

CUERPOS, OBJETOS Y SUS CONDICIONES DE OBSOLESCENCIA

CORPOS, OBJETOS E SUAS CONDIÇÕES DE OBSOLESCÊNCIA

 [0000-0002-6274-4078](https://orcid.org/0000-0002-6274-4078) Edilberto de Jesús Hernández González ^A

 [0000-0001-6221-351X](https://orcid.org/0000-0001-6221-351X) Andrés Felipe Álvarez Rivera ^B

^A Universidad de San Buenaventura (USB), Medellín, Antioquia, Colombia

^B Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), Medellín, Antioquia, Colombia

Recebido em: 05 out. 2023 | **Aceito em:** 05 dez. 2023

Correspondência: Edilberto Hernández González (edilberto.hernandez@usbmed.edu.com)

Resumen

En este artículo conceptualizamos y reflexionamos una serie de experimentaciones corpo-objetuales desarrolladas con el colectivo de artes Micelio, en el marco del proyecto de investigación-creación: investigar-crear: una epistemología rizomática de la creación en arte. Estas experimentaciones comprendieron una serie de activaciones performativas con objetos tecnológicos entrados en desuso, las cuales nos permitieron cuestionar las narrativas de la efectividad y el consumo instauradas en las sociedades contemporáneas y, detenernos en la potencia de la condición de obsolescencia que nos empujó a ensayar posibilidades de creación de gestos con aquello que los aparatos ofrecían: un destello de luz, una lluvia de píxeles, un susurro electrónico ondulante; la gestualidad allí configurada transita la contemplación de las formas, la serenidad del gesto que las recorre, y la fuerza de presencia que tienen los objetos.

Palabras clave: Cuerpos; Objetos; Experimentaciones; Investigación-creación; Condición de obsolescencia.

Resumo

Neste artigo conceituamos e refletimos uma série de experiências corpo-objetuais desenvolvidas com o coletivo de artes Micelio, no marco do projeto de pesquisa-criação: investigar-criar: uma epistemologia rizomática da criação em arte. Estas experiências incluíram uma série de ativações performativas com objetos tecnológicos entrados em desuso, as quais nos permitiram questionar as narrativas da efetividade e do consumo instauradas nas sociedades contemporâneas e, deter-nos na potência da condição de obsolescência que nos empurrou a ensaiar possibilidades de criação de gestos com aquilo que os aparelhos ofereciam: um brilho de luz, uma chuva de pixels, um sussurro eletrônico ondulante; a gestualidade ali configurada transita a contemplação das formas, a serenidade do gesto que as percorre, e a força de presença que têm os objetos.

Palavras-chave: Corpos; Objetos; Experimentações; Pesquisa-criação; Condição de obsolescência.



Introducción

Este artículo se desarrolló en el contexto del proyecto de investigación *Investigar-crear: una epistemología rizomática de la creación en arte*¹; proyecto que entre sus propósitos contemplaba la documentación y reflexión de experiencias de creación en diversos campos de las artes, buscando con ello, contribuir a la configuración y ampliación de los fundamentos epistemológicos de la investigación-creación. En correspondencia con las problemáticas y discusiones desplegadas en ella, en este texto, presentamos nuestras indagaciones en torno a la potencia de la condición de obsolescencia de los cuerpos y los objetos, con este fin, de la mano del colectivo de artes *Micelio*², activamos una serie de experimentaciones corporales con aparatos tecnológicos entrados en desuso, es decir, objetos cuyas funciones fueron sustituidas o bien incorporadas a otros más sofisticados.

Nuestro encuentro con estos aparatos y los vínculos de complicidad que tejimos con ellos, siguieron dos movimientos que se iban nutriendo mutuamente; el primero, comprendía la revisión de algunos de los trabajos teóricos o artísticos realizados, unas veces con, otras, sobre los objetos. El segundo movimiento, refería a las sesiones de experimentación *corpo-objetual* del colectivo de artes Micelio, del cual hacemos parte los autores de este artículo. A continuación, expondremos algunos trazos de aquellas publicaciones u obras de arte que tuvieron una resonancia importante en el desarrollo de las experimentaciones.

