

MORFOGÉNESIS

Hacia una morfogénesis del sujeto

"¿Qué debe seguir siendo impronunciable para que los regímenes discursivos contemporáneos continúen ejerciendo su poder?... un sujeto que habla en la frontera de la inteligibilidad corre el riesgo de redibujar la frontera entre lo que es y no es pronunciable, el riesgo de ser expulsado al reino de lo impronunciable."

Judith Butler, *Excitable Speech*

Morfogénesis es una performance de danza interactiva, electroacústica, vídeo y arquitectura virtual generativa en la que el cuerpo amplificado (posthumano) se replantea en un contexto híbrido de la representación y el lenguaje, en el que la forma, la materia, el cuerpo, emerge como un proceso permanente de concreción y desconcreción, de oscilación en la frontera de la inteligibilidad, un cuerpo "que asume el riesgo de redefinir la frontera entre lo que es y no es pronunciable, el riesgo de ser expulsado al reino de lo impronunciable" .

Morfogénesis es un concepto que se utiliza en biología para identificar los procesos de formación de los órganos en los organismos que nacen.

La performance Morfogénesis va más allá de los dispositivos performativos del discurso *queer*. El cuerpo, la materia es un proceso de la representación, de escritura y sedimentación multidimensional. Se explora el proceso de trans-formación del lenguaje como *formación e hibridación*, no como *citación y parodia*, en un entramado multidimensional de procesos de significación en los que la obra, el lenguaje, el autor, el espacio, el público, el (inter-)actor, el sujeto... son el proceso de formación de un instrumento, un hyperinstrumento, un metacuerpo que se constituye como metalenguaje y metarrepresentación. Así pues Morfogénesis es una performance de la representación, va más allá de los planteamientos de la metaformance porque ya no se trata de un cuerpo-interfaz material desplazado en la imagen-acción, sino de un cuerpo-interfaz que se cuestiona los procesos de la representación y los lenguajes que lo constituyen. El *Metacuerpo* es una redefinición del posthumano como proceso fronterizo de la representación y el lenguaje. A diferencia del *cibersistema* de Stelarc y del *cyborg* de Donna Haraway, el metacuerpo se inscribe en un concepto y una tradición instrumental (en el sentido musical) y de escritura, no se basa en una transformación de "la corporalidad" como materia sino que cuestiona en primer lugar los procesos por los que esa corporalidad se constituye.

En una era en la que el poder se ha trasladado en gran parte a los mecanismos implícitos de los medios de comunicación, la mercadotecnia y la producción tecnológica, se plantea el advenimiento de nuevas formas de pensamiento y de política: de la tecnología, la comunicación y la representación. Los mecanismos de poder en las sociedades neoliberales son en su mayoría implícitos y su estela puede rastrearse en las estructuras logocéntricas y las relaciones entre lenguaje, corporalidad y tecnología. ¿Cómo se articulan los modelos tecnológicos, el software, el hardware, los medios de comunicación y representación, en relación con los modelos de lenguaje y escritura, con las categorías de corporalidad y el discurso logocéntrico? ¿Qué relación hay entre los mecanismos de poder implícito de la industria neoliberal y determinados modelos de representación y lenguaje? La programación es una forma de escritura, la tecnología produce formas de representación, el hardware reproduce categorías de corporalidad reduccionistas (antes que amplificadoras). Estas y otras cuestiones se plantean en Morfogénesis.

En este proyecto se estudian las implicaciones profundas que el contexto tecnológico tiene en la transformación de las disciplinas artísticas, los procesos de significación y la representación; así como la forma en que el arte es un lugar estratégico desde el que plantear reformulaciones de la tecnología y por ende de los modelos culturales. Si los mecanismos de poder implícito se fundamentan en un sistema logocéntrico de estructuras, lenguajes y representaciones existe la posibilidad de generar modelos de lenguaje, comunicación y representación que no están sujetos a este esquema. Morfogénesis explora territorios fronterizos de la representación, allí donde uno se pregunta si aquello que se ve o se escucha es o no es un cuerpo, y esa duda es la oscilación del propio sujeto que cede donde el umbral de la representación no es ya "pantalla total" sino pura transparencia, reflejos fragmentados de múltiples espejos que se miran, abismo sin final. Los paisajes del reverso hablan en la frontera de lo pronunciable y articulan nuevos territorios posibles del lenguaje y la representación.

