

El arte como experiencia diseñada o ingenierizada

Proceso, performance, remanentes y modelado cultural a lo largo de la historia humana

Un ensayo teórico que propone el arte como configuración experiencial a través de la performance, el ritual, la prehistoria y los

DIEGO MADERO ISLAS · ES · 2026

Proceso, performance, remanentes y modelado cultural a lo largo de la historia humana

Resumen

Este ensayo propone un modelo pragmático para comprender el arte como configuración deliberada de condiciones experienciales y no como una clase estable de objetos. A través de ritual, performance, entornos arqueológicos y sistemas culturales contemporáneos, sostiene que el arte opera mediante encuentros estructurados capaces de producir transformación, dejar remanentes reactivables y distribuir la autoría entre participantes, contextos y temporalidades.

Palabras clave

teoría del arte; estética; performance; ritual; liminalidad; sistemas de modelado cultural; diseño experiencial; arqueología; investigación artística

Índice

- [I. Introducción](#introducción)
- [II. El problema de definir el arte sin reificarlo](#el-problema-de-definir-el-arte-sin-reificarlo)
- [III. Sesgo objetual y el caso por el encuentro](#sesgo-objetual-y-el-caso-por-el-encuentro)
- [IV. Ingeniería de la experiencia: condiciones, capas y transformación](#ingeniería-de-la-experiencia-condiciones-capas-y-transformación)
- [V. Arte, diseño e ingeniería: configuración sin resultados fijos](#arte-diseño-e-ingeniería-configuración-sin-resultados-fijos)
- [VI. Performance y artes basadas en el tiempo](#performance-y-artes-basadas-en-el-tiempo)
- [VII. Arte como práctica transformativa](#arte-como-práctica-transformativa)
- [VIII. Ritual y liminalidad](#ritual-y-liminalidad)
- [IX. Arte liminal y exploración](#arte-liminal-y-exploración)
- [X. Entornos de experiencia en tiempo profundo: cuevas como coreografía multisensorial](#entornos-de-experiencia-en-tiempo-profundo-cuevas-como-coreografía-multisensorial)
- [XI. La teoría del remanente: objetos, memoria y materiales secundarios](#la-teoría-del-remanente-objetos-memoria-y-materiales-secundarios)
- [XII. Reconstrucción y la paradoja de registrar la performance](#reconstrucción-y-la-paradoja-de-registrar-la-performance)
- [XIII. Autoría distribuida](#autoría-distribuida)
- [XIV. De la experiencia ingenierizada a los sistemas culturales](#de-la-experiencia-ingenierizada-a-los-sistemas-culturales)
- [XV. Sistemas en lugar de obras: Sistemas de Modelado Cultural (CMS) y el artista como diseñador](#sistemas-en-lugar-de-obras-sistemas-de-modelado-cultural-cms-y-el-artista-como-diseñador)

- [XVI. Límites y tensiones](#límites-y-tensiones)
- [XVII. Un modelo unificado: configuración, encuentro, transformación](#un-modelo-unificado-configuración-encuentro-transformación)
- [XVIII. Conclusión](#conclusión)
- [XIX. Referencias](#referencias)

Introducción

La pregunta “¿qué es el arte?” se ha resistido durante mucho tiempo a respuestas estables. Los intentos de definir el arte mediante propiedades intrínsecas —belleza, representación, expresión o forma— han encontrado una y otra vez contraejemplos. Al mismo tiempo, abandonar por completo el término arriesga perder una manera útil de describir un dominio recurrente de la actividad humana. Este texto propone otro enfoque: en lugar de definir el arte por lo que es, examina lo que el arte hace.

A través de períodos históricos y contextos culturales, los humanos construyen repetidamente situaciones diseñadas para modelar la experiencia. Estas situaciones pueden involucrar objetos, pero también incluyen tiempo, movimiento, sonido, espacio, narrativa y relación social. Organizan la atención, modulan la percepción y, a veces, producen transformaciones duraderas en quienes participan. Del ritual y la performance a los sistemas participativos contemporáneos, estas configuraciones sugieren que el arte opera menos como una categoría de objetos y más como una práctica de estructurar encuentros.

Este ensayo desarrolla esa hipótesis. Rastrea cómo las definiciones centradas en objetos oscurecen las prácticas experienciales, examina formas performativas y basadas en el tiempo, explora entornos rituales y liminales, y considera cómo las huellas persisten como remanentes que habilitan la reactivación. También extiende el modelo a la autoría distribuida y a los sistemas de modelado cultural, donde la experiencia se estructura a escalas mayores. A lo largo del texto, el objetivo no es ofrecer una definición rígida, sino proponer un marco flexible para comprender el arte como configuración deliberada de condiciones experienciales.

Este enfoque implica riesgos. Si el arte se entiende de forma demasiado amplia como experiencia ingenierizada, se superpone con el diseño, la propaganda y otras prácticas instrumentales. Por eso, las secciones posteriores examinan tensiones y casos frontera, sugiriendo que el arte suele operar mediante apertura, ambigüedad y reflexividad, más que por resultados predeterminados. El modelo resultante no aísla el arte de otros dominios, sino que lo sitúa dentro de un continuo de prácticas que dan forma a cómo se despliega la experiencia.

El problema de definir el arte sin reificarlo

Cualquier intento serio de definir el arte comienza por admitir que la palabra es inestable. La categoría “arte” nombra un campo cambiante de prácticas, instituciones y expectativas, más que un tipo natural atemporal. El uso euroamericano moderno suele presuponer un dominio social diferenciado —museos, galerías, artistas profesionales, críticos y un discurso de valor estético—. Sin embargo, históricamente, “arte” también significó, de forma general, hacer con destreza, como en el arte de la medicina, sin un límite claro entre oficio, ritual y técnica. Se sostiene ampliamente que la constelación hoy familiar de las “bellas artes” cristalizó relativamente tarde, sobre todo a lo largo del siglo XVIII, en lugar de existir como una taxonomía universal antigua.

Esta inestabilidad histórica ayuda a explicar por qué los proyectos definicionales en estética suelen oscilar entre dos tentaciones: o bien tratar el “arte” como una esencia estable extraíble de todas las culturas y épocas, o bien abandonar completamente el término por considerarlo demasiado contingente para ser útil. Una tercera vía consiste en tratar el arte como un problema de encuadre: una etiqueta utilizada para identificar un conjunto de prácticas que, en muchos contextos, operan moldeando experiencia y no solo produciendo objetos. Esta estrategia recuerda el desplazamiento de Nelson Goodman de *what is art?* a *when is art?*, movimiento que recoloca la indagación desde propiedades intrínsecas hacia condiciones de funcionamiento, atención y uso.

Una advertencia estrechamente relacionada aparece en la tesis de Arthur Danto: ver algo como arte depende de un *artworld*, un trasfondo de teoría, historia y práctica interpretativa que permite aprehender un objeto o evento de cierta manera. Esto no es solo escepticismo institucional; es un recordatorio de que “arte” es, en parte, un logro de coordinación social. En el tiempo profundo, donde no hay acceso directo a categorías y discursos prehistóricos, esta cautela se vuelve metodológica: podemos estudiar marcas, espacios, herramientas y residuos de acción, pero debemos evitar proyectar expectativas modernas —representación, autonomía estética, objetos coleccionables— sobre contextos que pudieron organizar el hacer con otros fines.

Un punto de partida alternativo, entonces, es desplazar la atención de los objetos hacia las situaciones. En vez de preguntar si algo califica como arte según criterios modernos, podemos preguntar si los humanos construyen de forma recurrente configuraciones experienciales —combinaciones de materialidad, tiempo, movimiento, sonido, luz, narrativa y disposición social— capaces de actuar sobre atención, emoción, memoria, identidad y relaciones entre participantes. Desde esta perspectiva, el arte deja de ser una categoría definida por objetos y pasa a ser una manera de describir prácticas que configuran condiciones para la experiencia. No se propone como definición universal, sino como hipótesis de investigación: un marco capaz de conectar cuevas, rituales, performances, instalaciones y sistemas participativos sin forzarlos a un modelo centrado en objetos.