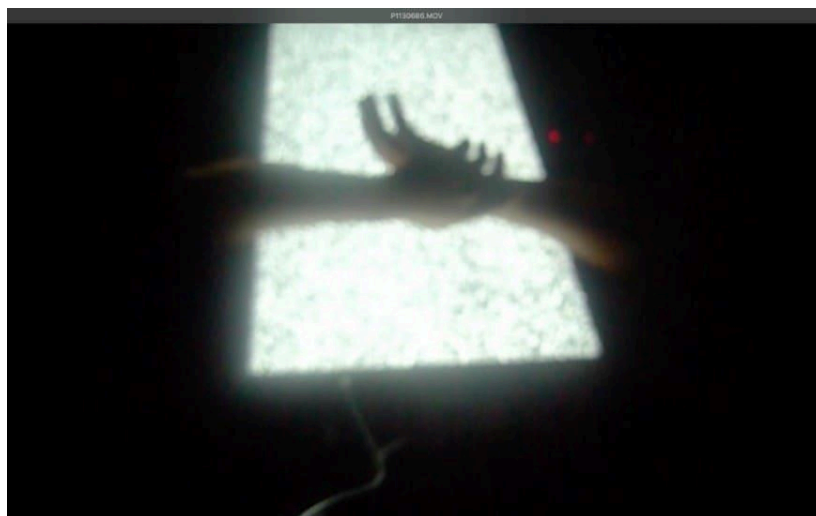
En general, en la antropología, en la semiótica al igual que en las artes a lo largo de sus respectivas trayectorias abundan los estudios en torno de los cuerpos y los objetos, pero la manera de ocuparse de ellos ha venido transformándose según los tiempos, los contextos y por supuesto, la comprensión varía según cada autor o autora. En el campo de la Antropología una de las perspectivas más originales es la desarrollada por Alfred Gell (2016), quien toma distancia de aquellas tradiciones que acentúan tanto la dimensión simbólica del objeto, sus significados o su estetización, pues su interés estará puesto en “la agencia, la intención, la causalidad, el resultado y la transformación” (p. 36). Para Gell, lo mismo que para Carlo Severi (2004), las personas y objetos hacen parte de un sistema de relación de mutuas

¹ Investigación-creación adelantada en el marco del acuerdo de cooperación interinstitucional entre los grupos de investigación: Intersecciones Digitales, de la Universidad Nacional Abierta y Distancia, UNAD, línea de investigación Las artes en la era digital; y, línea de investigación en Estudios culturales y Lenguajes contemporáneos, del grupo de investigación ESINED de la Universidad de San Buenaventura, Medellín.

² El colectivo de artes Micelio se creó en el año 2021 y está conformado por profesores, profesoras, estudiantes, artistas, investigadores e investigadoras de distintas universidades en Medellín, Colombia. Su trabajo atravesado por el interés en la creación y la constitución de una red de afectos artísticos y vitales que posibiliten la multiplicidad de encuentros entre materialidades, sensaciones y movimientos para generar modos delicados de coexistencia y creación. (Micelio Colectivo de Artes, 2022).

afectaciones.

Figura 1 – Experimentaciones corpo-objetuales, 1.



Fuente: MICELIO, 2022. Archivo de la investigación.

La semiótica, por su parte, es una de esas disciplinas que desde sus comienzos ha estado interesada en los objetos. Una de las perspectivas más interesantes fue la de Roland Barthes, quien expone que estos desarrollan para la humanidad “una especie de absurdo, y que tiene en cierta manera el sentido de un no-sentido”. (1967, p. 247), y, en ese mismo orden, sugiere que, nuestra relación con los objetos se mueve en la encrucijada de lo simbólico y la taxonomía, a este respecto escribe: “Creemos encontrarnos en un mundo práctico de usos, de funciones, de domesticación total del objeto, de razones, de coartadas: la función hace nacer al signo, pero este signo es reconvertido en el espectáculo de la función”. (p. 255). Estas tensiones que plantea Barthes están mostrando que más allá de la superficie de las prácticas de uso, la relación con los objetos estaría en la base de la experiencia corporal.