Morfogénesis explora la posibilidad de generar metalenguajes, o lenguajes de lenguajes, en el contexto de sistemas interactivos: establecer asociaciones *abiertas* entre lo corporal, lo sonoro, lo visual, lo espacial, y lo textual, planteando una nueva convergencia de danza, música, imagen, arquitectura y texto. Es esta particular convergencia la que sitúa la pieza en el ámbito de la performance: una performance del lenguaje, la escritura y la representación. En las fronteras mediadas tecnológicamente se generan así nuevos procesos, lenguajes y escrituras. Utilizando elementos de comunicación no verbal, como el movimiento (kinesística) y los sonidos no articulados (paralenguaje), la recontextualización de los elementos, desprovistos de su marco habitual de inteligibilidad, conduce a nuevas percepciones y significados posibles. Morfogénesis es una metáfora del modelo metalingüístico, un atisbo, acaso su único ser posible. Pero Morfogénesis no es un estudio "científico" del lenguaje y la representación, más bien se trata de una expresión de todo exceso en el lenguaje.

Morfogénesis es también una voz de alerta hacia todos aquellos proyectos que asumen la tecnología dada, sin poner en cuestión los mecanismos discursivos que la circunscriben dándole forma; hacia todos aquellos proyectos que asumen el imperativo de reproducir modelos de mundo (Inteligencia Artificial, Realidad Virtual) cuando todo modelo es interfaz y representación, siempre incompleta, cuando los modelos de inteligencia que la informática reproduce tienden claramente a reafirmar un esquema logocéntrico y reduccionista. El arte por el contrario puede -y debe- ser el no-lugar radical desde el que reformular la tecnología y el discurso, los modelos de conocimiento, lenguaje y consciencia, desde un reverso crítico y cambiante, reformulando los modelos de representación del discurso científico, que se desprovee así definitivamente de toda noción absoluta de verdad.

Cualquier proyecto de democracia radical debería pasar por un análisis multidimensional de la representación y de sus vínculos implícitos con la tecnología. Las nuevas tecnologías plantean un doble desafío: la crítica de su uso y constitución como instrumentos implícitos de control y el uso y la producción de tecnologías que no puedan ser asimiladas por el sistema de poder implícito. Un anticuerpo que nunca se concrete, un cuerpo de órganos cambiantes, un metacuerpo.

Procesos

En Morfogénesis la obra no puede separarse del instrumento que la constituye, formado por el software y el hardware, el bailarín o performer y el espacio interactivo. El proceso de formación del instrumento electrónico fue paralelo a su experimentación directa en los ensayos y a la construcción de la obra, partiendo de una plataforma flexible y abierta que ofrecía muchas posibilidades para la experimentación. El trabajo aborda primero de forma separada el estudio del movimiento, la programación, el sonido y la imagen para luego trabajar en sus interrelaciones. El proceso es enteramente nuevo, ya que se ubica en las fronteras entre disciplinas. En un sentido estricto Morfogénesis, como hyperinstrumento, es un proceso de desarrollo permanente. Por eso mismo el estado actual de la programación es necesariamente una etapa de paso hacia desarrollos futuros, donde el sistema se enriquecerá a medida que los materiales, estructuras y lenguajes generados alcancen una mayor diferenciación. En Morfogénesis el proceso de formación del instrumento es el proceso de formación de lenguajes y metalenguajes, se trata pues de un proceso de sedimentación que puede o no conducir a una escritura y que replantea los procesos de improvisación como actos de lenguaje.

