



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2026,
Volumen 10, Número 1.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i1

TECNORITUALES EN LA ESCENA ELECTRÓNICA: LA INTERACCIÓN SENSIBLE DE LA MÁQUINA Y LA CARNE

**TECHNORITUALS IN THE ELECTRONIC SCENE:
THE SENSITIVE INTERACTION OF MACHINE AND
FLESH**

Citlaly Aguilar Campos
Universidad Nacional Autónoma de México

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i1.22187

Tecnorituales en la Escena Electrónica: La Interacción Sensible de la Máquina y la Carne

Citlaly Aguilar Campos¹citlaly.aguilar@politicass.unam.mx<https://orcid.org/0009-0001-4736-072X>

Universidad Nacional Autónoma de México

RESUMEN

La escena de la música electrónica constituye un espacio donde lo humano y lo tecnológico se entrelazan en prácticas que trascienden lo utilitario de las máquinas. Este artículo propone el concepto de tecnorituales para describir las dinámicas performativas que emergen en festivales y eventos de música electrónica, donde cuerpos humanos y tecnológicos configuran interacciones sensibles capaces de generar afectos compartidos. Se busca comprender cómo la tecnología, más allá de ser infraestructura, deviene agente que expande la experiencia estética y la percepción colectiva. El objetivo central es sustentar a los festivales de música electrónica como una performance entre cuerpos humanos y tecnológicos con el fin de observar inéditas formas de interacción socio-comunicativas que modifican la experiencia estética-perceptual. Para cumplir dicho objetivo, se analizaron cuatro eventos de música electrónica (EDC México, Defqon1, Afterlife Zamna y Holo de Eric Prydz) como escenarios de interacción híbrida entre la carne y la máquina. Se aplicó una metodología cualitativa apoyada en observación y matrices analíticas basadas en la semiótica agentiva (Niño, 2015), la cibersemiótica (Vidales, 2023), y la corpósfera (Finol, 2015), así como en nociones de cuerpo y afecto en Spinoza (1983) y Le Breton (2022). Los hallazgos muestran que los recursos tecnológicos: escenarios, visuales, iluminación, sonido actúan como cuerpos tecnosensibles, capaces de afectar y ser afectados, produciendo atmósferas rituales y vínculos de fuerte carga emocional. Estos tecnorituales configuran corporalidades híbridas y sensibilidades posthumanas, donde la distinción entre sujeto y objeto se difumina. En suma, la escena electrónica revela cómo la interacción sensible de máquina y carne instituye una ritualidad contemporánea en la que la tecnología no solo acompaña, sino que participa activamente en la creación de experiencias complejas y altamente estimulantes.

Palabras clave: música electrónica, tecnoritual, cuerpo, tecnología, performance

¹ Autor principal.

Correspondencia: citlaly.aguilar@politicass.unam.mx

Technorituals in the Electronic Scene: The Sensitive Interaction of Machine and Flesh

ABSTRACT

The electronic music scene constitutes a space in which the human and the technological intertwine through practices that transcend the merely utilitarian function of machines. This article proposes the concept of technorituals to describe the performative dynamics that emerge in electronic music festivals and events, where human and technological bodies configure sensitive interactions capable of generating shared affects. The aim is to understand how technology, beyond functioning as infrastructure, becomes an agent that expands aesthetic experience and collective perception. The central objective is to conceptualize electronic music festivals as a performance between human and technological bodies, in order to observe unprecedented forms of socio-communicative interaction that transform aesthetic and perceptual experience. To achieve this objective, four electronic music events, EDC Mexico, Defqon1, Afterlife Zamna, and Eric Prydz's Holo, were analyzed as scenarios of hybrid interaction between flesh and machine. A qualitative methodology was employed, based on observation and analytical matrices grounded in agentic semiotics (Niño, 2015), cybersemiotics (Vidales, 2023), and the concept of the corposphere (Finol, 2015), as well as notions of body and affect developed by Spinoza (1983) and Le Breton (2022). The findings show that technological resources such as stages, visuals, lighting, and sound act as technosensitive bodies capable of affecting and being affected, thus producing ritual atmospheres and emotionally charged bonds. These technorituals configure hybrid corporalities and posthuman sensibilities in which the distinction between subject and object becomes blurred. In sum, the electronic scene reveals how the sensitive interaction between machine and flesh establishes a contemporary rituality in which technology not only accompanies but actively participates in the creation of complex and highly stimulating experiences

Keywords: electronic music, technoritual, body, technology, performance

Artículo recibido: 15 de diciembre 2025

Aceptado para publicación: 22 de enero 2025



INTRODUCCIÓN

La escena de la música electrónica contemporánea se ha consolidado como un espacio privilegiado para observar las transformaciones en la relación entre cuerpo, tecnología y experiencia estética. Festivales y eventos se vuelven inmersivos al desplegar complejas arquitecturas donde sonido, visuales, escenarios, iluminación y dispositivos digitales configuran entornos sensoriales de alta intensidad. En estos contextos, la tecnología no opera únicamente como soporte técnico o infraestructura, sino que participa activamente en la producción de atmósferas, afectos y formas de presencia compartida. Así, estos espectáculos se presentan como un territorio donde los límites entre lo humano y lo tecnológico se tornan porosos, dando lugar a interacciones que invitan a repensar las nociones tradicionales de cuerpo, agencia y ritualidad.

Este artículo propone abordar dichas experiencias desde la categoría de tecnorituales, entendida como una forma de ritualidad contemporánea en la que la tecnología se integra de manera sensible a la experiencia corporal. Lejos de concebir las máquinas como objetos inertes o meros intermediarios, los tecnorituales permiten comprender cómo los dispositivos tecnológicos devienen cuerpos en escena, capaces de afectar y ser afectados. La interacción entre máquina y carne se despliega así como un proceso relacional en el que se producen vínculos emocionales, estados de trance colectivo y memorias encarnadas. Desde esta perspectiva, la música electrónica no solo convoca al movimiento y la escucha, sino que articula una experiencia performática que reconfigura la percepción del espacio, del tiempo y del propio cuerpo.