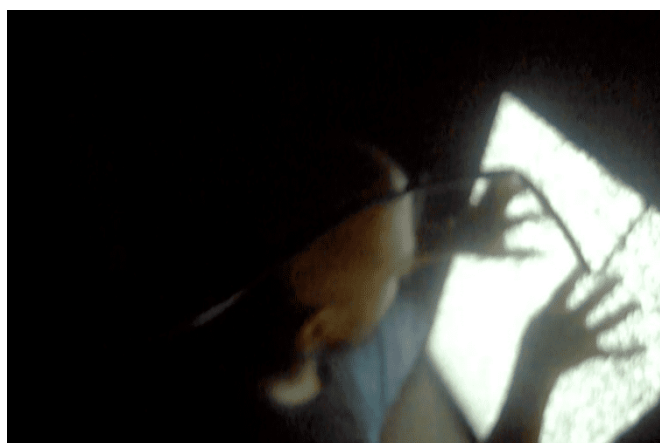
Es de anotar, que la teoría de este autor ha tenido importantes repercusiones en la creación artística, principalmente en el trabajo con las imágenes y la literatura. Sin embargo, en lo que a semiótica se refiere, el objeto ha permanecido sometido a los cánones interpretativos, tal como concluye Alfredo Cid Jurado al referir que “El análisis del objeto debe ofrecer una explicación en diversos niveles y acorde con una jerarquía que organice los resultados y permita establecer los nexos que deriven de la descripción”. (2002, p. 16). Un enfoque más sugerente ha sido desarrollado por Horst Bredekamp (2017), sus estudios en torno de las imágenes vivas dejan entrever la multiplicidad de relaciones cotidianas y vitales que se producen entre las personas y los objetos. Así mismo, en el contexto iberoamericano,

se destaca el trabajo de investigación y experimentación en la escena teatral de Shaday Larios (2018), su publicación *Los objetos vivos: escenarios de la materia indócil*, hace un amplio recorrido por la poética del objeto, los objetos de la guerra y los objetos documentales.

Por su parte, en las artes visuales el objeto y el cuerpo han sufrido transformaciones complejas e interesantes, muchas de ellas vinculadas al surgimiento de los movimientos artísticos surgidos en la segunda mitad del siglo XX. Así, en el contexto del *accionismo vienés* y el *body art*, el cuerpo pasa a ser el centro de la acción artística y alcanza pliegues insospechados de objetualización. En términos de prácticas artísticas, la instalación aparece como una de las expresiones en la que claramente el interés por las cualidades formales y simbólicas del objeto se ve desplazado hacia la contextualización, acentuando las relaciones de los objetos con el espacio, los cuerpos y las problemáticas socioculturales en las que se encuentran inmersos.

Esta complejidad de las relaciones cuerpo-objeto, está presente de múltiples formas; en la obra *Shoot* de 1971, Chris Burden solicita a un amigo cercano que le dispare en el brazo con un rifle calibre 22 a unos cuantos metros de distancia, dentro del espacio de la galería F-Space, posterior a esta acción el artista declara que “en ese instante, yo era una escultura” (Lampking, 06 de marzo de 2018). En esta misma línea van las creaciones de Orlan (*Reincarnation of Saint Orlan*, 1990); Wim Delvoye (*Cloaca*, 2002) y Neil Harbisson (*Eyeborg*, 2004), pero quizás, una de las propuestas artísticas más sólidas es la obra de Stelarc. Esta relación cuerpo-objeto en las artes se ha venido materializando y conceptualizando alrededor del concepto de cyborg que Iván Mejía Rodríguez (2005), describe como “un híbrido de máquina y carne, un cuerpo de recambio, un objeto susceptible de ser manipulado, reconstruido o reemplazado” (p.120).

Figura 2 – Experimentaciones corpo-objetuales, 5.



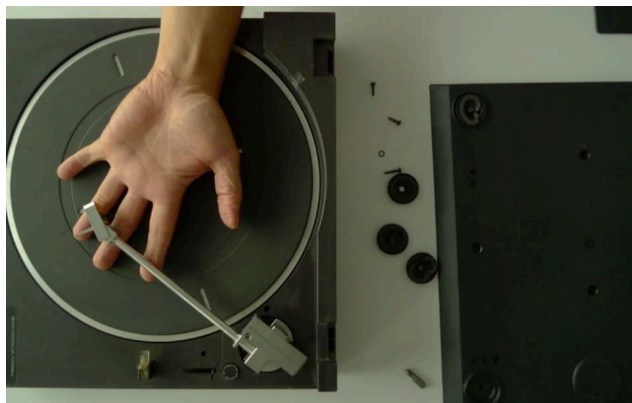
Fuente: MICELIO, 2022. Archivo de la investigación.

