva del devenir humano, siempre situada en una red de relaciones perceptivas.

Hasta entonces, es oportuno señalar que el punto de encuentro teórico entre Merleau-Ponty y Simondon se encuentra en la comprensión relacional del sujeto y el objeto, particularmente en lo que respecta a los objetos técnicos. Como se ha visto, desde la fenomenología, Merleau-Ponty propone que la experiencia está atravesada por una co-constitución entre el cuerpo vivido y el mundo: el sujeto no es un ente cerrado, sino que se constituye en la apertura perceptiva hacia los objetos, que a su vez se revelan en el acto de ser percibidos. De forma convergente, Simondon concibe la relación con la tecnología como una simbiosis dinámica, donde el objeto técnico no es un instrumento neutral ni acabado, sino una entidad en proceso de individuación que evoluciona en interdependencia con el ser humano y su medio. En ambos casos, el sentido no está dado de antemano ni reside exclusivamente en el sujeto o en el objeto, sino que emerge del entrelazamiento operativo y perceptivo entre ambos. Ahora bien ¿De qué manera se puede situar este diálogo con la experiencia de artes de tecnológicas? Asunto que se aborda en el apartado venidero.

1.3 El modo de ser autónomo de los objetos en artes tecnológicas

Cabe pensar que después del cine, las artes visuales, sonoras e inmersivas han expuesto y subvertido la enajenación tecnológica de la palabra Benjamin (2003) y Simondon (2007). Sin desestimar la importancia que tiene la filosofía en la comprensión crítica del objeto técnico, es necesario reconocer que la experiencia estética también abre esta posibilidad. El arte de la video-instalación, por ejemplo, tiende a presentar imágenes y dispositivos que están fuera del orden utilitario de la técnica, presenta las tecnologías en un lugar distinto del que usualmente se ubican. Las pantallas o dispositivos de proyección cuestionan el prejuicio sobre su función, su deber de mostrar algo habitual, esperable a los sentidos. Su nueva ubicación expositiva muestra algo determinante del objeto técnico: no es ajeno a la acción humana, no tiene un carácter sagrado, tiene un aparecer que está determinado socialmente. Su modo de ser expresa unas intenciones simbólicas, un trabajo material en el que está puesta una idea, así como intenciones que pueden ser desinteresadas.



Imagen 2. Gustavo Caprin - *Ejercitaciones sobre la electricidad* (2007)

En las artes tecnológicas, el objeto técnico -los dispositivos de video, proyectores, aparatos- tienen un modo de ser particular, pues son aparatos que están fuera del contexto industrial, científico y productivo. En el sentido señalado por Simondon (2007) podrían considerarse objetos técnicos individualizados en la medida que tienen una operatividad autónoma: los proyectores tienen una función que cumplen gracias a un procesamiento

interno de señales y modulaciones internas que permiten la producción de una imagen. No se trata simplemente de herramientas al servicio de una función productiva, sino de objetos que se transforman y cobran sentido en relación con la práctica artística, la experimentación sensorial y la interacción con el entorno. Como ya se ha señalado, desde la perspectiva de Simondon (2007) estos objetos tienen una individuación que atiende a dos procesos: por un lado, a su evolución técnica interna -el modo en que se concretan con el medio asociado- y, por otro, su inserción en un medio simbólico y sensible que los reinterpreta. En este cruce, el objeto técnico en las artes tecnológicas no solo realiza funciones, sino que también produce nuevas mediaciones entre lo humano, lo sensible y lo maquínico.

Para comprender la manera en que el espectador experimenta estas obras, es pertinente preguntar primero ¿Cómo entiende él esta individuación? ¿Cómo percibe la transformación ontológica de estos objetos que se presentan? Algo que nos remite, de nuevo, a pensar en el lugar del cuerpo y los sentidos. Retomando los argumentos de Merleau-Ponty (1994) el mundo se da primero como un campo de presencia vivido, donde los objetos no son entidades fijas, sino formas dinámicas que se constituyen en la relación con el cuerpo y la atención del sujeto. Cuando un objeto técnico se transforma y deviene en objeto estético, el espectador no solo observa un cambio externo, sino que percibe una transformación ontológica: el ser del objeto estético no está subordinado al mundo de la producción o de la utilidad científica, sino que adquiere una nueva presencia.

Para dar un ejemplo sobre lo anterior, se pueden retomar la obras de Jean Tinguely. Tinguely transforma objetos técnicos -motores, engranajes, ruedas, poleas- sin despojarlos de su concreción operativa, es decir, sin eliminar su capacidad de funcionar mecánicamente, pero desactivando su lógica productiva para reconfigurarlos como objetos artísticos. Sus esculturas cinéticas, que fueron presentadas en museos, galerías y en espacios públicos, conservan la funcionalidad técnica, aunque adquieren nuevos significados en tanto se insertan en un medio asociado distinto: el mundo del arte. Allí, estos dispositivos se individualizan de manera distinta, ya no en función de una tarea industrial, sino en relación con los espectadores, el entorno simbólico y el espacio expositivo. En este desplazamiento, el objeto técnico mantiene su estructura, pero su modo de existencia cambia, activando un nuevo régimen de sentido y percepción que revela la simbiosis entre tecnología, cuerpo y

contexto, tal como lo proponen Simondon y Merleau-Ponty desde sus respectivas filosofías. Tal presencia solo puede captarse cuando el espectador logra observar, escuchar, sentir en su cuerpo esta individuación, este modo de ser (Simondon, 2007). O puesto en otros términos: solo puede captarse cuando permite la posibilidad de que existan otras mediaciones con la tecnología, cuando acepte la maleabilidad, el carácter performático de los objetos.