El problema que orienta esta investigación se sitúa en la necesidad de comprender cómo se configuran estas interacciones sensibles entre cuerpos humanos y tecnológicos en la escena electrónica, y qué implicaciones tienen para el análisis de las prácticas culturales contemporáneas. En particular, se busca cuestionar los enfoques que reducen la tecnología a un papel instrumental o determinista, para explorarla como un agente activo dentro de una ecología de relaciones simbólicas y afectivas. El objetivo del estudio es sustentar a los festivales de música electrónica como una performance entre cuerpos humanos y tecnológicos con el fin de observar inéditas formas de interacción socio-comunicativas que modifican la experiencia estética-perceptual

Para ello, se realiza un análisis cualitativo de cuatro eventos representativos de la escena electrónica



actual: EDC México, Defqon1, Afterlife Zamna y Holo de Eric Prydz. Estos casos permiten observar distintas formas de articulación entre sonido, imagen, escenografía y cuerpo, así como los modos en que los asistentes establecen relaciones afectivas con los dispositivos tecnológicos. La metodología se apoya en la observación y en el uso de matrices analíticas que articulan categorías provenientes de la semiótica agentiva (Niño, 2015), la cibersemiótica (Vidales, 2023) y la noción de corpósfera (Finol, 2015). Estas perspectivas se complementan con los aportes de Spinoza (1983) y Le Breton (2022), que permiten pensar el cuerpo como un campo de afectos y potencias en constante transformación.

Uno de los principales aportes de este trabajo es la postulación de lo tecnosensible como categoría analítica, entendida como la capacidad de los dispositivos tecnológicos para inscribirse en la experiencia corporal de manera afectiva y significativa. Lo tecnosensible no remite únicamente a la estimulación de los sentidos, sino a la posibilidad de establecer relaciones sensibles entre cuerpos humanos y no humanos, donde la tecnología actúa como mediadora y generadora de experiencia. Esta categoría permite desplazar la mirada desde la funcionalidad técnica hacia la dimensión estética, simbólica y afectiva de las máquinas, reconociendo su papel en la configuración de ritualidades contemporáneas.

Desde este enfoque, la escena electrónica puede comprenderse como un laboratorio cultural donde se ensayan nuevas formas de sensibilidad, agencia y convivencia. Los tecnorituales que allí emergen revelan cómo la interacción sensible entre máquina y carne produce experiencias que exceden las dicotomías clásicas entre sujeto y objeto, naturaleza y artificio. En este sentido, el artículo busca contribuir a los estudios del cuerpo, la comunicación y la cultura digital, proponiendo una lectura de la música electrónica como un espacio donde se manifiestan, de manera intensificada, las transformaciones simbólicas y afectivas propias de la contemporaneidad tecnificada.

Cuerpo tecnosensibles

El cuerpo -para cualquier organismo- es el medio para captar información del ambiente. Permite experimentar la realidad y apropiarse de lo que está a nuestro alrededor. Para John Deely (1996) cada especie erige su propio entorno a partir de sus condiciones bio-fisiológicas. Toda forma de vida implica un modo de conocimiento y, por ende, una forma de relacionarse con otros entes.

Siguiendo la última idea sobre que los organismos suponen cognición e interacción, es pertinente hablar de la definición de cuerpo de Spinoza (1983) que afirma “los cuerpos son cosas singulares que se

distingue entre sí en razón del movimiento y reposo” (p.77), esta noción de cuerpo se vincula directamente con la categoría de afecto que para este filósofo neerlandés es el aumento o disminución de la potencia de un cuerpo sobre sí mismo y otros. En este sentido, la tecnología puede ser un cuerpo que afecta y es afectado. Afecto es una posibilidad que atraviesa cualquier emoción o reacción.

El cuerpo conduce un modo de existencia que es singular pero compartida, pues como ya se platicó, somos cuerpos en constante afecto, esto se debe a que contenemos como cuerpo una potencia, que se define como “esfuerzo de una cosa cualquiera, con que ya sola, ya con otras actúa o se esfuerza en actuar sobre algo” (Spinoza, 1983, p. 143) Dicho en otras palabras, la potencia es la capacidad de un cuerpo de actuar e incidir en lo que le rodea y en sí mismo, podríamos verlo como una forma de agencia. Los artefactos tecnológicos hay que entenderlos como cuerpos, en el sentido que están siendo afectados y afectan a otros, pero que además contienen un obrar, una potencia que puede aumentar o disminuir acorde a las circunstancias. Por ejemplo, en los festivales de música, los escenarios son cuerpos tecnológicos que se ven afectados por el equipo de producción, por la audiencia, por los artistas y que, a su vez, afectan a estos participantes del evento.

Es así como me aventuro a decir que los cuerpos humanos son cuerpos tecnosensibles, pues en el trayecto histórico como especie hemos sostenido una relación muy estrecha con la tecnología, dando como resultado que nuestra corporalidad se vea afectada en su potencia a partir del uso y creación de estos artificios. Carl Sagan (1979) observa -parecido a lo que dice Marshall McLuhan- a la tecnología como una extensión no solo de nuestras capacidades físicas, sino también mentales, pues ha sido clave para la evolución como especie, ya que ha potencializado las conexiones neuronales y el desarrollo del encéfalo, dando lugar a lo que conocemos como cultura.

Las máquinas como cuerpos carecen en palabras de Ricard Solé (2023) “de intención, comprensión y conciencia” (p.63). Pero aun con estas limitantes, los cuerpos artificiales pueden ser parte de intercambios comunicativos con otros seres y se generan situaciones como la afinidad, cooperación y empatía, tomando en cuenta que son las personas quienes detonan esas reacciones en su encuentro con la tecnología, no es per se la máquina quien fomenta dichas competencias.

Reforzando la idea del párrafo anterior, sigamos con Solé (2023) y la siguiente afirmación “nuestro cerebro ha extendido esta propiedad [biofilia] a ciertos objetos inanimados con los que podemos



establecer un fuerte vínculo emocional” (p.66). Esto es, como especie podemos crear vínculos con cuerpos no humanos como lo son los artilugios, y a pesar de que no exista una intención ni comprensión como tal por parte de cuerpos tecnológicos ante dicha interacción, se va creando una dinámica muy interesante que involucra significados, emociones y prácticas. Esto nos conduce al concepto de cultura material que habla sobre el conjunto de significados y relaciones que se ha establecido entre humanos y artefactos, que da como resultado un sustento de identidad, memoria y valores. La idea de Jules D. Prown (citado en Ogaz, 2024) es que los objetos nos permiten una específica experiencia sensorial del mundo, además que funcionan como agentes de transformación y adaptación.