Situada en el campo de la performance, la obra artística de Stelarc experimenta esta relación cuerpo-máquina, observando que la tecnología posee mayores posibilidades de acción, por lo cual el cuerpo, tal como lo habíamos conocido, se ha quedado obsoleto, una estructura para ser dirigida y modificada; Mark Dery (1998) en su libro *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo* y, posteriormente, Brian Massumi (2002), en *Parables for the virtual*, dedicarán un capítulo de estas publicaciones a reflexionar sobre la obra artística de Stelarc, ahondando en lo problemático que resulta la antigua condición de cuerpo-humano, frente al predominio, un tanto, absoluto de la funcionalidad y el consumo desaforado.

Paralelo a la objetualización del cuerpo y la redefinición del objeto en las artes, en la filosofía, los estudios de género y en la estética, se han venido desarrollando diversas construcciones conceptuales en torno a un cuerpo posthumano, vertiente en la que sobresalen los trabajos de Paula Sibila (2005) y, Rosi Braidotti (2015). Entre los múltiples interrogantes que plantean estas autoras, nos interesa resaltar la indisoluble cercanía de los cuerpos al resto de los objetos de producción, con vida útil y fecha de caducidad; esto, no solamente en el sentido del envejecimiento, que es claro en el contexto de una estetización del cuerpo basada en la idea de juventud perpetua difundida por el cine, la televisión, la publicidad y las redes sociales, sino que aludimos a un cuerpo que se percibe disfuncional, es decir, que no se corresponde con las funcionalidades esperadas, por lo cual, entra a ser desplazado por tecnologías que cumplen estas funcionalidades de maneras más eficientes.

La funcionalidad junto a otros principios constitutivos de las sociedades contemporáneas, nombrados como efectividad y competitividad, son intencionadas como grandes narrativas socioculturales, pero también, desde cada poro de la vida cotidiana, configurando un movimiento intenso que crea la *condición de obsolescencia*. Esto es, una situación de precariedad, en la que el cuerpo y los objetos no responden a lo esperado, porque el mundo ya es otro. No obstante, los objetos y cuerpos conservan su vitalidad, lo que nos llevó a preguntarnos por la potencia creativa que allí reside.

Figura 3 – Experimentaciones corpo-objetuales, 15.



Fuente: MICELIO, 2023. Archivo de la investigación.

Experimentaciones con objetos en condición de obsolescencia: trazos metodológicos

Estos trazos metodológicos que presentamos se articulan a la labor que venimos proponiendo a nivel del colectivo de artes Micelio, encaminada a ampliar la distancia entre la *investigación-creación* y enfoques como la Investigación Basada en Artes (IBA) y la Investigación en las artes, donde notamos continúa perviviendo un rastro importante de las formas de investigación cualitativa ligadas a la tradición del método científico positivista. Esta distancia se ha logrado establecer principalmente, en un entendimiento de la metodología que no responde a estructuras establecidas con fines de reproducibilidad, además de una intención general que no busca descubrir, controlar o explicar los fenómenos de la naturaleza o de la materia, pues, de lo que se trata es de crear las condiciones para generar una experiencia artística.

En este orden, cobra cada vez mayor relevancia el laboratorio de experimentación-creación (Hernández & Zapata, 2023), espacio en el cual los cuerpos se abren a la experiencia de la performance en una atmósfera de indagación-creación con mínimas y a veces ninguna instrucción. Este espacio tensiona las tradiciones del arte que buscan crear objetos o espectáculos para ser exhibidos. Aquí, también ponemos en cuestión la idea misma de problematización como punto de partida de la investigación, pues, la definición de un problema establece de entrada una posición jerárquica del investigador o la investigadora, como sujeto de saber con el control de la investigación, la delimita y formaliza textualmente, dejando escasos márgenes para que algo nuevo e inesperado tenga lugar.

Nuestro trabajo en las líneas de investigación en *Estudios culturales y lenguajes contemporáneos*³ y *Las artes en la era digital*⁴, nos ha venido mostrando que un proyecto en investigación-creación no necesita partir de la definición de un problema, sino centrar la atención en una situación y disponerse a la experimentación-creación. Investigar-crear, entonces, convoca una apertura a hacerse cargo de las *fuerzas vibrantes* que aparecen de forma insistente, a veces en forma de síntoma, intuición o sensación recurrente en la vida de un colectivo de investigación. (Hernández; Álvarez & Castro-Carvajal, 2023).