Sesgo objetual y el caso por el encuentro

Uno de los supuestos más fuertes incrustados en las discusiones modernas sobre arte es lo que podría llamarse sesgo objetual: la tendencia a tratar la obra como un artefacto discreto que puede poseerse, preservarse, circular y evaluarse independientemente de las circunstancias en que se encuentra. Este sesgo no es meramente filosófico; está históricamente ligado a instituciones, mercados y arquitecturas de exhibición que privilegian cosas durables. Los museos coleccionan objetos, los mercados comercian objetos y el discurso crítico suele estabilizar sentido alrededor de objetos. La obra queda anclada en lo que persiste.

Ese anclaje, sin embargo, oscurece un rango más amplio de prácticas donde lo importante no es el objeto sino la experiencia estructurada a su alrededor —o incluso la experiencia sin ningún artefacto estable—. La performance, el ritual, la música, la coreografía, la improvisación y los eventos participativos ponen en primer plano encuentros temporales, no cosas duraderas. En estos casos, la “obra” no se reduce a un objeto porque existe, ante todo, como un episodio configurado de atención, percepción y relación.

Este giro se alinea con el argumento de John Dewey en *Art as Experience*: la estética debe recuperar la continuidad entre arte y experiencia vivida. La obra, en esta mirada, no es solo un objeto, sino un evento estructurado donde hacer y padecer forman una unidad significativa. Lo que persiste materialmente puede sostener la experiencia, pero no la agota. El momento decisivo ocurre en el encuentro.

Visto así, lo que suele llamarse “obra” puede entenderse como un remanente: un fragmento de un proceso más amplio que alguna vez incluyó acciones, contextos y relaciones ya no totalmente accesibles. El objeto sobrevive, pero la configuración original ha desaparecido en parte. Aun así, el remanente puede operar. Cuando se encuentra, puede reorganizar la percepción, provocar afecto o reencuadrar la comprensión. La experiencia se reconstruye en el presente, no se recupera íntegramente del pasado.

Esta comprensión invierte la jerarquía habitual. En lugar de tratar los objetos como primarios y la experiencia como secundaria, la experiencia se vuelve primaria y los objetos pasan a ser uno entre varios soportes posibles. Una pintura puede funcionar como obra porque estructura atención y percepción, no porque esté ontológicamente privilegiada como artefacto material. La misma lógica vale para prácticas efímeras: una performance, una historia o un ritual pueden dejar poca o ninguna huella durable y, aun así, producir transformaciones en quienes las encuentran.

Desde esta perspectiva, la práctica artística se desplaza de la producción de objetos a la configuración de condiciones. El creador no determina por completo el significado o el efecto; más bien, dispone materiales, tiempo, espacio y participación de formas que vuelven posibles ciertas experiencias. La interpretación, la respuesta y la

transformación permanecen distribuidas entre participantes y contextos. La obra, por lo tanto, no está fija: se enactúa, emerge en el encuentro entre configuración y experiencia.

Ingeniería de la experiencia: condiciones, capas y transformación

Describir el arte como “experiencia ingenierizada” corre el riesgo de sonar metafórico si no se aclara el término ingeniería. El concepto usado aquí no remite a optimización técnica ni a salidas predecibles, sino a la configuración deliberada de condiciones —espaciales, temporales, sensoriales, simbólicas y sociales— que modelan lo que puede percibirse, sentirse y actuarse. Esto incluye decisiones sobre materiales y forma, pero también sobre ritmo, participación, restricción y contexto. Implica estructurar atención tanto como construir objetos, y diseñar encuentros tanto como producir artefactos.

Bajo esta perspectiva, las obras operan sobre múltiples capas experienciales que pueden reforzarse entre sí o entrar en conflicto:

- sensorial: color, sonido, ritmo, textura, escala, resonancia
- simbólica: iconografía, claves narrativas, referencias culturales, expectativas de género
- emocional: tensión, descarga, incomodidad, intimidad, curiosidad
- social: copresencia, roles, espectacularidad, participación, relaciones de poder
- temporal: duración, repetición, anticipación, secuenciación, efectos posteriores
- cognitiva: detección de patrones, gestión de ambigüedad, interpretación, reencuadre

Estas capas no necesariamente se alinean. Una obra puede presentar una superficie sensorial agradable y, a la vez, generar incomodidad social; o puede ofrecer contenido simbólico claro sin producir implicación emocional. Esos desajustes no son fallas: son parte de cómo la experiencia puede reconfigurarse. La eficacia de una obra suele residir, precisamente, en la fricción entre capas, allí donde las expectativas se desestabilizan y la percepción se reorganiza.

Este énfasis en la experiencia estratificada también desplaza el papel del significado. La interpretación se vuelve una dimensión posible entre otras, en vez del núcleo definitorio. Un encuentro puede transformar percepción, ánimo o conciencia relacional sin entregar un mensaje proposicional estable. En este sentido, la transformación precede al significado: la experiencia altera las condiciones bajo las cuales el significado podrá construirse después.

Las prácticas basadas en sonido lo muestran con claridad. Escuchar se despliega en el tiempo y sitúa al oyente dentro de un campo temporal compartido, no a distancia. Salomé Voegelin subraya que la experiencia auditiva no ofrece un punto de observación externo; se está inmerso en ella. De forma similar, Brandon LaBelle describe el sonido como

organizador de relaciones espaciales y sociales, modulando proximidad, atención y presencia colectiva. Estas aproximaciones resaltan cómo las configuraciones artísticas operan no solo por representación, sino por participación encarnada en condiciones sensoriales estructuradas.

En este marco, la transformación no exige cambios dramáticos. Puede consistir en desplazamientos sutiles: notar detalles antes ignorados, experimentar otra cadencia temporal, reconsiderar distancia relacional o adoptar nuevos hábitos interpretativos. Tales efectos pueden ser temporales o persistentes, conscientes o implícitos. Lo importante es que el encuentro configurado modifique el campo de percepción o acción, aunque sea de forma mínima.

Crucialmente, configurar condiciones no garantiza transformación. La disposición puede fallar, ser ignorada o producir respuestas no previstas. Esa incertidumbre distingue la configuración artística de la ingeniería técnica en sentido estrecho. La meta no es salida confiable, sino la creación de un campo en el que la transformación se vuelva posible. La obra, por tanto, es menos un objeto fijo que una posibilidad estructurada: una disposición diseñada para activarse en el encuentro.

Arte, diseño e ingeniería: configuración sin resultados fijos

Describir el arte como configuración de condiciones experienciales invita a compararlo con diseño e ingeniería. Los tres implican dar forma a materiales, entornos e interacciones. Sin embargo, los fines y restricciones de estas prácticas difieren de manera importante, y aclarar esas diferencias ayuda a evitar que el arte colapse en actividad puramente instrumental.

El diseño suele operar bajo restricciones funcionales. Un diseñador trabaja hacia un objetivo definido —usabilidad, comunicación, eficiencia o coherencia estética—, a menudo dentro de requisitos explícitos. Incluso cuando es abierto, el diseño suele apuntar a mejorar u optimizar un resultado específico. Su éxito, por tanto, se mide por qué tan eficazmente cumple un propósito, sea práctico, comunicativo o experiencial.

La ingeniería, en un sentido más acotado, enfatiza confiabilidad y predictibilidad. Busca producir sistemas que se comporten de forma consistente bajo condiciones conocidas. Aunque hay creatividad, la meta es desempeño estable, no transformación abierta. Su valor reside en reducir incertidumbre y asegurar que una configuración produzca resultados esperados.

