



**Tipo de documento: Tesis de Grado de Ciencias de la Comunicación**

**Título del documento: Trance y experiencia: acercamientos tecnopoéticos a futuros posibles**

**Autores (en el caso de tesis y directores):**

**Camila Andrea Galdames**

**Claudia Kozak, tutora**

**Datos de edición (fecha, editorial, lugar,**

**fecha de defensa para el caso de tesis): 2022**

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.  
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.  
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: [https://creativecommons.org/choose/?lang=es\\_AR](https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR)



# Trance y experiencia

Acercamientos tecnopoéticos a futuros posibles



Universidad de Buenos Aires  
Facultad de Ciencias Sociales  
Carrera de Ciencias de la Comunicación

**Tesina de grado**

**por Camila Andrea Galdames**

DNI 37870249

[galdames.cam@gmail.com](mailto:galdames.cam@gmail.com)

**Tutora**

**Dra. Claudia Kozak**

Octubre 2021

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Agradecimientos</b>                              | <b>3</b>  |
| <b>Introducción</b>                                 | <b>4</b>  |
| Organización de la tesina                           | 7         |
| Metodología   | 8         |
| <b>Marco teórico</b>                                | <b>11</b> |
| La dimensión material                               | 13        |
| Imaginario, hegemonía y significaciones imaginarias | 19        |
| Tecno poéticas del trance                           | 22        |
| Experiencia: crisis, tiempo y narración             | 30        |
| <b>Materialidad y lenguaje</b>                      | <b>38</b> |
| Corpus: Tecno poéticas del trance aquí y ahora      | 38        |
| Descripción de obras                                | 38        |
| Trance » Dispersión                                 | 42        |
| Experiencia » Narración - Información               | 48        |
| Imaginario » Funcionalidad - Matematización         | 53        |
| <b>Cuerpo y territorio</b>                          | <b>58</b> |
| Trance » Absorción                                  | 58        |
| Experiencia » Tiempo                                | 64        |
| Imaginario » Individualización                      | 67        |
| <b>Conclusiones</b>                                 | <b>71</b> |
| <b>Bibliografía</b>                                 | <b>79</b> |
| <b>Anexos</b>                                       | <b>81</b> |

## **Agradecimientos**

Significativamente primero, a mis padres, amigues y a mi compañero, por aguantar las idas y vueltas, por comprender las crisis y acompañar los festejos de este proceso considerablemente extenso.

A Claudia Kozak, por compartir el oficio de investigar y el arte de escribir, contra viento y pandemia.

A La Casa del Manzanar, por ser hogar de grandes excentricidades, incontables complejidades, fracasos rotundos y alegrías colectivas. Gracias a ese equipo de integrantes, actuales e históricos, por hacerme parte de la experiencia inagotable e indescriptible de imaginar continuamente por amor al barrio.

## Introducción

La investigación que a continuación se desarrolla fue realizada en el marco del proyecto UBACYT *Tecnopoéticas latinoamericanas y materialidad. Cuerpos, lenguajes, territorios e intervenciones*, dirigido por Claudia Kozak. En esta tesina se expondrán las conclusiones del trabajo sobre una de las áreas posibles en el marco de las investigaciones que indagan las vinculaciones entre arte, técnica y sociedad. La propuesta consistió en analizar las tecnopoéticas del *trance* para elaborar las concepciones de *experiencia* que en ella anudan y así acercarnos a los diálogos que estas obras tienen con el *imaginario técnico actual*.

El interés en esta área de las prácticas artísticas tiene que ver con la posibilidad de reflexionar, desde el punto de vista de la comunicación, la relación con su tiempo socio-técnico, que trae consigo una forma de pensar la tecnología, asignar modos de uso y orientar su desarrollo. Se propone entonces un análisis desde la dimensión material de las obras, que permite religar el campo de las prácticas artísticas con sus condiciones materiales de existencia. Como antecedente se retoma la postura crítica que Herbert Marcuse desarrolla a través del concepto de “cultura afirmativa” respecto de las concepciones idealistas acerca del arte:

Bajo cultura afirmativa se entiende aquella cultura que pertenece a la época burguesa y que a lo largo de su propio desarrollo ha conducido a la separación del mundo anímico-espiritual, en tanto reino independiente de los valores, de la civilización, colocando a aquél por encima de ésta. Su característica fundamental es la afirmación de un mundo valioso, obligatorio para todos, que ha de ser afirmado incondicionalmente y que es eternamente superior, esencialmente diferente del mundo real de la lucha cotidiana por la existencia, pero que todo individuo “desde su interioridad”, sin modificar aquella situación fáctica, puede realizar por sí mismo. (1967: 13)

La separación entre lo bello y lo necesario contribuyó a jerarquizar al arte por sobre otras prácticas de la vida social, instalándolo como refugio de felicidad y verdad, dejando fuera a la realidad material como campo posible para la construcción de conocimiento y negando la vinculación existente entre condiciones materiales de existencia y prácticas artísticas. Desde la perspectiva idealista, frecuentemente el concepto de arte totaliza el campo de la cultura. Y si bien cultura es un concepto que se ha discutido profusamente y ampliado a otras prácticas de la vida social, el arte aún en nuestros días continúa siendo objeto de las representaciones que Marcuse describe y critica. El trabajo que se presenta a continuación busca discutir con la postura idealista y generar aportes al conocimiento respecto de los vínculos entre el hacer artístico y el conjunto de prácticas que constituyen la dimensión material de su contexto.

Arte y técnica son los puntos de entrada a este análisis, en principio, porque comparten en su recorrido etimológico nociones asociadas a un producir abierto al saber. Ambas son disciplinas que permiten comprender los procesos a través de los cuales las sociedades se hacen del mundo simbólica y materialmente:

Arte y tecnología comparten mundo, puesto que ambos pueden entenderse como regímenes de experimentación de lo sensible y potencias de creación; pero no todas las zonas del arte ponen de relieve esa confluencia. Tecnopoéticas, arte tecnológico, poéticas tecnológicas son algunos de los nombres para las zonas del arte que sí lo hacen. (Kozak ed., 2012: 8)

Estudiar las producciones en el cruce entre estas disciplinas, a la luz de los postulados de Marcuse, sería una tarea sencillamente inabarcable puesto que el arte siempre se encuentra en relación con su técnica y sólo una posición idealista podría desconocer su inscripción en el entramado tecno-social, en tanto parte de sus condiciones de producción. El concepto de *tecnopoéticas* permite reunir específicamente aquellas manifestaciones que asumen y problematizan el vínculo entre la praxis artística con su hacer técnico atravesado por su dimensión social e histórica.

En nuestros días, la mayor parte de las actividades -sociales, políticas, económicas, culturales- se encuentran mediadas por algún tipo de sistema informático. Esto tiene impacto en nuestras lógicas de habitar, genera nuevas desigualdades, nuevas posibilidades y limitaciones. Esta caracterización preliminar dinamizó el desarrollo de la investigación que aquí se presenta y llevó a abordar el concepto de *sociedad de la información*. Ciertamente es una definición que supone múltiples preguntas y discusiones, pero la perspectiva que se elaboró es aquella que entiende al fenómeno desde un punto de vista cualitativo. Es decir, la sociedad de la información entendida como una matriz conceptual teórica de la que surge un modo de relacionarnos con lo técnico que excede la cuestión de usos previstos y potencialidades, porque en su devenir forja nuevas sensibilidades. En esta línea, analizar aquellas manifestaciones artísticas que problematizan a través de su práctica la relación entre su hacer técnico y el entramado social que lo contiene, es una forma de generar aportes al conocimiento sobre nuestra contemporaneidad signada por lo tecnológico. A su vez, y tratándose de un área de las prácticas artísticas atravesada por la experimentación y la creación, es un acercamiento a las discusiones sobre qué es el desarrollo, de qué se trata el progreso y qué imaginamos que será el futuro.

Para esta investigación, se construyó un corpus que contempla varios lenguajes y formatos con el objetivo de observar cómo funcionan las categorías de trance y experiencia según cada caso. Se realizó la selección de obras conforme a dos rasgos afines al trance, a partir

de la caracterización elaborada para este trabajo. Tales criterios fueron: la presentación de *elementos repetitivos* y la posibilidad de *inmersión* en el universo simbólico de cada obra, es decir, propuestas que contemplan sumergirse en un entorno para su consumo. Es así que se seleccionaron cinco obras, de las cuales una es visual, otra es musical y tres audiovisuales. En el caso de la obra en lenguaje visual, se compone a su vez de tres piezas, tituladas *Sonora*, *Luminosa* y *Térmica* que presentan tres animaciones en formato *gif* elaboradas para proyecciones en gran formato o intervenciones de *videomapping*. La obra musical del corpus es un single compuesto por dos tracks, titulado *Hyper Waves* y que pertenece al género denominado *ambient*. En cuanto a las obras audiovisuales, una de ellas, *Retorno*, es un cortometraje de animación en 3D, y las restantes dos son piezas de *Realidad Virtual* para visualizar con casco: *Uroboral* y *Utopía de un píxel extraordinario*. Estas últimas presentan características que las distinguen entre sí, la primera se trata de un recorrido interactivo entre paisajes y la segunda, es un cortometraje animado en 360<sup>o1</sup>.

La iniciativa de trabajar específicamente aquellas tecnopoéticas que abordan el **trance** -en sus aspectos temáticos, formales o técnicos- desde la perspectiva de la **experiencia** se desprende de la caracterización del cruce entre arte y técnica como campo de experimentación y potencia de creación. Sucede que tanto trance como experiencia presentan derivas teóricas que remiten a la apertura de acontecimientos de ruptura respecto de las relaciones que se nos presentan como dadas, es decir, naturalizadas. Atendiendo a la caracterización del escenario actual como sociedad de la información, el trabajo realizado se orientó a analizar las discusiones que estas tecnopoéticas presentan respecto del **imaginario técnico hegemónico**, entendido como articulación entre representaciones, afectos y finalidades que cimientan las relaciones con las tecnologías. De forma que la pregunta que esta investigación aborda es sobre la relación entre las tecnopoéticas del trance, desde sus propuestas experienciales, y el imaginario técnico contemporáneo, porque entre los acuerdos y discusiones que presentan es posible generar acercamientos al vínculo actual que tenemos con lo tecnológico y la forma en la que proyectamos el futuro a partir de ello.

Como se expresó, para la construcción del corpus se privilegiaron criterios afines a la caracterización de las tecnopoéticas y a la representación del trance, para luego analizar, en función de las perspectivas teóricas de ruptura, si es que las obras presentan discusiones respecto del imaginario técnico. Resulta relevante establecer que al inicio del proceso de la investigación, existía una expectativa de hallar críticas hacia las significaciones hegemónicas

---

<sup>1</sup> Otras precisiones respecto de los criterios de selección del corpus son presentados en el apartado de Metodología de esta Introducción.

desde el trance y la experiencia. Pero a medida que se avanzó en el proyecto se encontraron rasgos más coincidentes con lo hegemónico, antes que discusiones al respecto. Como resultado, el trabajo que en adelante se desarrolla presenta pasajes en los cuales se establece la cercanía entre las obras y la caracterización del trance, y luego también algunos puntos de contacto con la noción de experiencia como acontecimiento de ruptura. Sin embargo, la tendencia general de las piezas analizadas es de exaltación de la novedad, en el marco de una idea de progreso sujeto a lo tecnológico. Esto no quita que estas obras puedan constituir experiencias estéticas interesantes pero, desde la perspectiva adoptada en esta investigación, no se trata de experiencias *disruptivas* del trance.

### Organización de la tesina

El cuadro de doble entrada sobre el que se desarrollan los próximos capítulos fue compuesto, por un lado, de las nociones eje trance, experiencia e imaginario y, por otro, encontramos las dimensiones de análisis materialidad-lenguaje y cuerpo-territorio. Éstas forman parte originalmente del proyecto UBACYT que enmarca esta investigación, pero se retomaron y agruparon bajo esta forma porque, a partir de la revisión bibliográfica, se evaluó que facilitan la entrada a la complejidad que supone el objeto y a la vez permiten problematizar las relaciones entre las obras y las aristas más relevantes de las nociones eje. De esta forma, el análisis fue dividido en dos partes, una por cada dimensión de análisis. En el capítulo materialidad y lenguaje se trabajó sobre la composición, la técnica artística y el funcionamiento de las obras a la luz de los “nudos” conceptuales que se desprenden de los ejes trance, experiencia e imaginarios: *dispersión*, *información-narración* y *matematización-funcionalidad*. Luego, en el capítulo de cuerpo y territorio se elaboró el análisis teniendo en cuenta el devenir de las obras, las dinámicas y relaciones propuestas entre quienes observan y los escenarios -virtuales y reales- que las constituyen. Allí se trabajó a partir de los nudos: *absorción*, *tiempo* e *individualización*. El objetivo de esta retícula conceptual es generar acercamientos a las posturas políticas que describen las obras, entre cada decisión estética, respecto del contexto en el que se anclan. En este sentido, desde los ejes implementados para el recorte y el enfoque propuesto, la búsqueda se orientó hacia los índices de ruptura y transformación en el que convergen estas derivas teóricas. Específicamente, el enfoque fue hacia la ruptura respecto del imaginario técnico hegemónico, en tanto orden vigente que superpone futuro, progreso y desarrollo tecnológico. Sin embargo, cabe resaltar que al respecto existen posiciones complejas: las obras no presentan puntos de vista cerrados y totales, sino más bien un abanico de

acuerdos y tensiones en relación con el imaginario técnico. Pero por lo mismo es pertinente sumergirse en las discusiones y acuerdos que estas tecnopoéticas muestran respecto del imaginario técnico vigente, en tanto son conversaciones actuales respecto de las limitaciones y posibilidades que vemos sobre el rumbo de la historia en curso.

En nuestro contexto, las relaciones que tenemos con la tecnología, tanto individualmente como en términos colectivos, son una preocupación para el campo de la comunicación, principalmente porque los desarrollos informáticos trajeron aparejadas nuevas lógicas de comunicación. Pero además, sucede que estos sistemas poseen un rol mediador creciente con la realidad social y esto supone transformaciones en las sensibilidades contemporáneas. La pertinencia de esta tesina para el campo de la comunicación tiene que ver, en principio, con la posibilidad de generar acercamientos al fenómeno de la sociedad de la información y a las transformaciones en las sensibilidades, no sólo respecto a la tecnología, sino también a los vínculos que estructuran la sociedad misma. Por otro lado, se trata de un análisis sobre la articulación entre significaciones sociales imaginarias y manifestaciones artísticas a la luz de las relaciones de poder que supone la matriz sociotécnica. Esto permite comprender la dimensión política de las tecnopoéticas, como producciones culturales que emergen del contexto contemporáneo. Se trata de un punto de vista relevante sobre el fenómeno técnico, un área para la construcción de conocimiento sobre el contexto de la sociedad de la información. Más allá de la cuestión de la novedad de los dispositivos que involucran, es una puerta de entrada a las posturas respecto de la matriz de pensamiento que signa el surgimiento de los desarrollos técnicos y condiciona su uso social. En este sentido, aquí se entiende que las tecnopoéticas son un terreno pertinente para acceder a las discusiones respecto de lo que imaginamos y esperamos que sea el futuro, ensayos sobre nuestros vínculos como sociedades y con el mundo que nos rodea.

## **Metodología**

Para el desarrollo de esta investigación se propuso una estrategia metodológica que consistió en la realización de trabajo de campo apoyado en abordajes conceptuales. Durante el proceso de armado del proyecto se realizó un relevamiento sobre las derivas teóricas que componen cada una de las nociones eje trazo, experiencia e imaginario tecnológico. Además se trabajó en profundizar en la relación entre las tecnopoéticas y las aristas que componen su dimensión material, es decir, su contexto histórico y las técnicas que componen su hacer artístico. Se incluyen también aportes teóricos en el análisis dado que ayudan a comprender la especificidad de cada obra en relación a los ejes propuestos.

A partir de estas bases teóricas, se realizó un mapeo inicial por internet de actores, organizaciones y encuentros que conforman la escena local para elaborar un cronograma de asistencia a eventos, talleres y exposiciones. Sobre las obras presentadas en estos espacios, se procedió a seleccionar aquellas que conforman el corpus bajo dos características identificadas con el trance a partir de la revisión bibliográfica. La construcción de una caracterización del trance, en este caso, no estuvo enfocada en detectar elementos que rigurosamente inducen la entrada a un estado alterado de conciencia, sino más bien en localizar aquellas continuidades entre diversas manifestaciones del trance que permitieran rastrear representaciones y dinámicas afines. A través del relevamiento de las perspectivas psicológica y antropológica, que presentan múltiples contextos y modalidades del trance, se determinaron dos características relevantes con relación al fenómeno: la presentación de *elementos repetitivos* y la posibilidad de *inmersión* en el universo simbólico que se propone, partiendo de la experiencia propia y la observación de otros receptores. Un segundo criterio para la selección de obras se relaciona con la contemporaneidad, es así que se consideraron aquellas obras que se encontraban en circulación a partir del inicio del proceso de investigación a fines del 2019. Las obras que constituyeron el corpus son:

*Sonora/Luminosa/Térmica* (2018) – Calixto Bento

*Utopía de un píxel extraordinario* (2018/9) – Dana Cozzi

*Uroboral* (2019) - Dario D'Antiochia y Paula Casanova

*Hyper Dreams* (2020) – Bruno de Vincenti

*Retorno* (2020) – Joaquina Salgado, Florencia Ondona y Elena Radicciotti

Se procuró realizar entrevistas a los artistas y gestores que formaron parte de dichos eventos para complementar el análisis, pero el énfasis fue puesto en los procesos de recepción, significaciones y sensaciones producidas por las obras. Tomando como referencia la investigación realizada por Victor Lenarduzzi (2012), rescatamos la importancia de vivenciar las sensaciones para analizar los consumos culturales desde el punto de vista de la experiencia, en tanto difícilmente se puedan analizar conservando distancia. Por esto, la participación y la vivencia de transitar las tecnopoéticas del trance constituyó una de las elecciones metodológicas fundamentales dentro de esta investigación. La posibilidad de ver, escuchar y sentir en primera persona la propuesta que acerca cada obra fue una de las herramientas centrales dentro de la construcción del análisis.

A principios de 2019, cuando el proyecto inicial de este trabajo fue elaborado para la postulación a la beca Estímulo UBACyT, se elaboraron hipótesis preliminares que referían a: la materialidad de las obras como nexos con el entramado social que contiene y modela los usos posibles de las tecnologías, el trance como consecuencia de la crisis de experiencia en

el habitar social actual y las tecnopoéticas del trance como manifestación desviada respecto del imaginario tecnológico de progreso sin límites. Dos años después del inicio del recorrido en el tema y con una pandemia mundial de por medio, se destaca que hubo modificaciones que surgieron de la profundización en las categorías de análisis, de la observación de las obras y la participación en los espacios de circulación y consumo. De las tres hipótesis planteadas, la única que aún hoy se sostiene es la primera de ellas.

Sobre la segunda de las hipótesis iniciales, producto del proceso de investigación, se detectó que las categorías de trance y experiencia no pueden entenderse la una como consecuencia de la otra, sino más bien como procesos solidarios y simultáneos que intervienen en el momento de la obra. El trance no puede comprenderse por fuera de la experiencia que estas tecnopoéticas proponen, ni tampoco es posible aproximarse a la idea de crisis de experiencia sin involucrar las dimensiones de las obras que favorecen la dispersión e inmersión a través de su consumo. De esta forma, la segunda hipótesis de trabajo fue reformulada bajo la idea de que trance y experiencia son nociones asociadas entre sí, aunque diferenciadas, que en su devenir construyen representaciones y perspectivas acerca del habitar social actual.

La tercera de las hipótesis fue la que más cambios sufrió. Tanto trance como experiencia, como se dijo anteriormente, son nociones que refieren a la posibilidad de transformación. La expectativa con la que se inició la construcción del corpus era la de hallar críticas contundentes respecto del imaginario técnico de progreso y, afortunadamente, no fue así. Esta "fortuna" nada tiene que ver con la postura política que las obras describen en relación con el imaginario, sino con la demostración de que la realidad de los discursos es mucho más compleja que las categorías elaboradas. Difícilmente se pueda ubicar a estas obras de un lado u otro en esta discusión, pero por lo mismo se vuelven más interesantes las relaciones, porque se compone un diálogo de acuerdos y contradicciones. Es una conversación que incluso tiene momentos de mayor tensión, como puede verse en el corte entre obras realizadas previamente a la pandemia y durante el aislamiento. Es por esto que la tercera hipótesis de trabajo es que las tecnopoéticas del trance construyen diálogos con el imaginario tecnológico hegemónico, que poseen momentos más críticos sin construir posturas desviadas.

## Marco teórico

Para abordar el estudio del área de las prácticas artísticas que se denominaron como tecnopoéticas, es posible comenzar por señalar aquello que arte y técnica tienen en común. Como se mencionó anteriormente, ambas comparten en su deriva etimológica una relación de apertura hacia el saber, explorada por Martin Heidegger en el desarrollo de *La pregunta por la técnica* (2017). Allí comienza por indagar las posibles definiciones sobre la técnica y destaca aquellas que refieren a un medio para un fin y a un hacer del hombre. Acepta que esto es correcto ante la evidencia de su funcionamiento, como capacidad de elaborar máquinas e instrumentos conforme a necesidades y fines. Sin embargo, la potencia de su pregunta arroja la reflexión más allá de los límites de esta concepción instrumental. Analiza la deriva de *tejne*, raíz en griego de técnica, que designaba el saber-hacer artístico y artesanal, y postula su relación con el sentido que los griegos daban a *poiesis*: capacidad de traer un objeto a forma y figura, tanto humana como de la naturaleza -*el brotar de las flores que florecen*-. Esta relación conceptual le permite postular que *tejné* forma parte de la *poiesis*. Traer a presencia aquello que se encuentra velado, para el universo de sentido de la antigüedad griega, equivalía a copiar aquello que en esencia y en su máxima perfección sólo se encontraba en la espalda del cielo. Desocultar o develar era un proceso reunido en la palabra *aletheia*, que también significaba *verdad*. El término *aletheia* resulta central en este recorrido en tanto Heidegger relaciona la verdad con el no ocultamiento de la esencia de las cosas o, en otras palabras, del Ser. Entiende que “en el desocultar se funda todo producir” (Heidegger, 2017: 60) por ello postula que la técnica constituye un modo de desocultar, de acercarnos a la verdadera esencia de la técnica, de lo humano y del mundo que habitamos. Contempla como modo de desocultar a la técnica *poiética*, incluso la jerarquiza por sobre la técnica moderna, porque considera que esta última es un modo de develar provocante, que configura a la naturaleza como modelo de extracción constante. La concepción instrumental de la técnica moderna provocante impera, en correspondencia con un modo de hacer ciencia cuyo principio es “que la naturaleza se anuncia en algún modo calculado y establecible” (Heidegger, 2017: 55). Esta pregunta habilita a postular la idea de que poética y técnica conforman un sustrato común de posibilidad de creación. No se abordará aquí el sentido metafísico del planteo de Heidegger, pero sí se rescata el vínculo que ambas nociones comparten a través de la posibilidad de generar un saber desde el hacer. Y también el sentido crítico sobre aquella concepción de la técnica que obtura la comprensión del fenómeno a una cuestión de funcionamiento conforme a determinados fines. Por esto, el abordaje propuesto consiste en analizar la relación entre la técnica y la matriz social que la contiene, desde el punto de vista del hacer poético, es decir, desde el arte. Entendemos por

poéticas al campo de las prácticas artísticas en un sentido amplio, sin restringirlo específicamente a la literatura, es decir, se abordará en esta investigación el análisis de un corpus compuesto por diversos lenguajes artísticos: audiovisual, musical y realidad virtual.

Se denomina *tecnopoéticas* al área de las prácticas artísticas que problematizan su hacer técnico en relación con la sociedad que modela sus usos y desarrollos, bajo la premisa de que expresan una sensibilidad contemporánea respecto de la técnica y conforman un campo de posibilidad de creación. Conceptualizar a las tecnopoéticas como regímenes de experimentación de lo sensible y potencias de creación (Kozak ed., 2012) implica señalar que arte y técnica son espacios a través de los cuales las sociedades se hacen del mundo en términos materiales y simbólicos. Ambos están relacionados con la construcción del mundo artificial que habitamos, es decir, los contextos que transitamos en la cotidianidad están hechos de productos del artificio humano, aunque a menudo naturalizamos su existencia y funcionamiento. La potencia de creación que comparten aquí será entendida como posibilidad de apertura hacia lo verdaderamente nuevo, un acontecimiento de transformación y ruptura. Cabe resaltar también que será contemplado como *posibilidad*, en tanto tal potencia de creación puede no realizarse en forma efectiva en las obras analizadas.

La iniciativa de investigar en este campo de las prácticas artísticas parte de la caracterización del escenario actual como sociedad de la información. Entendiendo que el fenómeno implica no sólo la existencia de grandes cantidades de información almacenada, sino una matriz de pensamiento que involucra crecientemente todas las dimensiones de la vida social, trabajar sobre las manifestaciones culturales que problematizan su tiempo sociotécnico es generar aportes al conocimiento sobre las características de este contexto. A partir de esta premisa, se propuso estudiar específicamente aquellas tecnopoéticas que tematizan el *trance* para elaborar la *experiencia* que proponen en su devenir, dado que ambos conceptos convergen en la idea de posibilidad de transformación hacia lo verdaderamente nuevo. En este sentido, se contemplarán los diálogos que entablan con el imaginario técnico hegemónico, para analizar cómo componen en su discurso la relación con el orden vigente, es decir, las discusiones y posibles acuerdos que puedan tener, alejándose o acercándose a esa posibilidad de ruptura hacia lo nuevo.