En esta perspectiva epistémica se inscriben las experimentaciones corpo-objetuales, que han dado lugar a este artículo y se desarrollaron en espacios de la Universidad de Antioquia, entre noviembre de 2022 y junio del 2023. Estas experimentaciones comprenden un conjunto de activaciones performativas, en las cuales los cuerpos se abrieron a la experiencia con aparatos tecnológicos de uso cotidiano, a los que llegamos siguiendo el camino trazado por el colectivo de artes Micelio, que ha centrado sus prácticas artísticas en compañía de materialidades de la cotidianidad, de manera que en este ciclo de experimentaciones quisimos prestar atención a los vínculos obsesivos con las imágenes, los sonidos, pero en especial a los objetos que las producen, transmiten y transducen incesantemente. Nuestras experimentaciones consistieron, entonces, en espacios donde los cuerpos se dispusieron al encuentro con aquellos objetos, en un clima de complicidad y atención, buscando no imponerles un propósito o convertirlos en objetos de uso, lo que significaba afrontar nuestras propias precariedades.

En una primera experimentación con un televisor tipo LCD, marca Panasonic, que aún podía transmitir imágenes, por lo que conectamos a una pequeña cámara Panasonic-Lumix DMC-LX3. Gran parte del encuentro se centró en evitar la tentación de producir imágenes representativas o narrativas por medio del televisor, lo que eventualmente nos llevó a la decisión de cambiarlo por un modelo mucho más viejo y análogo, de tubos y cátodos.

³ Línea adscrita al grupo de Investigación *ESINED*, Universidad de San Buenaventura, Medellín.

⁴ Línea adscrita al grupo de investigación *Intersecciones digitales*, Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

Figura 4 – Experimentaciones corpo-objetuales, 7.



Fuente: MICELIO, 2022. Archivo de la investigación.

Para una segunda experimentación, al encuentro con el televisor se sumó un proyector Sony de corta distancia, que nos propuso un juego con un amplio haz de luz que capturaba los cuerpos y los convertía en sombras proyectadas en las paredes de la sala. Adicionalmente, se integró un antiguo radiodespertador, el cual vino a amplificar la experiencia con el sonido que ya había aparecido en la interacción entre los cuerpos y el televisor. En el contexto de esta experimentación se hizo referencia al artista Ícaro Zorbar y su obra (Ureña, 2009), nos detenemos en su mirada descolonizadora de los objetos y la manera de crear con ellos.

En otra sesión, nos centramos en la gestualidad de los cuerpos y objetos obsoletos, lo que nos condujo a preguntarnos por la potencia de sus formas y posibilidades de desplazamientos por el espacio. El encuentro con las formas de los objetos nos planteó movimientos, unas veces lineales, otras ondulantes; esas relaciones de igualdad que habíamos creado con los objetos produjeron una atmósfera sensible en la que fueron apareciendo movimientos inesperados. En esta atmósfera, tanto los objetos como los cuerpos dejaron de ser agentes portadores de imagen, por momentos los objetos se valían de los cuerpos para trasladarse de un lugar a otro, por su parte, los cuerpos los rodeaban y forzaban a detenerse. La fuerza del encuentro descentró por completo la intención de crear o transmitir imágenes, lo que allí ocurría era, entonces, una coreografía de movimientos profundos que podríamos llamar danza corpo-objetual.

En los encuentros, también se fueron produciendo experimentaciones con las imágenes efímeras y no intencionadas, que alteraban la relación hegemónica de usuario y usado. Las relaciones con estas imágenes *se daban* en el equívoco de la transmisión, en los intersticios de las superficies de contacto: cuerpos-objetos, un encuentro entre objetualidades vinculantes.

Finalmente, en las últimas experimentaciones, se vinculó un escáner *Genius ColorPage-Vivid+*, reconocido y valorado en su momento por la alta calidad en la reproducción de textos e imágenes, pero que ya no cuenta con el cableado necesario para esta función; además, un tornamesa *Sony Modelo PS-LX 700p*, cuyas especificaciones indican que se trata de un sistema automático de tornamesa estéreo que selecciona automáticamente el tamaño del disco. Con ellos propusimos una exploración más directa sobre el cuerpo que aún se encuentra abierta.

Figura 5 – Experimentaciones corpo-objetuales, 3.



Fuente: MICELIO, 2022. Archivo de la investigación.

Una y otra vez estábamos allí, compartiendo un espacio con unos objetos entrados en desuso, pero con la plenitud de su potencia para experimentar esa condición de obsolescencia que nos rondaba. Los encuentros oscilaron entre activaciones performativas, esto es, momentos en que nos disponíamos al movimiento de las formas, de los ruidos o las luces que provenían de los objetos. En otros momentos la conversación irrumpía y, entonces, fueron apareciendo preguntas como: ¿Qué acciones pueden nombrar la precariedad de estas relaciones obsesivas e ineficaces? ¿Qué demandas hace un objeto productor de imágenes precarias? ¿Qué seducciones provocan estos objetos? ¿Qué juegos nos proponen?