El arte, en cambio, puede usar herramientas similares —estructurar entornos, guiar percepción, orquestar interacción—, pero no necesariamente opera bajo objetivos fijos. En vez de optimizar un resultado definido, la práctica artística suele configurar condiciones en las que la transformación puede ocurrir sin estar predeterminada. La

experiencia está modelada, pero sus efectos permanecen abiertos. La ambigüedad, la contradicción e incluso el fracaso pasan a ser parte del campo, no problemas a eliminar.

Esto no implica que el arte carezca de intención o estructura. Las prácticas artísticas frecuentemente involucran construcción cuidadosa de condiciones espaciales, temporales y sensoriales. Sin embargo, el objetivo no es garantizar una respuesta específica, sino crear una situación donde múltiples respuestas sigan siendo posibles. Donde el diseño tiende a la claridad de propósito y la ingeniería a la confiabilidad de función, el arte tiende a la transformación exploratoria.

Estas fronteras son porosas. El diseño puede incorporar elementos experienciales abiertos, y el arte puede perseguir metas funcionales. Arquitectura, performance, instalación y sistemas interactivos suelen habitar territorios híbridos donde diseño, ingeniería y arte se superponen. En lugar de tratarlos como dominios mutuamente excluyentes, puede ser más preciso entenderlos como orientaciones distintas frente a la configuración de la experiencia.

Desde este enfoque, el arte puede entenderse como una forma de configuración experiencial de final abierto. Comparte con diseño e ingeniería el acto de estructurar condiciones, pero difiere en su tolerancia a la ambigüedad, su apertura a resultados no intencionales y su disposición a poner en primer plano la experiencia misma, más que una función predefinida. El énfasis pasa de resolver problemas a explorar posibilidades, de entregar resultados a habilitar transformaciones.

Esta distinción también aclara por qué las prácticas artísticas emergen con frecuencia en contextos inciertos o liminales. Cuando los resultados no están fijos, la configuración de la experiencia se vuelve sitio de experimentación. El arte opera no solo dentro de sistemas estables, sino en sus bordes, donde los significados son fluidos y pueden surgir nuevas formas de percepción.

Performance y artes basadas en el tiempo

Las prácticas basadas en el tiempo ofrecen algunos de los ejemplos más claros de arte como experiencia configurada, más que como producción de objetos. En la performance, el teatro, la música y la coreografía, el medio principal no es un artefacto durable sino un despliegue estructurado en el tiempo. Lo que se encuentra es una secuencia de relaciones —entre cuerpos, sonidos, gestos y atención—, no un objeto fijo.

El teatro vuelve esto especialmente visible. Una performance teatral organiza espacio, movimiento, voz y ritmo para guiar percepción y respuesta emocional. La iluminación, la puesta y el tempo modelan cómo se viven los eventos, pero la obra solo existe durante su ejecución. Guiones, vestuario y escenografía funcionan como soportes, pero ninguno constituye por sí solo la performance. El encuentro emerge de su activación coordinada

en el tiempo.

La música, de modo similar, construye arquitecturas temporales. Ritmo, repetición, variación y silencio organizan expectativa y descarga, modelando cómo los oyentes habitan la duración. Una obra musical no solo presenta contenido; estructura atención a través del tiempo. Incluso cuando está notada, la música se vuelve perceptible solo en la interpretación o la escucha. Partituras y grabaciones actúan como dispositivos de estabilización, pero la experiencia se despliega dinámicamente, contingente a interpretación, acústica y contexto.

La coreografía extiende esta lógica al espacio encarnado. Secuencias de movimiento configuran relaciones entre cuerpos, orientación y proximidad. La coreografía no es simplemente un conjunto de posiciones, sino un patrón de transiciones. Participantes y observadores experimentan alineamientos, tensiones y gestos cambiantes que no pueden reducirse a formas estáticas. La obra reside en la transformación de la percepción espacial y de la conciencia corporal a medida que el movimiento se despliega.

Estas prácticas comparten una dependencia de copresencia y temporalidad. Configuran encuentros a través de duración, secuencia y participación. A diferencia del arte centrado en objetos, no pueden preservarse plenamente como artefactos. La documentación —grabaciones, partituras, notas— captura huellas, pero cada activación produce una instancia nueva. La performance no se reproduce idéntica: se reconfigura por interpretación y circunstancia.

Este énfasis en el tiempo también pone en primer plano la incertidumbre. Como las performances se despliegan en condiciones reales, siguen siendo sensibles a la variación: decisiones de intérpretes, respuesta del público, acústica y entorno influyen en el resultado. Lejos de debilitar la obra, esa variabilidad suele ser integral a ella. La experiencia no está fija; es contingente y emerge por interacción.

Las artes basadas en el tiempo, por lo tanto, muestran cómo el arte puede funcionar como configuración experiencial sin depender de objetos estables. Demuestran que la transformación puede ocurrir mediante encuentros temporales estructurados, donde la obra no es algo que se posee sino algo que se vive.

Arte como práctica transformativa

Si el arte se entiende como configuración de condiciones experienciales, sus efectos no se limitan solo a la percepción. Los encuentros artísticos también pueden reconfigurar conducta, conciencia social y modos de interacción. En ese sentido, el arte puede funcionar como práctica transformativa: un entorno estructurado en el que participantes experimentan con percepción, corporalidad y relación.

Las prácticas performativas lo muestran con claridad. Teatro, improvisación y ejercicios de movimiento suelen situar a participantes en situaciones sociales simuladas o intensificadas. Estos entornos permiten experimentar con gesto, voz, postura, tempo y distancia interpersonal. Como las condiciones están enmarcadas como performance, los participantes pueden explorar conductas que, de otro modo, se sentirían restringidas por expectativas cotidianas. El encuentro se vuelve un espacio para probar y reconfigurar percepción social.

Tales transformaciones no requieren interpretación explícita. Un participante puede desarrollar nuevas sensibilidades al lenguaje corporal, al ritmo conversacional o a la conciencia espacial mediante la práctica repetida. Estos desplazamientos emergen desde experiencia encarnada, no desde instrucción conceptual. La práctica reorganiza percepción al colocar a participantes en situaciones estructuradas donde se vuelven posibles nuevas respuestas.

Esto no reduce el arte a terapia, ni exige intención terapéutica. La terapia suele operar con objetivos definidos —sanación, adaptación o cambio conductual—, mientras que la práctica artística suele mantenerse abierta. Sin embargo, ambas configuran condiciones capaces de producir transformación. La diferencia está menos en el mecanismo que en la orientación: la terapia apunta a resultados específicos, mientras que el arte puede permitir que la transformación permanezca ambigua, exploratoria o incluso no intencional.

La improvisación ofrece un ejemplo especialmente claro. En contextos improvisatorios, participantes responden en tiempo real a estímulos impredecibles. La atención se desplaza hacia escucha, timing y conciencia relacional. La estructura incentiva adaptabilidad más que control. A través de este proceso, pueden emerger nuevas formas de coordinación, respuesta y presencia. La transformación no se impone: surge del encuentro.

Estos efectos también alcanzan a observadores. Ver performance puede reorganizar percepción, permitiendo experimentar modos alternativos de interacción, ritmo o corporalidad. El encuentro modifica expectativas sobre comunicación y comportamiento, incluso cuando no transmite un mensaje explícito.

Comprender el arte como práctica transformativa amplía así su alcance. El arte no solo representa experiencias; puede crear situaciones donde se ensayan nuevas formas de experiencia. Esos ensayos pueden ser sutiles —ajustes de atención, postura o conciencia relacional— pero se acumulan. La obra deviene un campo de experimentación donde percepción y conducta se reorganizan por encuentro vivido, no por instrucción.

Ritual y liminalidad

Las prácticas rituales aportan otro modelo clave para comprender el arte como experiencia configurada. A diferencia de tradiciones centradas en objetos, los rituales suelen desplegarse como secuencias estructuradas de acciones en las que participantes atraviesan condiciones perceptivas y sociales alteradas. El énfasis no está en producir artefactos, sino en orquestar transiciones —entre estados, roles o modos de conciencia—.