Capítulo 2. El espacio en la experiencia estética con artes tecnológicas: nuevos lugares para la relación entre el cuerpo y materia

Las concepciones fenomenológicas de la percepción y el objeto estético ya ofrecen un concebir la percepción como una operación pasiva o puramente óptica, se ha visto que la fenomenología de Merleau-Ponty (1994) la entiende como un proceso intencional y encarnado. Esta idea de percepción como apertura al mundo implica que los objetos estéticos no aparezcan como una entidad cerrada, sino como un objeto que se constituye fenoménicamente en los actos de un cuerpo que lo vive y comprende a través de sus sentidos. Dufrenne (1982) puntualiza sobre el objeto de las artes y sugiere que la experiencia estética es una co-producción entre cuerpos que crean y vivencian, implica siempre una dependencia entre obra y espectador. Y cuando estos objetos estéticos son a su vez objetos técnicos, se hace necesario tomar consciencia de su individuación y modo de existencia, como bien invitaba Simondon (2007).

Sobre la experiencia estética con artes tecnológicas, como hemos visto, se pueden plantear preguntas alrededor de los procesos perceptivos y los modos de objetualidad que allí se presentan. Sin embargo, la fenomenología ha abierto el camino para pensar sobre asuntos que también son importantes más allá de lo perceptivo. En el presente apartado se busca analizar la manera en que las artes tecnológicas han supuesto transformaciones del espacio en el que se encuentran artistas, obras y espectadores. Cambios que pueden ser entendidos desde la fenomenología, pero que también pueden trazar diálogos con otros paradigmas como el neomaterialismo.

2.1. El espacio de las artes tecnológicas como espacio vivido

Merleau-Ponty (1994) trazó una diferencia importante para la comprensión de la experiencia espacial de los seres humanos: la diferencia entre *mundo objetivo* y *mundo vivido*, un contraste que se explica en las formas en que los sujetos perciben y describen la realidad. El mundo objetivo es aquel que se concibe desde una perspectiva medible y abstracta: es el mundo tal como lo describe la ciencia, independiente del sujeto que lo observa. En cambio, el mundo vivido es el mundo tal como se experimenta directamente, a través del cuerpo, los sentidos y la afectividad. Mientras el mundo objetivo se presenta como un espacio uniforme y universal, independiente del observador, el mundo vivido es una realidad definida por la experiencia corporeo-perceptiva del sujeto que lo habita. La diferencia trazada por Dufrenne (1982) entre objeto artístico y objeto estético atiende a este contraste de la fenomenología de Merleau-Ponty (1994), pues el objeto artístico hace parte del mundo objetivo en tanto tiene una constitución física que tiene características irrefutables y perceptibles a todos los sujetos por igual. Pero el objeto estético hace parte del mundo vivido en tanto despliega lo fenomenal del arte, las experiencias subjetivas que nacen de formas de percibir.

Si pensamos en la materialidad de las artes de videoinstalación, veremos que hay aparatos y productos mediales dispuestos en el espacio expositivo para presentar una obra: proyectores, telas, imágenes, clips, paisajes sonoros; allí está el mundo objetivo en la medida que es el lugar de unos objetos que constituyen un fenómeno que es físicamente igual para todos los espectadores. Pero también están los objetos estéticos, cuya constitución nace de la percepción y de la experiencia corporal que nunca es la misma para los sujetos. El objeto estético se presenta en el horizonte simbólico, abre la capacidad de afección y las respuestas corporales. Cuando Merleau-Ponty (1992) invitaba a entender las obras de arte como mundos autónomos le apuntó a esto, a ver los objetos más allá de su constitución física, cerrada en definiciones y sin horizontes simbólicos, esto es, a entenderlas en el mundo vivido, en el mundo de la experiencia.



Imagen 3. *Horizon* (2009) de Enrique Ramírez

La disposición de proyectores, pantallas, sonidos y elementos visuales producen un lugar que anima a la apertura perceptiva, pues el espectador se ve arrojado al desplazamiento, la exploración entre imágenes, la escucha, e incluso, el tacto. Esta movilidad corporal modifica la percepción del espacio, pues cada postura y cada movimiento sensorial contribuyen a configurar la experiencia espacial de los espectadores. La videoinstalación va más allá de mostrar objetos en un espacio expositivo, constituye espacios vividos que se revelan mediante la interacción sensible y activa del cuerpo de los espectadores. El espacio deviene, incluso, como un objeto estético extendido, y, como las demás artes. Se o-constituye en la relación entre el sujeto y la obra tecnológica. Algo que ya anunciaba Dufrenne (1982) a propósito de la relación entre espectador y objetos estéticos.