Hacernos cargo de la condición de obsolescencia: discusión

Las experimentaciones de la condición de obsolescencia de los cuerpos y los objetos se tejieron en una atmósfera de complicidad creadora, que haciendo eco a W. J. T. Mitchell (2017), nos preguntábamos ¿qué quieren los objetos? Y es que las formas de los objetos no cesan de insistir en que los cuerpos vayan a su encuentro, así mismo, a través de sus imágenes, en esa multiplicidad inagotable que las caracteriza, recorren universos oníricos. Las complicidades entre cuerpos y objetos han sido la base de las artes e incluso de la cultura misma. Uno de los más bellos testimonios de esta relación juguetona, ha sido escrita por Walter Benjamin en aquel delicado y pequeño libro llamado *Juguetes*; al referirse a los juguetes y el juego, manifiesta:

El adulto libera su corazón del temor y disfruta nuevamente de su dicha, cuando habla de ellos. El niño lo recrea, vuelve a empezar. La esencia del jugar no es un “hacer como...”, sino un “hacer una y otra vez”, la transformación de la vivencia más emocionante en un hábito. (2015, p. 31)⁵

El texto de Benjamin nos recuerda que la obsolescencia no tiene nada que ver con un padecimiento en el objeto o en el cuerpo, es algo que acontece a sus alrededores, un cambio de época les ha sobrevenido y, con ello, una serie de transformaciones en los modos de relación. Cuerpos y objetos de un momento a otro se desconocen a sí mismos, quedando sin casi nada qué ofrecer. No es del todo cierto que la obsolescencia, sea precisamente, una experiencia reciente, pero este extrañamiento de sí parece haber aflorado con más intensidad en las últimas cuatro décadas como efecto rebote de esa indiscriminada y a veces, obscena competencia en que una tecnología entra rápidamente a ser sustituida por otra, dejando a su paso montañas de objetos y cuerpos de los que muy pocas personas y organizaciones tienen tiempo de ocuparse.

En lo que atañe a los cuerpos, se habla de *brecha digital* o también de analfabetismo tecnológico, aludiendo con ello a una generación que ha sido superada por los modos de operación de los objetos, sin embargo, la obsolescencia de los cuerpos compromete asuntos más complejos y de ello hablan esas montañas de cuerpos fantasmales, reducidos a habitar la desolación, puesto que ya no encajan en el engranaje que las sociedades contemporáneas han puesto en funcionamiento.

La intensidad de la obsolescencia es una invención más de las sociedades capitalistas, para las cuales el consumo se ha instalado en los espacios de producción de sentido. Jean Baudrillard, refiriéndose a esta cuestión como nueva ética, plantea que: “los objetos se

⁵ Las comillas al interior de la cita corresponden al texto original.

encuentran allí antes de haber sido ganados, son un anticipo de la suma de esfuerzos y de trabajo que representan, *su consumo precede, por así decirlo, a su producción*".⁶ (2012, p. 180). Pero las posibilidades de un cuerpo y de un objeto no se agotan en los modos que promueve la sociedad de la información, obsesionada por la experiencia fugaz con lo nuevo. Los objetos, por fuera de esta lógica, conservan una potencia que aguarda nuevos vínculos, y esto es lo que hace Edgar Castañeda, técnico profesional en electrónica, a quien invitamos a una experimentación, él nos enseñó a apreciar la magia sonora de los sistemas de amplificación de sonido de alta frecuencia y presión, sustituido en los últimos años por los parlantes o los aparatos de sonido incorporados en computadores y teléfonos móviles con sistemas bluetooth.

Figura 6 – Experimentaciones corpo-objetuales, 17.



Fuente: MICELIO, 2023. Archivo de la investigación.