Los recursos materiales no se agotan en una capacidad utilitaria, a partir de nuestra vinculación con ellos, crean una expansión de funciones simbólicas muy importantes, pensemos en los monumentos históricos que fluyen en diferentes niveles de apropiación y apreciación individual y colectiva: “Los objetos, más que simples reflejos de valores estáticos, son entidades complejas [...] actúan como agentes simbólicos activos que surgen en contextos específicos [...] median en las relaciones sociales y culturales y se convierten en importantes portadores de memoria y significado” (Cook Samuel citado en Ogaz, 2024, p. 6). Existen objetos a los que se les ha atribuido una gran carga significativa y emocional y que su ausencia o pérdida se asocia con duelo, lo que permite aseverar que los cuerpos tecnológicos no son entidades huecas afectivamente, sino que pueden provocar una somatización, a partir de que conllevan una potencia que afecta a las personas a nivel corporal, emocional y mental. Jean Baudrillard (2010) refuerza este argumento cuando propone que “el hombre está ligado a los objetos-ambiente con la misma intimidad visceral (sin dejar de advertir las diferencias) que a los órganos de su propio cuerpo” (p. 28)

David Le Breton (2022), considera que nuestro cuerpo es un filtro semántico del entorno, es el punto de partida para nuestra experiencia con la realidad: “para el hombre, el mundo se trama siempre en su cuerpo” (p. 23). Cualquier organismo es, a partir del cuerpo que le conforma pues le dota de una estructura sensorial y adaptativa particular. Habitamos en un mundo de carne (materia) y significaciones, el mundo es la emanación de un cuerpo que lo traduce en términos de percepción y sentido, Le Breton (2022) se aventura a decir “siento, luego existo” (p. 37) pues nuestro cuerpo es la condición primigenia que permitirá posibilidades de interacción con otros seres. Es valioso observar

que “el cuerpo es ya una inteligencia del mundo, que filtra según la simbología que encarna, es una teoría viva aplicada a cada instante a su medio ambiente” (ídem). Y como ya vimos, esta convivencia no se aplica solo a cuerpos biológicos, sino también artificiales, que, en su misma peculiaridad, nos dirigen a ciertas prácticas y atribución de sentido. Un ejemplo es que en la actualidad los dispositivos móviles nos hacen tener un proceso diferente en nuestra cognición y apreciación estética, en los festivales de música electrónica el grabar el evento es una acción habitual que acompaña a la experiencia, creando fronteras sutiles entre el cuerpo humano y el cuerpo tecnológico, como si nuestra memoria y sentidos se expandieran a través del smartphone (ver Figura 1)

Figura 1: Presentación de Anyma en Tomorrowland 2023 que muestra a gran parte de la audiencia grabando con sus dispositivos



Fuente: [Instagram.com/anyma/](https://www.instagram.com/anyma/)

Para ir cerrando, como especie humana somos cuerpos tecnosensibles por el simple hecho que nuestra constitución fisiológica es un complejo biotecnológico que va creando estrategias para sobrevivir y adaptarse a las condiciones que se le presentan. Nuestro cuerpo es tecnología que a través de cada órgano y célula decodifica e interpreta el mundo a partir de otorgar significados concretos. La realidad en la que nos ubicamos contiene más organismos (estructuras tecnológicas ya sea biológicas o artificiales) con las que vamos relacionándonos en diferentes modos y afectos. Ismael Sarmiento (2007) resume muy bien lo antes dicho al hablar de nuestros nexos con los objetos, al decir que “el hombre mismo [...] en su cuerpo físico, es un objeto material” (p.224).

Tecnorituales desde el performance

Un performance para Richard Schechner (2023) es representación, es un continuum o proceso donde se combina acción y drama que permite la comprensión de múltiples aspectos de la realidad. El performance para este autor se inserta en diferentes planos “intelectual, social, cultural, histórico y

artístico” (p. 14).

Un performance conlleva una serie de actos y conductas que semejan a un ritual, los participantes deben asumir las condiciones que se generan, exige un desempeño, una ritualización de acciones, es social, provoca conexión y significación. Un performance tiene una activación lúdica y con sustento de la imaginación: “las performances están hechas para despertar la credibilidad, se activan por diversión [...] una performance es la ilusión de una ilusión y, como tal, puede ser considerada más verdadera que la experiencia ordinaria” (op.cit, p. 22). Este rasgo de provisionalidad, donde hay una pausa a la cotidianidad, hace que un performance cobre gran valor simbólico, pues permite adentrarse temporalmente en otra dinámica, experimentar algo diferente y regresar con otra perspectiva a la rutina del día a día. Un performance, desde esta ritualización abre un pasaje, un escenario liminal que abstrae al participante y genera nuevos modos de sensibilidad, percepción e integración.

Schechner (2023) considera que las performances (como son el deporte, juego, teatro, danza, música) comparten 5 cualidades:

1. Tiempo: no es necesariamente el cronológico, sino que hay adaptaciones creativas. Usualmente podemos tomar en cuenta a) tiempo del evento, b) tiempo fijo, c) tiempo simbólico.
2. Objetos: se mueven en una realidad simbólica y de utilidad práctica.
3. Improductividad: Permite apartarse de la vida ordinaria, implica compromiso o estar absorto en la dinámica.
4. Reglas: Permiten sostener el acto a través de un modo de ejecución.
5. Espacios: Las condiciones espaciales diseñan una experiencia y expresión de valores.

Llama mi atención el punto 2 de estas cualidades: el de los objetos, pues son estos recursos materiales los que permiten la noción de tecnorituales, los cuales podemos definir como los actos donde la tecnología es un elemento necesario para la puesta en escena y la ejecución simbólica. Un tecnoritual conlleva afectos y significados que emergen de una hibridación entre encarnaciones humanas y tecnológicas.

