

Metacuerpo - Hacia una morfogénesis del sujeto

Modelo abierto de comunicación *bodynet* (para cuerpos conectados en red)
y economía política del arte digital

JAIME DEL VAL – INSTITUTO REVERSO

Congreso Internacional **Ciberart** Bilbao 2004
Sala de Proyectos Artísticos

1. INTRODUCCIÓN

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.

En este artículo nos centraremos en los fundamentos teóricos del proyecto aportando apenas un esbozo de su realización. El proyecto se plantea sobre la base de los desarrollos hechos para la performance *Morfogénesis*, de danza interactiva, electroacústica, vídeo y arquitectura virtual generativa, sobre la que hay un artículo específico en esta publicación; y se enmarca en las iniciativas *Cuerpos Frontera* y *Metacuerpo* del [Instituto REVERSO](#), que estudian las relaciones entre arte, tecnología, teoría crítica postestructuralista y políticas radicales, con especial atención en el estudio de los mecanismos de poder implícito y su articulación tecnológica.

Se planteará un modelo experimental de comunicación multimodal (multisensorial) en el que los usuarios se comunicarán entre sí e interactuarán con los espacios virtuales inmersivos utilizando interfaces corporales para el envío y la recepción de datos a través de la red, un proyecto de *Body-net* en el que se redefine el significado de la corporalidad en la comunicación, así como las relaciones entre lenguajes no verbales. La captura de datos del cuerpo y el movimiento, que se realizará a través de visión artificial e interfaces de sensores, servirá tanto para la comunicación entre usuarios como para su interacción en el entorno virtual inmersivo al que cada comunidad de usuarios esté conectada, con implementación en forma de instalaciones, performances, intervenciones en el espacio y *wearables*.

2. CONCEPTO

2.1. Modelos abiertos de comunicación

Metacuerpo parte de una idea básica: Abrir la comunicación y producir nuevas vías de expresión y relación, nuevas formas de lenguaje y representación, que no impliquen solamente

obligar a los términos de la modernidad a incluir aquello que ha tradicionalmente excluido... sino la admisión de un sentido de diferencia y futuro en la modernidad que plantee un futuro desconocido, una modernidad en la que los términos de su funcionamiento no puedan predecirse, que asuma un futuro político imposible de anticipar; y esta será una política al mismo tiempo de esperanza y de ansiedad, lo que Foucault llamó "políticas de la incomodidad". (1)

Los modelos abiertos de comunicación serán aquellos que no circunscriben a priori un sistema cerrado de relaciones significado-significante. En este artículo proponemos que en el

ámbito musical, plástico, de la danza, se han elaborado parciamente tales modelos abiertos. En un concierto, por ejemplo, el público no está constreñido a leer significados precisos en la música que escucha, aun cuando existan parámetros y criterios contextuales de escucha e interpretación; sino que existe un cierto grado de apertura en el concepto de comunicación. Esto no quiere decir que *cualquiera* pueda extraer significados coherentes de ese acto de comunicación, lo que plantearía un concepto universalista del arte. Ese conjunto de significados posibles se ubica en un contexto determinado, sin embargo esta territorialización aun siendo poderosa no es inflexible, se trata de un contexto abierto de signos, más que de un diccionario estricto de significados.

Pero más allá de esto en el siglo veinte los lenguajes artísticos han experimentado una evolución extrema de sus gramáticas y morfologías, que ha producido una apertura de las mismas. La “gramática” musical, por ejemplo, ha abierto radicalmente sus parámetros y gramáticas posibles. Algo similar puede decirse de la danza, la arquitectura y las artes visuales. Ahora pueden establecerse nuevos tipos de relaciones entre los lenguajes, desarrollando formas de comunicación nuevas e híbridas en el contexto de las nuevas tecnologías.

A su vez la *comunicación no verbal*, como campo de estudio, plantea un conjunto de modelos más o menos abiertos que ponen de manifiesto el limitado y difuso lugar que ocupa lo verbal en cualquier acto de comunicación interpersonal.