Si, como sostiene la fenomenología, la experiencia estética se configura en la relación sensible y encarnada entre el sujeto y el mundo, resulta pertinente abordar ciertas prácticas artísticas contemporáneas desde una lógica relacional. La estética relacional, concepto introducido por Nicolas Bourriaud en *Estética relacional* (2008) plantea que la obra de arte deja de ser un objeto cerrado para convertirse en un dispositivo que activa interacciones, encuentros y afectos colectivos entre los participantes. Esta teoría parte de la noción fenomenológica de la percepción, pues entiende que el sentido no reside en la obra en sí, sino que emerge en la experiencia situada y compartida. Desde esta perspectiva, como ya señalaba Dufrenne (1982), la participación del espectador es una condición esencial de la obra, pues es su presencia la que actualiza y consagra el acontecimiento estético. Así, la fenomenología ofrece un primer marco que permite comprender cómo las obras relacionales desplazan el

énfasis desde la representación hacia la co-presencia corporal, el vínculo sensible y la construcción conjunta del sentido espacial.

2.2. Estética relacional: espacio, videoinstalación y comunidad

Para Nicolas Bourriaud (2008) el arte contemporáneo se sitúa en los intersticios sociales, es decir, en esos espacios residuales, informales o no regulados donde aún es posible la creación de nuevas formas de encuentro. Lejos de los circuitos institucionales o las estructuras normativas de la vida cotidiana, el espacio del arte se configura como un lugar de experimentación social y estética. Estos espacios son entendidos como relacionales en tanto son zonas de indeterminación en las que los vínculos humanos pueden replantearse bajo otras lógicas afectivas o cooperativas. En este sentido, el arte ya no busca representar el mundo, sino producir formas de sociabilidad que interrumpan, cuestionen o reinventen el mundo social. Así entendido, el espacio del arte se convierte en un laboratorio de posibilidades estéticas, políticas y sociales:

Este es justamente el carácter de la exposición de arte contemporáneo en el campo del comercio de las representaciones: crear espacios libres, duraciones cuyo ritmo se contraponen al que impone la vida cotidiana, favorecer un intercambio humano diferente al de las "zonas de comunicación" impuestas (p. 16)

Como Dufrenne (1982), Bourriaud (2008) enfatiza el carácter co-productivo del arte, pero sitúa esta condición en un cambio espacial que ocurre en las producciones artísticas de los años 90. En este periodo, con el auge de la digitalización e internet, el arte padece cambios de forma y función que ya se vislumbraban desde los años 60, momento en el que las tecnologías empiezan a transformar la manera de producir y exhibir el arte. Para Bourriaud (2008) las transformaciones del espacio en el contexto de las artes tecnológicas deben entenderse en medio de dinámicas de deslocalización, como un espacio que presenta objetos técnicos supeditados a discursos estéticos: “Es lo que podríamos llamar la ley de deslocalización: el arte sólo ejerce su deber crítico sobre la técnica a partir del momento en que puede desplazar sus prerrogativas” (p. 82). El arte tecnológico y las apuestas inmersivas con dispositivos electrónicos han llegado al espacio expositivo para mostrar aquella

necesidad en la que coincidían Benjamin (2003) y Simondon: que la humanidad tome conciencia de los modos de ser de los objetos técnicos.

Este desplazamiento solo puede comprenderse cuando la mirada logra observar la performatividad de los objetos, cuando se acepta que las imágenes técnicas pueden presentarse en lugares distintos a sus zonas habituales de funcionamiento. En el momento en que los objetos tecnológicos son arrebatados del espacio industrial y se reubican en el espacio expositivo, se abren posibilidades de pensamiento y afección respecto a la técnica que, como denunciaba Benjamin (2003) está enajenada de los seres humanos. Apunta Bourriaud entonces “O sea, derrocar la autoridad de la técnica con el fin de que sea creadora de maneras de pensar, de vivir y de ver” (p. 84). Si se observa la emergencia de las instalaciones de videoarte, se verá que aquí los dispositivos no producen imágenes que puedan tener los objetivos de comunicación con los que funcionan habitualmente, sino que su operatividad y presentación de imágenes invitan a, precisamente, pensar y percibir los objetos estéticos de nuevos modos.

De acuerdo con Bourriaud (2008), la irrupción del video y dispositivos como la cámara han alterado los modos de producción de arte, la circulación y relación con el espacio expositivo. Estos dispositivos han facilitado una producción de imagen que es accesible y que depende mucho menos de los grandes sistemas institucionales del arte. Sobre esta accesibilidad masiva para la producción de imágenes apunta Bourriaud (2008) “Porque el arte después de la videocasetera hace que las formas se vuelvan nómades y fluidas, permite la reconstrucción analógica de los objetos estéticos del pasado, "recargas" de formas catalogadas en la historia” (p. 95).

Las obras de arte tecnológico, al integrar medios digitales, redes de comunicación y dispositivos interactivos, crean nuevas formas de relación social al operar entre plataformas de intercambio, colaboración y participación. Según Bourriaud (2008), este tipo de arte se inscribe en una lógica relacional donde el valor de la obra no reside únicamente en su forma, sino en las conexiones que es capaz de generar entre los individuos. Así, al utilizar tecnologías conectadas -como el internet, cámaras, sensores o interfaces- estas obras abren la posibilidad de experiencias compartidas y diálogos sobre las experiencias de la creativas

y perceptivas con objetos que usualmente están dentro de las fronteras de la informática o la ingeniería de sistemas.