¿Qué se entiende por sociedad de la información? ¿En qué sentido las tecnopoéticas hablan sobre la sociedad de la que surgen? ¿Qué implican las nociones de trance y experiencia? La propuesta para el marco teórico consiste en articular los conceptos presentados respondiendo estas preguntas y componiendo a través de ellos un cuadro de doble entrada. Primeramente, desarrollaremos la dimensión material de las obras, que implica su vínculo

con las condiciones materiales de existencia en el contexto de la sociedad de la información. Luego, se trabajará sobre las nociones de *trance*, *experiencia* e *imaginario* que serán articuladas a la luz de las dos dimensiones contempladas para el análisis: el par materialidad -de la obra- y lenguaje por un lado, la relación cuerpo y territorio, por otro. Entre dimensiones y categorías, se compone el cuadro de doble entrada para el trabajo sobre las obras del corpus.

| CATEGORÍAS<br>DIMENSIONES  | Trance | Experiencia | Imaginario |
|----------------------------|--------|-------------|------------|
| Materialidad<br>y lenguaje |        |             |            |
| Cuerpo<br>y territorio     |        |             |            |

### La dimensión material

Para componer lo que se denominó como dimensión material de las tecnopoéticas, retomamos la conceptualización de *cultura afirmativa* desarrollada por Hebert Marcuse (1967) en su crítica hacia las posturas idealistas acerca del arte. Al igual que Heidegger, Marcuse comienza su recorrido en el pensamiento de la antigüedad clásica griega, en tanto se forjó como ciencia primera dentro de la cultura occidental. Elaborar el recorrido desde ese punto permite conceptualizar las rupturas y continuidades en relación al pensamiento de la modernidad, que sirve de base para abordar el pensamiento técnico de nuestra contemporaneidad. La apuesta del trabajo realizado por Marcuse consiste en religar el campo de las prácticas artísticas a las condiciones materiales de existencia, a través de la crítica hacia la caracterización del arte como refugio de felicidad, bajo la premisa de que estas ideas niegan la incidencia de la realidad material en la posibilidad de realización del anhelo de una vida mejor para la amplia mayoría empobrecida.

Comienza entonces por señalar que el pensamiento filosófico antiguo orientaba el conocimiento hacia la praxis, tanto para las actividades cotidianas como para las artes y las ciencias. En su revisión del pensamiento aristotélico, detecta que esta orientación práctica del conocimiento fue desplazándose hacia la jerarquización de aquellos saberes que no poseen un fin fuera de sí mismos, la filosofía por ejemplo. La superioridad de estas áreas del conocimiento se basa en la idea de mayor cercanía a la verdad y, por ende, a la felicidad de los seres humanos. Para Marcuse, este corrimiento desde la centralidad de las prácticas hacia el pensamiento como fin en sí mismo, marca el inicio de la división entre lo funcional y

lo bello, que deja por fuera a la realidad material del campo de construcción de conocimiento y lo libra de alcanzar la felicidad anhelada:

La miseria de la esclavitud, la degradación de los hombres y de las cosas a mercancías, la tristeza y sordidez en las que se reproduce siempre el todo de las relaciones materiales de la existencia, están más allá del interés de la filosofía idealista porque no constituyen la realidad genuina, que es el objeto de esta filosofía. Debido a su inevitable materialidad, la praxis material queda liberada de la responsabilidad por lo verdadero, lo bello y lo bueno, que queda reservada para el quehacer teórico. La separación ontológica entre los valores ideales y los materiales trae como consecuencia la despreocupación idealista por todo aquello que está relacionado con los procesos materiales de la vida. (Marcuse, 1967: 10)

En este escenario, la cultura afirmativa es aquella que representa los ideales de la burguesía, cuya principal característica es la afirmación del orden vigente y a su vez el ocultamiento del carácter condicionante de la realidad material para alcanzar la felicidad que estas producciones culturales tematizan. Conlleva un imperativo de universalidad y cultivo individual desde la "interioridad", sin modificar las condiciones de vida, de forma que cimienta la dominación de la burguesía. El arte se constituye como ámbito supremo dentro de la cultura afirmativa, en tanto representa el ideal cultural conforme a los valores burgueses -humanidad, bondad, solidaridad- expresados en el goce por lo bello desde un lugar utópico, fantasioso y a la vez perturbador. Es decir, dado que estas obras se configuran desde la distancia insalvable respecto de la felicidad es que se admite su existencia, lo que deja fuera la reflexión sobre el condicionamiento de la realidad material en la posibilidad de alcanzar esos valores. La crítica que Marcuse elabora aporta a la descripción de la estética idealista, solidaria a la idea de cultura afirmativa, que inhabilita la reflexión sobre las condiciones de producción de una obra desde sus dimensiones sociales, políticas y económicas. Sin embargo, identifica también cierto carácter progresista en algunas manifestaciones del arte burgués, sobre todo en el contexto de ascenso del fascismo. Marcuse postula que, con la transformación cultural del idealismo liberal-burgués en "realismo heroico" del estado autoritario, se inicia un proceso de eliminación de estos ideales para establecer que el anhelo de felicidad es finalmente satisfecho (1967: 54-5). Es decir, el autor rescata ciertos aspectos de la cultura afirmativa porque presenta la oposición entre el reino de felicidad anhelado y la realidad concreta existente incluso en el capitalismo y reconoce allí un contrapeso al totalitarismo.

En línea con estos postulados, en este trabajo se interpreta al hacer artístico desde su dimensión material entendida como relación con el contexto histórico, con las prácticas e ideas vigentes y las relaciones de poder que componen el escenario actual. Con el

antecedente de Marcuse, es preciso especificar que si bien todo arte se encuentra en relación con las condiciones materiales de existencia, el recorte que se denominó tecnopoéticas tiene que ver con la orientación de su reflexión desde su práctica, su hacer técnico, hacia la matriz tecno-social que le es contemporánea. Una segunda línea de recorte que se incorpora a esta investigación es la selección de tecnopoéticas de nuestra *contemporaneidad* más próxima, de forma que sólo serán consideradas aquellas obras que se encontraron en exposición/circulación desde el inicio del proceso de investigación en 2019.

Este abordaje sobre el objeto pretende indagar en la dimensión política de las obras, en tanto desprende de su relación otras prácticas e ideas que integran su contexto, teniendo en cuenta las tensiones que se generan respecto del mundo del *dominio digital* (Kozak, 2019), entendido como espacio territorial de ejercicio de poder y a la vez producción de lo viviente que media las facetas de nuestra realidad, construyendo una materialidad dislocada entre lo que *aquí* sucede de forma visible y aquello que, por su emplazamiento *allá lejos* o fuera de nuestra vista, pareciera no suceder. Se entiende al dominio digital como parte de la supremacía del código que constituye la sociedad de la información. Se caracteriza este fenómeno a partir de los postulados de Frank Webster en “La sociedad de la información revisitada” (2006), artículo en el que construye un recorrido a través de las diversas características que se le atribuyen al escenario actual y da cuenta de algunas falencias argumentativas, a partir de las cuales brinda su propia definición. Las definiciones son segmentadas por el autor a partir del énfasis en los aspectos de innovación tecnológica y difusión, cambio ocupacional, valor económico, flujos de información y expansión de símbolos y señales como indicadores del fenómeno. En su análisis marca que estas posturas comparten una perspectiva cuantitativa sobre la sociedad de la información, relativa a la existencia de grandes cantidades de datos almacenados, dispositivos utilizados y funciones sociales requeridas a partir de ello. Contra esto, señala que desde la constitución de los Estados-Nación, la localización, el almacenamiento y el control de información acerca de la población y los recursos es central para todas sus operaciones. De forma que, si lo que caracteriza este momento histórico es la intensificación de estas lógicas, difícilmente se pueda afirmar que estamos ante un nuevo tipo de sociedad. Agrega que la lógica argumentativa de estas caracterizaciones cuantitativas responden a un modelo tautológico: la sociedad de la información implica más información, constatan que hay más información, entonces determinan que estamos ante la sociedad de la información. Además de utilizar el concepto de información de manera que el autor califica como imprecisa, lo llamativo dentro de estas caracterizaciones es que postulan la idea de saltos cualitativos a partir del

incremento de datos almacenados y procesados para el beneficio de la sociedad, sin explicitar cómo es que eso sucedería. La definición que Webster propone a partir de estas críticas es desde una postura cualitativa, haciendo foco en los usos reflexivos de la información almacenada. Con esto quiere decir que se instaura la prioridad de la teoría en los procesos de desarrollo tecnológico: “ahora que hemos llegado a una situación en la cual es posible codificar principios científicos conocidos, nuestro conocimiento de estos se vuelven el punto inicial de la acción” (Webster, 2006: 36). A la vez, la existencia de información “rica y detallada” comienza a aplicarse a los asuntos políticos y sociales como base para argumentar la toma de decisiones, contrastar y evaluar la pertinencia y eficiencia de determinadas teorías conforme a datos recabados.

Si bien la conceptualización de Webster ayuda a localizar un aspecto del contexto que permite caracterizarlo como fenómeno distinguible, es también una mirada acotada en tanto aborda el conocimiento específicamente desde dimensiones calculables y habla sobre la contrastación a través de datos como si fuera la única variable a considerar a la hora de tomar decisiones. Esto habla de una tendencia a la matematización de la realidad que constituye la supremacía del código, que evade las características de los fenómenos que no son cuantificables, pero que continúan siendo significativas para la evaluación de medidas políticas y económicas y para la construcción de conocimiento desde otras perspectivas científicas. En este sentido, su argumento se vuelve un tanto contradictorio sobre sus premisas. En esta tesina se complementa y actualiza esta perspectiva a partir de los desarrollos teóricos expresados por Éric Sadin en *La humanidad aumentada* (2017). Su trabajo elabora críticamente en perspectiva histórica la creciente participación de los sistemas de acumulación y análisis de datos, al punto de alcanzar la deducción automatizada en relación a diversas esferas de la sociedad a partir de dispositivos cada vez más propensos al uso individualizado. Los movimientos de informatización estadounidenses de los años 70, asociados a la cibernética sobre todo, tenían por objetivo crear “conciencias electrónicas”. Sin embargo, terminaron por abocarse a una misión más modesta pero con un profundo impacto en las lógicas contemporáneas:

La generalización progresiva de la reducción de numerosas dimensiones de la realidad a códigos cifrados, asociada a la capacidad de hacer ejecutar tareas gracias a los procesadores, según volumen de procesamiento y una rapidez de ejecución continuamente en aumento. Para que esa configuración se concretase, fue necesario que, en un momento determinado de la aventura técnica, se priorizara la *ciencia del cálculo*, que supone una habilidad inédita para gobernar el mundo bajo su dimensión matemática. (Sadin, 2017: 40. Itálicas del texto original)

Con el correr de los años, este proceso devino en la duplicación de la “capa matemática” del mundo que consiste, por un lado, en abstraer los datos de la realidad a sus dimensiones estrictamente calculables y, por otro, en instaurar la pérdida de visibilidad del procesamiento de dichos datos en la realización de una tarea o frente a la producción de resultados. Expresa en relación a la gesta de esta “inteligencia paralela” que:

Esta disposición se extendió o se radicalizó en el transcurso de la primera década del siglo XXI bajo el doble vocablo *data mining* (minería de datos), que nombra la capacidad adquirida por los sistemas para adivinar correlaciones entre series de hechos que hasta entonces permanecían opacas a la percepción humana. (Sadin, 2017: 65. *Itálicas originales*)

Respecto de esta cita, varias aristas son destacables a la luz del contexto actual. La primera, en relación con la minería de datos como parte de las ciencias de la computación con orientación a encontrar patrones en grandes cantidades de información. Este área ha avanzado hacia la “minería” o codificación de criptomonedas -el *Bitcoin* como ejemplo más difundido- que atraviesan un momento de furor como valor de cambio y para el ahorro en reemplazo de divisas. Es interesante que este fenómeno presente un correlato en el campo de las prácticas artísticas, como son los NFTs -Non Fungible Tokens- como obras de arte digital que representan un activo inimitable, cuyo “certificado de originalidad” se encuentra inscripto en un sistema de codificación basado en la tecnología *blockchain* que permite su comercialización. Si bien no se profundizará en este punto, esta mención aporta a ejemplificar lo que páginas más atrás se describió como vínculo entre prácticas artísticas y condiciones materiales de existencia: las condiciones técnicas y económicas que posibilitan un sistema de valorización de determinado tipo de obras de arte, mercado que en nuestros días frecuenta titulares por transacciones millonarias<sup>2</sup>.

Segundo punto destacable, Sadin figura la deducción automatizada como *adivinar* correlaciones. En este obrar, casi mágico, los sistemas de recopilación de datos y análisis de variables pueden arrojar probabilidades y tendencias, pero su transformación en acierto está sujeta a lo que efectivamente sucede. Y por muy abstracto que pueda sonar, esto tiene que ver con la reducción de las dimensiones de lo real a lo estrictamente calculable puesto que representa un esquema que escapa a la comprensión de cualquier “veleidad de brote orgánico”, es decir, lo imprevisible propio de lo humano, como por ejemplo ¿cómo no vimos venir una pandemia? Y aún sabiendo de la existencia de un virus altamente contagioso ¿cómo no pudimos frenarlo? Entonces, es posible caracterizar como rasgo constitutivo de la

---

<sup>2</sup> <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56368491>

sociedad de la información la *confianza ciega* en el poder predictivo de la construcción de modelos en base a la matematización de los fenómenos.

Último punto a destacar, en relación con el anterior, es que la supremacía del código, que Sadin conceptualiza como “*gubernamentalidad robotizada, globalizada, individualizada y movida por intereses dispares*” (2017: 138. Itálicas originales), trae consigo la regulación de la dinámica social hacia la reducción de fricciones, y a la vez la aborda como un “continuum común indefinidamente liso y altamente dinámico” (Sadin, 2017: 138). Estos sistemas de detección de correlaciones, construidos en base a la figuración de lo existente desde lo cuantificable, se encuentran presentes en diversos niveles de toma de decisiones, múltiples puntos geográficos y variados dispositivos. Configuran una materialidad ubicua con representaciones de doble valencia: *alisar* un entorno social que es, al menos, rugoso, con baches, y *sugerir*, cuando no *decidir*, la “mejor de las soluciones posibles” conforme a ese entorno alisado y modelizado. Sadin señala que la ubicuidad supone mecanismos de “automatización decisional” que exceden los espacios de toma de decisiones dentro de estructuras estatales o empresariales, e interfieren crecientemente en el perímetro íntimo de cada existencia. En este sentido, la individualización se constituye como “salida de lo político” hacia la regulación del campo social en pos de impedir la mínima fricción. A través de este recorrido conceptual se busca señalar que la utilización reflexiva de la información que Webster postula, tiene como reverso la concepción de identidad entre datos -dimensiones cuantificables de un fenómeno- y realidad. De esta relación de identidad se desprende que frecuentemente el futuro se nos presenta como una proyección lineal, aunque dinámica, pero predecible. Entre los principales objetivos de estos sistemas se encuentra la adaptación a segmentos cada vez más individualizados de usuarios, mientras se filtran crecientemente en las vidas íntimas a través de sus materialidades ubicuas y sugieren que su óptima utilización implica las mejores respuestas posibles.

En el contexto de la sociedad de la información, el complejo de medidas políticas y económicas, tanto en el ámbito público como el privado, suele valerse exclusivamente de los datos bajo esta concepción de identidad, prescindiendo de contemplar variables de cualquier otra índole. De forma que relega progresivamente aquello que hay de humano, no cuantificable e impredecible, en pos de la confianza en las probabilidades y porcentajes basados en una idea de observación de la totalidad, que es per se inaccesible. Este proceso, que es parte de nuestra cotidianeidad, genera un impacto en lo diverso como intolerable y en lo improbable como impensado desde la *reducción de fricciones sensibles*. Las aristas de la sociedad de la información aquí conceptualizadas conforman una realidad material que no puede pensarse desprendida del imaginario que construye, es decir, un sistema de

representaciones, afectos y deseos solidarios a los desarrollos tecnológicos actuales. Y es en este escenario que interesa reflexionar sobre las relaciones entre trance y experiencia, en sus derivas de ruptura y transformación, e imaginarios tecnológicos en entornos tecnopoéticos, como ámbito de experimentación de lo sensible y como potencias de creación.

### **Imaginario, hegemonía y significaciones imaginarias**

En este apartado de la construcción del marco teórico, se aborda la dimensión imaginaria que constituye la sociedad de la información. Para ello, se retoman los desarrollos realizados por Daniel Cabrera que articulan la noción de imaginario social magmático, significaciones imaginarias y la idea de progreso sin límites. En su artículo “Reflexiones sobre el sin límite tecnológico” comienza observando que:

“la técnica en sí misma” no es sólo una realidad funcional o maquínica que se pueda aislar de su matriz simbólica e imaginaria. Lo imaginario es tan constitutivo de la técnica como su propia realidad física. La computadora, no una computadora en particular, sino el conjunto de los aparatos, instituciones y discursos de las que la actual computadora participa, no puede funcionar sin chips pero tampoco sin su matriz simbólica e imaginaria. (Cabrera, 2007: 29)

Hablar de la dimensión simbólica e imaginaria de las tecnologías implica comprender el vínculo con las representaciones, afectos y deseos que posibilitan su surgimiento, orientan sus desarrollos e impulsan su uso masivo. Por otra parte, los desarrollos reunidos por Cabrera en *Lo tecnológico y lo imaginario* (2006) permitirán generar herramientas para analizar la dimensión imaginaria de las obras que componen el corpus. Allí parte de la idea de *institución imaginaria de la sociedad* de Cornelius Castoriadis, para describir al *imaginario social* como complejo de significados *posibles* presentes en una sociedad determinada. Se asemeja al magma, en tanto las significaciones imaginarias *efectivamente presentes* son regiones solidificadas de su composición. Es decir, las significaciones imaginarias son cristalizaciones del imaginario que se hallan presentes en las prácticas de la realidad material. Desde esta perspectiva, el imaginario social como tal resulta inaccesible para su estudio directo, de forma que investigar esta dimensión de los fenómenos implica trabajar sobre sus solidificaciones, sobre las *significaciones sociales imaginarias* presentes en las prácticas. Siguiendo a Cabrera, las significaciones imaginarias no refieren a una realidad concreta ni a una lógica determinada. Las caracteriza a través de tres funciones simultáneas: estructurar *representaciones* -crean imágenes y relaciones que no están-, designar

*finalidades* -orientan desde el deseo o la intención- y establecer *afectos* -construyen valoraciones negativas o positivas- (Cabrera, 2006: 71-2). Estas solidificaciones del imaginario se encuentran determinadas por su contexto histórico, atravesadas por procesos de dominación. En este recorrido se introduce también la noción de lo hegemónico, como relación entre expresiones culturales y poder que atraviesan las significaciones imaginarias a partir de las cuales trabajan dichas manifestaciones. Para ello se retoma la perspectiva expresada por Raymond Williams en *Marxismo y literatura*, donde describe que “la hegemonía constituye todo un cuerpo de prácticas y expectativas en relación con la totalidad de la vida: nuestros sentidos y dosis de energía, las percepciones definidas que tenemos de nosotros mismos y de nuestro mundo” (2000: 131). A pesar de que Cabrera en su análisis sobre imaginario social y significaciones imaginarias opta por el concepto de *ideología* para describir los procesos de dominación que intervienen en la cristalización del magma del imaginario, aquí se recurre a la conceptualización de *lo hegemónico*. La cita de Williams no sólo permite trabajar con un conjunto de ideas y creencias, sino con el proceso social vivido como complejo organizado de prácticas conforme a valores y significaciones dominantes. Además, la ventaja de analizar lo hegemónico como proceso radica en visualizar que en el campo de la cultura hay rasgos y elementos dominantes que se encuentran en constante vínculo con aquellos que son contrahegemónicos o alternativos. Desde esta perspectiva, la dominación no es un proceso pasivo sino que requiere ser continuamente renovado, defendido y modificado, y para eso se sirve de estos elementos contrahegemónicos o alternativos: “La realidad del proceso cultural debe incluir siempre los esfuerzos y contribuciones de los que de un modo u otro se hallan fuera o al margen de los términos que plantea la hegemonía específica” (Williams, 2000: 135). Esto es fundamental para el objeto que esta tesina trabaja, porque tratándose de un abordaje del fenómeno de la sociedad de la información desde el campo de la cultura permite articular los significados, traducidos en prácticas artísticas, desde las tensiones entre lo hegemónico y lo contrahegemónico que presentan. Es productivo en tanto permite comprender la complejidad de las relaciones, entre derivas críticas y acuerdos, que las tecnopoéticas pueden expresar en la problematización de la matriz sociotécnica contemporánea:

La parte más difícil e interesante de todo análisis cultural, en las sociedades complejas, es la que procura comprender lo hegemónico en sus procesos activos y formativos, pero también en sus procesos de transformación. Las obras de arte, debido a su carácter fundamental y general, son con frecuencia especialmente importantes como fuentes de esta compleja evidencia. (Williams, 2000: 135)

Sobre la relación entre las sociedades contemporáneas y la tecnología, a la luz de los conceptos de imaginario social y procesos hegemónicos, es posible retomar otra de las lecturas de Cabrera respecto del *progreso sin límites*. El autor expresa que el imaginario sobre el progreso se construye bajo la idea de lo tecnológico como extensión de las capacidades humanas -de recordar, de calcular, de dimensionar- cuya proyección deviene en *evolución de lo humano* desde lo tecnológico: “La significación imaginaria central de las nuevas tecnologías no sólo se refiere a una permanente superación de los límites de la experiencia humana sino de una nueva condición tecnológica de la humanidad: lo ilimitado como promesa realizable” (Cabrera, 2007: 29). Entonces, esta significación imaginaria central consiste en tematizar los límites en el mismo movimiento de sentido en el que los elimina para las tecnologías, de forma que el progreso se configura a través del desarrollo tecnológico como posibilitador de la eliminación de todo límite. Desde este ejemplo es posible elaborar lo que más arriba se describió como funciones de las significaciones imaginarias: se estructura la *representación* del progreso como tecnológico, designa como su propia *finalidad* la superación de toda limitación humana, lo convierte en deseo, y establece *afectos* hacia esa superación, valoraciones positivas respecto de la idea de “superar lo humano”. Como se expresó anteriormente, no es una significación que remite a la realidad de las cosas ni tampoco a una lógica, es una construcción de deseo que orienta prácticas, una consecuencia anhelada del hacer del presente. Es también una construcción atravesada por la hegemonía, en tanto estructura un consenso detrás de un fenómeno que implica grandes concentraciones económicas y de poder, y por ende amplía desigualdades. Pero desde esta lectura también cabe destacar que es un proceso complejo, que genera resistencias y cuando las absorbe, se transforma. Llevándolo al objeto de esta investigación, analizar las conversaciones que las tecnopoéticas entablan con las significaciones imaginarias es generar un mapa de las tensiones y acuerdos que la dinámica de la hegemonía supone. Principalmente porque allí donde hay discusiones sobre el imaginario, hay preguntas acerca de qué anhelamos como sociedades, hacia dónde vamos, cómo es el futuro que deseamos.

Aquí se propone la idea de que esta significación imaginaria central está relacionada con otras, de forma que *progreso* es aquella significación que anuda a las demás. Teniendo en cuenta las dos dimensiones de análisis sobre las obras -materialidad y lenguaje, cuerpo y territorio- se trabajará sobre significaciones imaginarias derivadas de la central, que serán los puntos de acceso al imaginario del progreso en cada dimensión de análisis: **matematización-funcionalidad**, por una parte, en tanto significaciones que indican rumbos esperables respecto de los lenguajes y dispositivos, cuya valoración positiva radica en la

idea de superación para la eficiencia. Por otra parte, la significación **individualización** que señala la orientación del desarrollo tecnológico hacia experiencias “personalizadas” conforme a un *usuario* como camino deseable, que paralelamente acarrea la disminución de fricciones sensibles. Estas significaciones se evaluaron pertinentes en tanto representan posiciones dominantes en relación a lo tecnológico conforme a las dimensiones de análisis. Además, son significaciones presentes en las discusiones contemporáneas acerca de las tecnologías, como pudimos ver en el apartado anterior. Así se comienza a completar el cuadro de doble entrada que compone los diferentes lentes a través de los cuales se realizará el análisis de las obras:

| CATEGORÍAS<br>DIMENSIONES | Trance | Experiencia | Imaginario                     |
|---------------------------|--------|-------------|--------------------------------|
| Materialidad y lenguaje   |        |             | Matematización y funcionalidad |
| Cuerpo y territorio       |        |             | Individualización              |

### Tecnopoéticas del trance

Trabajar con el concepto de *trance* supone una dificultad inicial que es la falta de consenso sobre qué implica, principalmente porque suele hacerse énfasis en el carácter subjetivo del fenómeno. En este apartado se intenta componer criterios que permitan identificar rasgos del trance para construir el corpus de análisis, así como también generar herramientas para su estudio en el campo de las prácticas artísticas a partir de los acercamientos realizados por diversas perspectivas teóricas -psicología, antropología y filosofía-.