...el cuerpo no es solamente la sedimentación de actos de habla por los que se ha constituido. Si esa constitución falla ... entonces algo excede la interpelación y este exceso es vivido como el afuera de la inteligibilidad. ... el cuerpo excede retóricamente el acto de habla que lleva a cabo.(2)

La voluntad occidental de formalización de la realidad ha llevado a una derivación ultraracionalista que sitúa lo verbal en un lugar preferencial: el sujeto es viable como tal en la medida en que gobierne las estructuras del lenguaje. Acaso en esos otros “lenguajes”, que abren el espectro de lo no verbal al infinito, se insinúan estructuras muy diferentes, no menos complejas, pero que seguramente van más allá de, o sencillamente no tienen nada que ver con nuestro *Logos*. La vida escapa permanentemente a la formalización, sin embargo el discurso reinventa también de forma permanente sus estrategias para capturarla.

Un modelo abierto debe flexibilizar los términos de la comunicación, radicalizar su posible articulación democrática. Las tenues variantes de los contextos están presentes en la comunicación verbal, pero habitualmente se pasan por alto. Es entonces cuando se induce a equívoco en la comunicación: cuando se da por sentado que el significado del lenguaje es único pero este significado falla al verse expuesto a contextos en los que varía de hecho. En el sistema de comunicación que proponemos, que llamaremos *metalingüístico*, se asumen las variaciones pequeñas y grandes que el contexto produce en la significación. Se trata por tanto de producir formas de comunicación que no excluyan estas variaciones de significado sino que las exploten, a fin de enriquecer la propia comunicación con los matices que cada contexto puede aportar. Formas de comunicación que se ajusten a la pluralidad esencialmente dinámica e inabarcable de “la realidad”. En lugar del aprendizaje concreto de los signos de un lenguaje, como requiere el lenguaje verbal, proponemos una forma de aprendizaje relativa al contexto y su multiplicidad, su complejidad de signos abiertos.

Un Metalenguaje (3) es un “lenguaje de lenguajes” pero su configuración y su estructura no es fija, puede estar constituido por un número indeterminado de lenguajes que en cada sistema concreto de relaciones producen un metalenguaje nuevo. Así el metalenguaje no es solo la suma de lenguajes, sino que a través de la hibridación resulta en una “creación de lenguaje”.

A su vez, dado que el cuerpo mismo es efecto y exceso de la red multidimensional de procesos de significación y dado que la corporalidad y su configuración como fundamento del sujeto se pone en cuestión en este proceso, el contexto de aplicación y desarrollo del metalenguaje es el *metacuerpo*. Por metacuerpo entenderemos no solo el cuerpo o conjunto de cuerpos conectados que constituyen un metalenguaje determinado sino también el proceso por

el que el cuerpo se significa: un cuerpo-proceso en el umbral de la representación.

2.2. *Metacomunicación*

Metacomunicación no quiere decir comunicación que lo abarca todo, sino comunicación abierta, comunicación que incorpora y reconoce explícitamente su aspecto inabarcable, la forma en que cada acto de comunicación es un proceso de traducción siempre incompleto, que reconoce su incompletitud, que se abre a su exceso, a su afuera, sin voluntad de circunscribirlo. No se trata pues de incorporar “todos los espectros posibles” de la comunicación, sino de abrirse a un horizonte inabarcable de la comunicación.

Pues hay una "afuera" del discurso, pero no se trata de un "afuera" absoluto, un lugar ontológico que circunscribe las fronteras del discurso; como "afuera" constitutivo es aquello que solo puede pensarse - si esto es posible- en relación al discurso, como su inestable frontera.(4)

Metacomunicación como metarrepresentación: es la comunicación que se estudia y se produce como estudio de los procesos por los que ella misma se constituye. Proceso metaconstruccionista, consciente de la contingencia, la contextualidad y la imposibilidad de toda categoría de ser aprehendida por completo o de forma permanente.

La representación se produce en un entramado multidimensional de procesos de significación (visuales, sonoros, gestuales, etc.). En el contexto de los sistemas interactivos es posible cuestionar y reformular estos procesos de conflicto y roce, de realimentación e hibridación.