Las discusiones antropológicas sobre ritual suelen describir estas transiciones en términos de liminalidad: una suspensión temporal de clasificaciones y expectativas ordinarias. Durante fases liminales, participantes ocupan posiciones que no están completamente dentro ni fuera de estructuras establecidas. Esta ambigüedad crea un espacio donde percepción y relación pueden reorganizarse. La experiencia no es enteramente ficticia ni enteramente ordinaria, sino intermedia.

Los entornos rituales suelen reforzar esa cualidad liminal por medios espaciales, temporales y sensoriales. Cambios en luz, sonido, movimiento y participación señalan que rigen otras reglas. El ingreso al espacio ritual puede implicar umbrales, procesiones o gestos coordinados que marcan separación respecto de la actividad cotidiana. Estas configuraciones modelan atención y expectativa, preparando a participantes para la transformación.

Dichas transformaciones no tienen que ser dramáticas. Los rituales pueden reorganizar relaciones sociales, reforzar identidad compartida o recalibrar estados emocionales. También pueden producir desplazamientos sutiles de percepción: mayor conciencia de ritmo, presencia colectiva o asociación simbólica. La estructura del evento guía esos cambios no entregando información, sino escenificando experiencia.

Los rituales también subrayan la importancia de la repetición. A diferencia de performances singulares, suelen recurrir en el tiempo, permitiendo que las transformaciones se acumulen. La repetición estabiliza ciertos patrones experienciales sin eliminar variación. Cada iteración reactiva la estructura y produce encuentros similares, pero nunca idénticos. El ritual se vuelve un marco de modulación experiencial sostenida.

Este énfasis en liminalidad y transformación se alinea de cerca con la hipótesis más amplia de que el arte opera configurando condiciones. Las prácticas rituales muestran cómo entornos estructurados —temporales, espaciales y sociales— pueden producir desplazamientos en percepción y relación sin depender de objetos durables. La obra, en este sentido, se parece a un pasaje: un movimiento guiado por terreno experiencial alterado.

El ritual ocupa así una frontera entre arte, práctica social y sistema simbólico. Organiza percepción al mismo tiempo que estructura conducta colectiva. En lugar de tratarlo como separado del arte, puede entenderse como un dominio donde la configuración

experiencial se vuelve explícita. El foco se desplaza de representación a transición, de artefacto a transformación.

Arte liminal y exploración

Si el ritual muestra cómo entornos estructurados pueden producir transformación, la práctica artística suele llevar esta lógica más lejos al operar deliberadamente en zonas liminales. En lugar de reforzar transiciones establecidas, el arte explora con frecuencia espacios donde categorías son inestables, significados inciertos y expectativas desajustadas. En esos contextos, configurar experiencia se vuelve una forma de exploración.

Las prácticas artísticas liminales suelen surgir en fronteras: entre disciplinas, entre roles sociales, entre representación y acción, o entre conducta cotidiana y encuentro escenificado. Performance art, música experimental, instalaciones participativas y formas híbridas habitan con frecuencia estos umbrales. Estas obras no solo presentan contenido; prueban cómo percepción y relación pueden reorganizarse bajo condiciones poco familiares.

Esta orientación exploratoria distingue al arte de prácticas cuyo objetivo principal es la estabilidad. Donde el diseño aclara función y la ingeniería busca comportamiento predecible, el arte puede introducir ambigüedad de forma intencional. La situación configurada no resuelve la incertidumbre: la vuelve visible. Participantes deben navegar señales cambiantes, información incompleta o indicios conflictivos. La experiencia se vuelve un campo abierto, no un problema resuelto.

Tales prácticas suelen implicar riesgo. Como los resultados no están predeterminados, el encuentro puede fallar, producir efectos no deseados o resistirse a interpretación. Esa incertidumbre, sin embargo, es integral a la exploración. La obra funciona menos como enunciado terminado y más como experimento en percepción y relación. Cada activación prueba límites de lo que puede experimentarse.

Esta orientación liminal también ayuda a explicar por qué la innovación artística emerge a menudo en márgenes culturales. Cuando marcos establecidos se vuelven demasiado estables, las experiencias pueden dejar de transformar. La práctica artística se desplaza entonces hacia zonas donde expectativas están menos fijadas: nuevos medios, espacios no convencionales, formas híbridas o configuraciones sociales inusuales. Estos desplazamientos no son solo estilísticos; reconfiguran condiciones de encuentro.

Explorar no implica novedad por la novedad misma. Puede significar visitar formas familiares bajo condiciones alteradas, combinar elementos existentes de nuevas maneras o revelar dimensiones inadvertidas de la experiencia ordinaria. Lo clave es que la configuración invite a participantes a salir de la percepción habitual. El encuentro se

vuelve sitio de indagación y no de confirmación.

Comprender el arte como exploración liminal extiende así el concepto de configuración experiencial. El arte no solo estructura transformación; sondea los bordes de cómo puede ocurrir esa transformación. Operando en umbrales —entre estabilidad e incertidumbre, estructura y apertura— crea entornos donde pueden emerger nuevas formas de percepción y relación.

Entornos de experiencia en tiempo profundo: cuevas como coreografía multisensorial

Los contextos de cuevas prehistóricas ofrecen un ejemplo convincente de configuración experiencial operando mucho antes del surgimiento de tradiciones artísticas centradas en objetos. Si se consideran principalmente como colecciones de imágenes, las cuevas corren el riesgo de interpretarse como galerías tempranas. Pero sus propiedades físicas y sensoriales sugieren otra lectura: funcionan como entornos estructurados donde la percepción se despliega mediante movimiento, luz y sonido.

La oscuridad es la condición definitoria. Los espacios profundos requieren iluminación artificial, lo que significa que la visibilidad se construye activamente y no está dada. Antorchas, lámparas portátiles o fuegos controlados producen luz localizada e inestable, revelando superficies de manera gradual mientras participantes se desplazan. La percepción se vuelve secuencial y no instantánea. Las figuras emergen, desaparecen y se transforman según posición e iluminación. El encuentro se configura no por contemplación estática, sino por exploración guiada.

La luz de fuego introduce dinamismo adicional. La iluminación parpadeante interactúa con superficies rocosas irregulares, relieves y marcas superpuestas, generando sombras cambiantes y sensación de movimiento. Bajo esas condiciones, las imágenes no son entidades fijas, sino componentes de un campo perceptivo variable. El propio entorno participa en la experiencia y produce efectos dependientes de timing, movimiento y presencia colectiva.

Las propiedades acústicas refuerzan esta estructura multisensorial. Muchos espacios de cueva producen resonancia, ecos o amplificación localizada. El sonido generado por voz, pasos o actividad rítmica interactúa con la geometría espacial, creando paisajes auditivos fluctuantes. Quienes participan experimentan no solo descubrimiento visual, sino también cambios sonoros. La combinación de sonido y oscuridad enfatiza copresencia y atención compartida.

El movimiento a través de cuevas organiza aún más la experiencia. Pasajes estrechos, cámaras y umbrales guían recorridos específicos. La visibilidad cambia gradualmente y los encuentros ocurren en secuencia. Esta progresión espacial se asemeja a una coreografía: entrar, ajustarse, descubrir, transicionar. El entorno se vuelve una

estructura temporal, no un contenedor neutral.

En este marco, marcas e imágenes operan como señales incrustadas en un sistema experiencial más amplio. No funcionan solo como representaciones, sino como elementos encontrados bajo condiciones específicas de luz, sonido y movimiento. La obra no se reduce a la imagen misma; incluye el proceso de descubrirla y percibirla dentro del entorno configurado.