La psicología comienza a incorporar los *fenómenos disociativos* a su área de estudios desde fines del siglo XIX como principio de manifestación de la histeria, asociados a la “no integración” de determinadas ideas al funcionamiento consciente –recuerdos, emociones, sensaciones- que constituían una desviación anormal de la psiquis y a la que se atribuía un carácter hereditario. Freud presenta algunas discusiones respecto de esta concepción, dado que ubica a la disociación y la represión como mecanismos de defensa ante eventos traumáticos y no concuerda con que sea problema de orden biológico. En la década del 70, ya en el siglo XX, se renueva el interés por los trastornos disociativos y se incluyen como categoría de diagnóstico ya diferenciado de la histeria, esto se debe en parte al auge de las investigaciones relacionadas a los excombatientes de Vietnam y las víctimas de abuso

sexual. De este período resulta relevante que la *hipnosis* comienza a ser reconocida como área válida para la investigación científica en el tratamiento de la disociación y la histeria, al punto que en la década del 80 se institucionalizan los espacios y revistas científicas que trabajan en este campo específicamente (Pérez y Galdón, 2003). A través de este breve recorrido se puede observar que disociación, hipnosis y trance representan fenómenos diferenciados, pero emparentados en su génesis como objetos de estudio. Es así que se hallan definiciones como la siguiente: “En hipnosis, la disociación implica una forma de acceso paralelo o dividido de consciencia que favorece el mantenimiento de ciertas experiencias fuera del principal campo de consciencia, mediatizado por la intensa absorción característica del trance hipnótico” (Pérez y Galdón, 2003: 98).

Desde esta perspectiva, el trance es un proceso psicofísico con alteraciones en la memoria e identidad, asociado a experiencias de influencia pasiva -la hipnosis-. Se trata de un proceso que implica la *dispersión* o desconexión de varios niveles de consciencia sobre lo que sucede alrededor del sujeto y se da en paralelo al proceso de *absorción*, la capacidad de implicarse completamente en la inducción hipnótica. Sin embargo, para este campo es un tema controversial ya que existen dificultades para probar si es posible autoinducirse o inducir a otros a este estado y, sobre todo, se cuestiona el potencial terapéutico de la práctica.

En las siguientes páginas se abordan las similitudes entre esta descripción y las utilizadas por otras disciplinas. Sin embargo, cabe destacar que para la psicología, hipnosis y trance se diferencian en la gradualidad del proceso, de forma que suele hablarse de “condición hipnótica”, por oposición al “estado de trance” más cercano a la profundidad radical del fenómeno (Pérez y Galdón, 2003: 89). Existe también una segunda diferencia entre trance e hipnosis que involucra un recorte del campo de estudio. Mientras que la psicología, sobre todo en sus derivas cognitivas y conductuales, opta más frecuentemente abordar la hipnosis y, más tarde, vuelve a la disociación como objeto de estudio, la antropología, la filosofía y la crítica cultural son campos que cuando trabajan el tema recurren al trance, entendiéndolo en un sentido amplio. Es posible que esto tenga que ver con desplazar los sentidos patológicos, pero aún así muchas concepciones de la psicología se continúan en otros campos y se aplican a otros contextos.

En este marco, la primera de las acepciones a considerar es la desarrollada por Josep Feriçgla, antropólogo especializado en estados expandidos de consciencia, citado en varios de los trabajos relevados para este apartado. En su artículo “La relación entre música y trance extático” parte de dos definiciones simultáneas:

Así, la denominación antropológica completa del trance extático sería la de *procesos cognitivos dialógicos con una función adaptógena inespecífica que actúa por medio de la imagería mental culturalmente decodificada*.

Por otro lado y desde el punto de vista fisiológico, el trance extático se caracteriza por una aparente disminución de la percepción y de la sensibilidad corporal dirigidas al mundo exógeno, y por una merma de la movilidad corporal. (Fericgla, 1998: 168. Itálicas originales)

Desde esta entrada, se pueden plantear dos puntos de contacto con las definiciones de la psicología: por un lado, la definición de *trance extático* a partir de las dimensiones de trance como *proceso cognitivo* y *éxtasis* como *estado cognitivo*, similar a la diferencia trance-hipnosis. Por otro, introduce en su definición la función *adaptógena* del trance que remite a cierta solución de una situación o condición. Pero en este artículo centra su atención en argumentar que trance y música constituyen objetos separados, relacionados frecuentemente, pero no superpuestos en una misma manifestación como “sistema musical extático”. Fericgla postula esta idea porque discute con otras disciplinas -con la psicología cognitiva sobre todo- que intentan establecer una relación directa entre determinado tipo o frecuencia de sonido y el trance. Entonces, por un lado reconoce que existe una relación estrecha entre ambos, dado que la búsqueda del trance implica un cambio en la vivencia del tiempo cotidiano que la música ayuda a dinamizar:

La vida ordinaria transcurre en un mundo entendido y vivido bajo un tiempo que podemos llamar cotidiano, cuya principal característica es que está puntuado y dominado por elementos exógenos –sean máquinas, sean horarios acordados o bien sea un cambio estacional-, en tanto que la cualidad esencial de la música es el poder que tiene para crear otro mundo basado en un tiempo virtual. (Fericgla, 1998: 169)

Por otro lado, encuentra una falta de “generalidades aceptables” entre las diversas manifestaciones que lo lleva a ampliar la comprensión del fenómeno al emplazamiento cultural de la práctica. Al respecto reconoce cierta diversidad en las características de los contextos y desarrolla una taxonomía agrupándolos a través de sus similitudes. Presenta entonces una serie de elementos que, si bien no son imprescindibles, tienden a converger. Sobre esto, es llamativo que la primera similitud que reconoce como estimulante de la carga emotiva que el trance supone es la repetición:

C.G. Jung puso de relieve que el ritmo repetitivo, cualquiera que sea la forma en que se manifiesta, es uno de los caminos para despertar la emotividad. De ahí que, por ejemplo, una característica de ciertos neuróticos sea la de apagar sus cigarrillos en el cenicero aplastándolos repetidamente, o que ciertas psicopatologías relacionadas con grandes

bloqueos emocionales lleven al sujeto a estar durante horas sumido en un movimiento rítmico. (Fericgla, 1998: 174)

Destaca que lo rítmico sonoro es el factor más recurrente, pero reconoce que la repetición en otros formatos también se encuentra relacionada a esa carga emotiva del trance. Por esto retomaremos la repetición como una de las variables a tener en cuenta para reconocer la representación del trance, sin restringirla específicamente al lenguaje sonoro. Es decir, incluiremos también dentro de las características a contemplar la repetición rítmica de imágenes y del movimiento que describen las obras en su devenir.

Una segunda característica que sobrevuela el artículo, aunque no está incluida dentro de las similitudes que el autor describe, es la relación entre el trance y lo ritual. Las categorías que Fericgla describe como modos del trance conforme a los objetivos que mueven a los sujetos a la búsqueda de esa experiencia son: trance chamánico, Samhadi o éxtasis budista, éxtasis cristiano o teresiano, trance de posesión, trance terapéutico y trance lúdico. Estas modalidades se diferencian por el encuadre cultural, que supone valores y funciones diferentes para el trance en cada caso. En la mayoría de ellos, existe una relación explícita con creencias que elaboran entornos rituales para el trance que el autor toma en cuenta, por ejemplo el caso del chamanismo o el trance de posesión. Sin embargo, los casos del trance terapéutico y lúdico se describen como prácticas de ampliación emocional, en general a partir del uso de psicotrópicos sintéticos, sin mucha más profundidad. Y aquí es posible argumentar que en el caso del *trance terapéutico* -descrito como la “posibilidad que da este estado de dialogismo cognitivo para analizar, llevar a la consciencia y “deshacer” nudos gordianos” (Fericgla, 1998: 178)- algunas de sus características permiten asociarlo a lo ritual, en tanto procedimiento compartido en búsqueda de una experiencia particular cuyas características son simbólicas, como puede ser el perdón o la curación chamánica. Deshacer nudos problemáticos o hallar el perdón a través de la confesión de los problemas expresa parte de la relación genealógica que vincula a la psicología clínica y las prácticas de la religión elaborada por Foucault (2014). De forma similar, aquello que denomina *trance lúdico* no agota su análisis en la “falta de finalidad que oriente tal experiencia cumbre” (Fericgla, 1998: 178) ya que supone un punto de vista sobre el entorno del fenómeno, por lo menos, superficial y despectivo. Sobre este área de la clasificación, se propone la lectura expresada por Víctor Lenarduzzi en su análisis sobre la experiencia en la escena de la música electrónica:

Lo fascinante, dice Saunders (1993), de la cultura rave, en su carácter claramente “hedonista”, es que el delirio colectivo se puede comparar con los rituales tribales del trance donde los ravers celebran algo así como su unidad. Esta predisposición, esta

empatía que se genera con los otros y con el entorno, favorece la aparición de formas lúdicas o irracionales que en otro contexto serían “expulsadas” y aquí tienden a producir una profunda implicación intersubjetiva. (2012: 292)

Lo que interesa señalar a partir de estas críticas al esquema modalidades del trance de Fericgla es que, aunque no todas se expresan en relación directa con creencias y religiones, sí describen cierta relación con *lo ritual*: hay un énfasis en los procedimientos o prácticas compartidas orientadas a un tipo de experiencia con una profunda carga simbólica, que puede entenderse como celebratoria y liberadora o terapéutica y adaptógena. Éstas dos posturas constituyen formas de entender al trance en términos de “lo que produce” y comportan expresiones teóricas que tensionan entre sí. La postura terapéutica y adaptógena es más frecuente en la búsqueda de la psicología cognitiva, en tanto orienta su trabajo a hallar las regularidades para construir un método que permita un tratamiento para determinadas patologías. Y si bien esta perspectiva se identifica con otro campo y sus objetivos no se alinean con los de esta investigación, provee algunos ejes conceptuales pertinentes para este análisis. Es así que una de las características a considerar para las representaciones del trance es su relación con lo ritual, que aquí se entenderá como posibilidad de **inmersión** en el universo simbólico de las obras a través de los procedimientos propuestos para el consumo. Es decir, se toman en consideración aquellas obras cuya recepción supone introducirse en el entorno que construyen. Una segunda característica del trance, que se presenta como recurrente a la luz de las definiciones de la antropología, es la **repetición**. Aquí se contemplarán no sólo los ritmos marcados y sonidos reiterados, sino también representaciones gráficas de figuras y movimientos. Sobre este último rasgo, podemos agregar la lectura sobre los aspectos del ritmo que realizan Gilles Deleuze y Félix Guattari (2004) a partir de la noción de Ritornelo. El ritornello -“pequeño retorno” o “cancioncilla”- es un recurso musical, una fórmula melódica que sirve como base para construcciones polifónicas, que propone su reconocimiento a través de la repetición. Los autores retoman esta idea para elaborar las funciones del ritmo en relación a la organización territorial:

Ora se pasa del caos a un umbral de agenciamiento territorial: componentes direccionales, infra-agenciamientos. Ora se organiza el agenciamiento: componentes dimensionales, intra-agenciamientos. Ora se sale del agenciamiento territorial hacia otros agenciamientos, o incluso hacia otra parte: inter-agenciamiento, componentes de paso o incluso de fuga. Y las tres cosas van unidas. Fuerzas del caos, fuerzas terrestres, fuerzas cósmicas: las tres se enfrentan y coinciden en el Ritornelo. (Deleuze y Guattari, 2004: 319)

A partir de diversos ejemplos del comportamiento humano y animal, Deleuze y Guattari describen al Ritornelo como un elemento o componente que se reitera, cuyas funciones se relacionan con los procesos de territorialización, reterritorialización y desterritorialización. Con esta idea señalan que el ritmo puede ser: un punto frágil para centrarse en medio del caos, un “punto de andadura” para organizar y estabilizar el territorio, o bien un punto de fuga, una salida hacia nuevas territorialidades. Entonces, es posible retomar esta idea para elaborar el rol de la repetición dentro de la experiencia del trance. Si el trance supone una relación con el entorno desde cierto desplazamiento del estado de consciencia, que a su vez dinamiza la introspección, la repetición puede ser aquello que sostiene al sujeto en el ingreso al estado de trance, lo acompaña el proceso de asimilación y dinamiza la “vuelta en sí”. Esta podría ser una primera aproximación al potencial transformador del trance, porque el proceso de organización desde el caos puede devenir en desplazamiento del agenciamiento territorial, una transición entre formas de hacerse de lo existente.

Volviendo a aquellas posturas que entienden al trance como un proceso de *celebración y liberación*, se abordan algunos desarrollos que parten de la filosofía y la crítica cultural, principalmente porque es desde este punto de vista que se enuncia el potencial transformador del trance. Para ello se toman como referencia los desarrollos de Gilles Deleuze en *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2* (1987), específicamente en el apartado de “Cine, cuerpo y cerebro, pensamiento” donde elabora un análisis sobre las diferentes formas de presentar al cuerpo, relacionando la conformación de imágenes con las ideas que producen o buscan producir:

«Dar» un cuerpo, montar una cámara sobre el cuerpo, adquiere otro sentido: ya no se trata de seguir y acosar al cuerpo cotidiano, sino de hacerlo pasar por una ceremonia, introducirlo en una jaula de vidrio o en un cristal, imponerle un carnaval, una mascarada que hace de él un cuerpo grotesco, pero que también extrae de él un cuerpo gracioso o glorioso, para acabar por último en la desaparición del cuerpo visible. (Deleuze, 1987: 252)

Antes que una reconstrucción histórica, representa un trabajo filosófico y crítico sobre cine cuyo punto focal es el cuerpo. Plantea un recorrido por la filmografía de autores destacados y corrientes cinematográficas, analizando composiciones estéticas en relación a la narrativa que elaboran, a medida que fundamenta su propuesta de categorías de enunciación para el cine. Hacia el final del capítulo, trabaja sobre lo que denomina como cine del Tercer Mundo relacionando *memoria, crisis y trance*:

El trance, *la puesta en trance es una transición, un pasaje o un devenir*: es la que hace posible el acto de habla, a través de la ideología del colonizador, de los mitos del

colonizado, de los discursos del intelectual. El autor pone a las partes en trance para contribuir a la invención de su pueblo, que es el único que puede formar el conjunto. (1987: 294. Itálicas propias)

Esta lectura desprende de un punto de vista sobre las sociedades latinoamericanas como “doblemente colonizadas” por historias venidas de otras regiones y también por sus propios mitos, convertidos al servicio del colonizador. La memoria tiene en esta lectura un papel fundamental porque no implica solamente la capacidad de tener recuerdos, sino que se define como membrana que hace corresponder capas del pasado y estratos del presente, donde confluyen el afuera y el adentro, lo personal y lo político, en el trance o la puesta en crisis de las minorías en proceso de transformación. La pesada carga de la historia del mundo sobre los pueblos oprimidos puede ser quebrada a través del trance, que abre la posibilidad de creación desde la fabulación para imaginar el pueblo que vendrá (Ciancio, 2016: 55). Articulando estas nociones, es posible plantear que en este caso el trance se presenta desde su capacidad para desdibujar los límites entre el pasado y el presente por medio de la memoria. En este encadenamiento de estados emocionales –por oposición al encadenamiento de acciones, según Deleuze–, se produce una *relación de extrañamiento* sobre el contexto, que posibilita la transformación o reinención de las “minorías”, forjándose identitariamente como pueblo. La relevancia de sus lecturas respecto de este fenómeno tiene que ver con la posibilidad de vincularse con las manifestaciones del trance desde una mirada extrañada sobre las historias que se presentan y a la vez implicarse en ese extrañamiento, para alcanzar junto a las obras un momento crítico que desnude el sin sentido, no sólo del universo presentado, sino del contexto propio del espectador, empujándolo a la reinención. Dentro de esta perspectiva, la ideología y los mitos son objeto de esta mirada extrañada, nacida de la superposición entre el yo en crisis y la memoria. Cabe decir que gran parte de este trabajo conceptual de Deleuze se basa fundamentalmente en la película *Terra em transe* (1967) de Glauber Rocha, aunque incluye también algunas lecturas sobre *Les maîtres fous* (1956) de Jean Rouch. Y si bien esta última no podría considerarse parte del cine del Tercer Mundo puesto que Rouch era francés, el autor argumenta que “nadie ha hecho tanto para escapar de Occidente, para escapar de sí mismo”.

Las obras son entre sí muy diferentes, la primera de ellas es un largometraje de ficción y la segunda un medimetraje documental, pero ambas se corresponden con esta mirada crítica y de ruptura que Deleuze describe. Retomando los conceptos expresados en este apartado, en estos dos casos la repetición e inmersión se encuentran relacionados con las ideas y mitos dominantes de cada uno de los contextos. Sintéticamente, se puede caracterizar a

*Terra em transe* como una narración en temporalidades fragmentarias, donde se reiteran episodios de fracasos políticos y desilusiones de un protagonista que narra en primera persona, mientras se mezclan escenas que remiten a la ensoñación como memorias distorsionadas, construyendo un drama político y crítico del contexto brasilero de la década del 60. Así se genera la idea de un relato que el protagonista reconstruye para sí mismo, encerrado en sus propios pensamientos y recuerdos. Por otro lado, *Les maîtres fous* es un documental antropológico cuya relación con el trance está dada por la presentación de un ritual de la cultura Hauke, en Nigeria. El relato consiste en la presentación de la vida cotidiana en el pueblo primero, luego la cámara se traslada junto a los protagonistas al lugar donde el ritual es llevado a cabo y allí se retrata la práctica de *trance de posesión*. Un punto interesante sobre esta práctica es que los protagonistas en trance parodian un desfile de las fuerzas inglesas y cada uno de ellos representa una figura de poder dentro de esa dinámica -el rey, el sacerdote, el jefe del regimiento, etc.-. Segundo punto interesante, es un ritual de invocación a los dioses de la fuerza, los dioses de la técnica, los dioses nuevos, según el narrador del relato. Siembra así la duda sobre si buscan, a través del trance, que la fuerza para resistir les sea dada o si buscan absorberla de sus conquistadores. Finaliza mostrando a cada uno de sus protagonistas en sus trabajos cotidianos, en un contraste con los roles que cada uno adoptó durante su trance.

Esta tesina no se propone hallar aquellas características que rigurosamente conducen la entrada al trance. Pero resumiendo el recorrido sobre las diversas derivas, es posible localizar los rasgos que permiten identificar manifestaciones artísticas asociables, como son la presentación de *elementos repetitivos rítmicos* y la *posibilidad de inmersión*, útiles para la construcción del corpus de obras para el análisis. Por otro lado y en relación a las dimensiones de análisis, los puntos de cruce que se implementarán son: **dispersión** en relación a la materialidad y el lenguaje, para caracterizar las formas en que las obras dinamizan la recepción desde la atención paralela o dividida a través de los dispositivos y recorridos que proponen, y **absorción** como relación del cuerpo con el territorio de la obra desde un lugar de permeabilidad y extrañamiento, que desdibuja los límites entre la memoria -ideas o mitos dominantes- y el presente. A partir de estos cruces, se analizará la posibilidad de ruptura que estas manifestaciones artísticas pueden presentar respecto de su contexto de surgimiento.

| CATEGORÍAS<br>DIMENSIONES | Trance     | Experiencia | Imaginario                     |
|---------------------------|------------|-------------|--------------------------------|
| Materialidad y lenguaje   | Dispersión |             | Matematización y funcionalidad |
| Cuerpo y territorio       | Absorción  |             | Individualización              |

### Experiencia: crisis, tiempo y narración

Para componer los sentidos que anudan en el concepto de *experiencia* recurriremos a dos textos de Walter Benjamin, “Experiencia y pobreza” (1982 [1933]) y “El narrador” (1991, [1936]) dado que complementan la caracterización y atribuciones que el autor imprime sobre esta noción. Al respecto, es pertinente aclarar que los puntos de vista que describen no son precisamente coincidentes, pero el énfasis sobre la experiencia sujeta a la capacidad de transmitirla se sostiene. Es así que surge su idea de *crisis de experiencia* como imposibilidad de relatarla, un eje compartido entre ambos textos aunque se bifurcan en las valoraciones que se le atribuyen entre una argumentación y la otra. Para ambos casos, la Primera Guerra Mundial se configura como un detonante, un evento histórico de profundas consecuencias para la población en su totalidad: “las gentes volvían mudas del campo de batalla. No enriquecidas, sino más pobres en cuanto a experiencia comunicable” (Benjamin, 1982: 168). Los cambios sustanciales en el paisaje como consecuencia de la movilización total de la guerra y los desarrollos técnicos habían dejado a las sociedades indefensas. Pero lo que llama la atención del autor es que ninguno de los libros sobre la guerra parecía retratar fielmente esa cruel vivencia y postula que, después de las corrientes destructoras que habían atravesado a esos cuerpos, la experiencia había caído en crisis ante su imposibilidad de ser relatada, de construirse como un legado para las siguientes generaciones. A raíz de ello, se pregunta “¿Quién encuentra hoy gentes capaces de narrar como es debido? [...] ¿Quién intentará habérselas con la juventud apoyándose en la experiencia?” (Benjamin, 1982: 167). En este punto los caminos comienzan a distanciarse, porque mientras que en “Experiencia y pobreza” se exploran las potencialidades de este repentino vacío de relatos transmisibles para la apertura hacia lo nuevo, en “El narrador” la falta de comunicación de la experiencia se presenta como una problemática que se fue agudizando con el correr del tiempo y por efecto de la creciente centralidad de la información.

En “Experiencia y pobreza” el silencio es protagonista en tanto umbral de lo verdaderamente nuevo, de la transformación. Benjamin construye una metáfora sobre la posibilidad de que el cansancio se vuelva sueño, que el ensueño indemnice la tristeza y genere la imagen de una existencia simple y grandiosa, aunque no pueda aún realizarse en la vigilia (Benjamin, 1982: 172). El agotamiento individual como agotamiento de la humanidad que se traduce en la incapacidad de los lenguajes convencionales para describir lo sucedido puede significar el surgimiento de un nuevo lenguaje otro, nacido de esta pobreza de experiencia y capaz de cimentar el nacimiento de lo *verdaderamente* nuevo:

Pobreza de la experiencia: no hay que entenderla como si los hombres añorasen una experiencia nueva. No: añoran librarse de las experiencias, añoran un mundo entorno en el que puedan hacer que su pobreza, la externa y por último también la interna, cobre vigencia tan clara, tan limpiamente que salga de ella algo decoroso. (Benjamin, 1982: 172)

Su postura respecto del lenguaje comprende, por un lado, un punto de vista estético. Benjamin hace referencia a Paul Klee, Adolf Loos y Le Corbusier para caracterizar la sensibilidad moderna como solidaria a la línea simple y la transparencia, en contraposición a la estética burguesa adornada y opaca. Relaciona esta opulencia con habitar un interior en un gobierno doméstico, llenarlo de huellas y costumbres, en otras palabras, poseer el espacio y las cosas. Por el contrario, “el vidrio es el enemigo número uno del misterio” (Benjamin, 1982: 171) y también de la posesión, en su superficie nada queda firme y deja al desnudo esta nueva pobreza. Estas relaciones vienen a razón de otra cuestión muy presente en el texto, la relación entre la técnica y el lenguaje. El énfasis sobre la línea simple que adoptan los artistas mencionados, tiene que ver con el lugar que empiezan a tomar el diseño y la arquitectura dentro de los procesos productivos durante la posguerra –las iniciativas de la Escuela Bauhaus y el constructivismo como ejemplos paradigmáticos-. La necesidad de agilizar los procesos en pos de la reconstrucción económica y material de países devastados por los enfrentamientos, propició el surgimiento de lenguajes visuales tendientes a la abstracción geométrica, en tanto facilitaban las técnicas de producción en el diseño industrial y la arquitectura por ejemplo. “Una pobreza del todo nueva ha caído sobre el hombre al tiempo que ese enorme desarrollo de la técnica” (Benjamin, 1982: 168) y por esto contempla que el hombre contemporáneo, ese recién nacido que grita en pañales sucios, presencia la renovación del lenguaje al servicio del trabajo, al servicio de la modificación de la realidad a partir de la devastación. Entonces se trata de una criatura nueva en contexto de surgimiento de una lengua enteramente distinta, el lenguaje de lo

técnico –los telescopios, los aviones y cohetes-, que podría ser el umbral que habilite la construcción de relatos experienciales desde otro lugar.