De acuerdo con Bourriaud (2008) el arte, al empezar estos diálogos con otros campos del saber, se convierte en un nodo dentro de una red de relaciones sociales y científicas, pues los espectadores no solo contemplan la tecnología y su performatividad, sino que abren el debate transdisciplinario sobre los usos y experiencias de la tecnología. En este orden, las artes tecnológicas se presentan como objetos-frontera, que son entidades flexibles y multifacéticas situadas en los cruces entre diferentes saberes y prácticas, como la ciencia, la tecnología y el arte (Marinero y Flores, 2015). Estos objetos-frontera no tienen un significado o función fija, sino que se resignifican constantemente a través del trabajo colaborativo y la interacción entre distintos campos y comunidades. En el arte tecnológico multimedial, estos objetos-frontera se manifiestan a través de dispositivos, interfaces y sistemas interactivos que median la relación entre la obra y el espectador, y a su vez, generan experiencias sensoriales y cognitivas que atraviesan distintas dimensiones de manera rizomática y no jerárquica (Marinero y Flores, 2015).

Las obras tecnológicas, como señala Bourriaud (2008), no se limitan a exhibir objetos deslocalizados, sino que resignifican su uso y significado al funcionar como nodos activos dentro de redes de conocimiento y comunidades que no siempre hacen parte, estrictamente, del mundo del arte. El espacio expositivo se configura como un entorno dinámico que rompe con las divisiones convencionales entre disciplinas artísticas y formas de producción técnico-científica. Estos nuevos espacios estimulan el intercambio de conocimientos específicos, e igualmente, incentivan el diálogo sobre la experiencia artística que tienen distintas comunidades espectadoras.

2.3. Espacios fronterizos: las artes tecnológicas y lo común

Para aterrizar esta idea de Bourriaud (2008) sobre las transformaciones del espacio que han sucedido con las artes tecnológicas, es oportuno traer aquí la obra *Duelos* (2019) de Clemencia Echeverry, una videoinstalación que aborda el caso de La Escombrera, la fosa común en la que fueron escondidos los cuerpos de víctimas de desaparición forzada después de la Operación Orión. A partir de un montaje de pantallas en las que se presentan imágenes sobre la tierra, el cuerpo y las ruinas. Echeverry no construye un escenario con la

representación directa de la violencia, opta por enfocarse en los rastros que deja en la tierra, los cuerpos y en la memoria colectiva. Alrededor de *Duelos* (2019) hay toda una apuesta relacional, desde la producción hasta su presentación. Crear esta obra implicó diálogos entre distintas comunidades e instituciones, como lo afirmó Clemencia Echeverry en su entrevista con *El Espectador* (Valdés, 2019), pues consolidó la propuesta en medio de la documentación de imágenes, encuentros con el gobierno, reuniones con el CTI, diálogos con las víctimas y periodistas para aproximarse a relatos que permitieran observar las afectaciones de la violencia sobre el territorio.



Imagen 4. *Duelos* – Clemencia Echeverry (2019)

El conjunto de nueve imágenes, objeto estético de *Duelos* (2019), se presenta como un objeto-frontera en la medida que convoca a distintos sectores sociales y comunitarios para crear y exhibir la obra. Si bien *Duelos* tiene la intención de presentar una propuesta de video en la que se pregunta por la devastación bélica y los lugares de silenciamiento tras la guerra, no pretende convocar a públicos especializados sobre las artes audiovisuales. Su intención es convocar a múltiples sectores y abrir nuevos lugares para que la sociedad se aproxime a sentir los impactos de la guerra. En *Duelos* (2019) los dispositivos de proyección se disponen en

todo el espacio expositivo para mostrar un ciclo de imágenes que no busca exotizar la violencia, pues la obra no atiende a los modos de representación de la guerra en los que se capta su crudeza, sino que transita entre otra imaginería y otra sensibilidad.

Los espectadores son convocados a un espacio en el que la violencia se presenta en las ruinas y la experiencia de la obra se orienta en ese sentido, como cuenta Echeverry para El Espectador: “Lo mismo los niveles sonoros, que están también arraigados en los contenidos sonoros de un asunto que va de tierra, de levantar la tierra, de intentar buscar, de subir a una montaña, de dejar caer” (Valdés, 2019). En *Duelos* (2019) se expresa algo determinante en las obras de arte tecnológico y especialmente en las de videoinstalación: se estimula la percepción y se invita a despertar cada uno de los sentidos del cuerpo. Además de esto, la videoinstalación tiene también la capacidad de interpelar la manera de pensar y abordar problemas colectivos, pues da lugar nuevas posibilidades de narrar o representar asuntos comunes sin apelar a los formatos narrativos del cine. Las imágenes de la videoinstalación pueden presentarse sin ninguna función aparente, pueden explorar sobre interacciones humanas en las que no existe voz, o sobre los propios objetos del mundo, todo para mostrar que siempre hay otros modos de percibir y habitar, así como hay otros modos de sentir y dialogar sobre la experiencia de los asuntos comunes. Cuenta entonces Echeverry en diálogo con El Espectador:

Esa es como la historia, pero más allá de la historia, en el arte trabajamos desde otro lugar. No estamos haciendo documental, no estamos volviendo a contar una historia, sino que estamos tratando de propiciar un encuentro para la memoria, un encuentro para que el espectador, entre la fisicalidad y el espacio, entre lo que sucede en aquella imagen que se manifiesta en la instalación y en las proyecciones y el sonido que recorre los cuerpos de quienes lo visitan, tenga una experiencia temporal de traer lo de atrás hacia adelante. *Duelos* tiene como propósito intentar, tratar de mirar si el arte es capaz de propiciar un duelo público (Valdés, 2019)

Duelos de Patricia Echeverry crea un campo visual que incorpora vestigios, fragmentos y ruinas que evidencian las secuelas de la guerra. Y en lugar de ofrecer una documentación visual de las narraciones humanas, Echeverry presenta la materialidad de las ruinas, su fuerza y su capacidad de evocación de las fracturas sociales y territoriales en la

Comuna 13. La materialidad en Duelos asume un carácter corporal, muestra los objetos y su intensidad, abre la reflexión sobre los rastros que dejan las dinámicas humanas sobre el mundo. El sonido de la caída de objetos pesados sobre el suelo y los videos de las ruinas buscan confrontar, hacer que se perciba el duelo como colectivo. Algo que requiere que los espectadores encuentren algo más allá de las imágenes de devastación material y que solo puede ser posible si se permiten habitar aquel espacio como algo vívido, si se permiten abrir su percepción a otras disposiciones de la tecnología, a otras imágenes del conflicto más allá de las narrativas y visualidades oficiales.

Capítulo 3. El caso de Bogotrax: experimentación audio-visual y experiencia común de artes tecnológicas

Pensar en una estética relacional al modo de Bourriaud (2008) nos remite a la observación y reconocimiento de las propuestas artísticas que exceden el museo y se proponen construir nuevas experiencias de espacio. Estas propuestas usualmente están dadas de modo performativo, pues buscan alterar la cohabitabilidad de los espacios e interpelar la manera en que, por ejemplo, la experiencia de ciudad está enajenada de los asuntos comunes de la sociedad. En los espacios urbanos de América Latina esto ha significado intervenciones de los espacios urbanos para proponer diálogos sobre asuntos que aquejan a la sociedad (Rosas, 2015). Pero también, es posible observar prácticas que no están sujetas a la emisión de mensajes políticos o politizados, sino que suceden, como señala Bourriaud (2008), en los intersticios sociales, en las fronteras entre distintos intereses comunitarios. Tal es el caso de Bogotrax, laboratorio de ciudad que durante veinte años ha experimentado sobre el espacio urbano, tomándose lugares de Bogotá para proponer encuentros alrededor de las artes tecnológicas, la música electrónica y el arte urbano.



Imagen 5. *Noche experimental en Bogotrax* (2008) por Odradek

De acuerdo con Juan Sebastián González Muñoz en *¿Mapeando la escena de música electrónica de Bogotá? Hacia una autoetnografía con-tecno y en-raves* (2023) Bogotrax nace entre el año 2003 y 2004 como una propuesta para sacar la música electrónica de los establecimientos comerciales: “Este festival ocurría en febrero de cada año, apropiándose espaciotemporalmente del territorio urbano de la ciudad que comprende diferentes parques, plazas, sectores, zonas y espacios públicos y privados” (p. 16). Las tomas de estos espacios se realizaban, principalmente, para la escucha y el baile de música electrónica, sin embargo, Bogotrax también realizó actividades alrededor del arte tecnológico. Las tomas de espacios públicos se organizaban de un modo transversal a distintos intereses estéticos y comunitarios.

Desde 2003 se han propuesto que distintos sectores de la ciudad se apropien y experimenten con la tecnología, con aquellos dispositivos que pueden ser entendidos como objetos-frontera itinerantes, pues aparecen en el diálogo que tienen artistas con comunidades barriales o comunidades urbanas con las que comparte intereses en la música, el diseño visual, el diseño de sonido y la fiesta. Es por este devenir con las tecnologías que la manera más idónea de definir a Bogotrax es al modo de un laboratorio, pues supone un cruce de actividades, un encuentro entre los discursos que existen alrededor de la tecnología y su horizonte de posibilidades estéticas en la ciudad.

No hay un fin determinado más allá de la experimentación urbana con tecnologías, del nomadismo con aparatos y sistemas que son sacados de sus lugares utilitarios para presentarlos en otros modos de ser. La democratización tecnológica quizás sea una de las aristas de este devenir de Bogotrax, pero, entre todo, en su actividad resuena el eco de aquello que Benjamin ya sugería: debemos tomar conciencia de la técnica y los aparatos que nos rodean. Esto se hace posible cuando somos capaces de comprender y operar la tecnología en su dimensión performativa, revelando nuevos vínculos con lo humano y reconociendo su capacidad de incidir en el mundo; en este caso, en la configuración del espacio urbano. Sobre la actividad de experimentación tecnológica y urbana de Bogotrax aquí se ha buscado destacar dos: sus prácticas de educación expandida y la organización de raves como lugares de experiencia audio-visual.