El tecnoritual conduce al cuerpo híbrido, Natalia Matewecki (2012) discute sobre este concepto al referir “la época actual marcada por la combinación de lo global con lo local, lo culto con lo popular, lo físico con lo virtual y lo natural con lo artificial” (p. 83) lo que da como resultado un cruce entre los



cuerpos biológicos y artificiales que extienden sus posibilidades de acción, de potencia. La hibridación “no solo alude a la fusión y conciliación, sino también a la intersección de mundos distintos que generan zonas de contacto” (op.cit, p. 94). En un festival de música, hay afectos no solo con otras personas, también con recursos materiales como son los escenarios o los visuales proyectados en las pantallas.

METODOLOGÍA

Se estableció un enfoque cualitativo para el abordaje del objeto de estudio, que se conforma de 4 eventos de música electrónica

- Electric Daisy Carnival (EDC). Edición México 2024
- Defqon1. Países Bajos. 2024
- Zamna Tulum. Afterlife, set Anyma. Enero 2024.
- Holo. Ciudad de México. Diciembre 2023.

Los primeros tres eventos son festivales de música electrónica que se celebran de manera anual. Cabe señalar que en el caso de Zamna el interés se orientó al sello de Afterlife y el set de Anyma que tiene gran infraestructura tecnológica dentro del festival. EDC y Defqon1 se caracterizan por sus llamativos escenarios, juego de luces y pirotecnia e instalaciones.

Holo se considera un espectáculo unitario a manos de Eric Prydz que recorre diversos lugares a nivel mundial y se sustenta en una experiencia inmersiva gracias al uso de sofisticados recursos como hologramas 3D y sonido de alta definición.

Se crearon matrices de análisis que podrán visualizarse en el apartado de resultados, estas matrices se conforman de categorías que provienen de la semiótica agentiva y de las 5 cualidades del performance enunciadas por Schechner (2023).

Para interpretar y fortalecer los hallazgos se tomaron 3 propuestas teóricas como parte del aparato crítico:

En primer lugar, la cibersemiótica que propone Carlos Vidales (2023) es un marco teórico “inter y transdisciplinar de la cognición, información, significación y comunicación” (p. 269), dicho de otra manera, la cibersemiótica observa los entes de la realidad como sistemas interrelacionados que a través de diversos metalenguajes van creando relaciones de segundo orden; esto es, cada ente al mismo tiempo,

es un sistema observador y un sistema observado, lo que conduce a una semiosis, es decir, a un proceso mediado de codificación y adaptación con el entorno, que es dinámico y emergente. La cibersemiótica incluye a todos los organismos y artefactos que componen la vida, es una visión integradora, no reduccionista “debemos entender la información, la cognición, la significación y la comunicación entre animales y humanos, entre los humanos y sus máquinas, las organizaciones y la sociedad en su conjunto” (p. 267). Gracias a la cibersemiótica se tienen los fundamentos para dar mayor solidez a la propuesta de tecnorituales donde hay convivencia simbólica y agentiva entre cuerpos humanos y artificiales.

Para complementar, se recurre a la semiótica agentiva desde la visión de Douglas Niño (2015) quien la define como un enfoque donde “la significación no es algo que puede encontrarse en los signos o enunciados [...] sino que es una característica de los agentes” (p.25), es decir, en la semiótica agentiva la producción de significado se asocia con la relación entre un agente (entidad que acciona o hace) y una agenda (objetivo del agente mediante su acción). Si observamos, esta tesis se relaciona con lo que se habló anteriormente sobre Spinoza acerca de que todo cuerpo ejecuta potencias de acuerdo con sus capacidades, creando diversos afectos. Para el presente texto, la semiótica agentiva brinda variables analíticas muy valiosas como es la agentividad o agencia que es la “capacidad del agente para actuar” (op.cit., p. 39), a mayor agentividad, mayor afección y potencia entre cuerpos; asimismo se recurre a la agencia operativa, entendida como “la puesta en marcha de una agencia en acciones y actos concretos” (op.cit., p. 40), lo que da como resultado la enacción, que es “la respuesta que realiza un organismo con o sobre su entorno” (op.cit., p. 47).

La enacción nos permite observar parte de la semiosis y los afectos entre los cuerpos humanos y tecnológicos, pues ilustra los actos de un agente en el proceso de llevar a cabo una agenda. Para Douglas Niño (2015), la enacción y la agenda operativa transitan en 5 dimensiones (p. 50): 1) kineto-percepción, 2) afectividad, 3) temporalidad, 4) espacialidad y 5) intersubjetividad. Estas unidades son parte de las matrices de resultados; convergen en la consideración de tiempo y espacio de Schechner, pero hay diferencias de abordaje que podrán apreciarse a mayor detalle en la siguiente sección de esta investigación

Por último, en el aparato crítico se considera el modelo semiótico de corpósfera de José Enrique Finol



(2015) que facilita la observación de cómo los cuerpos comunican y están insertos en multiplicidad de relaciones. Al usar como metodología la corpósfera, el cuerpo se pone como el principal receptor de la experiencia de lo real, este autor nos propone 4 ejes de estudio: 1) cuerpo-lenguaje: sistema de signos, 2) cuerpo-objeto: discursos que rodean al cuerpo, 3) cuerpo-espacio: escenario de otros signos y 4) cuerpo referencia: objetos modelados por el cuerpo (op.cit, p. 44). En la corpósfera, el cuerpo es el vehículo generador de semiosis, es la presencia que nos otorga sentido.

En los cuerpos hay continuos procesos de significación, son cartografías que desafían sus fronteras ante otras corporalidades. Para este autor, el cuerpo es una condición semiótica ambivalente, por un lado, tenemos la dimensión natural, pero por otro, habitamos a través del cuerpo una dimensión cultural, que es donde lo tecnológico nos atraviesa, pues vamos creando corporeidades, es decir, constructos funcionales que generan procesos de percepción, asociaciones y significaciones.