Contra la esperanza que pareciera dibujarse en el texto anterior, “El narrador” describe un recorrido de decadencia comunicacional de relatos, un vacío en incremento conforme transcurre el tiempo. La preocupación de Benjamin por las narraciones, o más bien por los narradores y su capacidad de transmisión, está asociada a la posibilidad de compartir enseñanzas respecto de un saber arraigado en la práctica, de proverbios para la continuación de la historia en curso. Esta facultad parte de la experiencia -propia y apropiada- y la atribuye principalmente a Nikolai Leskov, cuyos relatos son el centro del texto, pero también a comerciantes, marinos, maestros patriarcales en general, viajeros que traen narraciones de otros lugares. Es una sabiduría entrelazada de relatos personales y transmitidos, retoma voces anónimas para la construcción de indicaciones prácticas o reglas de vida. Esta forma de comunicación entra en crisis a partir de la irrupción de la prensa, que Benjamin figura como uno de los principales instrumentos del capitalismo avanzado (1991: 116). Aunque no es completamente nueva en la historia, la dinámica que cobra la información en ese contexto empieza a incidir sobre la épica, que le atribuye a la narración, empujándola a la crisis. A partir de la oposición entre información y narración, podemos continuar la caracterización de la experiencia que se inició con el texto anterior. La primera cualidad que Benjamin atribuye a la información es la vigencia, antes asociada a la relevancia temporal conforme a la tradición o localización geográfica de la noticia y, en su contexto, a la posibilidad de pronta verificación y la actualización constante. Añade también la plausibilidad, una forma de señalar su necesidad de verosimilitud. Entonces compara las dinámicas de la información a partir de la prensa con las narraciones:

Cada mañana nos instruye sobre las novedades del orbe. A pesar de ello somos pobres en historias memorables. Esto se debe a que ya no nos alcanza acontecimiento alguno que no esté cargado de explicaciones. Con otras palabras: casi nada de lo que acontece beneficia a la narración, y casi todo a la información. Es que la mitad del arte de narrar radica precisamente en referir una historia libre de explicaciones. (Benjamin, 1991: 117)

Postula que la narración recurre también a lo lejano en el tiempo y espacio, pero para presentar prodigios cuya riqueza radica en lo maravilloso y extraordinario. Esta tensión que describe entre ambas formas de comunicar apunta, por un lado, a la relevancia de aquellas significaciones que quedan por resolverse del lado del receptor como una forma de generar expectativa y asimilación sobre lo relatado, podríamos decir que se trata de una estrategia para la aprehensión que el narrador desarrolla de forma involuntaria. Por otro lado, la

verosimilitud que supone la información deja fuera de su construcción lo impensado y lo extraordinario, algo que para la narración es constitutivo según Benjamin, las historias son memorables porque son maravillas que se vuelven aprehensibles por su transmisión de boca en boca. A esto se añade, en el marco de una serie de planteos en relación al tiempo, el problema de la instancia de recepción de estas formas de comunicación. Esto se debe a que la duración se encuentra estrechamente ligada a la vigencia que, a su vez, tiene un fundamento en la forma de la escucha en cada caso. En este sentido, plantea que la narración supo contar con contextos favorecedores:

Narrar historias siempre ha sido el arte de seguir contándolas, y este arte se pierde si ya no hay capacidad de retenerlas. Y se pierde porque ya no se teje ni se hila mientras se les presta oído. **Cuanto más olvidado de sí mismo está el escucha, tanto más profundamente se impregna su memoria de lo oído.** Cuando está **poseído por el ritmo** de su trabajo, registra las historias de tal manera, que es sin más agraciado con el don de narrarlas. (Benjamin 1991: 118-9. Negritas propias)

La escucha dispersa, fuera de sí, y la centralidad del ritmo en la pregnancia de una narración, en este caso asociada al trabajo, es una característica que nos permite vincular la transmisión de la experiencia con las nociones de trance del apartado anterior. La memoria es también un punto relevante de esta idea, en tanto la transmisión de la experiencia es tal cuando puede dejar algo, una enseñanza, en quien escucha. Entonces, la posibilidad de *dispersión* a través del ritmo de trabajo facilita la *absorción* de relatos memorables. Aquí podemos incorporar también algunas lecturas realizadas por Benjamin en "Sobre algunos temas en Baudelaire" (1993), donde postula que la idea de experiencia refiere a las huellas sensibles que no han sido domesticadas por la conciencia y que afluyen en la memoria, antes que una serie de sucesos precisos fijados en forma de recuerdo. Refiere a una separación entre «experiencia vivida» -relacionada con los procesos de la conciencia que constituyen los recuerdos- de la experiencia propiamente dicha -que implica la conjunción entre ciertos contenidos del pasado individual y elementos del pasado colectivo, *memorias involuntarias* que conservan los rastros del momento en que fueron generadas-. La dispersión se conecta con la narración en tanto forma de vincularse con los sucesos sin alinearlos rigurosamente y configurar recuerdos precisos. Se trata más bien de apropiarse de las sensaciones que la narración despierta a través de la escucha dispersa, que les permite emerger en otros momentos de la vida y a la vez generar experiencias que pueden volverse narraciones.

La narración implica acontecimientos encarnados en la vida de quien relata, comunicar los hechos apropiados bajo la forma de experiencia. Estas huellas del pasado, que articulan lo

individual y lo colectivo, constituyen narraciones que se reinventan en el pasaje de narrador en narrador, dejando cada quien su signo como “la mano del alfarero sobre la vasija de arcilla”. Por otro lado encontramos la información que, siguiendo a Benjamin, excluye toda posibilidad de que los lectores se apropien de los acontecimientos que describe. A través de los principios de la información periodística -novedad, brevedad, compaginación y estilo lingüístico- se obtura la posibilidad de incorporar los acontecimientos a la experiencia, no se vincula con memorias involuntarias y, sobre todo, dificulta a los lectores contar con “algo de sí” para transmitir a otros, lo que nos devuelve a la *crisis de experiencia*. Benjamin plantea que “la información cobra su recompensa exclusivamente en el instante en que es nueva. Sólo vive en ese instante, debe entregarse totalmente a él, y en él manifestarse. No así la narración pues no se agota” (1991: 117). El valor de la información se agota al instante, su duración es efímera porque su condición es la novedad. La crítica de la novedad remite a la búsqueda de Benjamin de lo *verdaderamente nuevo*, tal como lo delinea en “Experiencia y pobreza” y profundiza en las “Tesis de la Filosofía de la Historia” (Benjamin, 1971), donde describe una serie de reflexiones sobre las concepciones del tiempo homogéneo, por oposición al *acontecimiento* de ruptura y transformación. En la *Tesis IX*, presenta su lectura del *Angelus Novus* de Paul Klee y refiere a un huracán proveniente del paraíso que empuja al ángel de la historia, mientras acumula ruina sobre ruina a su paso. Este huracán, que para Benjamin representa el progreso, se nos manifiesta como una cadena de sucesos mientras que para el ángel es una catástrofe única. De esta lectura se extrae que, a través de la crítica a la información, Benjamin construye una caracterización de dinámicas que obturan la experiencia. Entre ellas, la presentación de los sucesos como serie de datos lejanos y verosímiles, que impiden la apropiación por parte de quienes leen y cierran el camino de imaginar lo extraordinario. La condición de novedad que atribuye a la información es también parte de esta caracterización, porque la sucesión de hechos efímeros va en detrimento de las historias memorables y transmisibles como aprendizaje para transformar. Se encuentran también puntos de contacto con la idea de progreso sin límites, parte de la conceptualización del imaginario social: la idea de superación de lo humano a través de la técnica como curso “natural” de la historia. Incluso expresa en la *Tesis XIII*: “la concepción de un progreso del género humano en la historia es inseparable de la concepción del proceso de la historia misma como si recorriese un tiempo homogéneo y vacío” (Benjamin, 1971: 86). Según Benjamin, aquello que entendemos por progreso se constituye de una sucesión de novedades que, bajo la idea perfectibilidad infinita de la humanidad en todas sus dimensiones, empuja a recorrer un tiempo de lo siempre igual. Plantea que esta concepción traza un recorrido espontáneo semejante a una línea recta o un espiral, en el que lo novedoso se reitera y nunca es realmente nuevo.

La valorización de la experiencia entra en esta crítica hacia el tiempo lineal, homogéneo y vacío. Cabe destacar que para Benjamin el acontecimiento de ruptura posee un carácter mesiánico, es decir, de redención de las injusticias del pasado. En su Tesis V postula que la imagen irrevocable del pasado “corre riesgo de desvanecerse en cada presente que no se reconozca en ella” (Benjamin, 1971: 78) por esto la transmisión de la experiencia resulta un punto nodal, porque la liberación se dará “en nombre de las generaciones de vencidos” (1971: 85). Al respecto, cabe destacar que no se trata de un conocimiento sobre la verdad de los hechos del pasado. Para Benjamin la historia se juega en la capacidad de apropiación porque “para el materialismo histórico se trata de fijar la imagen del pasado tal como ésta se presenta de improviso al sujeto histórico en el momento del peligro” (1971: 80). La transmisión de la experiencia en base a un saber-hacer, una enseñanza en relación a la historia en curso, en estas tesis se entrelaza con la posibilidad de tejer un acontecimiento de transformación. Entonces el desafío consiste en hacer saltar el continuum de la historia para instaurar un tiempo pleno, “tiempo-ahora”. Desde esta perspectiva, es preciso generar una crítica hacia esa prosecución constante del progreso, que implica “lo siempre igual” de la mano de la novedad, y retomar esa experiencia legada, adueñarnos de ella, para construir el tiempo de redención. Cabe también destacar que, en línea con estos desarrollos, Benjamin se interesó por las experiencias de trance con hachís en un intento de acercarse a otros modos de conocer a partir de estados alterados de conciencia, que modifican la percepción del tiempo-espacio favoreciendo el extrañamiento que arranca a los elementos de la organicidad natural con la que se presentan. Explora la relación entre la experiencia y los acontecimientos de ruptura atravesada por el uso de psicotrópicos, aunque apunta a que estos últimos no son condición necesaria, sólo son una aproximación a una forma *otra* de (des)conocer: “Pero la verdadera superación creadora de la iluminación religiosa no está, desde luego, en los estupefacientes. Está en una iluminación profana de inspiración materialista, antropológica, de la que el haschisch, el opio u otra droga no son más que escuela primaria”<sup>3</sup>

Para finalizar este apartado de recorrido teórico sobre la noción de experiencia, resulta pertinente agregar una perspectiva actualizada. Hasta aquí se ha trabajado sobre derivas cuyo énfasis es sobre lenguajes y las capacidades de transmisión de quien ocupa el lugar de producción. Se trata entonces de un punto de vista sobre las condiciones de *producción de experiencias* de ruptura, en el marco del pensamiento y la crítica de las manifestaciones

---

<sup>3</sup> Esta cita de Benjamin fue tomada de *Discursos Ininterrumpidos I*, Madrid, Taurus, 1980, aunque aparece en la reseña sobre *Hachís*, Buenos Aires, Editorial Godot, 2021, libro que reúne los escritos de Benjamin producto de sus experiencias con esta sustancia. Artículo disponible en <https://www.laizquierdadiario.com/Walter-Benjamin-y-sus-experiencias-con-el-hachis#nb1>

culturales de la época. Para ampliar la perspectiva experiencial, se incluyen las reflexiones que expone Victor Lenarduzzi en *Placeres en movimiento. Cuerpo, música y baile en la "escena electrónica"* (2012). Aunque la danza no es propiamente un tema dentro de esta investigación, interesa particularmente este punto de vista puesto que contempla dentro de su concepción de experiencia a las relaciones de los cuerpos entre sí y con un entorno, con estímulos tanto visuales como sonoros, desde un punto de vista performático que "desborda ampliamente el horizonte de la comunicación como un intercambio lingüístico" (Lenarduzzi, 2012: 25).

Si bien Benjamin encontraba en la recepción dispersa cierto potencial transformador, el pensamiento de la época tendía a relacionar la recepción estética con la interpretación filosófica, además de enfatizar en su trabajo los procesos de producción. Esta recepción suponía una relación de distancia corporal con los objetos de arte y construyó una idea centrada en la contemplación. Producto de la creciente incidencia de los estudios sobre la cultura popular dentro del campo, este punto de vista comenzó a ampliarse pero la centralidad se desplazó hacia el análisis de las significaciones lingüísticas. La discusión que Lenarduzzi plantea, en profunda relación con su objeto que es la música dance, es que restringir los análisis a las dimensiones lingüísticas deja fuera a las consideraciones sobre "experiencias 'más' somáticas" que proporcionan otras manifestaciones, que disuelven las distinciones entre contemplación y acción, racional y sensible o mental y corporal (Lenarduzzi, 2012: 202). Desde este punto de vista, el cuerpo, las emociones, los movimientos, son dimensiones que constituyen la experiencia desde el lugar de la recepción: "Más bien el propósito es bailar colectivamente, despegarse de sí mismo, entrar en una relación "física" con los otros, buscar el "trance" y **producir experiencias sensitivas y afectivas**, que pueden ser efímeras, pero también intensas." (Lenarduzzi, 2012: 208. Destacadas originales).

A este punto, es preciso destacar que la música dance en el marco de la escena electrónica que Lenarduzzi aborda constituye un objeto distinto del nuestro, principalmente porque forma parte de la cultura popular-masiva y por tanto describe procesos de producción, circulación y recepción específicos, incluso relaciones y tensiones particulares con el mercado. Por otro lado, las tecnopoéticas son manifestaciones que se encuentran más ligadas a espacios de artísticos y de diseño alternativos a la industria cultural, principalmente porque surgen a partir de la irrupción de las tecnologías digitales en el campo del arte contemporáneo y lentamente conforman una escena propia –aunque no sin tensiones- que en nuestros días presenta iniciativas e instituciones especializadas (Adler,

2020). Esto no quita que puedan superponerse porque, al margen de las derivas históricas y como dijimos anteriormente, lo que define a las tecnopoéticas es su relación reflexiva con su técnica artística y el entramado social que la contiene. Pero en este caso y por el enfoque dado, se trata de objetos distintos. Sin embargo, la propuesta de Lenarduzzi es relevante en tanto su búsqueda está orientada a la dimensión experiencial de la recepción. En este sentido, surge la relevancia de tomar en cuenta la participación compleja de sentidos que implica presenciar una obra, sobre todo porque nuestro objeto, las tecnopoéticas, a menudo escapan a la propuesta de contemplación distante más característica de las bellas artes. Aún más, interesa porque en esta investigación sobre la experiencia, Lenarduzzi expresa que las relaciones entre el cuerpo y música a través del “baile extático” implican una percepción del tiempo como “duración por experimentar”, un tiempo presente intensificado (2012: 208-11).

Hasta aquí, se trazaron los puntos de contacto entre las nociones centrales de esta investigación a través de los desarrollos de los diversos autores. En lo que respecta a la experiencia específicamente, las herramientas que se retomarán para los cruces con las dimensiones de análisis serán: la tensión **narración-información** para la dimensión materialidad y lenguaje, con el objeto de indagar si es posible ubicar a las obras de un lado u otro en relación a la capacidad de generar sensaciones y transmitir experiencias, y el **tiempo** para la dimensión cuerpo y territorio, como posibilidad de percepción de un presente intensificado, que suponga una ruptura con el tiempo lineal y dinamice alguna reflexión en torno a eso. Con estos dos cruces, se finaliza el cuadro que orientará el análisis de las obras en los próximos capítulos.

| CATEGORÍAS<br>DIMENSIONES | Trance     | Experiencia             | Imaginario                     |
|---------------------------|------------|-------------------------|--------------------------------|
| Materialidad y lenguaje   | Dispersión | Narración - información | Matematización y funcionalidad |
| Cuerpo y territorio       | Absorción  | Tiempo                  | Individualización              |

## Materialidad y lenguaje

### Corpus: Tecnopoéticas del trance aquí y ahora

En base a los criterios de selección especificados –repetición e inmersión–, se compuso el siguiente corpus de tecnopoéticas que abordan el trance. El proyecto general UBACYT que constituye el marco de esta investigación refiere a tecnopoéticas *latinoamericanas*; en este caso, la investigación se trabajó a nivel local procurando ver las obras personalmente y también para conocer de cerca las características de la escena en tanto espacios de consumo. El corte temporal de la selección corresponde a las obras que se encontraban expuestas o en circulación durante el proceso de investigación, desde mediados del 2019 hasta fines del 2020. Al respecto, es relevante especificar que algunas de las obras pudieron observarse en instancias colectivas presenciales -festivales y encuentros- pero, debido a la irrupción por la pandemia, otra parte del corpus corresponde a obras producidas y puestas en circulación durante el aislamiento a través de redes sociales y webs de los artistas. Se incluyeron estas últimas considerando que la pandemia significó un hecho histórico en relación a los sistemas sanitarios, económicos y políticos a nivel mundial con consecuencias a nivel micro en nuestra relación con las tecnologías. Súbitamente, el complejo de actividades cotidianas se trasladó a una pantalla: estudiar, trabajar, hacer consultas médicas o las compras, celebrar cumpleaños, todo ello pasó a ser una práctica que requería una computadora o un celular. Esa vivencia atravesada, conducida y posibilitada por las tecnologías implicó interrogantes y sensaciones tendientes a manifestarse entre los sentidos y significaciones que las obras expresan y por este motivo se identificaron como prácticas artísticas relevantes para los objetivos propuestos.

### Descripción de obras

A continuación se describen las obras que forman parte del corpus para luego elaborar el análisis relacionando sus características con los conceptos expresados en el capítulo anterior. Las descripciones originales, imágenes y fragmentos de video pueden consultarse en los Anexos.

### Descripción de obras pre-pandémicas

***Uroboral* (2019) - Dario D'Antiochia y Paula Casanova**

Se trata de una obra de realidad virtual (RV) diseñada para su visualización con casco. Se presentó en la edición 2019 del festival de cultura digital CodePlus y el acceso dispuesto para la obra era individual. La obra consiste en una serie de escenarios cuyas características desafían las leyes de la física, desafiando el lugar de recepción a partir de la ausencia del cuerpo propio. La geografía que proponen está compuesta por puntos blancos flotantes sobre fondo negro, y música electrónica que varía según el escenario. Algunos de ellos se asemejan más a paisajes naturales, otros parecen explosiones imponentes que suceden muy cerca del punto de vista o son espacios con formas simétricas de puntos, como un test de Rorschach desplegándose. Los recorridos posibles a través de estos espacios están atravesados por una sensación abrumadora de inmensidad, como arrojar al espacio exterior. *Uroboral* es una obra interactiva, el primero de los escenarios permite elegir a través de portales –círculos blancos- el escenario que se desea transitar. Es una elección a ciegas, lo que está del otro lado siempre es desconocido. Estos portales se presentan en cada escenario para dar acceso a otro distinto y la forma de entrar es fijando la mirada en ellos. La repetición en este caso está representada en el movimiento, por momentos pendular o de apertura y cierre de los paisajes. En este caso, tuve la oportunidad de conversar con los realizadores y explicaron que el nombre de la obra refiere a la figura alquímica del *Uróboros*, la serpiente que come su propia cola, una representación de los ciclos naturales sin fin. En relación a esto cabe destacar que, si bien la obra dispone de un escenario de entrada, no propone un cierre. El espectador puede retirarse el casco cuando lo desee.

### ***Sonora/Luminosa/Térmica* – Calixto Bento en Proyecto Rotatoria (2018)**

En principio, Proyecto Rotatoria es una iniciativa que consiste en la selección anual de obras en formato *gif* producidas por artistas de la región, para su puesta en circulación y proyección. El Proyecto Rotatoria también se presentó en el festival CodePlus 2019, con la proyección de las obras seleccionadas en pantalla grande. Cabe aclarar que el formato *gif* se caracteriza por sus animaciones en baja resolución, corta duración y repetición, por lo que se realizó un recorte sobre las piezas que componen el proyecto. En este sentido se privilegiaron las piezas en las que lo cíclico se presenta de forma cerrada, donde la reiteración desdibuja los límites de la animación, de forma que favorece la inmersión en la obra. Entre aquellas que “carecen de corte”, se seleccionó esta serie de tres para tener una entrada al fenómeno en este formato/lenguaje específico. *Sonora/Luminosa/Térmica* son tres *gif* que presentan figuras fluidas que al moverse irradian y arrastran colores o tonalidades sobre el fondo, cada una con una paleta específica. Fueron compuestas a partir de la apertura de canales que -técnicamente- permiten traducir energías y vibraciones en imagen.

Se trata de “*influencias audiovisuales*” parte de estudios para presentaciones de *video mapping* –proyección sobre edificios o escenarios- y en ese formato generan paisaje de visión humana aumentada.

### ***Utopía de un píxel extraordinario* – Dana Cozzi (2018/9)**

Es también una obra de realidad virtual, pero en este caso fue diseñada para formato *full dome*, proyección en domo, y readaptada para ver con casco. Esta obra se presentó en formato *full dome* en el Planetario de Buenos Aires durante el festival de artes digitales MUTEK Argentina 2019 y luego en CodePlus 2019, ya adaptada al formato casco. En este caso se logró contactar a la autora para asistir al taller a ver la obra, de forma que para el análisis contemplaremos el formato casco, tal como se presentó en CodePlus. *Utopía de un píxel extraordinario* consiste en la trayectoria de un píxel que cobra cuerpo cúbico, “se multiplica por el espacio y danza al ritmo de una composición sonora abstracta, creando un universo geométrico”. Esta danza de píxeles replicados cae y rodea al espectador, permitiendo fijar la vista en diversos puntos del escenario. Se entrevistó a Cristian Reynaga, director de la organización PLUS Code que acompañó el proceso de producción, y comentó que una de las premisas para su elaboración había sido la democratización del punto de vista. La obra conforma un paisaje cuya estética es la repetición, la trayectoria de cada píxel queda marcada como una estela tras de sí, replicándose y dibujando recorridos diversos. La inmersión no sólo está dada por las características técnicas del dispositivo, sino que la diversidad de trayectorias que se dibujan invaden el espacio y también la mirada. Es posible fijar la atención en un área u otra del desplazamiento de los píxeles pero difícilmente dejar de observar la danza que componen, porque las trayectorias rodean al espectador. Si bien el análisis se basará en la experiencia del formato casco, la propuesta de consumo colectivo y las dimensiones que el formato *full dome* supone son también un eje interesante para reflexión por su diferencia con la instancia de recepción individual.

### **Descripción de obras pandémicas**

#### ***Hyper Dreams* – Bruno de Vincenti (2020)**

En este caso se trata de dos piezas de música *ambient*, *Hyper Waves 01* y *02*, que componen el single *Hyper Dreams* de 11.30min., presentado en el marco del festival virtual Mutek Connect 2020 y disponible en la web. Este género musical trabaja la creación de paisajes sonoros a través de diversos métodos de distorsión de sonidos, sintetizadores y sampleo, en general a través de pistas de larga duración. Es un género que supone cierta amplitud estética, pero frecuentemente se cita a Brian Eno –a quien se le atribuye un rol

protagónico en el surgimiento del ambient- para destacar que lo característico del estilo consiste en ajustarse a diversos niveles de atención, sin hacer énfasis en ninguno en particular. Ocurre entonces un desplazamiento desde la centralidad del fenómeno musical hacia la escucha del evento sonoro (Velazco Martínez, 2021). En este caso, las características sonoras del ambiente remiten a un escenario ficcional. *Hyper Dreams* es una obra compuesta durante el primer período de la pandemia, como respuesta al insomnio y la ansiedad, a partir de la superposición de texturas sonoras y melodías etéreas, agudas y sin ritmos marcados. La repetición se presenta a través de vibraciones magnéticas que irrumpen y desaparecen conforme transcurren las piezas. En la segunda pieza específicamente, estas vibraciones se funden con una voz que susurra un mantra inentendible en otra lengua. La inmersión aquí se construye a través de la resonancia del sonido, componiendo una atmósfera abovedada. Se genera un escenario en el que los sonidos se acercan, alejan y superponen en un entorno con características naturales y digitales a la vez.

### **Retorno – Joaquina Salgado, Florencia Ondona y Elena Radicciotti (2020)**

Esta obra es un corto animado en 3D acompañado por un relato con voz en off. Se trata de un recorrido en primera persona a través de un escenario generado digitalmente que cruza elementos maquínicos y naturales. “Una exploradora digital recorre un valle mental en busca de su propio cuerpo” mientras relata cómo llegó a construir ese escenario. El espacio se representa en el juego entre atravesar una instancia emocional y crear un territorio refugio para sí. La narración en off elabora la pérdida del cuerpo como una sensación paradójica. Respecto de la repetición pueden mencionarse varios rasgos, en principio el sonido que simula emerger de los elementos del escenario, algunos más rítmicos que parecieran surgir de las máquinas del escenario, otros más fluidos y orgánicos. El movimiento de los elementos también responde a rasgos rítmicos, sobre todo el movimiento del agua que se replica en otros objetos y en la arquitectura a medida que el punto de vista avanza en el espacio. En este caso la posibilidad de inmersión está sujeta a las condiciones en las que se observe. Dado que la obra fue puesta en circulación durante el aislamiento, los mecanismos de recepción posibles implican una computadora o celular. La sugerencia de las autoras es realizar el viaje a oscuras, con auriculares y pantalla completa. En estas condiciones, se genera la ilusión de ingreso a un mundo a través de una ventana/pantalla cuyo sonido ambiente responde a la mixtura entre lo digital y lo natural representada en el entorno. Esta multi-sensorialidad aporta a absorber la atención y sumergirse en la obra.