Esta perspectiva se alinea con la hipótesis general de que el arte emerge mediante la modelación deliberada de condiciones experienciales. Las cuevas muestran cómo luz, sonido y progresión espacial pueden organizarse para producir transformaciones en percepción y relación. El énfasis se desplaza de objetos a encuentros, de visión estática a exploración vivida. Así, las prácticas prehistóricas aparecen menos como producción temprana de objetos y más como formas tempranas de diseño experiencial multisensorial.

La teoría del remanente: objetos, memoria y materiales secundarios

Si el arte se comprende como configuración de condiciones experienciales, surge una pregunta central: ¿qué permanece cuando el encuentro termina? Muchas prácticas artísticas —performance, ritual, improvisación y obras temporales— dejan poco o ningún artefacto durable. Sin embargo, sus efectos pueden persistir. Esto sugiere que lo que sobrevive no es la obra en sí, sino un conjunto de remanentes: huellas que transportan o reactivan aspectos de la configuración experiencial original.

Los remanentes pueden tomar múltiples formas. Algunos son materiales: objetos, imágenes, instrumentos o modificaciones espaciales. Otros son documentales: grabaciones, fotografías, notación o descripciones escritas. Otros son mnemónicos o sociales: recuerdos, hábitos alterados, narrativas compartidas o relaciones transformadas. Estas formas difieren en durabilidad y fidelidad, pero todas funcionan como trazas de un encuentro y no como el encuentro mismo.

Entender las obras como remanentes invierte un supuesto común. En vez de tratar el objeto como obra y la experiencia como secundaria, la experiencia pasa a ser primaria y los remanentes, soportes secundarios. Una pintura, por ejemplo, puede entenderse como huella material capaz de detonar encuentros a lo largo del tiempo. Su significado y efecto no están fijos: se reactivan cada vez que se percibe. Del mismo modo, una grabación musical no es idéntica a una performance, sino una traza que habilita nuevas situaciones de escucha. La obra reside en el encuentro, no en la huella.

La memoria cumple un papel especialmente importante en este marco. Participantes de una performance o ritual pueden llevar consigo transformaciones perceptivas, respuestas emocionales o desplazamientos relacionales sin registro físico alguno. Esas

transformaciones mismas se vuelven remanentes. Persisten en conducta, interpretación y comprensión compartida. La obra sobrevive no como objeto, sino como cambio de orientación experiencial.

La documentación introduce otra capa. Fotografías, grabaciones y relatos escritos estabilizan aspectos de un evento, pero también lo reconfiguran. Una grabación transforma un encuentro en vivo en uno repetible, alterando escala, contexto y duración. La documentación, por tanto, no solo preserva una obra; genera nuevos encuentros derivados de la configuración original. Cada reactivación se vuelve una instancia experiencial distinta.

Así, los remanentes funcionan menos como residuos estáticos y más como dispositivos de reactivación. Permiten que configuraciones experienciales persistan en el tiempo, siempre en forma modificada. Las condiciones originales no pueden reconstruirse por completo, pero las trazas pueden seguir produciendo transformación. Esto explica cómo obras separadas de su contexto inicial continúan operando: el remanente invita nuevos encuentros en lugar de conservar un sentido fijo.

La teoría del remanente, entonces, reencuadra la persistencia artística. El arte no perdura primordialmente por objetos, sino por la capacidad de las huellas para generar nuevas experiencias. Materiales, documentales o mnemónicos, los remanentes extienden la vida de configuraciones experienciales permitiendo que evolucionen. La obra deviene un linaje de encuentros, no un artefacto único y estable.

Reconstrucción y la paradoja de registrar la performance

Si las obras se entienden como configuraciones experienciales, el registro introduce una tensión conceptual. Cuando una performance se documenta —en audio, video, notación o descripción—, ¿qué se preserva exactamente? El encuentro original no puede reproducirse por completo, pero el registro sí habilita experiencias nuevas derivadas de él. Surge así una pregunta fundamental: ¿la obra es el evento en vivo, el registro, la partitura o la serie de encuentros posteriores?

Las prácticas basadas en el tiempo vuelven esta ambigüedad inevitable. Una performance teatral existe solo durante su ejecución, pero las grabaciones permiten que públicos posteriores se relacionen con ella. Del mismo modo, una performance musical puede documentarse, editarse y distribuirse, volviéndose conocida por su grabación más que por su evento original. El registro estabiliza aspectos de la performance y, simultáneamente, los transforma. Se alteran timing, acústica, presencia del público y relaciones espaciales. Lo que queda no es la misma experiencia, sino una nueva configuración derivada de la original.

Los sistemas de notación complican aún más la cuestión. Partituras, instrucciones

coreográficas o guiones de performance funcionan como conjuntos de reglas y no como representaciones directas. Especifican condiciones bajo las cuales pueden generarse nuevas instancias. Cada performance se vuelve realización, no reproducción. La obra existe así no como evento único, sino como familia de encuentros emparentados por restricciones compartidas.

La reconstrucción añade otra capa. Cuando una performance pasada se reescenifica desde documentación, participantes reinterpretan fragmentos —notas, imágenes, descripciones— y generan un nuevo encuentro. La reconstrucción no es idéntica al original ni completamente independiente. Hereda estructura de remanentes y produce nuevas condiciones experienciales. Este proceso muestra cómo las obras persisten por transformación y no por preservación.

La memoria también participa en esta dinámica. Participantes y observadores retienen impresiones parciales que influyen en interpretaciones y reconstrucciones posteriores. La memoria es selectiva y evolutiva, pero puede orientar nuevas configuraciones. En ese sentido, el recuerdo funciona como remanente vivo, modelando encuentros posteriores sin estabilizarlos.

La paradoja del registro sugiere, entonces, que las obras quizás no existan como entidades singulares, sino como redes de encuentros. Evento en vivo, grabación, notación, reconstrucción y memoria generan experiencias distintas vinculadas por linaje, no por identidad. Ningún elemento agota la obra; la obra se despliega en activaciones sucesivas.

Esta perspectiva disuelve la oposición entre original y copia. Una grabación no es solo un sustituto degradado, sino una configuración experiencial diferente. Una reconstrucción no es mera repetición, sino una nueva instancia modelada por restricciones heredadas. La obra se vuelve un proceso distribuido en el tiempo, sostenido por huellas que producen continuamente nuevos encuentros.

Autoría distribuida

Si el arte se entiende como configuración de condiciones experienciales, la autoría se vuelve menos centralizada. En vez de originarse exclusivamente en un solo creador, muchas obras emergen de interacciones entre múltiples participantes, materiales y contextos. La experiencia final depende no solo de intención, sino de cómo convergen estos elementos durante la activación.

Las prácticas performativas hacen explícita esta estructura distribuida. El teatro involucra actores, directores, diseñadores, técnicos y audiencias, cada quien aportando al encuentro. La música suele surgir de ensambles, productores, ingenieros e intercambios improvisatorios. La coreografía evoluciona mediante colaboración entre

movimiento e interpretación. En cada caso, ningún contribuyente determina por completo el resultado. La obra surge por coordinación más que por autoría individual.

Esta distribución también aparece en procesos donde el autor acreditado puede no ser la fuente principal de transformación. Un proyecto iniciado con fines prácticos o comerciales puede generar efectos experienciales profundos gracias a aportes de colaboradores, intérpretes o interacciones imprevistas. El valor artístico puede emerger de dinámicas colectivas incluso cuando la intención individual es limitada. La configuración, más que el autor, se vuelve decisiva.

El arte accidental o emergente ilustra aún más este punto. Situaciones no concebidas originalmente como obras —performances improvisadas, eventos sociales o yuxtaposiciones no intencionales— pueden producir encuentros transformadores. Quienes participan reconocen estas experiencias retrospectivamente como artísticas, aunque ningún agente las haya planificado por completo. La obra emerge de condiciones, no solo de autoría.