3.1. Prácticas de educación expandida: una apuesta por democratizar las artes tecnológicas en el espacio urbano

La educación expandida hace parte de las propuestas pedagógicas no formales y experimentales que actualmente buscan construir nuevos vínculos entre la sociedad y la tecnología. Lo característico de esta modalidad de educación es que busca la producción colectiva de saberes tecnológicos, la horizontalidad en espacios formativos y la creación. Surge como una respuesta crítica a los modelos educativos tradicionales centrados en la transmisión vertical de contenidos y en la homogeneización de saberes tecnológicos. Tal ha sido la apuesta de Bogotrax, quienes, en cada una de sus versiones, han realizado prácticas de educación expandida en distintas zonas de la ciudad. De acuerdo con Andrés David Fonseca Díaz en *Educación expandida y cultura digital. Una exploración de proyectos tecnosociales en Colombia* (2011) Bogotrax hace parte de las iniciativas colectivas contemporáneas en las que se establecen diálogos intersectoriales alrededor de la cultura digital. Siguiendo a Fonseca (2011)

Otra tendencia muy fuerte dentro de estas experiencias en relación con los mundos sociales y digitales, son las que implican alianzas estratégicas locales/globales y en donde juegan un papel muy importante, las listas, foros, prácticas y discusiones en red, festivales y eventos donde participan distintos países (p. 83)

Uno de los puntos de encuentro de estas redes de experiencia es la educación. Bogotrax y en su momento proyectos como Pixelazo¹¹ en Medellín, han propuesto prácticas formativas con la tecnología en lugares más allá de la universidad y los núcleos del saber científico. De acuerdo con Fonseca (2011) estas propuestas que se construyen entre distintos actores operan desde lógicas participativas, críticas y situadas; esto significa que buscan vincular a la sociedad con los saberes técnicos, así como la apropiación crítica de tecnologías y dispositivos. Lo ideal es entender los lenguajes, sistemas culturales y formas de vida que se generan allí, comprender su individuación por retomar la idea de Simondon (2007).

Las prácticas que ha realizado Bogotrax principalmente son de diseño de sonido e imagen, lo que ha implicado la enseñanza del manejo de dispositivos y software para la creación. Para esto, Bogotrax propone talleres abiertos en los que invitan artistas y diseñadores que llevan su material de trabajo: computadores, proyectores, moduladores de sonido, aparatos de reproducción. Entre las actividades que suelen proponerse, está el uso de los dispositivos o la explicación de su funcionamiento interno, lo que implica desbaratar los aparatos y mostrar su constitución electrónica, sus circuitos y redes de operación.

¹¹ Pixelazo fue un festival realizado en Medellín durante la primera década del 2000 por Pixelache, una plataforma transdisciplinaria y festival anual con sede en Helsinki, Finlandia, dedicada al arte emergente, el diseño, la investigación y el activismo. Fundado en 2002, es uno de los festivales de arte y cultura experimental más antiguos del norte de Europa. Aborda temas como el arte interactivo, la cultura de código abierto, el arte y la ciencia, la ecología mediática y las economías alternativas. El festival todavía organiza actividades durante todo el año, como residencias, talleres y proyectos colaborativos.



Imagen 6. Flyer para taller de videojockey – Bogotr  (2002)

Las actividades formativas de Bogotrax han estado orientadas a compartir conocimientos t cnicos y creativos con un enfoque colaborativo y accesible. En los talleres, se ense a el uso de software para dise o visual, donde los participantes aprenden a manipular im genes, crear animaciones y desarrollar visuales en tiempo real para presentaciones en vivo. Tambi n se explican los principios b sicos del funcionamiento de circuitos aplicados a sistemas de sonido, lo que permite comprender y construir dispositivos como amplificadores, sintetizadores o consolas caseras. Entre todo, se ha explorado el uso de herramientas y dispositivos tecnol gicos para la creaci n y mezcla de m sica, brindando a los participantes la posibilidad de experimentar con samples, loops, pedaleras y sintetizadores.

Durante la versi n del a o 2024 se realizaron varias actividades de educaci n expandida en zonas perif ricas de Bogot , algunas de ella son: talleres de artes electr nicas y video mapping en el Museo de ciudad autoconstruida en la localidad de Ciudad Bol var, as  como los talleres de cartograf a y creaci n de visuales con el lenguaje de programaci n GLSL X, en el barrio Bel n, localidad de La Candelaria. Aparte de estas actividades, Bogotrax continu  con una modalidad de formaci n que hab a propuesto, incluso, antes de pandemia: los talleres virtuales. Desde 2022, Bogotrax se propuso moverse mucho m s a

internet y realizar actividades de dialogo y debate de forma asincrónica. Durante 2024, muchas de los talleres y conversatorios sobre tecnología se realizaron virtualmente.