Para el análisis de las obras descritas se retoman los cruces planteados entre los ejes centrales de esta investigación y la dimensión de materialidad-lenguaje. El enfoque será puesto en pensar los objetos técnicos, lenguajes y sus relaciones como dimensiones constituyentes de las obras entendidas como dispositivos. El recorrido que se propone para el análisis es atravesar los nudos correspondientes a los ejes de trance y experiencia, para luego articular con las significaciones imaginarias de esta dimensión. Cabe destacar que si bien la dimensión material, entendida como contexto histórico, atraviesa a todas las obras y perspectivas de análisis implementadas, se trabaja especialmente en el apartado correspondiente a las significaciones imaginarias. Es decir, primeramente se abordan las propuestas de las obras para luego, a partir de ellas, localizar las tensiones y acuerdos respecto del imaginario social. Entonces, conforme al cuadro de doble entrada, este capítulo se desarrolla en base a los nudos *dispersión*, *tensión narración-información* y *matematización-funcionalidad* como nociones derivadas de los conceptos ejes.

### **Trance » Dispersión**

A partir de la noción de dispersión, en este apartado se describen las formas en que se dinamiza la recepción desde la atención paralela o dividida en relación con las características materiales y los lenguajes que las obras presentan. Cuando se trabajaron las derivas de la psicología y la antropología, se expresó que una parte del proceso del trance implica una disminución en la percepción sobre lo que sucede en el mundo exógeno. Esta apariencia refiere a que la relación entre el sujeto y los sucesos permanece por fuera del principal campo de conciencia, lo cual favorece la dimensión del proceso que Deleuze denomina como *mirada extrañada*. A partir de esta idea trabajaremos la dispersión como una desviación de la percepción, es decir, contemplando las formas en que las obras se alejan de la relación de plena conciencia con el entorno. Para dinamizar estos procesos las obras recurren a la construcción de campos de visibilidad que favorecen la inmersión, mientras recortan un mundo exógeno que queda fuera del rango visible, ambos planos con características específicas.

Como herramienta para analizar la materialidad de las obras, se retoman los conceptos desarrollados por Anahí Ré (2016) en base a los grados de tecnicidad de los objetos técnicos de Gilbert Simondon -elemento, individuo y conjunto- basados en el nivel complejidad e indeterminación de su funcionamiento. Un elemento técnico se corresponde con el nivel de una herramienta, por ejemplo, un martillo. Ré propone asociar este grado de tecnicidad con aquellas obras acabadas, cerradas sobre sí, que permiten distinguir con claridad herramienta, soporte y artefacto -obra-cosa resultante-. El ejemplo que brinda es

una escultura: la pieza no se modifica al tocarla y reconocemos claramente la distinción entre el mármol, el cincel y la obra resultante. Si bien no es una categoría aplicable a las obras del corpus, puesto que en ellas la distinción soporte/artefacto se encuentra diluida, será útil para pensar las relaciones entre elementos en el siguiente nivel. Los individuos técnicos se caracterizan por incorporar elementos con funciones específicas dentro de un sistema capaz de *autorregularse*. Las obras pandémicas, *Hyper Dreams* y *Retorno*, pueden identificarse con este nivel porque en ambos casos sucede que su consumo está sujeto a una plataforma de reproducción de las piezas –Spotify, Instagram, Vimeo-. Sobre estas obras cabe destacar que pueden ser también consideradas en el nivel de elemento, teniendo en cuenta que se trata de obras cerradas para las que no está previsto ningún tipo de interacción. Sin embargo se trata de obras cuyo proceso de recepción se encuentra sujeto a páginas web que cumplen una función específica: posibilitan la reproducción de las obras. En este sentido, se puede considerar a las webs como un elemento técnico dentro de las obras-individuos, porque difícilmente se pueda separar las piezas de las plataformas que hicieron posible su consumo, especialmente en contexto de pandemia. Estas páginas web constituyen además la faceta invisible de las piezas, puesto que quienes las consumen prescinden de la imagen de su interfaz en la duración y es en parte lo que posibilita la inmersión, desprenderse de ese contexto de reproducción. En el nivel de individuo es posible incorporar también los *gif* de *Sonora/Luminosa/Térmica* (SLT) porque la reproducción de estas obras implica su proyección. Entonces, el individuo técnico *SLT* estaría compuesto por el archivo propiamente, una computadora, el proyector y la superficie sobre la que se proyecta, todo autorregulado para la repetición y/o transición entre las piezas. Pero, a pesar de saber que los elementos proyector y computadora son necesarios para el funcionamiento y que no se encuentran intencionalmente “escondidos”, son partes de la obra que quedan a espaldas del espectador o fuera de su vista.

En el tercer grado tecnicidad es el de los conjuntos, que organiza elementos e individuos cada uno con un fin específico. En este nivel lo central no es la autorregulación del sistema que componen, sino la *indeterminación* entendida como sensibilidad a la información exterior. Al respecto, Ré propone abordar desde esta categoría a las tecnopoéticas que completan su funcionamiento con la interacción del público. Es posible contemplar entre los conjuntos técnicos a las obras de RV porque ambas se corresponden con esta idea de interacción, pero desde lugares distintos. En el caso de *Uroboral*, el recorrido de cada espectador a través de la sucesión de paisajes es distinto, porque cada espectador elige qué portales atravesar y en qué momento, sin saber lo que hay del otro lado, como elegir una aventura al azar. Por otra parte, el entorno que propone *Utopía de un píxel* también invita a

esta relación: aunque la pieza audiovisual siempre es la misma, plantea diversas regiones a las que dirigir la mirada, cada una con figuras y recorridos propios. La forma en la que los píxeles se replican es diversa, casi errática, es una danza. Pero para ver estos mundos de RV, es preciso ingresar al conjunto técnico literalmente. Ponerse un casco, auriculares, ajustar lentes, es parte del recorrido. De forma que tanto la computadora o los dispositivos de mando –joysticks- que regulan la reproducción de la pieza audiovisual y el casco mismo, quedan por fuera de la visión del espectador. La inmersión en el caso de la utilización del casco es total, no hay *afuera* de la obra. Aunque la experiencia del formato full dome no es parte de este trabajo, se puede aventurar que atravesar ese recorrido colectivamente, en otra relación con los dispositivos, necesariamente supone otro tipo de inmersión.

Hasta aquí es posible diferenciar dos facetas que las obras construyen a través de sus materialidades. Por un lado se encuentra una faceta invisibilizada, aquella que está ligada al funcionamiento técnico de las obras. Esta invisibilidad aporta a la inmersión puesto que ayuda a construir campos de dispersión. Pero por otro lado es posible analizar la faceta visible que se enfatiza en el proceso: el archivo digital, como interfaz sensible que construye entornos. Abordar el tema de la inmersión implica trabajar sobre las formas en que estas obras centran la atención sobre sí, para dinamizar la dispersión en los entornos que presentan. Para analizar estas construcciones se retoman los agrupamientos realizados a partir de las categorías de Ré.

Las obras agrupadas en el nivel de individuos técnicos comparten la característica de poseer un marco: un límite tensionado entre la atención sobre la obra y el mundo exógeno. Por ejemplo, en el caso de *Retorno* y *SLT* ese marco es visible, delimita el espacio sobre el que los lenguajes se desarrollan y en ambos casos se trata de los límites de la pantalla en la que la pieza interviene. Para *Hyper Dreams*, al tratarse de piezas musicales, el límite está constituido por la sonoridad misma, la obra es la intervención sobre el aire a través de las vibraciones. Referir a estos límites como *tensionados* tiene que ver con la posibilidad de retener la atención del espectador, teniendo en cuenta que el mundo exógeno se presenta de forma muy accesible, es decir, los límites de las obras son visibles desde el lugar de recepción. El proceso de centrar la atención sobre las piezas es simultáneo a la dispersión. Ambos están dados por la complejidad de los lenguajes que presentan, la diversidad de estímulos sensibles que componen.

En *SLT* la complejidad se presenta desde el movimiento de las figuras fluidas que ocupan el centro de cada pieza. La imposibilidad de determinar dónde terminan estos fluidos que se funden con el fondo, la diversidad de líneas de movimiento que una misma forma describe

simultáneamente y el juego entre contraste y saturación de los colores, conducen la mirada hacia las piezas. En el caso de *Retorno*, dado que es una pieza audiovisual, la complejidad desprende de la articulación entre lenguajes. Esta obra cuenta con numerosos detalles en el entorno animado en 3D, escenarios ficticios compuestos de múltiples objetos que no pertenecen al mundo real. En la obra se propone un recorrido orientado a la observación de la construcción detallada de este universo. Además hay una narración, una voz humana que relata una situación de “parálisis mental”. Interpela, porque explica objetos y sucesos del escenario ficcional durante el recorrido. También hay sonido ambiente, que por momentos parece emanar de las cosas del entorno y, por otros, se transforma en música. Entonces confluyen los procesos de centrado de la atención y dispersión a través de diversidad de estímulos, que no implica sólo múltiples lenguajes sino también el énfasis en los detalles que constituyen el entorno ficcional. Para *Hyper Dreams* cabe hacer una aclaración específica del género: el *ambient* se caracteriza por trabajar con diversos niveles de atención a la vez, de forma que pueda escucharse prestando atención plena a las piezas o “de fondo” en situaciones generalmente previstas por el artista<sup>4</sup>. Pero en este caso se trata de piezas pensadas como inductoras del sueño, por tanto, la atención plena es también la condición prevista para la escucha de la obra. En este caso la complejidad, entendida como diversidad de sonidos y frecuencias, se construye progresivamente. Un detalle interesante a destacar es que la obra inicia con una superposición de sonidos etéreos que se expanden lentamente y vibraciones muy rápidas, casi agudas, incisivas, como un coro de chicharras y grillos digitales. Esta llamada de atención inicial se replica a lo largo de ambas piezas de forma repetitiva, las vibraciones reaparecen por momentos más lentas y graves y, por otros, agudas nuevamente. En la segunda pista del single se añade un susurro que permite intuir la repetición de una frase. El esfuerzo que supone determinar qué dice contribuye a centrar la atención sobre la pieza, mientras que la vibración que produce, dispersa. Aún más, si no se logra descifrar ese mantra, el susurro comienza a fundirse con los demás sonidos y se vuelve una vibración constante.

En el nivel de conjunto técnico, con las obras de RV, esta tensión con el mundo exógeno se diluye porque acceder a ellas supone desprenderse visual y auditivamente del entorno. En estos casos el énfasis no está puesto en los detalles pequeños de la composición, sino que trabajan a partir de figuras abstractas y componen paisajes geometrizados. Esto no quiere decir que no supongan complejidad alguna, por el contrario, se trata de entornos inmensos, incluso sin límites, que proponen diversidad de espacios en los que fijar la vista. *Uroboral*

---

<sup>4</sup> Para ejemplificar las situaciones previstas podemos referir al álbum *Música para Aeropuertos -Music for Airports-* (1978) de Brian Eno, obra emblemática del género *ambient*.

trabaja sobre la ilusión de volumen que generan los diagramas de puntos blancos sobre el espacio completamente negro. Es así que algunos de los paisajes son similares a los naturales y otros sólo comparables con explosiones en cámara lenta. La propuesta consiste en hacer recorridos atravesando los entornos por caminos predeterminados, pero esto no quita la posibilidad de girar o caminar para interactuar, que es parte de la propuesta técnica del casco de RV. Estos entornos de puntos, como partículas en el espacio, componen figuras simétricas, enormes y armónicas. La música de la obra es electrónica y posee la particularidad de acompañar el recorrido en *loop* de los espacios, atravesando momentos de intensidad, que lentamente se diluye hasta el silencio y vuelve a comenzar, describiendo un ciclo. En *Utopía de un pixel* las trayectorias aparentan ser más aleatorias, simulan una danza de cuadrados replicándose en el espacio. Por momentos la obra construye dos áreas bien diferenciadas: mientras que por un lado se observan trayectorias como surcos de color, por otro se forma una retícula blanca que se articula y deforma sobre el fondo negro. En este caso la música, también electrónica, posee ritmos marcados que orientan la percepción y es dinámica, de forma que parece influir sobre los movimientos de los objetos.

Estos campos de visibilidad proponen la dispersión desde la diversidad de estímulos sensoriales en la construcción de escenarios ficticiales, signados por lo desconocido. Si nuestra percepción de las cosas está dada, en principio, por la capacidad de determinar su relación con el espacio y el tiempo, sólo se completa en cuanto podemos reconocer de qué se trata porque remite a un objeto de nuestro entendimiento (Deleuze, 2008). En los casos analizados, este último proceso de reconocimiento se trunca en tanto la mayor parte de los objetos que se presentan no se asemejan a otros de la realidad cotidiana. Estos entornos plantean dificultades para la síntesis perceptiva, que llevan a atravesar los espacios desde la dispersión, es decir, asimilar lo que sucede de forma fragmentaria mientras se experimenta, aunque preservan algunos rasgos que permiten transitar lo desconocido de forma amena. Una primera aproximación a las alteraciones del espacio tiene que ver con la representación de entornos gigantes y a la vez intangibles, de forma que la obra excede el lugar de la recepción y empuja a la dispersión. Las obras en RV se caracterizan por encerrar al espectador en una cúpula digital sin límites visibles, arrojan al espectador al vacío. En el caso de *SLT* no sólo sus dimensiones sobrepasan al espectador en la proyección, sino que además puede verse atravesado por el haz que las concretiza. Aunque no son tangibles, las formas fluidas de las piezas exceden visiblemente a quienes las miran. *Retorno y Hyper Dreams* remiten a espacios abovedados y amplios, en ambos casos la sonoridad se expande, dando la ilusión de lo inmenso, y en el caso del corto animado, además se representa visualmente. El énfasis sobre los entornos amplios, incluso sin fin, induce a la

dispersión porque vacían de parámetros de comparación para determinar el tamaño de las cosas, sólo sabemos que superan la escala humana.

La asimilación fragmentaria de estos recorridos conduce al trance desde un lugar de inferioridad de la recepción, pero esto no implica un devenir caótico o atemorizante. La repetición en este proceso es central porque, ante la presentación de mundos inconmensurables, el ritmo actúa como mediador entre la obra y quien recepta. Es decir, la sensación de arrojarse a la inmensidad está habilitada, guiada y a la vez resguardada por la reiteración del trance, porque aquello que se repite, se asimila y conduce la dispersión ante la ausencia de otros parámetros. Este es un punto de quiebre en el que las obras podrían empujar los recorridos propuestos hacia una experiencia crítica de la inmensidad, la ausencia de cuerpos, la soledad o lo desconocido a través del trance, pero en cambio se propone amenizar esos recorridos y acercarlos a una experiencia de fascinación con los entornos tecnológicos. Es así que los territorios presentan algunos rasgos que sí admiten reconocimiento, de forma que posibilitan la construcción de familiaridad y seguridad. La representación de figuras u objetos del mundo real -por ejemplo el agua, voces humanas o incluso formas que refieren a paisajes naturales- detiene la dispersión, en tanto habilitan cierto reconocimiento. Entonces, si bien se trata de lugares inmensos e inéditos, no implica necesariamente empujar el extrañamiento hacia la crisis a través del trance, como describe Deleuze.

Un último punto a mencionar refiere a la *mirada extrañada* que caracteriza a la deriva de ruptura en este eje. Esta idea apunta a la posibilidad de desconocer algo profundamente incorporado por el sujeto en trance, por esto Deleuze apunta a la ideología y los mitos. En el contexto de los escenarios propuestos por las obras se configura una mirada desconfiada, quizás fascinada, pero no extrañada porque los espacios son desconocidos. Y si el extrañamiento supone desconocimiento de algo profundamente incorporado por el sujeto, el propio cuerpo es aquello que posee esta característica en estos recorridos. El énfasis en la sensibilidad del cuerpo en entornos tecnológicos inéditos, de forma que se vuelve objeto de la mirada extrañada, es una idea sobre la que profundizaremos en el análisis de la dimensión cuerpo y territorio. Hasta aquí se resume que para inducir la dispersión las obras construyen campos que separan al mundo exógeno y con ello también su materialidad funcional, aspecto que contribuye a construir una lectura mágica sobre la mediación tecnológica para la construcción de los espacios. En los casos en los cuales sus materialidades suponen límites visibles con el mundo exógeno, las obras proponen dinámicas a través de los lenguajes para centrar la atención sobre sí, paralelamente a la

dispersión. Desde esta dimensión del análisis, las alteraciones sobre el espacio y las dificultades para el reconocimiento de la mayoría de los objetos del entorno, frenan la síntesis perceptiva y es por esto que se dinamiza la dispersión como asimilación fragmentaria de los sucesos. En estos contextos, la repetición induce, acompaña y a la vez detiene la dispersión, esta última característica del proceso es compartida con los objetos que sí se presentan reconocibles.

### **Experiencia » Narración - Información**

La distancia que Benjamín describe entre narración e información se funda en la relevancia que le asigna a la posibilidad de transmitir experiencias, enseñanzas para la historia en curso que desprenden de la conjunción entre elementos del pasado individual y colectivo. Se trata entonces de comunicar una memoria histórica, como valores, creencias y formas de ver el mundo. Con el paso del tiempo, los significados atribuidos a la noción de información se fueron transformando. Benjamín habla sobre el sistema de medios porque aquello que él llama información son las noticias. Por este motivo, aquí se recupera la caracterización que presenta a través de la oposición información-narración, antes que los conceptos propiamente, porque a partir de ella describe dinámicas y rasgos que favorecen la generación y transmisión de experiencias.

Tomando esta consideración, se retoman las características que atribuye a las narraciones como acontecimientos cuya relevancia no radica en el ordenamiento secuencial, como un relato de recuerdos precisos, sino en la transmisión de acontecimientos apropiados. Se trata de memorias involuntarias que poseen una forma inconsistente pero preservan un carácter sensible que permite la articulación entre el pasado individual y colectivo. Es así que las narraciones se caracterizan por la presentación de acontecimientos extraordinarios que se anudan en la historia de vida de quien los narra. Si por un lado la relevancia de la información radica en la verosimilitud de los acontecimientos que describe, la narración presenta historias memorables en forma de hazañas o prodigios a través de los cuales se transmite una enseñanza que puede ser retomada por quienes escuchan. Benjamin también describe que la información periodística se remite a hechos lejanos en el tiempo y espacio que no permiten la apropiación de los lectores y progresivamente cierran la posibilidad de tener algo de sí para contar a otros. Una narración también recurre a la distancia espacio-temporal, pero son traídas por los viajeros y en su voz se vuelven cercanas porque se trata de testimonios, relatos de vida. Respecto de la inteligibilidad, como principio de la información, Benjamin postula que obtura la imaginación del receptor al presentar hechos explicados en detalle. En cambio, la narración presenta historias libres de explicaciones,

cuya significación queda por resolverse en quien escucha, fomentando la apropiación de la experiencia transmitida. Una última característica a destacar en esta comparación es que la información se debe al instante en que es nueva y allí se agota. La experiencia transmitida a través de un relato surge de la memoria histórica del narrador y busca interpelar a quien escucha desde su propia experiencia de vida. Presentar historias memorables que expongan puntos de contacto entre los elementos del pasado individual y la historia colectiva, habilita la construcción de enseñanzas para romper con la novedad constante, para impulsar un acontecimiento de transformación que indemnice las injusticias del pasado.

El primer punto para analizar a partir de la caracterización de Benjamin es la presentación de acontecimientos extraordinarios, que en los casos trabajados remite al predominio del carácter ficcional de los escenarios. Las dinámicas y objetos presentados recurren a lo maravilloso, a aquello que está fuera de lo común. En *Uroboral* el ingreso a un universo paralelo de RV permite presenciar el despliegue de paisajes enormes, únicos en tanto abstraídos a su expresión en puntos, quizás comparables con entornos naturales pero improbables en el mundo real. La posibilidad de presenciar algo extraordinario es un punto en común entre las obras: ingresar al mundo de los sueños en *Hyper Dreams* o a un valle mental digital en *Retorno*, presenciar una danza de píxeles en *Utopía* o percibir visualmente las dinámicas del calor, el sonido y la luz en *SLT*. Un segundo punto en común es que lo extraordinario no se configura como amenazante y hay diversas modalidades para amenizar el recorrido a través de lo desconocido. La primera de estas modalidades corresponde al ritmo visual y sonoro del trance, que conduce y acompaña la dispersión ante la falta de otros parámetros que permitan la síntesis perceptiva. La segunda de estas modalidades se relaciona con la representación de algunos elementos que remiten a lo real, como se mencionó anteriormente. Este es el caso de las voces humanas en *Hyper Dreams* y *Retorno*, que se presentan en momentos del recorrido para acolchonar lo desconocido, al igual que el sonido del agua en la segunda de estas piezas. El contorno de algunos de los paisajes de puntos en *Uroboral*, como referencia a las montañas, es otro ejemplo. Sin embargo, no todas las obras se anclan en esta modalidad. Volviendo a *Uroboral*, aquellos paisajes que no se corresponden con lo real cuentan con otros dos mecanismos para configurarse como espacios seguros: la lentitud con la que se desplaza el punto de vista y la distancia respecto de los objetos que componen el entorno resguardan al espectador de sorpresas abruptas. La certeza visible de que nada se acerca realmente y que no puede haber contacto con el cuerpo tranquiliza el tránsito en la obra. Lo mismo sucede con *SLT*, aunque se trata de formas gigantes y fluidas en movimiento, la distancia con ellas resguarda al espectador. Por último, el lenguaje sonoro en todas estas obras -exceptuando *SLT*, que no posee sonido- es

predominantemente etéreo, se expande con lentitud y transmite calma. De esta forma, estos acontecimientos extraordinarios están rodeados por una serie de elementos que constituyen espacios seguros para la experiencia. En ellas la técnica se configura como condición para presenciar lo maravilloso y transitar sin peligro, enfatizando la posibilidad de experiencia sensorial que excede lo humanamente posible.

Un segundo punto de contacto con la caracterización de Benjamin es la referencia a acontecimientos extraordinarios *lejanos* en el tiempo y espacio. Como se describió anteriormente, las obras generan entornos separados del mundo exógeno: en algunos casos completamente escindidos, en otros, con límites tensionados por centrar la atención del espectador. De forma que construyen un tiempo-espacio distinto del real -del mundo exógeno- pero no dan pistas de un emplazamiento reconocible, son entornos de ficción. En este sentido, es posible decir que nada es más lejano que aquello que no es localizable en el tiempo y espacio. Estos escenarios podrían ser en el futuro o en una realidad paralela imaginaria o virtual y, dado que no se trata de paisajes extraídos de lo real cotidiano, son caracterizables como lejanos. Un rasgo que desprende de esto es que las propuestas de las obras tienden a trasladar al espectador a estos escenarios para que *cada uno* construya su propio acontecimiento extraordinario durante el recorrido. Se retomará esta idea en el apartado de *individualización* pero aquí interesa destacar que la mediación tecnológica como condición de esos acontecimientos extraordinarios expone una relación de fascinación con lo técnico.

Un tercer punto de contacto es la referencia a historias libres de explicaciones, cuyas significaciones quedan por resolverse en el lugar de la recepción. Esta idea se relaciona con la propuesta de construir un acontecimiento extraordinario durante el recorrido. En principio, porque se trata de escenarios ficcionales que admiten variedad de representaciones y explicaciones sobre su naturaleza: son escenarios inmersivos que podrían ser en el futuro, un sueño o un juego, entre otras interpretaciones posibles. Además, se trata de propuestas compuestas por una complejidad de estímulos sensibles para que cada espectador componga su propia experiencia. En estos dos sentidos las piezas analizadas se corresponden con la caracterización de historias libres de explicaciones, pero también responden a un requerimiento de lo tecnológico muy propio de la actualidad: adaptarse a la búsqueda experiencial de cada espectador, aquello que anteriormente se describió como individualización.

Hasta aquí se han trabajado aquellos puntos de contacto entre las obras y la caracterización de las narraciones en relación con la teoría de la experiencia de Benjamin. Si las narraciones

son presentadas en un estrecho vínculo con la posibilidad de apropiación de valores, creencias y formas de ver el mundo, la información en este marco es lo opuesto. Sin embargo es posible leer un matiz entre ambas posiciones, del que desprende una postura de fascinación hacia lo tecnológico. Para abordar este matiz se propone desdoblarse la relación con la experiencia entre la *transmisión* y la *generación*, siendo el primero de estos términos la experiencia de mundo de la cual parten las obras y el segundo, relacionado a aquello que se dinamiza en el espectador durante la obra. Contemplarlos por separado permite leer sus especificidades pero siempre teniendo en cuenta que son sentidos asociados, complementarios en las piezas analizadas.

Tratar la experiencia que las obras *generan* en su duración implica retomar lo expuesto anteriormente como puntos de contacto la teoría de Benjamin y añadir la idea de *memoria involuntaria*, que el autor recupera de los textos de Marcel Proust, que indica una relación sensorial con los acontecimientos tal que dejan una huella en la memoria, como el sabor de la magdalena en el té en *En busca del tiempo perdido*. En este sentido, aquí se propone que la experiencia que las obras generan es de *sensorialidad corporal alternativa*. Las piezas sumergen a los espectadores en mundos inéditos y enormes o infinitos, proponen un tránsito seguro a través de estos escenarios para extraer de ellos un tipo de relación sensorial que escapa a la cotidianeidad a partir del encuentro con lo desconocido, en algunos casos incluso fuera de lo humanamente posible. Hacer énfasis en la corporalidad de la experiencia tiene que ver con que no se trata de generar relaciones de explicación lógica y entendimiento, sino de observar el despliegue de los lenguajes e interactuar con las obras desde los sentidos: detenerse sobre sus detalles, desplazarse para observar diversas regiones del entorno o cerrar los ojos y sólo escucharlas. El despliegue de estas obras, atravesadas por las dinámicas del trance, genera experiencias ancladas en las memorias involuntarias y por esto se postula que existe una afinidad con la caracterización de la narración que se describió anteriormente.