La corporeidad es un simulacro del cuerpo, es una construcción semiótica que establece procesos de interacción, o como se acaba de ver con el enfoque agentivo, de enacción. En la actualidad, la corporeidad en relación con la tecnología ha ido creando imaginarios dinámicos gracias a la convivencia reiterada, lo que trae como resultado aproximaciones de como observar dichos artefactos como cuerpos enunciantes, los cuales portan nociones semióticas que nos afectan, pero también es de ida y vuelta, nosotros también los afectamos. Recapitulando, para Finol (2015) la corporeidad “se define a partir de la experiencia, entendida como un constructo operativo [...] la experiencia se construye en el mundo y desde el cuerpo” (p.23). Como podremos vislumbrar en los festivales seleccionados, la experiencia que tienen los asistentes con los cuerpos tecnológicos como son los escenarios, los recursos de audio, iluminación e instalaciones artísticas, fomentan prácticas entre cuerpos humanos y artificiales que van siendo transgresoras y transformativas. l estudio.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A partir de la asistencia e investigación cualitativa realizada a los 4 espectáculos propuestos como objeto de estudio, se realizaron los siguientes hallazgos:

La tabla 1 se sustenta en la idea de Richard Schechner (2023) sobre las 5 cualidades de las actividades performáticas. Es valioso señalar que al entender al performance como representación (puesta en acción de la realidad) se pueden considerar eventos como los festivales dentro de esta categoría, debido que al

combinar música, danza, arte e intersubjetividad dentro de una atmósfera ritualística, comparten estos atributos de Schechner, los cuales les brindan rasgos festivos y ceremoniales, y promueven la unión, identidad y apropiación simbólica.

Tabla 1: Cualidades performáticas en los 4 eventos del corpus

Evento	Cualidades performáticas
EDC México	Tiempo
	Evento: 12 horas. 3 días
	Simbólico: Retorno
	Espacio
	Lugar amplio al aire libre, Autódromo
	Objetos
	Material: Infraestructura (escenario, sonido, visuales, instalaciones artísticas, pirotecnia, iluminación, atracciones)
	Simbólico: ropa, prompts, música, escenarios, merch, búho.
	Improductividad
	Juego, pausa, ritual, escape, disfrute, expresión, conexión
Defqon 1	Reglas
	Oficiales
	Experiencia: Todos son bienvenidos, PLUR, desconexión de lo cotidiano, good vibes, deleite, autoexpresión
	Tiempo
	Evento: 12 horas. 3 días
	Simbólico: Retorno
	Espacio
	Lugar amplio al aire libre en contacto con naturaleza, camping.
	Objetos
	Material: Infraestructura (escenario, sonido, amenidades, pirotecnia, iluminación)
Zamna	Simbólico: escudo, colores prompts, música, merch, banderas.
	Improductividad
	Ritual, disfrute, escape, tradición, familia, conexión, ceremonial
	Reglas
	Oficiales
	Experiencia: Hardstyle, tribu, Warrior Path, Free yourself.
	Tiempo
	Evento: 12 horas. 3 días
Tulum	Evento: 12 horas. 3 días

Afterlife	Simbólico: Celebración
	Espacio
	Área abierta en contacto con naturaleza, cercana a la playa
	Objetos
	Material: Mainstage (pantalla, visuales, iluminación)
	Simbólico: imágenes con una narrativa, música, dispositivos móviles
	Improductividad
	Expresión, disfrute, pausa, contemplación, conexión, hype, inmersión
	Reglas
	Oficiales
Holo Ciudad de México	Experiencia: Cautivación por la IA, viaje a la conciencia, libertad
	Tiempo
	Evento: 3 horas. 1 día
	Simbólico: Pausa
	Espacio
	Lugar cerrado con adecuadas instalaciones para la visualización de la pantalla y la apreciación visual/sonora.
	Objetos
	Material: Mainstage (visuales en 3D, equipo de sonido envolvente, iluminación robótica coreográfica)
	Simbólico: imágenes holográficas, música, despliegue de sofisticada tecnología
	Improductividad
	Contemplación, disfrute, euforia, inmersión, momento hipnótico
	Reglas
	Oficiales
	Experiencia: Impacto sobre la IA, temática futurística, era cyborg,

Fuente: Elaboración propia

La tabla 2 refiere a las 5 dimensiones donde la enacción como ejecución y relación conlleva una agencia operativa (Niño, 2015). Dicha agencia operativa permite que como cuerpos activemos, modifiquemos y movamos lo que nos rodea, incluyendo otros cuerpos. A través de estas posibilidades podemos entender nuestra actividad transformadora, y en los festivales se aprecia fácilmente nuestra capacidad de ser agentes encarnados, animados y enactivos en una experiencia.

A continuación, se comparte una síntesis sobre la función de las 5 dimensiones de la enacción (Niño, 2015), para que la tabla 2 tenga una mejor comprensión: La kineto-percepción son acciones motoras y

procesos sensoriales e interpretativos que actúan en conjunto, la afectividad es el papel que juegan las emociones y sentimientos. La temporalidad juega con la relatividad del tiempo, transitando con el antes, durante, después y el habitar en flujo; la espacialidad es la manera en que el cuerpo brinda sentido a la experiencia a través de la relación con el espacio habitado, es un mapeo dinámico y encarnado del entorno. La intersubjetividad permite la posibilidad de tener experiencia de otro, reconocimiento de agencia y como agente.

En la dimensión de afectividad, Niño (2015) establece categorías de medición dinámicas: 1) el arousal que es “el grado de vivacidad que un agente presenta en un momento dado” (p. 55), se puede reflejar en lo que Spinoza (1983) considera como reposo y movimiento, el grado de potencia con el que nos involucramos ante algo. Por ejemplo, frenesí o indiferencia. 2) la valencia que “implica el grado de valoración de la experiencia afectiva” (ídem), y al ser valorativo este nivel, depende de la inter e intra subjetividad, aprendizaje y experiencias previas. El arousal puede considerarse un eje vertical con polaridades altas y bajas $\uparrow\downarrow$, mientras que la valencia es un eje horizontal con extremos negativos y positivos $\leftarrow\rightarrow$, pero dentro de esa matriz coexisten infinitas tonalidades afectivas.

Para el nivel de temporalidad incluye 3 observables: 1) impresión primaria que “establece que la experiencia como flujo es simultánea” (op.cit., p. 58), un ejemplo es escuchar una melodía. Sería estar en el tiempo presente; 2) retención que como su nombre lo indica, permite conservar bloques de la experiencia en flujo, esto lo hacemos cuando en una conversación, nos detenemos a recordar o enfatizar fragmentos del diálogo, es una temporalidad dentro del pasado. 3) protención “anticipa en la experiencia como flujo lo que va a suceder en una fase subsiguiente” (op.cit, p. 59), al ver a una persona, ya estamos proyectando otros encuentros, es una línea temporal a futuro.