El Plano Corporal

Se trataba de abstraer el movimiento y de invertir la relación habitual con los planos sonoros y visuales. El cuerpo genera ahora los otros elementos al tiempo que se realimenta del entorno. Se desarrollaron muchos ejercicios de improvisación explorando los límites del movimiento, su significado y su percepción, cuestionando clichés de la danza contemporánea, abriendo el movimiento a un espectro mucho más amplio de matices y lenguajes posible, abriendo la "escucha" del cuerpo. Luego se trabajó la emisión de sonidos con el movimiento y finalmente se incorporaron los parámetros de interacción. Las improvisaciones sedimentaron en materiales muy diversos que se articulan a lo largo de la performance.

El Plano Espacial

Espacios visuales (3D) y espacios sonoros: he aquí dos ejes vertebradores de la performance, la relación entre el cuerpo y los espacios que proyecta, fluidos y cambiantes, espacios que le exceden.

El Plano Sonoro

En el aspecto sonoro, siguiendo la línea de la anterior pieza y el concepto de cuerpo amplificado y posthumano, se trataba de vincular los distintos tipos de sonidos del cuerpo, desde el lenguaje hablado, pasando por elementos paralingüísticos, hasta otros tipos de sonidos, abarcando todo el espectro de sonidos corporales posibles, integrándolos a través del procesado en un paisaje sonoro abstracto con reminiscencias de la materia prima concreta. Los sonidos del cuerpo (gemidos, risas, etc.) al abstraerse y descontextualizarse pierden su significado concreto pero no su expresividad que se torna más ambigua y abierta. También se han utilizado sonidos previamente grabados en un sampler, entre los que hay sonidos instrumentales, sobre todo de percusiones, y también sonido de síntesis. Estos dos últimos no pierden contacto con el tema de la

corporalidad sino que representan su aspecto más abstracto y energético. Hay pues distintos planos de abstracción sonora partiendo de la base del cuerpo.

Uno de los aspectos más significativos en el aspecto sonoro de la obra está en el procesado de la voz de la bailarina, capturada a través de un micrófono inalámbrico, otro es la espacialización interactiva del sonido en cuatro canales a través de tres espacializadores independientes. Todo el sonido se genera en tiempo real de forma interactiva. Los parámetros del movimiento se asocian a cada parámetro de cada uno de los procesos del sonido.

La bailarina emite diferentes tipos de sonido articulados e inarticulados, que han sido estudiados previamente y que a través del procesado se convierten en un paisaje sonoro abstracto que conserva reminiscencias de los sonidos originales, ahora descontextualizados y transformados. Las otras fuentes incluyen sonidos pregrabados almacenados en un sampler y sonidos de síntesis. Todo ello puede ser dirigido directamente a los espacializadores o bien mandarse primero a la matriz de procesado que incluye un delay, un granulador y un instrumento de síntesis cruzada.

El Plano Visual

La imagen debía abordar al menos cinco cuestiones:

1. la multiplicación del cuerpo y su abstracción a través de la generación de estelas del propio cuerpo en movimiento en tiempo real en las que se generase una relación ambigua, no completamente clara, entre cuerpo e imagen procesada, convirtiendo el cuerpo en un cuadro abstracto en movimiento en el que ocasionalmente se reconoce la forma del cuerpo y el diálogo que establece consigo mismo.
2. La interacción con imágenes abstractas pregrabadas, generando un diálogo entre el movimiento del bailarín y una imagen pictórica en movimiento, una relación orgánica basada en relaciones abstractas de parámetros de velocidad y color o luminancia, por ejemplo.
3. La interacción con imágenes concretas, utilizándose fragmentos del cuerpo en movimiento, imágenes casi abstractas que se procesan a través del movimiento, un instrumento de cine interactivo y generativo. La exploración de la imagen abstracta tiene el fin de explorar parámetros básicos de interacción entre el movimiento y la imagen, como el color y la iluminación que constituyen el núcleo expresivo de la imagen y no un efecto superficial. En el caso del uso de imágenes concretas, la deformación y transformación de la imagen hacia lo abstracto se centra en los aspectos formales de la imagen y en las transiciones entre lo concreto y lo abstracto, que son uno de los "temas" fundamentales de la obra.
4. La generación de estructuras y espacios tridimensionales fluidos en evolución permanente, de carácter pictoricista, con transiciones y disoluciones entre la forma definida y los volúmenes del espacio, las esculturas virtuales y la materia pictórica. En materia de arquitectura virtual el concepto busca el vínculo entre el movimiento y el espacio que este proyecta a su alrededor, el estudio del movimiento en términos de parámetros abstractos y multidireccionales del espacio, el color, la textura, la densidad, etc. En el caso de la imagen en 3D el objetivo inicial era la generación algorítmica de estructuras complejas que evolucionasen en relación con el movimiento, como una proyección del mismo, dando lugar a estructuras nuevas. El actual desarrollo plantea un