Esta perspectiva no elimina el papel del artista; lo reencuadra. El artista se vuelve un configurador: alguien que modela condiciones bajo las cuales pueden ocurrir encuentros. Sin embargo, una vez activada, la experiencia depende de participantes, entorno e interpretación. El control es parcial, y la autoría se distribuye a través del sistema.

La autoría distribuida también explica por qué las obras evolucionan con el tiempo. Las performances cambian con nuevos participantes, las reinterpretaciones alteran sentido y los contextos remodelan percepción. Cada activación modifica la configuración experiencial. La obra persiste no como expresión fija de intención individual, sino como campo evolutivo de encuentros.

Comprender la autoría como distribuida se alinea, por tanto, con el marco más amplio del arte como configuración experiencial. El arte emerge de la interacción de múltiples agentes y condiciones, y no de un origen único. El creador inicia posibilidades, pero el encuentro se coproduce.

De la experiencia ingenierizada a los sistemas culturales

Si el arte se entiende como la configuración de condiciones experienciales en lugar de la producción de objetos, entonces lo que se ingenieriza no es una cosa, sino un encuentro estructurado. Tales encuentros operan simultáneamente en múltiples capas: perceptiva, temporal, afectiva, cognitiva, social y mnemónica. Estas capas no funcionan de forma independiente; conforman un campo estratificado de experiencia dentro del cual puede ocurrir la transformación.

Una experiencia ingenierizada puede alterar la percepción, redirigir la atención,

modular la emoción, reencuadrar la interpretación, reorganizar relaciones sociales o persistir en la memoria. Estos efectos no son mutuamente excluyentes, sino acumulativos. Lo que varía no es el mecanismo, sino la intensidad. A intensidades bajas, estas configuraciones producen orientación. A intensidades intermedias, producen reencuadre. A intensidades altas, pueden producir transformación. Un museo puede orientar la percepción, un concierto puede reencuadrar la atención, un ritual puede reestructurar la identidad y una iniciación puede reorganizar la pertenencia social. Son diferencias de grado dentro de una estructura compartida.

Una condición clave que habilita estos desplazamientos es la liminalidad. En lugar de tratarla como una categoría discreta, puede entenderse como una configuración de condiciones que suspende marcos ordinarios e introduce otros temporales. Estas condiciones pueden incluir separación, umbral, reglas alteradas, ambigüedad, preparación y percepción modificada. La liminalidad no es un lugar, sino un estado relacional que emerge en los bordes entre estructuras estables. Puede ser espacial, temporal, social o psicológica, y estas dimensiones a menudo se superponen.

En este sentido, cuevas, rituales, performances y ciertos entornos artísticos contemporáneos pueden entenderse como configuraciones liminales ingenierizadas. No eliminan reglas; reemplazan las ordinarias por estructuras temporales. Dentro de esas condiciones, la identidad se vuelve flexible, la percepción se vuelve inestable y la transformación se vuelve posible. Sin embargo, las configuraciones liminales por sí solas no producen cultura. Generan encuentros singulares cuyos efectos pueden disiparse si no se estabilizan mediante repetición.

La cultura emerge cuando estas configuraciones experienciales se vuelven repetibles, compartidas y transmisibles. Esto ocurre cuando los encuentros se recuerdan, imitan, enseñan y esperan. Mediante repetición y transmisión, eventos singulares se estabilizan en estructuras pautadas. Por lo tanto, la cultura puede entenderse tanto como la sedimentación de configuraciones experienciales repetidas como el marco que las preserva y reactiva. Lo que alguna vez fue un encuentro singular se convierte en una estructura compartida para organizar percepción y relación.

El ritual ofrece un ejemplo claro de esta estabilización. Un ritual puede entenderse como una configuración socialmente estabilizada y repetible de condiciones liminales diseñada para guiar a participantes a través de la transformación. Con el tiempo, tales configuraciones se incrustan en expectativas compartidas y se transmiten entre generaciones, formando estructuras culturales. La transformación deja de ser singular para volverse pautada; deja de ser accidental para volverse anticipada.

Un desplazamiento adicional ocurre cuando algunos de estos patrones experienciales compartidos pasan por una comprensión simbólica. Prácticas culturales que antes requerían participación corporal plena pueden formalizarse en marcos interpretativos portátiles:

mitos, diagramas, tipologías, calendarios, vocabularios simbólicos. Estas estructuras comprimidas no reproducen la experiencia completa, pero preservan una orientación dentro de ella. Funcionan como experiencias culturales condensadas, permitiendo navegar el sentido sin requerir las condiciones originales.

En esta forma, dichas estructuras operan como Sistemas de Modelado Cultural: marcos simbólicos producidos culturalmente que ayudan a organizar interpretación, identidad y acción. Estos sistemas emergen gradualmente de configuraciones experienciales repetidas, convirtiéndose en estructuras portátiles de orientación derivadas de la práctica vivida.

Esto sugiere una secuencia gradual:

experiencia ingenierizada -> configuración liminal -> transformación -> repetición -> expectativa compartida -> cultura -> comprensión simbólica -> sistemas de modelado cultural

En este sentido, la experiencia es singular, el ritual es experiencia repetible, la cultura es patrón compartido y transmitido, y los Sistemas de Modelado Cultural son formas comprimidas y portátiles de cultura.

Sistemas en lugar de obras: Sistemas de Modelado Cultural (CMS) y el artista como diseñador

La hipótesis de la experiencia ingenierizada puede extenderse más allá de obras individuales hacia infraestructuras simbólicas más amplias que modelan percepción e interpretación. Los sistemas de modelado cultural (CMS) funcionan como marcos de orientación: configuraciones simbólicas estructuradas que ayudan a participantes a interpretar, comprimir y navegar realidades complejas en las que el objetivo es menos la predicción precisa que el significado accionable —timing, identidad, relaciones y posibles pasos siguientes—. Estos sistemas no solo describen realidad; organizan cómo se la encuentra.

Una vía útil para comprender los CMS es en términos de comprensión. Estos marcos reducen la complejidad de la experiencia a vocabularios manejables de tipos, relaciones y movimientos interpretativos. Al estabilizar patrones, hacen posible la coordinación bajo incertidumbre. Estructuras simbólicas compartidas permiten reconocer correspondencias, anticipar resultados y alinear interpretaciones sin requerir acuerdo total. En ese sentido, los CMS funcionan como andamiajes cognitivos distribuidos, más que como modelos puramente conceptuales.

Al ofrecer puntos de referencia compartidos, los sistemas de modelado cultural también son socialmente transmisibles. Persisten entre comunidades mientras conservan flexibilidad para adaptarse a nuevos contextos. Estructuras míticas, diagramas cosmológicos, calendarios rituales, tipologías y taxonomías simbólicas operan de ese

modo. Su eficacia no reside principalmente en precisión evidencial, sino en su capacidad de estructurar percepción y guiar acción. Quienes participan los usan como dispositivos de orientación incrustados en la práctica, no como teorías abstractas.

Esta perspectiva aclara la relación entre CMS y arte. Ambos pueden entenderse como sistemas-de-condiciones más que como contenidos estáticos. Un sistema de modelado cultural configura condiciones interpretativas: modela qué cuenta como saliente, cómo se perciben relaciones y qué acciones parecen significativas. Una obra configura condiciones experienciales: modela atención, afecto, percepción y relación social dentro del encuentro. En ambos casos, el significado emerge por experiencia estructurada en vez de entregarse como contenido fijo.

Sin embargo, la superposición no es completa. Los sistemas de modelado cultural suelen apuntar a estabilización —reducir ambigüedad mediante marcos interpretativos coherentes—. Las prácticas artísticas, en cambio, pueden estabilizar o desestabilizar. El arte puede funcionar como tecnología de orientación, pero también como tecnología de desorientación, interrumpiendo percepción habitual y exponiendo la contingencia del significado. Donde los CMS suelen comprimir complejidad, el arte puede expandirla.