Nuestras experimentaciones se ubicaron por fuera de la tradición artística que hace del objeto un medio para expresarse y, también de esas búsquedas más recientes, que hacen del objeto una extensión corporal. Las obras de Stelarc, en 1984 y Neil Harbisson, en el 2004, problematizan esta relación, si bien en ellas, ocurre un sometimiento del objeto al régimen corporal, lo cual, resulta muy provocador, dada la apertura a la transformación del cuerpo que termina por producir un híbrido cuerpo-objeto inédito. Sin embargo, en estas prácticas artísticas prima una relación de consumo de los objetos. Suely Rolnik, (2006), en *Antropofagia Zombi*, indaga estos modos de sometimiento en un contexto más amplio, al respecto manifiesta:

La idea de Antropofagia es una respuesta a la necesidad de afrontar no sólo la presencia impositiva de las culturas colonizadoras, sino también –y, sobre todo– el proceso de hibridación cultural como parte de la experiencia vivida por el país, a

⁶ Las cursivas corresponden al texto original.

través de diferentes olas de inmigración que lo poblaron desde el comienzo de su existencia hasta hoy. (p. 184)

Por su parte, Alfred Gell (2016), en *Arte y agencia: una teoría antropológica*, muestra cómo diversos grupos humanos han desplegado un amplio espectro de modos de relación con los objetos. Sus investigaciones lo llevaron a plantear el concepto de *agencia social*, el cual refiere a la capacidad de acción de las personas, pero subraya que esa acción también “la pueden ejercer las «cosas» mismas, así como los animales” (p. 49). En este sentido, nuestras experimentaciones fueron espacios en los que nos dispusimos a que aflorara esta capacidad de agencia de objetos obsoletos, cuidando caer en la nostalgia, añorando lo que fueron en otra época; al contrario, en coherencia con nuestra trayectoria en la performance, buscábamos que, tanto los cuerpos como estos objetos, estuvieran en ese *aquí y ahora* que nos permitiera indagar los gestos que se producen en esa condición de obsolescencia que nos es común.

Las gestualidades que se fueron desplegando en las experimentaciones nos ubicaban en una serie instantes primigenios, que eluden enfrentar el poder fulgurante, eficaz y hegemónico de las imágenes y los sonidos de alta resolución, así como los objetos de última generación por las que circulan, interrogando desde ese lugar el afán de intercambio volátil y el consumo desaforado, panorama que nos condujo a detenernos y conectarnos en la potencia que habita la obsolescencia para hacer espacio a modos más delicados de estar con los objetos cotidianos, las plantas y los animales. Brian Massumi nos ha acompañado en el acercamiento al lenguaje del silencio balbuceado por los objetos. Sobre esta entrañable vinculación de existencia con los objetos, escribe este autor:

La cosa *es* su ser-percibido. Un cuerpo *es* sus percepciones. "Cuerpo" y "cosa" y, por extensión, "cuerpo" y "objeto" existen sólo como implicados el uno en el otro. Son complementos diferenciales en las mismas fuerzas, dos polos de la misma conectividad. La cosa es un polo del cuerpo y viceversa. El cuerpo y la cosa son extensiones el uno del otro. Son implicaciones mutuas: co-pensamientos de percepción bicéfala. Esa percepción bicéfala es el mundo. (p. 95).⁷

Si bien, la condición de obsolescencia es una producción social, que cerca, sustituye y arrincona los cuerpos y los objetos en aras de una carrera desesperada por la efectividad económica, nuestras experimentaciones corpo-objetuales nos acercan a la su potencia que los habita, activando a partir de allí otras formas de encuentro entre nosotros, nosotras y el universo de los objetos, sin los cuales la cultura humana sería otra cosa.

A modo de cierre

⁷ Las comillas en la cita corresponden al texto original. Traducción propia.

El encuentro cómplice con objetos electrónicos que -debido a la necesidad constante de actualización promovida desde las lógicas de mercado-, han pasado a ser catalogados como obsoletos, nos invitó a ensayar creativamente esa *interrupción de la vida útil del objeto* y a preguntarnos por los vínculos que aún podíamos instaurar con ellos. En este encuentro titubeante que desestabilizaba las relaciones de uso y propiedad que habitualmente nos sitúan en una posición de verticalidad, nuestras experimentaciones corpo-objetuales activaron gestos performativos donde el objeto en toda su potencia participa de la configuración de modos singulares de existencia.

En este sentido, las experimentaciones corpo-objetuales desarrolladas en el colectivo de artes Micelio, propiciaron además espacios de conversación y reflexión sobre los modos habituales de relación que establecemos con los objetos. Las ideas que aparecieron en estas conversaciones no fueron fruto de un momento de ingenio, sino que, en retrospectiva, eran la manera de poner en la palabra múltiples intuiciones que ya veníamos acariciando en otras experiencias, por lo cual creemos en la importancia de una disposición para el encuentro en la maduración de la creación, en términos de un hacer constante.