En espacialidad se insertan 2 conceptos: 1) Stimmung que “refiere a la atmósfera afectiva del espacio en el que se desenvuelve el cuerpo” (op.cit., p. 62), pensemos en cómo reaccionamos afectiva y corporalmente a un espacio confortable a uno que presente amenazas como un callejón oscuro. 2) Gefühl que es el “valor afectivo que provoca un objeto” (ídem), en este caso se puede jugar con la nostalgia, rechazo o deseo que un objeto nos produce, por ejemplo, encontrarse un billete.

Tabla 2: . Cualidades performáticas en los 4 eventos del corpus

Evento	Cualidades performáticas
EDC México	Kineto Percepción
	Cuerpo y percepción se ajustan en cada escenario, el dancefloor es un punto sensorial e interpretativo importante.
	Afectividad
	Arousal alto
	Valencia: felicidad, placer
	Temporalidad
	Impresión Primaria: disfrutar el aquí y ahora de los 3 días del festival
	Retención: trailer que resume cada edición, contenido en redes, memes
	Protención: early bird, expectativas anuales
	Espacialidad
Defqon 1	Stimmung: Atmósfera hedonista, los escenarios, atracciones e instalaciones artísticas son altamente estimulantes.
	Gefühl: Usualmente agradable y positiva
	Intersubjetividad
	Desenvolvimiento e identidad individual y colectiva.
	Kineto Percepción
	Cuerpo y percepción exacerbado por la performance simbólica (Power Hour, Endshow, Closing Ritual, Warrior Workout)
	Afectividad
	Arousal alto
	Valencia: comunión, éxtasis
	Temporalidad
Zamna	Impresión Primaria: formar parte de una tribu durante varios días
	Retención: aftermovie, contenido en redes, merch, lanzamientos musicales
	Protención: preventas, membresías
	Espacialidad
	Stimmung: Atmósfera de camaradería y encontrarse en terreno sagrado
	Gefühl: Frenesí, felicidad, nostalgia
	Intersubjetividad
	Reconocimiento y confianza
	Kineto Percepción
	Cuerpo y percepción grupal intensificada
Tulum	Afectividad
Afterlife	

	<p>Arousal alto</p> <p>Valencia: sorpresa, placer</p> <p>Temporalidad</p> <p>Impresión Primaria: estar en presencia absoluta para no perder detalle</p> <p>Retención: contenido viral en redes</p> <p>Protención: expectativa de la próxima edición</p> <p>Espacialidad</p> <p>Stimmung: Atmósfera festiva y envolvente</p> <p>Gefühl: Dicha, furor</p> <p>Intersubjetividad</p> <p>Agencia operativa conjunta de los participantes, fraternidad, hedonismo</p>
	<p>Kineto Percepción</p> <p>Cuerpo y percepción estimulados fuertemente por los cuerpos tecnológicos del evento.</p> <p>Afectividad</p> <p>Arousal alto</p> <p>Valencia: asombro, deslumbramiento felicidad</p> <p>Temporalidad</p> <p>Impresión Primaria: entrar a un pasmo, que absorbe en pura presencia, el tiempo fluye rápidamente.</p> <p>Retención: contenido viral en redes.</p> <p>Protención: anhelo de asistir a una nueva edición.</p> <p>Espacialidad</p> <p>Stimmung: Atmósfera seductora y potente que parece irreal, inmersiva y fascinante</p> <p>Gefühl: Perplejidad, sobrecogimiento</p> <p>Intersubjetividad</p> <p>Experiencia compartida de estupor y encantamiento</p>

Fuente: Elaboración propia

La tabla 3 se adentra en las perspectivas de la corpósfera de Finol (2015) que permite establecer cartografías de las corporalidades y, de esta forma comprender mejor la semiosis de estos cuerpos humanos y tecnológicos.

Tabla 3: Cartografías del cuerpo presentes en los festivales

Evento	Cartografías del cuerpo
EDC México	Cuerpo lenguaje
	Participantes usan el cuerpo como vehículo de comunicación/expresión
	Cuerpo objeto
	Tanto cuerpos tecnológicos como humanos construyen discursos conjuntos y unitarios
	Cuerpo espacio
	Los escenarios e infraestructura son corporalidades que acogen a los cuerpos humanos.
Defqon 1	Cuerpo referencia
	Cada escenario como corporalidad crea referencias, los cuerpos humanos también depositan significados con su configuración de vestimenta.
	Cuerpo lenguaje
	Los cuerpos expresan y contienen diversos conjuntos sígnicos como la identidad del festival
	Cuerpo objeto
	Los cuerpos tecnológicos que sostienen el Red Stage y otros escenarios permiten discursos notables sobre el evento que impactan en los asistentes
Zamna	Cuerpo espacio
	Los escenarios y la configuración del festival hacen una experiencia inmersiva y significativa
	Cuerpo referencia
	Los cuerpos humanos son modelados por condiciones estructurales, tecnológicas y naturales que rodean al festival
	Cuerpo lenguaje
	Los cuerpos tecnológicos y humanos coexisten para que la experiencia sea más disfrutable
Tulum	Cuerpo objeto
	La narrativa de los visuales entendida como corporalidad tecnológica elabora discursos sobre el transhumanismo, la IA y el cyborg.
	Cuerpo espacio
	El mainstage es el epicentro corpóreo para que todo ocurra
	Cuerpo referencia
	Se modela una identidad y valencia a partir del contacto con los cuerpos tecnológicos del festival.
Afterlife	

Holo Ciudad de México	Cuerpo lenguaje
	La corporeidad de las imágenes holográficas y el equipo de sonido entra en diálogo con nuestra percepción, la cual se ve interpelada de manera intensa.
	Cuerpo objeto
	Los visuales llevan un discurso que exagera el acercamiento continuo entre humano y tecnología, reconoce la corporeidad de la máquina y, a la par, exagera la corporeidad de la naturaleza y seres sintientes.
	Cuerpo espacio
	La experiencia inmersiva crea un flow constante entre cuerpos humanos y tecnológicos.
	Cuerpo referencia
	Los cuerpos tecnológicos usados como la iluminación robótica y los visuales 3D hacen una modelización objetual de la realidad.