Esta distinción se vuelve especialmente relevante al considerar el rol del artista. En muchas prácticas contemporáneas —sistemas generativos, entornos participativos, composiciones basadas en reglas e instalaciones interactivas— el acto principal no es producir objetos, sino configurar procedimientos y restricciones de los que emergen encuentros. El artista funciona menos como fabricante de artefactos y más como diseñador de condiciones. Una vez activados, estos sistemas operan mediante participantes, contextos e interpretaciones, distribuyendo autoría a través del encuentro.

En este nivel, la hipótesis de la experiencia ingenierizada alcanza su mayor alcance y también su mayor riesgo. Si el arte se entiende como configuración experiencial, entonces publicidad, propaganda, diseño de interfaces, ritual y espectáculo político también ingenierizan experiencia. Esto no la refuta, pero marca una condición de límite que exige refinamiento. Una distinción posible reside en la reflexividad. Las configuraciones artísticas suelen invitar atención al encuadre mismo, poniendo en primer plano el hecho de que la experiencia está siendo estructurada. Las configuraciones instrumentales, en cambio, tienden a ocultar sus mecanismos.

Desde esta mirada, la configuración experiencial de carácter artístico suele incluir tendencias como:

- invitación a intensificar la atención más que a responder de forma puramente instrumental
- apertura a interpretaciones múltiples y conflicto estratificado
- reflexividad respecto de las condiciones de experiencia

- tolerancia a la ambigüedad y a resultados no intencionales
- estructura de valor no reducible a utilidad inmediata

Estas no son condiciones estrictas, sino tendencias superpuestas que distinguen prácticas de tipo artístico de prácticas puramente instrumentales sin imponer fronteras rígidas.

Con estas distinciones, el modelo general puede resumirse como secuencia:

configuración — se disponen condiciones

activación — participantes encuentran la configuración

transformación — percepción o relación se desplaza

remanentes — persisten huellas

reactivación — de las huellas emergen nuevos encuentros

Este modelo conserva conceptos centrales —proceso, condiciones, encuentro, transformación, remanente— y permite tanto estabilización como interrupción. Arte, ritual, sistemas simbólicos y performance pasan a ser configuraciones distintas de diseño experiencial y no categorías separadas. La historia del arte, en este sentido, se vuelve parte de una historia más amplia de cómo los humanos configuran experiencias que importan y de cómo esas experiencias siguen operando en el tiempo.

Límites y tensiones

A medida que el concepto de arte se expande de objetos a configuración experiencial, aparece una dificultad natural: el alcance de la teoría comienza a superponerse con muchas otras prácticas. Publicidad, propaganda, ceremonia religiosa, espectáculo político, arquitectura, diseño de interfaces y educación configuran condiciones de experiencia. Si el arte se define simplemente como experiencia ingenierizada, la categoría corre el riesgo de disolverse en casi cualquier forma de interacción estructurada.

Esto no es necesariamente un defecto, pero introduce una tensión que requiere clarificación. La configuración experiencial, por sí sola, no distingue arte de otros dominios. Lo que diferencia la práctica artística puede estar menos en el mecanismo que en la orientación. Muchos sistemas no artísticos ingenierizan experiencia hacia resultados específicos: persuasión, cumplimiento, eficiencia o control conductual. Su éxito depende de reducir ambigüedad y dirigir participantes hacia respuestas predeterminadas.

Las configuraciones artísticas, en cambio, suelen tolerar o incluso cultivar ambigüedad. En lugar de guiar hacia una única conclusión, pueden invitar interpretaciones múltiples, respuestas estratificadas o tensiones irresueltas. El encuentro se vuelve exploratorio

más que directivo. Esta distinción no es absoluta —el arte puede persuadir y la propaganda puede ser estéticamente compleja—, pero subraya una diferencia de énfasis entre transformación abierta y control instrumental.

Una segunda distinción refiere a la reflexividad. Las prácticas artísticas con frecuencia llaman la atención sobre sus propias condiciones de encuadre. Revelan que la percepción está siendo estructurada, que los roles están siendo escenificados o que la interpretación está siendo guiada. Esta dimensión reflexiva permite que participantes adviertan la naturaleza construida de la experiencia. En contraste, configuraciones puramente instrumentales suelen intentar ocultar sus mecanismos, presentando resultados como naturales o inevitables. El arte, en este sentido, puede poner en primer plano el acto mismo de configurar.

Otra tensión surge entre estabilización y disrupción. Los sistemas de modelado cultural suelen estabilizar interpretación, ofreciendo marcos compartidos que reducen incertidumbre. Las prácticas artísticas pueden, en cambio, desestabilizar esos marcos y exponer su contingencia. Sin embargo, el arte también puede crear nuevas estabilizaciones, convirtiéndose en estructura de orientación por derecho propio. La frontera permanece, por tanto, fluida. El arte puede funcionar como orientación o desorientación según contexto.

Estas tensiones sugieren que el arte no se define por una sola propiedad, sino por un conjunto de tendencias. Las configuraciones experienciales artísticas suelen:

- invitar atención intensificada más allá de utilidad inmediata
- permitir interpretaciones múltiples en lugar de directivas fijas
- poner en primer plano o revelar sus propias condiciones de encuadre
- tolerar ambigüedad, incertidumbre o fracaso
- producir transformación sin garantizar resultados específicos

Estas tendencias no forman criterios rígidos. Se superponen con otros dominios y pueden aparecer en grados variables. El objetivo no es trazar fronteras duras, sino describir una región de prácticas donde la configuración experiencial se vuelve exploratoria, reflexiva y de final abierto.

Reconocer estos límites también preserva la utilidad del concepto. El arte sigue siendo distinguible no por aislarlo completamente de otras prácticas, sino por identificar cómo navega tensiones entre control y apertura, estabilización y disrupción, instrucción y exploración. La categoría conserva flexibilidad sin colapsar en una generalidad total.

Un modelo unificado: configuración, encuentro, transformación

A lo largo de las secciones anteriores emerge una estructura consistente. Ya sea en

performance, ritual, cuevas, sistemas simbólicos o prácticas participativas, el arte opera mediante la configuración de condiciones experienciales más que mediante la producción de objetos aislados. Estas configuraciones organizan atención, percepción, relación y significado dentro de encuentros que se despliegan en el tiempo.

Esta estructura puede resumirse como secuencia:

Configuración — se disponen condiciones: materiales, espacio, tiempo, roles y claves simbólicas se organizan en un sistema capaz de modelar experiencia. El configurador puede ser individual o colectivo, y el sistema puede ser estable o de final abierto.

Encuentro — participantes se relacionan con la configuración. La atención se guía, se despliegan relaciones sensoriales y sociales, y la percepción queda estructurada por condiciones dadas. La obra existe en esta activación y no en un componente aislado.

Transformación — pueden ocurrir desplazamientos perceptivos, emocionales, cognitivos o relacionales. Estas transformaciones pueden ser sutiles o pronunciadas, temporales o duraderas. No están garantizadas, pero permanecen posibles dentro del campo configurado.

Remanentes — tras el encuentro persisten huellas. Pueden incluir objetos, grabaciones, documentación, memorias o prácticas alteradas. El remanente no preserva la experiencia original, pero transporta elementos capaces de reactivación.

Reactivación — los remanentes ingresan en nuevos contextos y producen más encuentros. Cada activación difiere de la anterior, aunque permanece genealógicamente vinculada. La obra se despliega en el tiempo como linaje de experiencias.

Este modelo acomoda tanto prácticas objetuales como efímeras. Una pintura funciona como remanente capaz de activar encuentros; una performance puede dejar solo memoria; un sistema simbólico puede estabilizar marcos interpretativos por generaciones. En cada caso, la obra no reside únicamente en el artefacto sino en el proceso experiencial que habilita.