La decisión de experimentar con objetos activando formas de relación no absorbentes, de consumo o de acumulación nos movieron a construir modos de estar presentes, en los cuales la obsolescencia no es algo que falta, sino la potencia de una vulnerabilidad que nos empuja a dibujar la nitidez del gesto que abraza sin una intención previamente definida o de la que se espera que algo pase más adelante. Se trata de dar lugar a que nuestros cuerpos se sumen a la multiplicidad de las formas, del silencio creativo y la presencia que constituye un objeto.

Las experimentaciones corpo-objetuales, también nos movieron a reflexionar respecto al uso de las imágenes, cuestionarnos la producción de imágenes en las prácticas artísticas y ensayar posibilidades de creación de gestos corporales con aquello que los objetos ofrecían: un destello de luz, una lluvia de píxeles, un susurro electrónico ondulante.

De igual manera, al resistir a las demandas de la producción de imágenes, los aparatos que las producen y transmiten vinieron a proponernos, entre otras cosas, la contemplación de las formas, la serenidad del gesto que las recorre, y fuerza del cuerpo en presencia. Este encuentro performativo corpo-objetual configura un encuentro gestual en el que el cuerpo se da a los objetos y estos transmiten su potencia, provocando gestos sutiles y vibrantes en esa danza permanente entre cuerpos y objetos.

Referencias

- CID JURADO, Alfredo. El estudio de los objetos y la semiótica. *Cuicuilco, Nueva Época*, vol. 9, núm. 25, mayo-agosto, 2002.
- BARTHES, Barthes. *La aventura semiológica*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1993.
- BAUDRILLARD, Jean. *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI editores, 2012.
- BENJAMÍN, Walter. *Juguetes*. España: Editorial Casimiro libros, 2015.
- BRAIDOTTI, Rosi. *Lo Posthumano*. España: Editorial Gedisa, 2015.
- BREDEKAMP, Horst. *Teoría del acto icónico*. Madrid: Editorial Akal, 2017.
- BURDEN, Chris. *Shoot*. [Performance]. F-Space, Santa Ana, California, 1971.
- DERY, Mark. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Ediciones Siruela, 1998.
- GELL, Alfred. *Arte y agencia. Una teoría antropológica*. Buenos Aires: SB Editorial, 2016.
- HERNÁNDEZ, Edilberto. & ZAPATA Margarita. *Experimentaciones corpo-sonoras en prácticas artísticas participativas*. [Manuscrito en proceso de publicación]. Grupo de Investigación ESINED. Universidad de San Buenaventura. 2023.
- HERNÁNDEZ, Edilberto; ÁLVAREZ, Andrés. & CASTRO-CARVAJAL, Julia. *Hacer vibrante y micelial: una epistemología de la creación y sus fuerzas*. [Manuscrito en proceso de publicación]. Proyecto de investigación: Aulas que mutan y se trans(forman) en tiempos de zozobra. Universidad de Antioquia. Universidad de San Buenaventura, 2023.
- LAMPKING, Fulwood. (6 de marzo de 2018). Shoot. Disparado en nombre del arte. *HA!* <https://historia-arte.com/obras/shoot>
- LARIOS, Shaday. *Los objetos vivos: escenarios de la materia indócil*. Editorial México: Paso de gato, 2018.
- MASSUMI, Brian. *Parables for the virtual: movement, affect, sensation*. Durham: Duke University Press, 2002.
- MEJÍA, Iván. *El cuerpo posthumano. En el arte y la cultura contemporánea*. México: Editorial Facultad de Artes y Diseño, UNAM, 2005.
- MICELIO COLECTIVO DE ARTES. *Portafolio*, 2022.
- MITCHELL, W. J. T. *¿Qué quieren las imágenes?* España: Sans Soleil Ediciones, 2017.
- ROLNIK, Suely. Antropofagia zombi. *Revista Brumaria*, No. 7, diciembre, 2006
- SEVERI, Carlos. *El sendero y la voz. Una antropología de la memoria*. Buenos Aires: SB Editorial, 2014.
- SIBILA, Paula. *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. México: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2005.
- UREÑA, Jürgen. *De cómo el estado orbital de las cosas puede ser una teoría de conjunto* (Parte 2) [Archivo de video]. Fundación TEOR/ética, 2009. https://www.youtube.com/watch?v=SA4t_e3oask