primer acercamiento a esta meta si bien el resultado visual es acorde con los resultados que se buscaban. De nuevo se trataba de obtener un instrumento versátil que pudiesemos modelar y ajustar durante el proceso de trabajo y que ofreciese un amplio horizonte de posibilidades.

5. Las proyecciones sobre el cuerpo y la fusión entre el cuerpo y la imagen proyectada. Se buscaba para ello la mayor integración posible entre la bailarina y la imagen proyectada, lo que se resolvió con una pantalla transparente situada delante de la bailarina sobre la que se proyecta la imagen, quedando la bailarina velada por esta y como inmersa dentro de ella, contribuyendo esto a la abstracción de la forma del cuerpo sobre el escenario, acentuada por una iluminación tenue.

El Plano Textual

El cuerpo excede retóricamente el acto de lenguaje que realiza.

Judith Butler, *Excitable Speech*

Morfogénesis plantea una escritura proustiana de hilos abiertos, de múltiples planos inconclusos, una recherche multidimensional.

Los textos que se utilizan en Morfogénesis, *Fragmentos del Cuerpo*, son fragmentos de poemas de Jaime del Val, resonancias concentradas de palabras e imágenes que constituyen una de las capas de la performance y del proceso. En ellos el cuerpo aparece como un umbral entre el ser-presente y la ausencia, sin mediación entre ambos, porque es ambos en cada momento, un cuerpo metafórico, un cuerpo-elemento-sensación.

Los fragmentos de poemas y conceptos que subyacen a la performance se encuentran entre la materia prima sonora, en el sampler y en los sonidos que emite la bailarina. Los elementos de lenguaje hablado son fragmentos de poemas, incomprensibles la mayor parte del tiempo en su aspecto semántico pero conservando reminiscencias de los sonidos constitutivos de las palabras. Los fragmentos se han empleado a su vez en el proceso como base de improvisaciones, generando materiales de la coreografía y son un hilo metafórico para delinear las estructuras de la pieza. No se estudia la diferencia entre planos de inteligibilidad, entre la palabra en su aspecto semántico, la palabra procesada como objeto sonoro con reminiscencias del paralenguaje y la pura abstracción sonora, sino más bien las transiciones entre los diferentes planos, la manera en que ninguno puede ser nunca completo, la medida en que todo es frontera y en esa frontera el lenguaje se constituye a cada momento. A las reiteraciones y citas se suman ahora otros procesos que tienen que ver con el exceso del lenguaje, su afuera y su frontera.

Morfogénesis forma parte de **Cuerpos Frontera - Metacuerpo**, iniciativas del Proyecto REVERSO que estudian las relaciones entre cuerpo, arte y tecnología para el desarrollo de un modelo de comunicación metaliguístico que se plantea en colaboración con la Universidad Politécnica de Madrid, entre otras instituciones, en el marco de un proyecto europeo. Se plantean a su vez numerosos desarrollos futuros para la performance, como el uso de sensores y la conexión en red y su implementación en forma de instalación interactiva e intervención en el espacio público.