Fuente: Elaboración propia

Los resultados mostrados en las tablas, nos orientan a reforzar la idea de Finol (2015) que el cuerpo es “un objeto semiótico inserto en un mundo que lo caracteriza, lo significa [...] y gracias a su riqueza comunicativa, también caracteriza y semiotiza” (p. 23). Cada cuerpo artificial es afectado y afecta a los cuerpos humanos dentro de estos tecnorituales, hay una enorme agencia operativa, que va permeando de percepciones y significaciones a los asistentes. La tabla 3 reitera mucho la manera en que los entes tecnológicos se transforman en cuerpos objeto, lenguaje y referencia, para entonces crear un cuerpo espacio que abrigue a los cuerpos humanos, en eventos como Afterlife y Holo hay una notable sensibilización con la corporeidad cyborg o transhumana, se presentan propuestas de cuerpos que combinan lo artificial con lo humano, al asistir a estos shows se hacen proyecciones y asociaciones sobre dichos temas.

En los 4 eventos analizados podemos observar que el cuerpo es el punto de partida para la semiosis y, por ende, una comunicación, que puede definirse como un proceso con agencia que realizamos para compartir significados, y que engloba la potencia y afectos que como cuerpos generamos y recibimos. Los festivales son espacios activos para que esta comunicación se manifieste con intensidad gracias a la interacción performática entre cuerpos humanos y tecnológicos.

Se reitera que en los festivales de música electrónica hay flujos performáticos entre tecnología-

humanos; ambos son agentes operativos que afectan y son afectados, habitamos un mundo con relaciones de pensamiento de segundo orden, donde todo lo existente tiene un impacto entre sí, pero no finaliza ahí, sino que el desarrollo tecnológico Carlos Vidales (2023) postula ha creado “una neocibernética, que designa algo más que el paso de los sistemas observados [...] y que conduce a la propuesta posthumanista” (p.159). Esta idea podemos comprenderla con mayor precisión al observar la forma en que actualmente los cuerpos humanos y artificiales son agentes de cambio, que participan de lo emergente; dentro de los eventos analizados, la dinámica entre tecnología y humanos crea condiciones diversas y sorprendidas. Los escenarios no solo es un sistema observado, también nos observa y transforma.

Aquí es pertinente hablar de los cuerpos híbridos que se sostienen en el concepto de metaformatividad (del Val, 2012) se rompen líneas divisorias en la interacción, abriendo posibilidades perceptuales y de producción de sentido. Para Jaime del Val (2012) la “división sensorial anatómica [vigente] es obsoleta: la idea de que tenemos cinco sentidos que actúan de forma independiente” (p. 66), se ha descentralizado la estructura perceptiva, ahora hay una dinámica constante con la tecnología que desafía lo establecido como ilusorio y real. La tabla 1 nos despliega esta metaformatividad que juega con la experiencia sensorial e interpretativa, pues el tiempo no es lineal sino simbólico, hay un alto nivel de improductividad que se asocia al juego y disfrute, además que las reglas son resignificadas en cada festival, los objetos físicos encarnan una importante dimensión simbólica, entonces ese escenario o fuego artificial también es un agente que participa en el ritual, se quiebran las fronteras entre asistente e infraestructura, es un espacio dinámico e integral. Para del Val (2022) la metaformance es “un proceso de intervención crítica y productiva en las tecnologías relacionales o metahumanas” (p. 70).

La tabla 2 nos muestra que la dimensión afectiva en la enacción dentro de los festivales es favorecedora, al tener un arousal alto con una valencia positiva, se consigue mantener el interés y atención en el evento gracias a este performance con la tecnología, algo que se reafirma con la parte de temporalidad, donde la impresión primaria es muy valiosa, se entra a un estado de flow, a mera presencia a lo largo de varias horas, y se juega con la retención y protención para que los festivales puedan tener más ediciones exitosas. La espacialidad a través de la Stimmung, que es la atmósfera afectiva configura apego al festival y su infraestructura, mientras que Gefühl nos brinda toda una valoración afectiva-emocional de

lo experimentado en el performance.

La inteligencia artificial y otros recursos tecnológicos crean procesos de enacción que alimentan el performance en estos eventos, como es el caso de Holo y Afterlife, cabe destacar que Anyma recientemente tuvo una residencia en la Esfera de las Vegas, y brindó un enérgico despliegue sobre las posibilidades de los cuerpos artificiales en conjunto con los cuerpos humanos. Su narrativa musical y visual tiene un enorme sustento en la IA, que se adapta a recintos como la Esfera que tiene la pantalla LED más grande a nivel mundial (54,000 m² al exterior y 15,000 m² de pantalla interior), asientos con un sistema de vibración háptica de infrasonido y 167,000 altavoces inmersivos. Esta clase de espacios serán más recurrentes a futuro, pues los cuerpos humanos cada día esperan mayor interacción con los cuerpos tecnológicos, aprovechas sus posibilidades de estimulación de nuestro aparato perceptual.

Douglas Niño (2015) afirma que en términos agentivos “siempre estamos haciendo algo [...] nuestra agencia operativa está operando siempre [...] somos seres animados” (p. 45) y esta noción de entidades animadas ahora puede incluir a cuerpos tecnológicos, que como se discutió páginas atrás, el cuerpo cyborg une lo orgánico con lo artificial, pero con la cualidad que son cuerpos activos y que encarnan una manera de interacción.

Víctor Fuenmayor y Alexander Hernández (2011) afirman que “cada cultura modela el cuerpo que debe ajustarse, aunque fuese en una forma inconsciente, a los patrones culturales. Esa manera de modelar el cuerpo, según la imagen y semejanza de alguna otra figura o materia, conciernen a las formas metafóricas” (p. 3). En el corpus analizado, los asistentes a los eventos de música electrónica van ajustando sus cuerpos naturales al compás de los cuerpos artificiales que brinda cada espectáculo. Por ejemplo, en EDC México, es común que las personas se disfrazen acorde a la temática del festival o de su escenario preferido, mientras que en Defqon1 es común que las personas porten tapones auditivos debido a la intensidad de decibeles que se maneja en el sistema de sonido, además que como se vio en las tablas de resultados, los objetos simbólicos y la intersubjetividad es muy importante respecto al montaje de cada escenario y el sistema de pensamiento que caracteriza al festival, que es entender a los participantes como una tribu, lo que refuerza más la idea de que son tecnorituales.