Imagen 7. Collage de flyers sobre actividades de educación expandida durante el año 2024

3.2. Radical audio visual experience: la rave como experiencia estética con artes tecnológicas

Simón Reynolds en *Energy Flash: un viaje a través de la cultura rave* (2019) explica que el rave (Radical Audiovisual Experience) nace en el circuito de fiestas electrónicas en la década de 1990 en Gran Bretaña. La rave nace frente a las limitaciones sociales y legales que habían condicionado la vida nocturna hasta el momento: restricciones horarias, segregación de sectores sociales en la cultura de club y prohibiciones de consumo de sustancias psicoactivas. Reynolds (2019) explica cómo, con La rave, la fiesta no sale únicamente del club sino que supone que los mismos participantes sean los encargados del montaje y el uso de los dispositivos para crear una experiencia con la música y los aparatos visuales. La rave, como muchos de los intersticios sociales señalados por Bourriaud (2008) se convierte en uno de los lugares en los que la tecnología se experimenta y diseña entre fronteras comunitarias.



Imagen 8. *Rave is back* (Bogotrax 2020) - Jorge Capador

De acuerdo con González (2023) para el caso de la música electrónica en Bogotá, ha sido Bogotrax quienes mejor han representado los elementos identitarios de la rave, algo que no se explica únicamente en su forma de organizar la fiesta rindiendo honor al rave británico de la década de 1990, sino que se explica, también, en la manera en que el festival ha hecho de la fiesta una experiencia audiovisual inmersiva. Si bien la música es importante y se dispone de sistemas de sonido de alto impacto, Bogotrax se ha caracterizado por sus propuestas visuales. Usualmente, no hay un solo dispositivo de proyección, las imágenes tampoco se presentan únicamente sobre el DJ o alrededor de él. Hay múltiples proyectores, múltiples imágenes distribuidas en el espacio. Para la experiencia de la rave, este uso de la imagen usualmente se inspira en el arte fractal (Neira & Rodríguez, 2002). Sin embargo, puede tener otras formas y encuentro, incluso, con artes como el graffiti.

De esta manera, Bogotrax ha realizado sus raves de apertura y cierre con fiestas que son organizadas, a su vez, como laboratorios sensoriales, dado que integran instalaciones interactivas, proyecciones inmersivas y sistemas de sonido multicanal. Su propuesta de diseño visual y sonoro no se limita a acompañar la música, sino que construye una experiencia relacional que estimula la percepción. La exploración técnica, que incluye desde

sintetizadores modulares hasta proyecciones con tecnología mapping 3D, no solo expande las posibilidades operativas de los dispositivos, sino que redefine las formas de interacción y encuentro social alrededor de la tecnología. Bien señalaba Rodrigo Fuenzalida Del Favero *La crisis del sujeto moderno en la inmensa finitud: digitalización, corporalidad subalterna y cultura rave* (2022)

Lo que sucede dentro de una rave es la expresión estética de la desterritorialización, es el encuentro del tercero impersonal infrapolítico cuando su subjetividad desbordada se reconoce en común sin arraigo (p. 89)

Bogotrax es uno de los ejemplos de cómo la rave supone una nueva experiencia estética con las artes tecnológica, pues, a pesar de que no presente unas imágenes en el contexto expositivo de las artes (el museo, la galería, etc) sigue generando espacios para la apertura perceptual a las imágenes y la música, nuevos espacios para que el cuerpo sienta y perciba la tecnología de formas que pueden ser transversales al gozo y la contemplación¹². En este sentido, la rave se inscribe en un intersticio social, como señalaba Bourriaud (2008), pues los dispositivos, sonidos e imágenes, se crean y experimentan de manera colectiva. A pesar de no tratarse de un espacio formal de exhibición artística, sino más bien de una zona transitoria, nomádica, la rave presenta experiencias estéticas que enriquecen la reflexión sobre el lugar de la técnica en la sociedad y los modos en que los humanos nos vinculamos con ella. Desde esta perspectiva, podría pensarse que el rave establece una ecología tecnológica, en tanto articula vínculos entre cuerpo, territorio y tecnología.

¹² Las investigaciones de Fuenzalida (2022), así como Neira y Rodríguez (2002) han coincidido con Reynolds (2019) en enfatizar sobre la importancia que tienen drogas como el MDMA y el LSD en la experiencias con la imagen y el sonido en la rave. Por eso puede hablarse de experiencias de gozo o contemplación de la música electrónica y los espacios audiovisuales.



Imagen 9. *Bogotrax en la cárcel distrital* (2009) - Juan Beltrán

Entre todo, Bogotrax ha impulsado una descentralización activa del arte y la cultura electrónica, llevando sus experiencias sonoras y visuales más allá de los circuitos convencionales y centralizados de exhibición. En lugar de limitarse a espacios destinados al disfrute artístico tradicional, el laboratorio ha extendido sus prácticas a territorios habitualmente excluidos de la oferta cultural, como la sabana de bogotana, la periferia urbana y los centros penitenciarios. Al intervenir estos espacios, Bogotrax propone un quiebre en la lógica centralista del arte y busca generar experiencias itinerantes en contextos marcados por la marginalidad, la reclusión o el olvido institucional. Desde el año 2009 realizan visitas a cárceles de la ciudad para llevar allí el soundsystem con dos intenciones: explicar el uso de dispositivos para tocar música en vivo y realizar presentaciones que ofrezcan una salida de la rutina a los reclusos.

A modo de cierre

Puede afirmarse que la fenomenología ofrece un marco fértil para pensar la experiencia estética en el contexto del arte tecnológico, esto, al situar al cuerpo como punto de anclaje entre percepción, espacio y objeto artístico. Las categorías desarrolladas por Merleau-Ponty y Dufrenne permiten comprender cómo el sentido emerge en la inmediatez de la experiencia, donde el objeto estético no se impone, sino que se revela en el encuentro.