Por otro lado, analizar la experiencia que las obras transmiten supone detectar un punto de vista del que parten, una postura respecto de aspectos del mundo y de su tiempo. En este sentido, es llamativo que las obras comparten referencias al cuerpo y sus imposibilidades para: ejercitar el campo visual en *Utopía de un pixel extraordinario*, dormir en *Hyper Dream*, ver las dinámicas energéticas en *SLT*, experimentar otra relación con el espacio-tiempo en *Urobora* e incluso desaparecer en *Retorno*. Entonces, teniendo en cuenta esta postura que comparten las propuestas, se propone que la experiencia que transmiten las obras de un *cuerpo imposibilitado*. Sucede que sobre todas estas imposibilidades la tecnología actúa

habilitando. El lugar que se le asigna a lo tecnológico en las obras es como posibilitador necesario para el acceso a la sensorialidad corporal alternativa. Por ejemplo, ser espectador sin poseer un cuerpo visible, como si se tratara de un átomo más perdido en el espacio presenciando el recorrido flotante de otros objetos, tal como sucede en las obras en VR, es una experiencia accesible únicamente en entornos tecnológicos. Párrafos más atrás se refirió a un matiz entre las caracterizaciones de narración e información porque si bien las obras poseen rasgos que permiten asociarlas a las lecturas sobre el potencial transformador de la experiencia a partir de lo que cada recorrido *genera*, a partir de la experiencia que las obras *transmiten* se presentan posturas sobre lo tecnológico coincidentes con la caracterización opuesta. En principio, porque la idea de la tecnología como superación de los límites de lo humano constituye uno de los ejes centrales dentro de la significación imaginaria del progreso. Retomando lo postulado por Benjamin, la información se debe al instante en que es nueva y la sucesión de novedades es aquello que constituye el tiempo vacío y homogéneo del progreso. Desde esta perspectiva es posible articular la referencia común al cuerpo imposibilitado con el tiempo del progreso, en tanto proceso de sucesivas novedades que se anclan en la idea de tecnología como garantía de superación de lo humano.

Entonces es posible postular que en la experiencia de estas obras habita una dualidad, entre un cuerpo imposibilitado y la sensibilidad corporal alternativa, que remite por un lado a la relevancia de la exploración sensorial en nuestra contemporaneidad y por otro a la exaltación de la tecnología como mediadora necesaria de aquellas experiencias. Respecto de esta dualidad es preciso destacar que no se trata de atravesar una u otra de estas perspectivas de la experiencia de forma excluyente, sino que se superponen. Se puede tomar como ejemplo aquello que sucede con las montañas rusas: si bien por un lado generan cierto temor, también producen éxtasis. La paradójica tensión entre ambas sensaciones es fundamental para pensar el fenómeno de su popularidad. De forma similar, estas obras trabajan sobre el temor de lo desconocido, la ausencia de los cuerpos y, simultáneamente, sobre las sensaciones corporales que lo tecnológico puede generar, inalcanzables o poco frecuentes en las condiciones cotidianas de nuestras vidas. Por tanto, poseen un costado monstruoso y fascinante a la vez, que se relaciona con una de las ideas expresadas por Cabrera (2007), mencionada páginas atrás, acerca de la tecnología como permanente superación de los límites de la experiencia humana. La cuestión de la condición tecnológica de la humanidad y lo ilimitado como promesa realizable anudan en el progreso tecnológico como significación central del imaginario social, tema para tratar en el apartado siguiente.

## Imaginario » Funcionalidad - Matematización

Dado que, según lo expresado por Cabrera, el imaginario social es inaccesible de forma directa y que sólo es abordable desde sus expresiones en prácticas concretas, es decir, desde sus cristalizaciones en significaciones imaginarias, en este apartado se trabaja a partir de dos de ellas, que anudan en la significación central de las tecnologías, el progreso.

La primera de ellas es la significación imaginaria de la *funcionalidad*, que anuda la materialidad de las obras con sus procesos de producción. Desde este punto de vista se intenta abordar la relación entre los dispositivos que constituyen las obras y los usos previstos que las tecnologías implementadas suponen. Retomando a Cabrera, cada tecnología resulta inseparable del conjunto simbólico e imaginario de la sociedad que las presenta como un modo de vencer los límites. Es decir, cada sociedad instituye previamente los límites sobre los que las tecnologías actúan:

“Y para entenderlo no es suficiente referirse a las posibilidades inherentes del aparato sino del conjunto de las llamadas ‘nuevas tecnologías’ desde las cuales se definen los límites que desafían y desean superar [...]. En otras palabras, las nuevas tecnologías superan los límites definidos como tales, prolongan lo que se puede prolongar. No hay unas previas ‘necesidades de prolongación’ que son satisfechas: hay respuestas a límites predefinidos de múltiples maneras (no sólo como proyectos, sino como encuentros azarosos, no deseados, casuales, etcétera) de lo que resulta la tecnología como conjunto real, simbólico e imaginario instituido por la sociedad” (Cabrera, 2007:29)

Siguiendo esta idea, el progreso, como significación imaginaria central, presenta a las tecnologías como mediadoras necesarias en el camino a la superación. Cabe destacar también que cada surgimiento tecnológico se encuentra signado por la sociedad que lo enmarca, de forma que en cada dispositivo se halla una idea de superación condicionada por su tiempo histórico. El interés en reflexionar sobre la significación *funcionalidad* apunta a elaborar un aspecto del progreso, su finalidad, que se identifica con la superación de lo humano a través de lo tecnológico y que para ello establece caminos posibles. Estos caminos posibles son los usos previstos que cada surgimiento técnico trae consigo, a través de los cuales no sólo se propone un modo de trabajar con los dispositivos sino que también se establecen objetivos: la evolución de lo humano -en sus múltiples dimensiones- *mediante lo tecnológico*. Este es el proceso tautológico al que Benjamin describe como tiempo vacío y homogéneo, la prosecución del progreso por el camino de sucesivas novedades -en oposición a lo verdaderamente nuevo-. En este sentido, analizar las obras del corpus a partir de la significación *funcionalidad* implica observar la relación entre las

tecnologías implementadas y sus usos previstos, puesto que entre desvíos y coincidencias con estos caminos preestablecidos construyen un punto de vista respecto del progreso y sus características dentro del imaginario actual.

En este marco, hay dos formas de abordar esta relación entre tecnologías y usos previstos. La primera tiene que ver con la superposición entre arte y técnica que caracteriza al objeto de estudio. El carácter experimental y la potencia creativa que comparten ambos campos sugiere que las tecnopoéticas pueden no ajustarse a los criterios economicistas de eficiencia y productividad que constituyen la concepción instrumental de la técnica, aquella que Heidegger criticaba por acotar la lectura de lo técnico a medios para determinados fines. Sin embargo, esto no quiere decir que todas las tecnopoéticas constituyen un desvío o una crítica respecto de la concepción instrumental. En tanto son producciones de una sociedad atravesada por los procesos hegemónicos y también por las construcciones simbólicas e imaginarias, tal como describe Cabrera, existen manifestaciones que se acercan más a la novedad, en tanto exaltaciones de lo tecnológico por tecnológico.

La segunda de las relaciones posibles con la funcionalidad se refiere específicamente al corpus y tiene que ver con los dispositivos y software utilizados específicamente en estas obras. En la mayoría de los casos, la descripción de las obras especifica cómo fueron realizadas y a través de qué software. Sólo en uno de los casos – *Hyper Dreams* – se describe sintéticamente el método sin profundizar en herramientas. En los casos en los que sí se especifica de qué formas las obras fueron construidas, se hallan desde motores de videojuego –Unity y Unreal Engine–, lenguajes de programación visual –TouchDesigner–, programas para diseño 3D –Blender–, hasta herramientas de síntesis visual en tiempo real –VVVV–. A partir de ello, es posible analizar la relación entre materialidad de las obras y los usos previstos para las tecnologías que la integran. En este sentido, tanto en los casos de motores de videojuegos, como en los programas de diseño y a través de lenguajes de programación visual, las obras comparten la utilización de dispositivos y software orientados a la creación de diversos tipos de experiencia visuales y narrativas. Tomando como referencia lo analizado en los apartados anteriores, se postula que las piezas objeto de este trabajo se concretizan en ese marco de los usos previstos para estas tecnologías: el casco de RV como dispositivo para recorrer entornos interactivos, las herramientas VVVV en *SLT* son utilizadas para representar visualmente las dinámicas del sonido, la luz y el calor, *Urobora* utiliza *Blender* para simular espacios digitales 3D, *Retorno* propone un escenario que tensiona entre lo real y lo digital a través del motor de videojuego *Unreal Engine*, por poner sólo algunos ejemplos.

Pero incluso si se abre el análisis por fuera del uso específico en la materialización de cada obra, retomando el apartado anterior, las experiencias de los recorridos se encuentran fuertemente vinculadas a las potencialidades de estos sistemas. La funcionalidad en este plano tiene que ver, no sólo con la mediación de diversos componentes técnicos conforme a los usos que previamente se les asignaron, sino que se agrega una cuota de exaltación de estos usos dispuestos en tanto las obras presentan una búsqueda de sensaciones alternativas –en relación con el trance–, a la vez que figuran una idea de cuerpo imposibilitado. Exponen la superación de las limitaciones del cuerpo a través de su mediación tecnológica. Desde esta perspectiva, son coincidentes con lo que Cabrera describe como realización del *sin límite* a través de lo tecnológico, que superpone los desarrollos técnicos con el progreso humano y que remite a la significación imaginaria central de progreso. Respecto del lugar hegemónico que ocupa esta noción dentro del imaginario social, la búsqueda de experiencias corporales alternativas puede constituirse como un lugar contrahegemónico desde el trabajo con las tecnologías implicadas, en tanto se desvía del imperativo de eficiencia y productividad que suele imprimirse sobre la técnica. Sin embargo, la construcción de éstas como mediación necesaria para alcanzar dichas sensaciones, sobre todo teniendo en cuenta que se figuran como sucesos maravillosos, conduce a aquellas posiciones sobre lo tecnológico como superación de lo humano.

Por otra parte, se analiza la relación con la significación imaginaria de la *matematización*, entendida como construcción de lo real en base a sus dimensiones calculables desde un lugar de superación representacional, olvidando la abstracción que supone su construcción. Nuevamente se hallan dos perspectivas de análisis posibles: la primera de ellas referida a la utilización de los lenguajes. Sólo dos de las obras que constituyen el corpus hacen referencia a la matematización desde la implementación de lenguajes matemáticos de forma explícita. *Urobora* y *Utopía de un píxel extraordinario* construyen visualmente sus entornos exclusivamente a partir de figuras geométricas: puntos, líneas y cuadrados. Es posible abarcar desde esta idea a *SLT* también, porque se trata de piezas que representan, a través del procesamiento digital, aspectos de la realidad material que no son perceptibles a la vista humana, por ejemplo, las dinámicas del calor en el caso de *Térmica*. En este último caso no se trata específicamente de la presentación de un lenguaje matemático sino de la “traducción” en una pieza visual mediada por un proceso de matematización inicial. Sin embargo, desde esta perspectiva todas las piezas pueden ser coincidentes con la significación imaginaria de matematización teniendo en cuenta que los procesos implicados para la producción de estas obras se encuentran en estrecha relación con el trabajo sobre el código. Aquí es interesante destacar que si bien todas ellas presentan la posibilidad de

construir entornos desde los lenguajes matemáticos, no se posicionan frente a ello desde la identidad entre la realidad y la representación. Más bien, se enfatiza el carácter ficcional de los espacios, lo que allí acontece son sucesos maravillosos, por tanto, se trata de “lo otro” respecto de la realidad cotidiana y las vivencias en ella. El trance se integra en la experiencia de lo extraordinario para generar algo opuesto a la identidad con la experiencia de la vida real, se trata de la sensibilidad corporal a partir de una vivencia alternativa, generada a partir de la matematización.

La segunda perspectiva refiere a la inmersión que suponen las obras, en sus diversas modalidades, en relación al carácter mágico que cobran sus despliegues. Volviendo a Sadin, en la caracterización de la capa matemática se refiere a la *abstracción* de las dimensiones de lo real y, simultáneamente, a la *distancia* con los procesos robotizados de manipulación de información. De allí que señala la relación entre los procesos deductivos realizados de forma automatizada y la adivinación, en tanto se trata de un trabajo sobre la información que no es visible. Para esta parte del análisis se retoma la construcción de campos separados del mundo exógeno en los que se habilita la dispersión. El interés en este punto radica en el hecho de que parte de la materialidad que hace posible el devenir de las obras queda en el mundo exógeno y por ende la parte visible de las obras se asemeja a un pase de magia. Esto no quiere decir que se desconozca la relación existente entre el despliegue y la materialidad funcional de la obra, pero la invisibilidad de ésta última aporta a la *fascinación* respecto de la tensión entre lo desconocido y la sensibilidad corporal que provocan estos entornos. Nuevamente cabe decir que no se trata de una invisibilidad construida adrede, sino que es constitutiva de los procesos de matematización y en estos casos aporta a la inmersión característica del trance.

Para finalizar este apartado, se resume este recorrido inicial señalando que trance y experiencia convergen en las obras analizadas desde la presentación de escenarios inéditos y acontecimientos extraordinarios, mientras proponen una relación con el espacio desde su potencial sensorial. La materialidad y los lenguajes expresados construyen campos que centran la atención sobre el devenir de las piezas, a la vez que proponen una dinámica de dispersión desde multiplicidad de estímulos –sonidos, figuras, movimientos- en entornos caracterizados por poseer dimensiones que sobrepasan el punto de vista del espectador. Las obras comparten la referencia a un cuerpo imposibilitado sobre el que la tecnología actúa, derribando límites y colocándose como superación de lo humanamente posible. Ambos puntos pertinentes para continuar el análisis a la luz de la dimensión que se denominó como *cuerpo y territorio*. En relación a la experiencia, partiendo de las

caracterizaciones expresadas por Benjamin, se encuentran coincidencias con ambas partes de la contraposición entre información-narración según se contemple la experiencia del mundo sobre la que versan o la experiencia que proponen las obras en su devenir. De forma que en las obras analizadas se presenta la dualidad de cuerpo imposibilitado y sensibilidad corporal alternativa habilitada por la mediación tecnológica. Por último, en relación a las significaciones imaginarias, se localiza que respecto de la matematización y la funcionalidad se presentan acuerdos y puntos divergentes respecto de las posiciones hegemónicas, pero sin embargo prevalecen las coincidencias en tanto lo tecnológico se presenta como mediador necesario para los acercamientos a experiencias del trance desde un punto de vista más sensorial y fascinante que crítico.

## Cuerpo y territorio

Esta parte del análisis se enfoca en la propuesta que cada obra desarrolla para la relación entre su territorio y el cuerpo de quienes observan. Con la idea de *territorio de la obra* se señala espacio que se construye a través de y para la intervención artística, que no indica necesariamente un territorio físico, como bien podría ser el escenario en una obra de teatro. Para analizar los casos que constituyen el corpus es preciso considerar los territorios *virtuales*, en tanto creaciones intangibles pero transitables, e incluso, *invisibles* en los casos de construcciones de entornos desde el lenguaje sonoro. Al respecto, una segunda consideración relevante es que en estos casos la inmersión se dinamiza desde la construcción de límites que separan al mundo exógeno. Es por esto que el territorio de la obra y el espacio real son simultáneos, pero en la dinámica de las piezas analizadas el espacio ficcional tiende a disociarse y capturar la atención del receptor, como parte de la dispersión.

A continuación, se desarrolla el análisis a partir de los nudos de *absorción*, *tiempo e individualización* en tanto ejes que se cruzan con las nociones centrales de trance, experiencia y significaciones imaginarias. El recorrido propuesto retoma el orden del capítulo anterior, de forma que se aborda en los primeros dos apartados la propuesta de las obras para luego analizarlas a la luz de la significación imaginaria de individualización.

### Trance » Absorción

En el marco teórico se refirió al proceso de absorción como implicación subjetiva que se da paralelamente a la dispersión, es decir, son dos procesos simultáneos según las nociones de trance abordadas. Esto indica que el sujeto vuelve la mirada sobre sí mismo y, a través de lo que Deleuze describe como *mirada extrañada*, confluyen lo personal y lo político, el afuera y el adentro, y se superponen capas del pasado y estratos del presente. Para profundizar en esta idea, se realiza un recorrido a través de aquello que Deleuze observa al postular esta idea, para luego trabajar sobre el análisis del corpus en base a ello.

Las lecturas del trance de Deleuze se enmarcan en una búsqueda de las relaciones entre el cuerpo, la imagen y el pensamiento, por esto parte considerando aquellas imágenes que se desplazan de los territorios y contextos cotidianos, para exponer a los cuerpos a ceremonias, “imponerles un carnaval”. La referencia al carnaval interesa particularmente porque se trata de un evento que escapa de las lógicas cotidianas pero que, aún así, son dinámicas ancladas en su contexto. A la luz de las referencias que retoma en su conceptualización, *Terra em*

*transe* y *Les maîtres fous*, es posible ver que el contexto externo y simultáneo a la experiencia del trance son explícitas, las obras dan cuenta de su anclaje. En estos casos el extrañamiento es la propuesta de relación con las obras, los sucesos presentados son confusos y generan incomodidad. Pero es un extrañamiento que invita a tejer la mirada introspectiva con los acontecimientos de las obras a través del trance. De forma que esa incomodidad que se presenta a raíz de la confusión de las narraciones, comienza a entrelazarse con las experiencias propias y la memoria histórica, al punto que confluyen en una mirada extrañada hacia el contexto propio. Es una crítica que se construye progresivamente desde la incomodidad, anudando al sujeto y la obra, el pasado y el presente, el afuera y el adentro. Según Deleuze, se trata de imponer al cuerpo cotidiano “una mascarada que hace de él un cuerpo grotesco, pero que también extrae de él un cuerpo gracioso o glorioso, para acabar por último en la desaparición del cuerpo visible” (1987: 252). Esta lectura del trance describe un punto de vista procesual, que comienza por aquello que es cotidiano, luego el sujeto es expuesto al extrañamiento y vuelve sobre sí para hallar el sin sentido en su contexto, de allí el potencial de invención histórica del trance. Desde esta perspectiva, la *absorción* es la posibilidad de verse implicado en un contexto confuso, preguntarse por la configuración de ese contexto y encontrar la crítica sobre aquello que es cotidiano. Para Deleuze «*poner todo en trance*» (1987: 288) indica empujar todo a la aberración, pasar por el estado de crisis y reconocerse en él, para forjar una nueva identidad -el pueblo, desde su perspectiva-.

Volviendo al corpus, se estableció que a través del despliegue de diversos lenguajes se construyen territorios en los que habita mayoritariamente lo ficcional, objetos que no son reconocibles con otros de la realidad y que dejan al espectador suspendido en la asimilación de lo inédito. Se dinamizan procesos de absorción que conducen a una mirada extrañada del espectador sobre sí mismo. La confusión e incomodidad también emergen en estos casos producto de estos escenarios desconocidos, pero sobre ellos comienzan a trabajarse otras dinámicas simultáneas que aportan a disminuir la incomodidad para que el tránsito de los cuerpos a través de los territorios no se atasque en el momento crítico y se extraiga del proceso del trance su potencial sensible. En los casos analizados, la repetición se constituye como una constante a la que aferrarse ante lo desconocido, ante la diversidad y complejidad de estímulos, pero no se avanza a través de ese puente hacia la crítica. Por el contrario, se presentan rasgos que contribuyen a configurar los territorios inéditos y desconocidos como espacios seguros. Se mencionó que en *Uroboral* el punto de vista se desplaza lentamente a través de los territorios que la obra presenta. Hay un camino dispuesto para atravesarlos, un ida y vuelta que el espectador sigue mientras está en un mismo escenario. El vértigo inicial

que genera el vacío oscuro y la falta del cuerpo propio, se relaja por la reiteración de los recorridos en cada paisaje. En este sentido también aporta la música que es lenta y etérea, acompaña el fluir del entorno. La construcción de estos recorridos repetitivos aporta a la tranquilidad para habitar los espacios. Además los puntos que conforman los paisajes de la obra pasan siempre a una distancia prudente del punto de vista, se acercan, pero no lo suficiente como para atravesar o chocar con el espectador. A pesar de lo inédito e ilimitado del espacio, estos rasgos aportan a generar la seguridad de que nada abrupto puede suceder. La idea de tránsito flotante sobre el territorio se enfatiza dado que el punto de vista no supone un cuerpo visible: el espectador es una partícula más, flotando y fluyendo en el territorio. El vacío y la ausencia del cuerpo se presentan también en *Utopía de un píxel*, pero en este caso se trata de un territorio que se despliega progresivamente, es decir, vemos a las figuras crecer y multiplicarse, se vivencia el proceso de construcción de la complejidad que constituye a la obra. Nuevamente encontramos lo inédito y desconocido porque nada de lo que se presenta es reconocible como objetos reales, pero se asimila la dinámica de las formas reproduciéndose hasta rodear al espectador. Podemos recurrir a la metáfora de la danza porque ejemplifica la idea de ingreso de diversos actores a la escena, cada uno con su propio recorrido, que en su despliegue frenan la sensación de vacío ilimitado y sirven de apoyo para la asimilación de la dinámica. En el caso de *SLT* se da una superposición de repeticiones. No se trata sólo de un aspecto de las piezas, sino todos: el movimiento, el color y las formas. Sucede que el movimiento de estos fluidos de color responde a múltiples vectores, son desplazamientos complejos. Sin embargo, la repetición agudizada lleva a intuir cierta lógica en su fluir. Aunque continúan siendo figuras extrañas y desconocidas, la posibilidad de reconocer en ellas recorridos esperables, más la distancia del cuerpo respecto del territorio que constituye el espacio de proyección, previenen de una experiencia amenazante de la obra.

Estos casos comparten la incomodidad y confusión inicial, pero es una situación que no empuja a la crítica, al cuestionamiento sobre el entorno y sus características. Es decir, el despliegue de espacios como seguros orienta el proceso de absorción hacia el cuerpo, evadiendo la pregunta sobre la relación entre la obra y su contexto de anclaje. El potencial crítico que Deleuze analiza en los audiovisuales del trance está signado por el extrañamiento, que desprende de las obras y las narrativas que presentan pero que termina por inundar de incertidumbre al sujeto y al contexto que lo rodea. De allí que la absorción sea un factor relevante como capacidad de verse implicado en la crisis creciente que las piezas presentan a través del trance. En los casos que conforman el corpus de este trabajo sucede que la incertidumbre que generan los territorios inéditos viene acompañada de

múltiples mecanismos que tranquilizan el recorrido. De forma que la absorción en estos casos no tiene que ver con traccionar al espectador en el devenir crítico, aberrante, del trance, sino con entregarse a los escenarios inéditos pero seguros, a los efectos de la sensorialidad corporal alternativa. En las obras aquí analizadas, la mirada extrañada es hacia el propio cuerpo, se vuelca hacia las potencialidades de los territorios ficcionales digitalmente elaborados en relación con lo que generan en el cuerpo. Por este motivo, aquí se describen derivas del trance más asociadas a la *fascinación* con lo tecnológico, antes que a la crítica.

Las restantes dos obras -*Retorno* y *Hyper Dreams*- poseen algunas características divergentes, pero aquello que tienen en común con las anteriores son los recorridos amenizados sobre lo desconocido. En *Retorno* se propone un territorio virtual que sobrepasa al espectador, al igual que en las otras obras, pero el camino a través de éste es pausado, deja fijar la vista en los detalles. El punto de vista permite divisar cómo está compuesto el espacio, de forma que no hay sorpresas en el camino. Un rasgo que diferencia a esta obra de las demás es que hay suelo. El espectador arriba por el agua y luego camina sobre un terreno, esa es la ruta propuesta. La voz de la narración, la imagen del agua y el ritmo de burbujas facilitan asimilar el territorio ficcional. Sobre estas características comienzan a superponerse otros sonidos e imágenes, pero al mantenerse como constantes acompañan al receptor como sostenes a través de lo inédito del territorio, entre lo maquínico y lo natural-ficcional. En *Hyper Dreams* el territorio se genera a partir del sonido. Se presentan características que remiten a lo abovedado en esta obra, por los sonidos que se expanden y parecen no tener fin. Las vibraciones magnéticas son el componente que se repite, aparecen y desaparecen a lo largo de la obra. Su frecuencia es variable, por momentos se vuelve más aguda y por otros ligeramente más grave. En cuanto a la construcción del entorno como seguro, aquí se manifiesta como un territorio etéreo, incluso la voz humana que aparece en la segunda pieza responde a esta caracterización, es un susurro. Se asemeja a las obras en RV porque en la propuesta subyace la idea de cuerpo flotando en el espacio. Ningún sonido aparece súbitamente, ingresan de forma creciente y así también se retiran, remiten a las olas, como indican los nombres de las piezas que componen el single: *Hyper Waves 1* y *2*.