CONCLUSIONES

Carlos Vidales (2023) considera que los organismos no sobreviven en un sentido físico, sino en un sentido semiótico, van transmitiendo versiones codificadas. Y en esta semiosis permanente, las interacciones entre cuerpos humanos y tecnológicos es importante, pues se van heredando patrones de conducta y acercamiento a los artefactos. Un ejemplo son las generaciones Z y Alfa, las cuales tienen más normalizado el vínculo con los dispositivos, los integran desde una temprana edad a su cotidianidad.

Se puede concluir que en los festivales hay una dinámica entre los cuerpos tecnológicos y cuerpos humanos, ambos funcionan como agentes y/o actantes de enunciación y comunicación que van creando discursos y prácticas que se traducen tecnorituales, donde los cuerpos tecnológicos se vinculan con los cuerpos humanos a modo de potencias semióticas en continua transformación. Podemos afirmar que en determinados eventos de música electrónica, la tecnología participa en la construcción de corporalidades híbridas y sensibilidades emergentes que pueden leerse como expresiones de una experiencia posthumana.

Es valioso observar que en los festivales de música electrónica hay producción de embodiment: a partir de las condiciones corporales hay una encarnación de sentido que favorece dinámicas y hábitos de significación. El cuerpo es un subsistema en relación con otros subsistemas y en conjunto, construyen todo un metasistema que incluye representaciones y agencia.

Hay un performance en cada festival que va generando enacción y realización agentiva gracias a que habitamos entre cuerpos híbridos que permiten una metaformance humano-artefacto, o dicho de manera más precisa, tecnorituales.

Los objetos (tecnológicos) predicen corporalidad y se transforman en cuerpos con agencia, con los cuales, no solo en estos eventos, sino en diferentes circunstancias, establecemos nexos y afectos. Las fronteras entre cuerpos humanos y tecnológicos se diluyen y mutan a nuevas posibilidades. Se han roto las distinciones sujeto (humano) y objeto (artificial), para entrar en una espiral de redefinición constante de la intersubjetividad y corporalidad. Estamos integrando a la tecnología con un carácter relacional inmanente y enactivo, donde nuestros esquemas cognitivos, sensoriales y emocionales se reajustan acorde a la conexión establecida con estos cuerpos tecnológicos. Es en el contacto con otros cuerpos



donde aprendemos y nos apropiamos de lo real, “el cuerpo humano pareciera destinado al contacto corporal, tanto en el sentido literal como en el sentido metafórico” (Fuenmayor & Hernández, 2011, p. 7), nuestra corporalidad en contacto con otras materialidades se desarrolla y adapta, siendo hoy en día, corporalidades diversas, que van más allá de los organismos vivos. Los afectos y significaciones dentro de experiencias como los festivales surgen de la hibridación entre encarnaciones humanas y tecnológicas

Habitamos inexorablemente una cultura híbrida (Matewecki, 2012), no se puede negar que existimos entre cuerpos naturales y artificiales. Espacios como los festivales de música electrónica lo hacen más patente al ser tecnorituales. Los cuerpos hoy en día son un territorio en devenir, esto en parte causado por el desarrollo tecnológico que ha potenciado esta relación híbrida donde los cuerpos artificiales son agentes activos en la interacción socio-comunicativa.

Esta dinámica máquina-humano tiene múltiples posibilidades en las diferentes esferas de la vida social. Carl Sagan (1979) ya lo vaticinaba al aseverar “es probable que el próximo hito estructural del intelecto humano sea la cooperación entre el hombre, ser discursivo, y las máquinas, artefactos pensantes” (p. 278).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Baudrillard, J. (2010) *El sistema de los objetos*. Siglo XXI.

Deely, J. (1996) *Los fundamentos de la semiótica*. Universidad Iberoamericana.

Del Val, J. (2012) “*Metaformance Metamedia*” en Ceriani, A. (coord.) *Arte del cuerpo digital. Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas*. Edulp. pp. 65-82.

Finol, J. E. (2015) *La corpósfera. Antropo-semiótica de las cartografías del cuerpo*. Ediciones CIESPAL.

Fuenmayor, V., & Hernández, A. (2011). *El cuerpo como objeto mítico: hacia una reconstrucción de las técnicas corporales*. Quórum Académico, 8(1), 39-59.

González, J.J. (2023, November 6). *Tecnología impulsa la evolución de la industria del entretenimiento*. ComputerWeekly.es.

<https://shorturl.at/YJSpc>

Le Breton, D. (2022) *Cuerpo sensible*. Ediciones Metales Pesados.



- Matewecki, N. (2012) “Cuerpos híbridos: cuerpos biónicos, cuerpos semi-vivos, cuerpos manipulados” en Ceriani, A. (coord.) *Arte del cuerpo digital. Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas*. Edulp. pp. 83-96.
- Niño, D. (2015) *Elementos de semiótica agentiva*. UTADEO.
- Ogaz S., J. (2024). *Cultura material para el estudio de la historia e historia del arte: Estado de la cuestión y algunas aproximaciones metodológicas*. Humanidades: Revista De La Universidad De Montevideo, n.º 16 (julio):e162.
<https://doi.org/10.25185/16.2>.
- Sagan, C. (1979) *Los dragones del Edén*. Grijalbo.
- Sarmiento R., I. (2007) *Cultura y cultura material: aproximaciones a los conceptos e inventario epistemológico*. Anales del Museo de América. 15. pp. 217-236
- Schechner, R. (2023) *Breve introducción a la teoría de las performances*. UNAM.
- Solé, R. (2023) *Todas las muertes. El final de la vida: de los océanos a los robots*. Crítica.
- Spinoza, B. (1983) *Ética*. UNAM
- Vidales, C. (2023) *Hacia una cibersemiótica de la comunicación. Fundamentos conceptuales*. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.