A partir de este enfoque, se hizo evidente que las artes tecnológicas no solo transforman los modos de producción y exhibición del arte, sino que reconfiguran la espacialidad misma de la experiencia estética, generando nuevas formas de habitar lo sensible. Se ha visto que en el uso de tecnologías se encuentra el origen de experiencias estéticas que abren siempre una pregunta por la técnica y las posibilidades de hallar otros rumbos más allá del trayecto científico y utilitario que asigna un fin estricto a cada uno de los objetos del mundo.

A su vez, el diálogo con la estética relacional de Bourriaud permitió pensar estas transformaciones como prácticas que abren otras posibilidades de encuentro social, en la medida que implican nuevas formas de encuentro alrededor de la tecnología. El arte tecnológico revela que solo podremos tener consciencia de los objetos técnicos cuando nos detengamos a sentir sus presencias en el mundo, pues, si se quiere entenderlos críticamente, es necesario sentirlas, percibir su funcionamiento y sus posibilidades performativas, actos necesarios y previos para cualquier reflexión sobre el lugar de la tecnología en la vida humana. Por último, con el caso de Bogotrax se buscó detallar en las maneras en que el arte tecnológico presenta nuevas relaciones sociales en lugares más allá de la galería. Se precisó sobre dos actividades que muestran nuevas experiencias espaciales y corporales con la tecnología: la educación expandida y la rave.

Con esto, la invitación que queda abierta es a atrevernos a observar cada uno de los dispositivos que nos rodean, ya sea para preguntarnos por su función en el mundo o pensar en otras posibilidades de ser que existen con aquellos sistemas, pues son los aparatos y tecnologías con los que tenemos contacto cotidiano, son las especies inorgánicas con las que compartimos mundo. Haraway apuntaba en *Manifiesto cyborg* (2017) que “Los organismos biológicos se han convertido en sistemas bióticos, en máquinas de comunicación como las otras” (p. 37). Nuestra vida está inmersa en ecosistemas tecnológicos. Constantemente estamos rodeados de dispositivos que presentan imágenes, que producen sonidos, que nos afectan o estimulan, que se proyectan sobre nuestro rostro para vigilarnos, o que usamos para ponernos en contacto con otros humanos. La tecnología ya es colosal, fluida, global. Y ante esto, nos queda continuar abriendo nuestra percepción a los objetos tecnológicos, porque allí nace, necesariamente, una reflexión sobre nuestra vida y nuestro futuro.

Bibliografía

- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca, México.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo. Argentina
- Clemencia, E. (2019, 31 de agosto). *Duelos, la obra para no olvidar a los desaparecidos de la Comuna 13*. El espectador. Bogotá
- Deleuze, G. (1984). *Logica de la sensación*. Editions de la différence
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Ediciones Paidós Iberia. Barcelona
- Dufrenne, M. (1982). *Fenomenología de la experiencia estética*. Fernando Torres - Editor, S. A.
- Fonseca Díaz, A. D., (2011). *Educación expandida y cultura digital. Una exploración de proyectos tecnosociales en Colombia*. Hallazgos, 8(15), 71-90.
- González Muñoz, J. (2023). *¿Mapeando la escena de música electrónica de Bogotá? Hacia una autoetnografía con-tecno y en-raves*. Universidad de los Andes. Disponible en: <https://hdl.handle.net/1992/75529>
- Haraway, D. (2017). *Manifiesto cyborg*. Titivillus
- Harvey, D. (2013). *Ciudades rebeldes: del derecho a la ciudad a la revolución urbana*. Editorial AKAL. Madrid, España
- Husserl, E. (1996). *Meditaciones cartesianas*. Fondo de Cultura Económica. México

- Kant, I. (1992). *Crítica de la facultad de juzgar*. Monte Ávila Latinoamericana. Caracas, Venezuela
- Massey, D. (1994). *Espacio, ciudad y género*. Polity Press. Cambridge
- Merleu-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Editorial Planeta Argentina
- Merleu-Ponty, M. (2002). *El mundo de la percepción: siete conferencias*. Fondo de Cultura Económica
- Mersé, S. E. (2020). Estética, arte y tecnología. *Tecnología Y Sociedad*, (8), 11–30.
- Marinero, A., Flores, R. (2015). *Objetos-frontera: cruces entre ciencia, arte y tecnología: Generación de redes de conocimiento que presentan cambios en el paradigma cultural actual*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (51), 83-94.
- Neira Quiroga, L. F., & Rodríguez Sarmiento, M. H. (2002). *Fenómeno Rave: ¿ensamble cultural juvenil de la posmodernidad?*
- Lefbvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Capital Swing libros. España
- Reynolds, S. (2019). *Energy flash: viaje a través de la música rave y la cultura de baile*. Contraediciones Barcelona
- Rosas, S. (2015). *La performance como elemento de la intervención urbana para la toma de conciencia en el marco de un discurso latinoamericano*. En: Cuadernos de Historia del Arte, Año 2015, no. 25, p. 107-137.
- Simondon, G. (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Prometeo libros, Buenos Aires