El modelo también incorpora autoría distribuida. La configuración puede iniciarla un creador, pero encuentro y transformación dependen de participantes, contexto e interpretación. La obra emerge por interacción y no por control unilateral. Variabilidad e incertidumbre son rasgos estructurales, no desviaciones.

Visto así, el arte se vuelve un dominio dentro de una tendencia humana más amplia: modelar deliberadamente la experiencia. De cuevas prehistóricas a sistemas participativos contemporáneos, los humanos disponen repetidamente entornos —luz y oscuridad, ritmo y movimiento, símbolo y relación— para producir transformaciones memorables. Estas configuraciones difieren en propósito y forma, pero comparten una

lógica común: la experiencia se estructura, se activa y se extiende mediante huellas.

Entender el arte con este modelo no elimina la ambigüedad. Más bien, ofrece un marco flexible para analizar prácticas que operan más allá de definiciones centradas en objetos. El arte deja de ser una categoría fija y tampoco se disuelve por completo: pasa a ser una región de actividad caracterizada por la configuración deliberada de condiciones experienciales y por las transformaciones que le siguen.

Conclusión

Visto desde este lente, el arte aparece menos como una categoría de objetos y más como una estrategia humana recurrente: la configuración deliberada de condiciones que estructuran encuentro y habilitan transformación. A través de performance, ritual, sistemas simbólicos y entornos participativos, la obra emerge no como artefacto fijo, sino como relación dinámica entre configuración y experiencia. Los objetos, cuando existen, funcionan como remanentes: huellas capaces de reactivar encuentros en el tiempo.

Esta perspectiva también reencuadra autoría y persistencia. La práctica artística se distribuye entre participantes, contextos e interpretaciones, mientras las obras perduran como linajes de reactivación más que como identidades estables. Los sistemas de modelado cultural extienden aún más esta lógica, mostrando cómo marcos simbólicos pueden orientar percepción a escala colectiva. En cada caso, el arte opera modelando cómo se organiza la experiencia en vez de entregar significados fijos.

El modelo aquí propuesto —configuración, encuentro, transformación, remanentes y reactivación— no pretende definir universalmente el arte. Más bien, ofrece una forma de conectar prácticas que suelen tratarse por separado: cuevas y performance, ritual e instalación, sistemas simbólicos y entornos participativos. Lo que las une no es medio ni estilo, sino la modelación deliberada de condiciones experienciales.

Bajo esta mirada, la historia del arte pasa a formar parte de una historia más amplia sobre cómo los humanos diseñan experiencias que importan. Desde entornos de tiempo profundo iluminados por fuego hasta sistemas contemporáneos modelados por código y participación, estas configuraciones siguen generando encuentros que reorganizan percepción, relación y significado. El arte persiste no principalmente como objeto, sino como proceso que estructura el despliegue de la experiencia.

Referencias

Teoría del arte

Berger, Peter L., and Thomas Luckmann. *The Social Construction of Reality*. Anchor Books,

1966\.

<https://allanmccollum.net/allanmcnyc/peterberger.html>

Danto, Arthur. "The Artworld." *Journal of Philosophy* 61, no. 19 (1964): 571–584.

<https://www.helsinki.fi/assets/drupal/2024-03/Danto-Artworld-1964.pdf>

Dewey, John. *Art as Experience*. 1934\.

<https://ia902908.us.archive.org/28/items/deweyjohnartasanexperience/>

Foster, Hal. "An Archival Impulse." *October* 110 (2004): 3–22.

[https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/74844/Foster_An_Archival_Impulse.pdf](https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/74844/Foster_An_Archival_Impulse.pdf)

Foucault, Michel. "What Is an Author?" (1969).

<https://foucault.info/documents/foucault.authorFunction.en/>

Goodman, Nelson. *Languages of Art*. Hackett, 1976\.

<https://plato.stanford.edu/archives/win2015/entries/goodman-aesthetics/>

Kristeller, Paul Oskar. "The Modern System of the Arts." *Journal of the History of Ideas* (1951).

[<https://homepages.uc.edu/~martinj/Ideal%20University/3.%20The%20Fine%20Arts/Kristeller%20-%20Mod>

LaBelle, Brandon. *Acoustic Territories*. Continuum, 2010\.

[https://brandonlabelle.net/wp-content/uploads/2020/08/LaBelle_Acoustic_Territories_second.pdf](https://brandonlabelle.net/wp-content/uploads/2020/08/LaBelle_Acoustic_Territories_second.pdf)

Voegelin, Salomé. *Listening to Noise and Silence*. Continuum, 2010\.

[https://alejandroquinteros.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/02/listening_to_noise_and_silence/

Modelado cultural / cognición

Holland, Dorothy, and Naomi Quinn. *Cultural Models in Language and Thought*. Cambridge University Press, 1987\.

[<https://ngc.digitallibrary.co.in/bitstream/123456789/179/1/Cultural%20Models%20in%20Language%20and%20Thought.pdf>

Hutchins, Edwin. *Cognition in the Wild*. MIT Press, 1995\.

<https://www.ida.liu.se/~nilda08/CST-papers/Hutchins.pdf>

Star, Susan Leigh, and James Griesemer. "Institutional Ecology and Boundary Objects." *Social Studies of Science* (1989).

[https://criticalmanagement.uniud.it/fileadmin/user_upload/documents/Star_Griesemer_1989.pdf](https://criticalmanagement.uniud.it/fileadmin/user_upload/documents/Star_Griesemer_1989.pdf)

Whitehouse, Harvey. *Modes of Religiosity*. AltaMira Press, 2004\.

<https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:936b902a-e15c-4464-af6c-55a03ac9f2f8>

Arqueología, cuevas, experiencia prehistórica

Medina-Alcaide, María Ángeles et al. "Lighting Systems in Paleolithic Caves." PLOS ONE, 2021\.

[<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0250497>](<https://journals.plos.org/plosone>)

Fritz, Carole et al. "Illuminating Paleolithic Art Using Virtual Reality."

[<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352409X23002778>](<https://www.sciencedirect.com/scie>)

Jaubert, Jacques et al. "Cave Acoustics in Prehistory."

<https://pubs.aip.org/asa/jasa/article/142/3/1332>

Aubert, Maxime et al. "Narrative Cave Art in Indonesia." Nature, 2024\.

<https://www.nature.com/articles/s41586-024-07541-7>

Aubert, Maxime et al. "Rock Art from 67,800 Years Ago." Nature, 2025\.

<https://www.nature.com/articles/s41586-025-09968-y>

Performance, documentación, archivo

Auslander, Philip. "The Performativity of Performance Documentation." PAJ, 2006\.

[https://direct.mit.edu/pajj/article/28/3%20\(84\)/1](https://direct.mit.edu/pajj/article/28/3%20(84)/1)

Phelan, Peggy. Unmarked: The Politics of Performance. Routledge, 1993\.

[<https://itzizori.files.wordpress.com/2012/10/phelan-unmarked-excerpt.pdf>](<https://itzizori.files.wordpress.com>)

Schneider, Rebecca. The Archive and the Repertoire. Duke University Press, 2011\.

[<https://read.dukeupress.edu/books/book/849/The-Archive-and-the-RepertoirePerforming-Cultural>](<https://re>)

Créditos

- Autor: Diego Madero Islas
- Escrito: 2025–2026
- Desarrollo lingüístico y editorial: Apoyado mediante un flujo de trabajo editorial asistido por IA.
- Primera publicación: Publicado en la sección de escritura del repositorio del sitio web de Diego Madero.
- Licencia: CC BY-NC-SA 4.0

Cita sugerida

Madero Islas, Diego. El arte como experiencia diseñada o ingenierizada: Proceso,

performance, remanentes y modelado cultural a lo largo de la historia humana. Diego Madero Website, 2026.

Autor

Diego Madero Islas es un artista-investigador que trabaja entre sonido, software, escritura e infraestructura material como dominios de una práctica interconectada.