El rasgo distintivo de estas dos últimas piezas es que la absorción está más relacionada con la relajación que con la potencia. Si bien hay cierta incomodidad inicial, dada por lo inédito de los territorios que las obras componen, las características mencionadas no sólo ayudan a tranquilizar el recorrido, desviándose de formas más críticas del trance, sino que proponen un vínculo con el territorio similar al de la ensoñación. Como ya se expresó, las obras del

corpus evidencian el carácter ficcional de sus territorios, no pretenden retratar lo real. Pero en estos dos casos particularmente podemos señalar una relación con la *fantasía*, como espacio ficcional compuesto por objetos inexistentes superpuestos con algunas reconstrucciones de lo real. Los rasgos que las componen señalan la convivencia entre recuerdos fragmentarios y elementos imaginarios. La absorción, que en las anteriores obras se orientaba a volver la mirada sobre sí para observar los efectos del territorio en términos de sensorialidad alternativa, aquí posee características específicas orientadas al *olvido* de sí. La idea de cuerpo imposibilitado aparece como una tensión entre la búsqueda de un espacio de tranquilidad, un refugio, y la imposibilidad de encontrarlo en el mundo real, desde el cuerpo físico.

De este panorama sobre el corpus es posible extraer las primeras aproximaciones sobre la dimensión cuerpo y territorio. Tomando como referencia las lecturas de Deleuze sobre el trance como proceso crítico, se encuentra que los casos analizados comparten la idea de extraer al cuerpo cotidiano para exponerlo a un evento cuyas características remiten a una ceremonia. Se trata de casos coincidentes con el carácter ritual del trance que se describió como rasgo característico anteriormente. Sin embargo, son tránsitos cuyo anclaje en el contexto histórico no es tan explícito como en las obras que el autor analiza al elaborar sus conceptos. Esto no quiere decir que no haya relación alguna porque, como dijimos, el arte siempre se encuentra relacionado con sus condiciones materiales de existencia. Por esto mismo, la búsqueda de sensaciones alternativas a través de lo tecnológico cobra valor en tanto se trata de una expresión de la relación entre lo humano y lo tecnológico históricamente enmarcada.

En ambas modalidades del trance -de *exaltación* y de *relajación*- se manifiestan procesos de absorción que inician desde la incomodidad ante lo inexplicable, ante las dimensiones que sobrepasan al espectador, pero que son desviadas del devenir crítico a partir de determinadas características que facilitan familiarizar los territorios, sentir comodidad en ellos. Estos procesos de construcción tensionada de espacios seguros pero inéditos, canalizan aquello que describe Deleuze como *mirada extrañada* hacia el propio cuerpo y las sensaciones que estos entornos provocan. A partir de allí, las primeras obras que se mencionaron trabajan en un devenir vertiginoso de la potencia técnica y las siguientes dos continúan por el camino de enfatizar la seguridad, para construir refugios de preservación. Es decir, mientras que tres de las obras proponen una relación entre los cuerpos y el territorio desde la exaltación de los sentidos, las otras dos proponen un tránsito de relajación y tranquilidad en los entornos propuestos.

A partir de lo desarrollado hasta aquí, se desataca que la superposición entre la mirada extrañada sobre el propio cuerpo –por oposición a la construcción crítica creciente desde el entorno o el devenir de las obras- y el proceso de absorción del trance –entendido como la vuelta de la mirada del sujeto sobre sí- señala la relevancia de *entregarse a la ausencia de un afuera* en el marco de estas propuestas, de sumergirse en el carácter mágico de sus despliegues. Se trata de expresiones que construyen a través de sus dinámicas una obturación respecto del mundo exógeno y a la vez se anclan fuertemente en lo corporal-sensitivo. Es así que la absorción en estos casos es una invitación al espectador a volver sobre sí mismo y vaciarse de lo anterior y exterior a la obra. Lo llamativo es que la ausencia de un afuera, que aporta a la fascinación con los dispositivos que constituyen las obras, posee también un matiz crítico en las obras pandémicas. *Retorno* y *Hyper Dreams* tematizan el olvido del pasado y el presente exterior a las obras, y lo enfatizan proponiendo una relación con los espectadores desde la ensoñación y la tranquilidad. Se trata de recorridos introspectivos que a la vez invitan al espectador al *olvido de sí*, a desprenderse del cuerpo, del tiempo y del espacio. A través de esta propuesta expresan una crítica hacia su contexto de surgimiento, hacia el aislamiento de la pandemia concretamente, a la imposibilidad de salir de un espacio físico y a las dificultades de convivir con uno mismo. Pero sucede que no es una crítica precisamente dirigida a la relación con lo tecnológico, ni tampoco se desprende de la experiencia del trance que proponen. Señalar la mirada crítica hacia el aislamiento parte de una lectura contextualizada sobre estas dos obras, es decir, cabe dudar sobre lo que entiende un espectador que únicamente consume las piezas y atraviesa estos procesos de trance sin más referencias sobre el momento de su creación. Pero aún más relevante conforme a los objetivos de este trabajo es que, incluso entendiendo la referencia crítica al aislamiento, lo tecnológico cumple un rol de válvula de escape, es una respuesta a las problemáticas del cuerpo impedido.

Retomando la metáfora del carnaval que Deleuze propone para explicar el potencial de ruptura que ve en el trance, se encontró que las obras analizadas detienen su recorrido cuando alcanzan la instancia del cuerpo gracioso o glorioso, enfatizando las posibilidades de lo técnico para imponer un carnaval. La construcción de un cuerpo impedido se canaliza hacia una salida tecnológica, que en algunos casos es de potencia y en otros de relajación, pero confluyen en habilitar sensaciones alternativas a las cotidianas para los cuerpos. En este sentido, escapan a las descripciones de obras del trance que empujan todo hacia la aberración y arrastran a los espectadores hacia la crisis para luego resurgir. Sin embargo, se encontraron casos en los que existe una crítica incipiente, aunque no hacia lo tecnológico,

pero sí hacia el aislamiento que caracterizó su contexto de surgimiento. Este punto, entre otros, será trabajado en el apartado siguiente referido al tiempo de la experiencia.

### Experiencia » Tiempo

Teniendo en cuenta que las obras presentan el encierro de la mirada -componen un rango visible a partir de su materialidad- y dinamizan los rasgos del trance que se caracterizaron como dispersión y absorción, desarrollan una relación con el tiempo separada del mundo exógeno. La experiencia de las obras se da en un vacío de parámetros que permitan dimensionar el paso del tiempo: es posible intuirlo, pero no constatarlo. Entonces la relación entre el cuerpo y el territorio en términos de temporalidad está signada por el despliegue de lenguajes de cada obra y aquí el corpus presenta diversidad de modalidades. Por un lado, aquellas piezas cuya dinámica general de todas sus partes es la repetición, presentan su temporalidad como *loop* indefinido. Esta caracterización responde a la dinámica de *SLT*, dado que la reiteración es parte constitutiva del formato *gif*, pero se exagera por el hecho de que se desdibuja el inicio y el fin de la pieza, generando la idea de movimiento inagotable. También se puede contemplar dentro de esta descripción a *Uroboral* dado que los caminos dispuestos para atravesar los paisajes o los movimientos que cada paisaje desarrolla son cíclicos. En estos casos el encierro temporal enfatiza el punto de vista, principalmente porque aquello que se mueve de forma continua progresivamente provoca confusión ¿se desplaza el espectador o el paisaje? Es una experiencia de confusión sensorial, como una ilusión óptica, que involucra fuertemente al cuerpo porque puede marear o dar vértigo. Por esto, ambas obras se ubican dentro de la descripción anterior del trance de exaltación sensorial: el *loop* temporal es un rasgo que resalta el carácter inédito de estos espacios, obligando al espectador a transitarlos una y otra vez. De esto desprende una experiencia del tiempo desde el encierro, es un mismo fragmento que se reitera como un eterno retorno.

Por otro lado, encontramos aquellas obras cuya relación con la temporalidad presenta a su vez diversidad de manifestaciones, porque refieren a la posibilidad de aceleración o ralentización del movimiento de distintas formas. Entre las obras analizadas hay una tendencia a presentar recorridos lentos. Sin embargo la aceleración de determinados movimientos se filtra, enfatizando la lentitud del resto de los componentes de los paisajes. Para ejemplificar esta característica se puede retomar el caso de *Hyper Waves*, donde contrastan las vibraciones, que se asemejan a grillos o cigarras, y los sonidos etéreos, cuyo eco se expande lenta e indefinidamente. También es el caso de *Retorno*, donde el paso a través del escenario es lento y pausado, pero algunos de los objetos que componen el

espacio se mueven, parpadean, vibran veloz y confusamente. Las columnas de flujos energéticos encerrados por ejemplo, la “mente” atada a las torres de control, el agua que refleja el despliegue de color y las máquinas que emergen desde el agua. Todos estos elementos comparten una dinámica acelerada de luz, como si emanara de su interior o se reflejara de otros objetos, provocando la ilusión de movimiento rápido, que no llega a ser desplazamiento.

En *Utopía de un píxel* se da una dinámica particular porque la tensión se presenta entre la quietud y el movimiento. Allí los desplazamientos se construyen desde la réplica de objetos detenidos: se sugiere el desplazamiento de los píxeles a través de su trayectoria compuesta por otros píxeles, como una estela de cuadrados detenidos. Pero también hay cubos de líneas que se acercan y alejan al ritmo de la música, algunos de ellos son puntos blancos, inmóviles que simulan lejanía. Aquellos píxeles que se encuentran más cerca del punto de vista son los que tienen volumen, los que se desplazan dinámicamente y construyen puentes, como líneas blancas, que se encienden y apagan. La propuesta de interacción con estos espacios es desde la posibilidad de detenerse a observar ese contraste, entre lo dinámico y veloz, en sus diversas manifestaciones, y los objetos estáticos. Lo inédito del paisaje, la diversidad de figuras y dinámicas, invita a una relación de observación lenta entre el espectador y el territorio, cimentando la atención dispersa entre la variedad de rasgos a observar, pero también dando paso a la absorción, a encontrar la implicación subjetiva sensible a partir de los paisajes. Se diferencia de las primeras dos obras, *Retorno* y *Hyper Dreams*, porque éstas se desarrollan con un espectador inmóvil y enfatizan la distensión, de forma que el punto de vista o lugar de recepción se encuentra detenido: en el primer caso, por la observación de la pantalla en la que la pieza se reproduce y por la inactividad que supone la búsqueda de conciliar el sueño, en el segundo. En cambio, *Utopía de un píxel* es una propuesta que consiste en la interacción entre el público y el territorio de la obra, de allí su énfasis en la democratización del punto de vista: brinda la posibilidad de desplazarse físicamente para observar las diversas regiones, girar a ver qué está sucediendo a los lados o detrás, principalmente porque la dinámica del paisaje es asimétrica.

Esta diversidad de configuraciones de la relación entre cuerpos y territorio, que invitan a realizar recorridos lentos sobre las obras, en algunos casos incluso estáticos, se monta sobre la exclusión del tiempo real para instalar un tiempo propio de la recepción. Entonces, se encuentra que las piezas presentan modalidades del encierro temporal, en las primeras obras más enfatizado a través del *loop* que componen sus partes, en las siguientes, ligeramente más laxo, pero aun así ralentizado, por el paso que proponen para atravesar los

escenarios. Esta afinidad con el encierro temporal es quizás una de las características más críticas que presentan las obras y se corresponde con los rasgos que Benjamin describe en su búsqueda de dinámicas para hacer saltar el *continuum* e instalar un *tiempo-ahora* a través del lenguaje de lo técnico. La ficción que componen estos paisajes tiene como propuesta de experiencia, entre el cuerpo de quien observa y el territorio, que apunta a desprenderse del tiempo del mundo exógeno y sus dinámicas. Por esto construyen límites que incluyen al receptor pero dejan fuera todo lo demás, incluso la materialidad funcional de las obras. Desde este punto de vista, la construcción de campos para la dispersión ajenos a la realidad exterior, el encierro temporal y la búsqueda de generar sensaciones alternativas en los cuerpos podría apuntar a constituir un *tiempo-ahora* disruptivo a través de las obras.

Pero para considerar a estas manifestaciones desde su potencial de ruptura, de construcción *tiempo-ahora*, es preciso reconocer una segunda relación con el tiempo del *progreso* que implica una lectura contextual sobre las obras. Retomando el apartado anterior del capítulo, la construcción de ese encierro en lugares inmensos y desconocidos, aunque cómodamente transitables, reproduce la idea de la técnica en sí misma como mediadora indisociable de una experiencia única y fascinante. Aún más, la búsqueda de la introspección y autoconocimiento que proponen las obras se encuentra anclada en un entorno digitalmente acolchonado, una ficción digital *individual*, un encierro que resguarda la fragilidad del sujeto durante ese viaje. Y en este sentido, reproducen una mirada de lo tecnológico como superación de la experiencia humana en el mundo, por tanto, remiten a la idea de novedad que postulaba Benjamin. Se trata de una forma de ver y trabajar sobre lo técnico basada en todo lo que tiene para dar dentro de sus márgenes de posibilidad, una exaltación de lo tecnológico.

Sin embargo, existen entre estas obras algunos matices críticos que pueden destacarse, aunque no dirigidos específicamente hacia la técnica, pero que sostienen puntos de contacto con lo enunciado por Benjamin. Se refirió anteriormente a aquellas obras cuyo proceso de absorción apuntaba al *olvido de sí* para la construcción de atmósferas de tranquilidad y relajación. Se trata de *Retorno* y *Hyper Dreams*, las obras pandémicas, que también se relacionan con la temporalidad desde la quietud y la observación detenida de los entornos que proponen. Retomar el concepto del *olvido de sí* como condición de *pregnancia* de una narración, pero también como silencio sobre el que puede gestarse lo verdaderamente nuevo, permite reconocer que estas dos obras ponen de relieve que “afuera” hay una realidad pandémica que parece detenida, pero que sobreexige de todas formas. En ambas piezas la búsqueda de frenar el tiempo está fuertemente arraigada en el agotamiento y la

necesidad de encontrar un espacio seguro, de forma que los universos digitalmente generados se presentan como burbujas a través de las cuales abstraerse de la dinámica del mundo. Entonces se trata de una crítica, en principio, hacia el aislamiento por el encierro que supuso, pero también hacia la pretensión de detener todas las dinámicas de la vida social excepto las obligaciones. Dentro de este contexto, lo tecnológico emerge como respuesta para aliviar las consecuencias del imperativo de suspenderlo todo, sin suspenderlo realmente.

Una última consideración relevante en la lectura del corpus, tanto para aquellas obras que emergen desde la potencia sensible de la experiencia de lo tecnológico como para las que trabajan en la construcción de refugios de calma, es el carácter subjetivo e individual de la experiencia. Previamente se citó a Lenarduzzi para dar cuenta de la dimensión experiencial dentro de los estudios de recepción porque expresa que allí donde aparece lo lúdico e irracional pueden aparecer formas de experimentar los territorios que serían expulsadas de otros contextos. Así también se encontró que, desde el nudo absorción del trance, hay un anclaje de estas obras en extraer del cuerpo cotidiano un cuerpo gracioso y glorioso, una forma de relación del sujeto consigo mismo desde la valoración del potencial sensible de los entornos tecnológicos en relación con el cuerpo, que desprende de exponerse a circunstancias fuera de lo cotidiano. Sin embargo, parte de las consideraciones expresadas por Lenarduzzi remiten a un tipo de implicación *intersubjetiva*, que apunta a habitar estos territorios colectivamente en la exploración del potencial sensible de los cuerpos. Este rasgo se encuentra desdibujado en el marco de las obras analizadas, con matices ciertamente, pero se observa que el tipo de experiencia que construyen está profundamente orientada a la *introspección solitaria* del espectador. A partir de esta observación se trabajará el análisis del siguiente apartado.

### **Imaginario » Individualización**

Trabajar sobre las relaciones entre las obras y la significación imaginaria de *individualización* permite retomar aquello que se presentó como materialidad ubicua de los sistemas, orientados a detectar correlaciones y arrojar resultados para situaciones cada vez más particularizadas, es decir, para diversos momentos de las vidas y conforme a los rasgos de quien detente el lugar de usuario. A partir de esto, lo primero que se destaca es que la categoría de usuario remite, por un lado, a un objetivo detrás de la implementación de algún sistema o dispositivo en particular y, por otro lado, al registro de preferencias del sujeto en relación con ese uso. No es objeto de este trabajo analizar los objetivos, si es que los hay, detrás del consumo de estas obras, así como tampoco lo son las preferencias de quienes

concurrir a los espacios de circulación de manifestaciones artísticas relacionadas a la tecnología específicamente. Sin embargo, interesa analizar este punto porque, conforme a las lecturas realizadas en el apartado de la dimensión material, existe una orientación hacia lo *personalizado* como parte del imaginario central del progreso, en tanto se presenta como una *superación de lo masivo y genérico*. Lo tecnológico, identificado con lo digital y la supremacía del código, supone la capacidad de recolección y análisis, diversidad de posibilidades de implementación y, sobre todo, ubicuidad en su funcionamiento. De aquí surge la construcción de entornos alisados, carentes de fricciones sensibles, que invisibilizan lo inesperado y a la vez previenen de sorpresas. Son sistemas que elaboran propuestas en base a una lectura individual de las conductas y por esto pueden presentar características específicas para cada quién. Es así que individualización y ausencia de fricciones sensibles son características solidarias.

En este sentido se destaca nuevamente la construcción de experiencias de recepción que implican relaciones de uno a uno entre la obra y el espectador, el aislamiento previene fricciones sensibles e invita a transitar los espacios de forma “segura”. Contra el potencial disruptivo de experiencias lúdicas e irracionales en contextos en donde la implicación intersubjetiva es posible, las propuestas analizadas están mayoritariamente volcadas a la individualización. Si bien en general se trata de una misma pieza que se reproduce para cada receptor, hay un trabajo sobre la complejidad de los entornos en pos de abrir tránsitos diversos a través de las obras. Ya sea desde la selección interactiva de pantallas, el énfasis en la democratización del punto de vista o desde la composición de escenarios que poseen gran cantidad de detalles para detenerse a observar, las obras coinciden en esta idea de componer diversidad de experiencias posibles para que cada espectador haga su recorrido. Pero no sólo se trata de atender al recorrido individual dentro de cada obra, sino también de la experiencia de recepción concretamente. La mayor parte de estas piezas están pensadas para su consumo individual, incluso, en los entornos propuestos no hay otros cuerpos –ni reales, ni digitales-. Cabe también hacer la salvedad de que tanto *SLT* como *Utopía de un píxel* tienen una propuesta de consumo colectivo: proyección en gran formato y *full dome* respectivamente. Pero la característica que comparten con las demás obras es el énfasis sobre una sensorialidad individual y subjetiva, que desplaza al vínculo con un otro a un segundo plano. Al inicio de este trabajo se estableció que existe una tendencia a considerar al trance desde la dimensión subjetiva e individual que el proceso supone. Pero también se encontraron perspectivas que discuten con esta idea, dado que hacen énfasis en la experiencia colectiva, en su carácter ritual como contexto que induce a la inmersión en este estado. Incluso, retomando a Lenarduzzi en su análisis sobre el baile, la música electrónica y

las experiencias extáticas, es posible sugerir que compartir con otros aquellos momentos o instancias de alteraciones en la percepción y la conciencia abre la posibilidad de que surja lo diverso y lo disruptivo. Entonces se trata de una característica específica de las piezas analizadas establecer una relación directa con las obras, excluyendo vínculos con otros cuerpos que quedan en el mundo exógeno. Es decir que, si bien existen otras modalidades del trance que implican compartir el proceso con otras personas, en estos casos mayoritariamente se construyen espacios para la dispersión y absorción *en soledad*, en un vínculo de uno a uno con la obra. En relación con la reducción de fricciones sensibles, es posible leer la individualización de estas experiencias como una búsqueda de resguardar la fragilidad que desprende de borrar los límites entre el trance y la conciencia, de forma que se busca cierta privacidad para dinamizar ese pasaje.

A partir de la idea de búsqueda de sensaciones alternativas para las corporalidades que estas obras comparten como iniciativa, es interesante que la capacidad de los entornos tecnológicos de dinamizar sensaciones tan íntimas bien podría constituirse como una llamada de atención sobre la participación creciente que lo técnico tiene en las vidas privadas, sobre la incidencia en la sensibilidad respecto del mundo. Pero sucede que todo lo que rodea y constituye esas experiencias tiende al despliegue de espacios seguros, entornos acolchonados, entonces esa potencial crítica se diluye. Entonces se trata de obras que presentan algunos rasgos críticos, pero que no se encuentran dirigidos especialmente a su relación con la tecnología. La centralidad de la sensibilidad del cuerpo, que se figura como imposibilitado, se encuentra atravesada por las posibilidades técnicas para producir experiencias alternativas, ya sean desde la potencia y el vértigo o desde el despliegue de lugares calmos para habitar relajadamente y desconectarse de lo exterior.

Las obras analizadas tienden a corresponderse fuertemente con la significación imaginaria de la individualización, en tanto las experiencias que proponen son desde la reducción de fricciones desde lo técnico para atravesar la sensibilidad alternativa que propone el trance. La valencia crítica que se describió detrás de la concepción de encierro temporal que proponen, se diluye por la exaltación de la novedad como potencialidades de lo técnico, de forma que terminan por ser un momento detenido que prolonga dicha sensibilidad alternativa. Se encontró también que la reducción de fricciones sensibles es una característica que se agudiza en las obras desarrolladas durante la pandemia. Esta inclinación puede ser leída como una carencia de experiencias agradables o relevantes en el mundo real durante el aislamiento, que llevó a una búsqueda de entornos con características particulares, únicamente posibles en una realidad digital. Otra perspectiva

posible es que, durante el contexto de aislamiento, la relación entre los cuerpos y los espacios que habitamos se volvió particularmente importante y la necesidad de estar en otro lugar o sentirse de otra forma era solucionable sólo creando un espacio virtual que lo habilitara.

Lo interesante de los casos analizados es que la valoración de los entornos tecnológicos está fuertemente ligada a la posibilidad de generar espacios seguros, de acercar otro tipo de experiencias distintas a las de las realidades concretas, reducir fricciones sensibles y prevenirnos así del daño. Estas valoraciones están atravesadas por la individualidad como condición de la autopreservación, aunque el aislamiento prolongado en algunos casos se presenta como una circunstancia indeseada. La relación que las obras establecen con la significación central del progreso es desde la superación de lo humano atada a lo tecnológico e incluso prescindiendo de otras corporalidades visibles. Pero es preciso reconocer que dentro de las lecturas posibles de estas piezas, la centralidad del cuerpo y su exploración sensible es un rasgo disruptivo, contra la eficiencia y la productividad constante que supone el pensamiento hegemónico del capitalismo actual. Estas tensiones, como luces y sombras de las manifestaciones analizadas, caracterizan nuestro vínculo con lo tecnológico en la contemporaneidad.

## Conclusiones

En este recorrido a través de tecnopoéticas del trance contemporáneas y sus propuestas de experiencia, se acercaron diversos puntos de vista respecto de las relaciones y tensiones que constituyen el imaginario social tecnológico. Para concluir el trabajo de análisis realizado, aquí se resumen las principales relaciones y lecturas que pudieron construirse en base a la articulación entre las perspectivas teóricas y el corpus de obras propuesto.

Partiendo de la relación entre el corpus y la conceptualización del **trance**, se planteó que desde su materialidad las obras construyen campos para habilitar la *dispersión*. Esto supone el trazado de límites, que en algunos casos son visibles y tensionan con la realidad exterior por captar la atención del espectador, y en otros, específicamente en las obras de RV, estos límites se diluyen puesto que la inmersión del público en la obra es total. Los límites cumplen una función central para el trance, cuya condición es la posibilidad de inmersión en el universo que proponen las obras, de forma que construyen simultáneamente el entorno en el cual el espectador se sumerge y separan aquello que se denominó como mundo exógeno. Del lado del mundo exógeno no sólo queda la realidad exterior a la obra, sino también su materialidad funcional -proyector, computadora, casco, conexiones y demás componentes según el caso-. La inmersión se dinamiza en los casos analizados porque las obras tienden a invisibilizar este mundo exógeno, y con él también su materialidad funcional. Si bien no se trata de una invisibilidad adrede, cimienta una relación con las obras cercana a la vivencia de una realidad mágica, un despliegue inexplicable.

La construcción de una faceta invisible no es el único mecanismo que impulsa la experiencia del trance en relación con las obras. Esto sucede también por acción del despliegue de diversos estímulos simultáneos, a través de la superposición de lenguajes y de la composición de paisajes complejos, a la vez enormes o infinitos. Es a través de estos elementos que se invita a una relación de dispersión con los entornos, en los que el punto de vista se ve sobrepasado por las dimensiones y por las dinámicas de los objetos que constituyen el espacio. Pero caracterizar a las obras desde la complejidad también implica contemplar otro rasgo fundamental: la presentación de lo inédito. Los paisajes se encuentran habitados mayoritariamente por lo ficcional. Determinar qué es cada objeto o cada sonido, de qué se trata el paisaje y cuál es su dinámica, son interrogantes que constituyen las propuestas de las obras. Sobre esta confusión se tejen mecanismos que amenizan los recorridos. A partir del análisis se determinó que la representación de algunos pocos elementos que sí admiten la síntesis perceptiva, es decir el reconocimiento, estos tránsitos disminuyen su carácter amenazante. En el contraste entre universos inéditos y

elementos reconocibles con lo real, se despliega una dinámica de asimilación fragmentaria de aquello que sucede en el devenir de las obras. Hay una búsqueda de poner a jugar la intuición del espectador, para fijar la atención en diversos puntos sobre los cuales delinear un recorrido experiencial propio y fluir con el espacio, en este sentido la dispersión es una dinámica central para el desarrollo de las obras.

Otro mecanismo relevante en el marco de las piezas analizadas es la *repetición*. Se trata de un rasgo que supone una complejidad específica según pudo determinarse en el relevamiento realizado para el marco teórico. Por un lado, se pudo localizar que la repetición es quizás la característica más recurrente entre las manifestaciones del trance. Repetición en un sentido amplio, porque si bien hay áreas del conocimiento que ponen el énfasis en la sonoridad y el ritmo, también se encontraron otras perspectivas que extienden sus consideraciones hacia el movimiento y las imágenes. Por otro lado, a partir de la noción de Ritornelo, se expusieron lecturas que asocian los elementos repetitivos con las ideas de puntos de centrado ante el caos, puntos de andadura para la organización del territorio o puntos de fuga hacia nuevas territorialidades. Es así que la repetición fue uno de los criterios centrales para la selección de obras del corpus, pero en base a estas lecturas sobre la organización de la territorialidad se pudo establecer que además es un factor relevante a la hora de pensar las dinámicas que amenizan los recorridos a través de lo desconocido. Retomando el carácter ficcional de los espacios, los elementos repetitivos brindan certezas para atravesar lo desconocido. En el devenir de las obras, aquello que se reitera es lo primero que se asimila, para luego conducir el ritmo de percepción y organizar el espacio, siguiendo el proceso propuesto por Deleuze y Guattari. Pero aquí se encontró la primera de las características de las obras que se desvía de los rasgos que se identificaron con el trance de ruptura: las piezas analizadas tienden a detener su devenir crítico en la familiarización con los espacios. Para ejemplificar este proceso se recurrió a la metáfora del carnaval, también de Deleuze, en la que plantea que estos eventos hacen del cuerpo algo grotesco, para extraer de él su costado gracioso o glorioso y finalmente empujarlo a su inexistencia, como forma de evidenciar el sin sentido del cuerpo cotidiano. En los casos analizados, se encontró una primera instancia de desconcierto, inferioridad respecto del escenario, incluso vértigo. Son sensaciones sobre las que progresivamente se busca construir comodidad en los espacios para extraer experiencias sensibles alternativas a la cotidianeidad. Pero ese último tramo que, desde la perspectiva de Deleuze, lleva a una situación crítica poniendo de relieve el potencial transformador del trance a través del sin sentido no se presenta. De la misma forma, es posible postular que la posibilidad de que la repetición se transforme en punto de fuga hacia nuevas territorialidades es un rasgo ausente en estas manifestaciones.

La *absorción*, como proceso parte de la experiencia del trance que supone verse involucrado con el territorio y las dinámicas que allí se presentan, en estos casos cobra también una forma particular relacionada con la sensibilidad alternativa. La instancia crítica del trance cobra valor dentro de las conceptualizaciones desarrolladas en la medida en la cual el espectador puede sentirse implicado y observar la dimensión aberrante de su propia realidad. Es así que la absorción se vincula con la idea de mirada extrañada que, en los casos analizados por Deleuze, apunta no sólo a los contextos presentados por las historias sino también al contexto del espectador. Teniendo en cuenta que las obras que componen el corpus tienden a construir dinámicas que permiten configurar los entornos como espacios seguros, aún siendo desconocidos e inmensos, se postuló la idea de que la mirada extrañada en estos casos se dirige hacia el propio cuerpo. Los territorios son espacios de exploración para la sensibilidad corporal ante lo inédito. Por este motivo la absorción no se presenta como una forma de implicar al sujeto en la crítica a través de la obra, para luego expandir ese proceso crítico a su contexto, observarlo desde el extrañamiento. Por el contrario, es un tipo de absorción más cercana a la introspección: el territorio de las obras presenta diversidad de estímulos que llevan a mirar con extrañamiento los efectos que esto tiene sobre la corporalidad propia. Se observó también que la relación entre cuerpos y territorio a través del trance presenta dos modalidades entre las piezas analizadas. Por un lado, se encontró que algunas obras del corpus exploran la sensibilidad del cuerpo desde la *exaltación*, proponen dinámicas que involucran el vértigo ante el vacío y la interacción física con el espacio -caminar, detenerse, girar-. Por otro lado, dos de los casos analizados -aquellos que se denominaron como obras pandémicas- proponen recorridos de *relajación* a través de los entornos, suponen un espectador quieto y enfatizan el olvido de sí durante el devenir. Pero sucede que ambas modalidades comparten la mediación tecnológica como condición necesaria para alcanzar dichas experiencias. De forma que el ingreso al trance supone entregarse a la ausencia de un afuera -relacionada con la invisibilidad del mundo exógeno- para canalizar la dispersión en relación con estos entornos tecnológicos inéditos y dinamizar un tipo de absorción centrada en el propio cuerpo y las sensaciones que el espacio provoca.

Analizar las obras seleccionadas como manifestaciones del trance implicó a su vez atravesar la concepción de **experiencia**, basada fundamentalmente en la teoría de Benjamin y su búsqueda de apertura hacia acontecimiento de ruptura. Como conclusiones del análisis en relación a este punto se puede destacar, en principio, que las obras analizadas sostienen múltiples puntos de contacto entre sus dinámicas y la caracterización de lo que Benjamin denomina como *narraciones*. Esto quiere decir que entre lenguajes y materialidades las

obras componen recorridos que apuntan a la construcción de acontecimientos extraordinarios, lejanos en el tiempo-espacio, abiertos a una relación de dispersión y a la construcción de huellas sensibles. Todos estos rasgos sugieren que las obras posibilitan la *generación* de experiencias que pueden ser una apertura hacia acontecimientos de ruptura, y esto constituye un aspecto de las obras que se denominó como *sensorialidad corporal alternativa*. Sin embargo, hay otra perspectiva significativa en relación con la experiencia, más ligada a la visión de su tiempo que las obras expresan, un punto de vista respecto del mundo contemporáneo. Esta perspectiva, que se denominó *transmisión* de experiencia, apunta a una idea que aparece de forma recurrente en estas obras, la de un *cuerpo imposibilitado*. Es decir, las tecno poéticas analizadas se inclinan a presentar su materialidad técnica como una respuesta a una imposibilidad de lo humano, siendo el ejemplo más contundente la imposibilidad de abandonar el cuerpo físico. Lo tecnológico en el lugar de posibilitador necesario de lo extraordinario se acerca mucho a la novedad según Benjamin, porque expresa cierta idea de superación de lo humano atada al fenómeno técnico.

Nuevamente, cabe aclarar que transmisión y generación funcionan conjuntamente en tanto se trata de una forma de comunicar experiencias, dinamizando otras experiencias en quienes receptan. La relevancia que Benjamin asigna a las narraciones tiene que ver con la posibilidad de comunicar, legar conocimiento y memoria histórica, replicando los acontecimientos extraordinarios capaces de dejar huellas sensibles. Tomando esto en cuenta, aquí se postula la idea de dualidad como relación entre las obras y la concepción de experiencia puesto que el cuerpo imposibilitado, como punto de partida común, es un aspecto que se enfatiza en las propuestas de estas obras cuyo énfasis está en los despliegues para la sensorialidad corporal alternativa. De forma que las obras poseen un aspecto monstruoso, relacionado con las imposibilidades de lo humano y la ausencia del cuerpo visible durante los recorridos, y a la vez proyectan un costado asombroso como son las experiencias que los entornos inéditos digitalmente construidos pueden provocar. De esta conjunción se desprende que las obras se acercan a una postura de fascinación hacia lo tecnológico, puesto que su costado monstruoso es amenizado de la mano de construcción de entornos seguros, tranquilizando el recorrido del espectador, de forma que su potencial crítico no es llevado a sus propios límites para generar un acontecimiento de ruptura. Por el contrario, sobre la incomodidad inicial se construyen dinámicas para hacer de la duración de la obra un momento de relación con lo extraordinario.

Por otra parte, se consideró también la experiencia desde su relación con el *tiempo*. Allí se encontraron dos modalidades, el *loop* temporal y la ralentización. Si bien cada modalidad

posee características específicas, ambas manifestaciones apuntan a una instancia de *encierro temporal*, en un caso signado por la reiteración y lo siempre igual, en otro, por la lentitud que supone vincularse con el espacio. Este aspecto es quizás el más disruptivo que poseen las obras desde el punto de vista de la experiencia porque se trata de enfatizar el tiempo de la recepción y, sumado al encierro de la mirada, no sólo cimientan el proceso inmersivo sino que además invitan a una relación de puro presente con las obras. La dispersión en este sentido es fundamental, porque la presentación de diversidad de estímulos, más la sensación de encierro temporal, brindan la posibilidad de detenerse en cada detalle por el tiempo que se desee, pero también de vincularse con el espacio desde el cuerpo. Intentar seguir una figura, acoplar el movimiento del cuerpo al sonido, “observar” las sensaciones que espacio genera, ingresar en la atmósfera propuesta por la obra -ya sea relajarse o interactuar físicamente con el espacio- son múltiples ejemplos de las dinámicas que la ilusión de encierro temporal admite y potencia. No hay apuros porque el tiempo de lo real está afuera, dentro de las obras la sensorialidad es puro presente detenido.

Sin embargo, el tiempo dentro de la teoría de la experiencia de Benjamin supone también el vínculo con el progreso, y desde este punto de vista el potencial disruptivo que se enunció anteriormente se diluye. El progreso, como tiempo vacío y homogéneo compuesto por sucesivas novedades, es aquello que se busca romper a partir de la experiencia: un *tiempo-ahora* para hacer saltar el *continuum* temporal. Como se mencionó, las obras analizadas presentan su propia materialidad técnica como una mediación que hace posible alcanzar este tipo de experiencias, partiendo desde la limitación de lo humano y el cuerpo físico. Más aún, al permanecer gran parte de su materialidad funcional por fuera de rango visible, construyen una imagen de su devenir casi mágico. Estas dinámicas contribuyen a la fascinación con lo tecnológico y apuntan a la idea de superación de la experiencia humana en el mundo a través de lo técnico. Este es un eje que a su vez se toca con el imaginario técnico hegemónico, pero desde la perspectiva de la experiencia es posible sugerir que las obras retoman un punto de vista de lo tecnológico cercano a la novedad, en la medida en la cual hay una búsqueda por la perfectibilidad de lo humano.

En el caso de las obras pandémicas se encontraron características particulares puesto que a través de la presentación del tiempo detenido sugieren una crítica, aunque no direccionada hacia sus aspectos técnicos. En *Retorno* y *Hyper Dreams*, la búsqueda de tranquilidad a través de la construcción de espacios digitalmente elaborados tiene que ver con el contexto en el cual las piezas fueron realizadas. La necesidad de detener el tiempo y *olvidarse de sí* apuntan a contexto en el cual salir no era posible, allí los entornos digitales emergen como

una burbuja en la cual extraerse de lo real, del cuerpo físico y sus padecimientos. Aquí cabe resaltar que, si bien las obras pandémicas elaboran un tipo de introspección específicamente orientada a la relajación, las obras analizadas mayoritariamente trabajan desde la implicación subjetiva con el contexto. La introspección dentro del corpus es una característica recurrente que refuerza el vínculo de uno a uno con las obras. Es decir, a diferencia de los casos analizados por Lenarduzzi en la escena electrónica, caracterizados por la aparición de formas lúdicas que tienden a producir implicación intersubjetiva, en los casos aquí analizados el vínculo con los otros es un aspecto entre invisibilizado e inexistente, principalmente porque el énfasis es puesto en las sensaciones del cuerpo propio.

Desde el punto de vista del **imaginario técnico hegemónico**, el análisis se abordó desde las significaciones que anudan en la central, el progreso. La primera de ellas fue la significación de la *funcionalidad*, a partir de la cual se halló que las obras se relacionan con su materialidad técnica fundamentalmente siguiendo los usos previstos para los dispositivos y software que implementan. Desde este punto de vista, su búsqueda se corresponde con la idea de prosecución del progreso bajo los mismos caminos dispuestos por la técnica. Aquello que Cabrera describe como el progreso sin límites, es decir, el discurso que plantea la extensión de las capacidades a través de lo técnico como condición de la evolución de lo humano en todas sus dimensiones, en las obras del corpus se manifiesta con la idea de lo técnico habilitador de las imposibilidades del cuerpo. En relación a esta significación, se encontró que las obras tienden a la exaltación de la mediación tecnológica, de forma que coincide con lo ilimitado como promesa realizable a través de lo técnico y resultan piezas afines a la idea de nueva condición tecnológica de lo humano.

Por otra parte, se analizó la relación entre las obras y la significación de la *matematización*. Al respecto se encontró que sólo dos de las obras -aquellas de *RV*, *Urobora* y *Utopía de un píxel extraordinario*- hacen visible a través de sus lenguajes una relación con lo matemático, específicamente a través de la geometrización de paisajes. Un tercer caso a considerar en este marco es el de *SLT*, puesto que el mecanismo con el que fueron construidas las piezas consistió en la traducción digital de dinámicas de la energía. Pero sucede que, teniendo en cuenta que todas las obras del corpus suponen algún tipo de procesamiento digital y relación con el código, todas ellas tienen en su base una relación con la matematización como proceso de abstracción de dimensiones de lo real a sus aspectos calculables. Al respecto, se destaca que una parte de los procesos que hacen posibles a las obras permanecen ocultos, como dinámica propia de la matematización, pero es una invisibilidad

reforzada por las obras en tanto construyen campos de visibilidad que excluyen sus materialidades funcionales. Como resultado de esta superposición de invisibilidades, las obras se nos presentan como por arte de magia, rasgo que reafirma la fascinación como experiencia de las piezas. Se trata de eventos inexplicables, digitalmente generados, contruidos para inducir experiencias sensibles corporalmente. Todo esto redundando en el asombro por las potencialidades de lo tecnológico y, por ende, de lo novedoso también.

La última de las significaciones abordadas en el análisis es la de *individualización*, que se identificó con una valoración de lo personalizado como superación de lo genérico y también como una modalidad de generación de entornos alisados artificialmente, conforme a las preferencias de cada usuario en particular. Desde esta perspectiva, se reconoció que si bien las obras consisten en una misma pieza reproducida para cada uno de los espectadores, la diversidad de estímulos, superposición de lenguajes y, en algunos casos, la propuesta interactiva admiten la construcción de cada recorrido individual. De forma que poseen cierta apertura a las preferencias de quienes las consumen. Un segundo aspecto de la individualización tuvo que ver con la propuesta en relación a los espectadores. Al tratarse de obras centradas en la sensibilidad corporal, el vínculo de uno a uno entre el espectador y la obra refuerza el carácter individual de las propuestas. Tiende a haber una ausencia muy marcada de *un otro* en el desarrollo de las obras y se postuló que quizás eso se relacione con preservar la fragilidad que supone sumergirse en las dinámicas del trance, es decir, como modalidad de reducción de fricciones. Este aspecto, que bien podría constituir un alerta sobre la creciente incidencia de lo tecnológico en aspectos más íntimos de la experiencia en el mundo o, incluso, podría reforzar cierto aspecto atemorizante de las obras por lo que implica la soledad en lo desconocido. Pero por el contrario, se tranquilizan los recorridos a través de lo desconocido, se configuran los espacios como seguros y por ende esta dinámica de individualidad de las trayectorias pasa a ser sólo una característica más.

Las obras apuntan a una experiencia del trance que parte de las limitaciones de lo humano, en las que se expone al espectador a entornos enormes o infinitos, donde lo tecnológico sobrepasa al punto de vista y además funciona como por arte de magia. Sin embargo, como se presentó en el análisis, no se trata de recorridos aterradores o amenazantes, por el contrario, los entornos se vuelven amigables a medida que las obras se desarrollan, el resultado es placentero o divertido. Si el trance y la experiencia confluyen en el potencial de ruptura, empujando sus narrativas hacia la crisis y arrastrando a los espectadores tras de sí, en estos casos se encontró que el devenir crítico desde ambas perspectivas queda a medio camino. Es decir, poseen características que permiten asociarlas a ambas nociones,

presentan lo extraordinario y lo hacen desde dinámicas que favorecen el surgimiento de un acontecimiento, pero detienen su potencial disruptivo porque se pliegan a una mirada fascinada de lo tecnológico. Enfatizar una relación sensible con el espacio, atravesada por el encierro temporal, son dos características que bien podrían constituir una crítica hacia el imaginario tecnológico hegemónico. Pero la mediación técnica como condición de acceso a aquella sensibilidad alternativa termina por llevar el discurso hacia el progreso atado a lo tecnológico.

Desde este punto de vista, si se tuviera que mapear la concentración de críticas respecto de la significación del progreso a partir del análisis realizado, serían pocas las que se pueden extraer. Sin embargo cabe destacar que la relación recurrente entre lo técnico y las imposibilidades del cuerpo, específicamente desde la sensibilidad, marca cierta preocupación del momento. Sostiene vínculos con interrogantes contemporáneos acerca de la ausencia de cuerpos en los entornos virtuales y sobre la representación de esos cuerpos también. Otro punto llamativo es que hay una búsqueda de experiencias significativas a través de lo tecnológico que puede sugerir la falta de ese tipo de experiencias en la vida real. El énfasis en la sensibilidad alternativa emerge para llenar una ausencia de la cotidianidad, pero desde un lugar profundamente individual. Desde aquí, la intención no es posicionarse en contra de buscar nuevas experiencias, como puede ser el trance a través de lo tecnológico. Pero sí señalar que si esas búsquedas suponen cada vez más espacios para habitar en soledad, estaríamos proyectando un porvenir, quizás más libre de fricciones sensibles, pero también menos humano. Si de aproximarnos al futuro se trata, la lectura que se puede extraer de este recorrido es que lo tecnológico configura un espacio nodal desde la experimentación, las potencialidades y la prolongación de lo humano, pero el interrogante sobre sus limitaciones aún se encuentra relegado. Queda abierta la pregunta por aquellas manifestaciones tecnopoéticas que exploran el costado crítico del trance y la experiencia sobre el entramado sociotécnico, pero este podrá ser un tema para próximas investigaciones.

## Bibliografía

Adler, J. (2020) *En busca del eslabón perdido. Arte y tecnología en Argentina*. Buenos Aires, Miño y Dávila.

Benjamin, W. (1971) "Tesis de la filosofía de la historia" en *Angelus Novus*. Barcelona, Edhasa, pp. 77-89

----- (1982) "Experiencia y pobreza" en *Discursos ininterrumpidos I*. Madrid, Taurus, pp. 167-173.

----- (1991) "El narrador" en *Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones IV*. Madrid, Taurus. pp. 111-134.

----- (1993) "Sobre algunos temas en Baudelaire" en *Poesía y capitalismo. Iluminaciones II*. Madrid, Taurus. pp. 123-170.

Cabrera, D. (2006) *Lo tecnológico y lo imaginario: las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires, Biblos.

----- (2007) "Reflexiones sobre el sin límite tecnológico" en *Artefacto. Pensamientos sobre la técnica*, n°6, pp. 28-32.

Ciancio, M.B. (2010) "Entre films, trance y filosofía: Gilles Deleuze y el nuevo cine latinoamericano" en *Secuencias: Revista de historia del cine*, n°31, pp. 49-62.

Deleuze, G. (1987) *La imagen-tiempo 2. Estudios sobre el cine*. Barcelona, Paidós.

Deleuze, G. (2008) *Kant y el tiempo*. Buenos Aires, Cactus.

Deleuze, G. y Guattari F. (2004) "Del Ritornelo" en *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia, Pre-Textos, pp. 317-358.

Fericgla, J. M. (1998) "La relación entre la música y el trance extático" en *Música oral del sur* n°3, pp. 165-179.

- Foucault M. (2014) *Obrar mal, decir la verdad. La función de la confesión en la justicia*. Curso de Lovaina. Buenos Aires, Siglo XXI Editores.
- Heidegger, M. (2017). "La pregunta por la técnica", en *Revista de Filosofía*, 5 (1), pp. 55-79
- Kozak, C. (2019) "Tecno-poéticas latinoamericanas en el dominio digital. Intersecciones arte-tecnología-política-territorio" en Aurelio Horta (comp). *Fundamentos y prácticas poéticas. Arte, arquitectura, ciudad, diseño, cultura material* (pp. 47-64). Bogotá, Universidad Nacional de Bogotá.
- Kozak, C. ed. (2012) *Tecno-poéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires, Caja Negra.
- Lenarduzzi, V. (2012) *Placeres en movimiento Cuerpo, música y baile en la "escena electrónica"*. Buenos Aires, AIDOS.
- Marcuse, H. (1967) "El carácter afirmativo de la cultura", en *Cultura y sociedad*. Buenos Aires, Sur.
- Pérez, S. y Galdón, M. J. (2003) "Los fenómenos disociativos: una revisión conceptual" en *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 8 (2), pp. 85-102.
- Ré, A. (2014) "Tres modos de existencia del artefacto para pensar las poéticas tecnológicas" en *Revista de Literatura, Historia e Memoria de la Unioeste*, 10 (16), pp. 9-23.
- Sadin, E. (2017) *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Buenos Aires, Caja Negra.
- Velasco Martínez, C. (2021) "Hacia una climatología musical. El giro ambiental en la música pop-electrónica" en *El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales de la UAEMex*, n° 13, pp. 1-11.
- Webster, F. (2006) "La sociedad de la información revisitada", en *Biblioteca universitaria nueva época*, 9 (1), pp. 22-44.
- Williams, R. (2000) *Marxismo y literatura*. Barcelona, Península.

## **Filmografía**

Rocha, G. (1967) *Terra em Transe*

Rouch, J. (1956) *Les maîtres fous*

## **Anexos**

### **Sonora/Luminosa/Térmica (2018) – Calixto Bento en Proyecto Rotatoria**

La secuencia de gifs forma parte de estudios en influencia audiovisual con VVVV. Influenciar con los estimuladores capturados de fuentes fuera del ámbito electrónico. Sonora, luminosa, térmica, son ejemplos de canales abiertos para crear esas animaciones. Estos fragmentos componen performances audiovisuales y video mappings. Disponibles en

[http://www.proyectorotatoria.org/seleccionados\\_18.php](http://www.proyectorotatoria.org/seleccionados_18.php)

### **Utopía de un píxel extraordinario (2018) – Dana Cozzi**

Utopía de un píxel extraordinario sumerge al público en el utópico mundo de un píxel. Esta obra es la adaptación de la versión fulldome que @dana.cozzi creó dentro del Laboratorio Fulldome de +CODE 2018. En formato domo ya fue presentada en el Planetario de BuenosAires (MUTEK Argentina 2019) y en el Planetario de Bogotá (#DomoLleno2019). En micro+CODE presentó una experiencia inmersiva para Oculus creada con #touchdesigner. Al adoptar la tercera dimensión, como cubo, el píxel se multiplica por el espacio y danza al ritmo de una composición sonora abstracta, creando un universo geométrico. La obra rompe la espacialidad y el formato inmersivo, generando múltiples puntos de vista simultáneos para los espectadores que permiten aprovechar en su totalidad el campo visual de la realidad virtual. Fragmento disponible en

<https://www.facebook.com/watch/?v=627963691299345>

### **Uroboral (2019) - Dario D'Antiochia y Paula Casanova**

Uroboral es una obra de realidad virtual generada por paisajes hechos digitalmente, mundos creados a través de la técnica de pointcloud desarrollados con blender y unity. Genera una experiencia en la que el público se siente inmerso dentro nuevos mundos que tienen reglas diferentes a las de la gravedad de la Tierra. En Uroboral, creada por Dario D'Antiochia y Paula Casanova puedes sentir la libertad de estar en condiciones totalmente diferentes a las que conocemos con la posibilidad de moverte entre escenarios con la mirada, sin uso de dispositivos como joysticks. Fragmento disponible en

<https://www.facebook.com/watch/?v=519049332039810>

### ***Hyper Dreams (2020) – Bruno de Vincenti***

Creado a partir de la exploración de diferentes técnicas de síntesis y sampling durante el primer período de la cuarentena. Compuesto y producido para ser llevado a un contexto de presentación en vivo, el disco sintetiza y samplea texturas y melodías que remiten al mundo de los sueños. Inicialmente fue concebido como un inductor del sueño ya que a causa del encierro forzado por la pandemia, Bruno sufría de ansiedad y problemas para dormir. Disponible en <https://open.spotify.com/album/2KMW4Z4yhKhJHKhIh8k5EC>

### ***Retorno (2020) – Joaquina Salgado, Florencia Ondona y Elena Radiciotti***

Una exploradora digital recorre un valle mental en busca de su propio cuerpo. Un recorrido por el interior de la mente creado en el motor Unreal Engine. A partir de estos estímulos visuales Florencia Ondona generó un guión y la grabación de la voz. El final de la pieza colaborativa estuvo en manos de Elena Radiciotti, creadora del diseño sonoro del espacio. Disponible en [https://www.instagram.com/tv/CA5d8pjA3m3/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/tv/CA5d8pjA3m3/?utm_source=ig_web_copy_link)