2.3. *METAWARE: más allá del posthumano. Cuerpo-(hyper)instrumento-interfaz*

El Proyecto se posiciona de una forma crítica hacia determinadas articulaciones del cuerpo amplificado y posthumano, así como hacia las posturas tecnopositivistas que favorecen a priori toda idea de conectividad. Umbrales plantea la necesidad de revisar los presupuestos actuales de la estética digital desde un paradigma crítico que cuestione las arquitecturas tecnológicas contemporáneas en tanto que mecanismos de poder implícito de una sociedad tardocapitalista y un discurso falocéntrico(5).

El proyecto se inscribe de forma problemática en el concepto de *metaformace*, propuesto por Claudia Giannetti en 1994(6) para definir los procesos de la performance multimedia ejemplificados en el artista Stelarc, entre otros. La metaformace está vinculada, en términos de Giannetti, a una derivación espectacular y virtuosista de la performance en la que el cuerpo-interfaz ocupa el centro del proceso, pero desplazado paradójicamente en tanto que imagen-acción. En un texto posterior(7), Giannetti apuesta sin embargo por la metaformace como un *proceso* abierto a la idea más prometedora de un “sujeto-proyecto” apuntada por Vilem Schlusser.

A su vez Stelarc, artista paradigmático de la amplificación corporal, propone el concepto de *cibersistema* para describir cuerpos híbridos, *cyborgs*, que respondan a las necesidades de adaptación a los sistemas de información contemporáneos. El concepto de cuerpo obsoleto planteado por Stelarc está confinado a determinadas formas de representación materialistas del cuerpo. Allí donde la interfaz “en sí misma” deviene el centro de atención, desplazando toda noción de *lenguaje*, se



Fig. 1. Fotografía de la serie *Morfogénesis. Cuerpos -Frontera*

asume una representación del cuerpo determinada, objetiva, material, que habla “por sí misma”: no se cuestionan las fronteras del cuerpo en tanto que representación.

Proponemos el concepto de *metacuerpo* para describir una articulación ulterior de la metaformance. El metacuerpo es un cuerpo-representación, un cuerpo-frontera que se redefine de forma permanente en la encrucijada de procesos de significación que lo constituyen, y en su exceso, su *afuera constitutivo*. Se plantea así un giro copernicano de la concepción de la interfaz. No estamos ya ante una interfaz *física*, un “cuerpo sin más” que es resultado, efecto y exceso de determinados procesos de la representación, sino que ante nosotros se dibuja oscilante una interfaz-lenguaje que cuestiona los mismos procesos de la representación por los que puede ser inteligible en tanto que interfaz, en tanto que cuerpo.

A diferencia del ciberistema de Stelarc, el metacuerpo se inscribe en un concepto y una tradición *instrumental* (en el sentido musical) y de escritura. La metáfora del instrumento nos permite redimensionar tanto el cuerpo y la prótesis como la interfaz, en términos de escritura y lenguaje. El *Metaware* será esa tecnología-lenguaje en transformación permanente.

2.4. Morfogénesis

La *morfogénesis*(8) de la representación es un proceso multidimensional y abierto en el que la frontera entre la forma y la no-forma, lo abstracto y lo concreto, lo inteligible y lo ininteligible, el afuera y el adentro del discurso, no es una delgada línea sino una ancha zona de negociación que se desplaza permanentemente generando siempre nuevos territorios de la representación y nuevas zonas de exclusión de lo representable.

El proceso que estudia la constitución misma de la representación sería la *metarrepresentación* y el “cuerpo” que se hace y se deshace en esa frontera, sería un metacuerpo y un *cuerpo-frontera*.

No estamos ya ante el juego postmoderno de significantes sino que hemos ido más allá, hemos dado el paso a la tierra incógnita en la que significantes y significados se dibujan y redibujan en sus posibilidades inciertas. El *significante-frontera* es aquel que se abre a múltiples significados posibles, potenciando el carácter inabarcable, contingente e impredecible, la traducción siempre incompleta de todo acto de comunicación. En la representación, el cuerpo-frontera es aquel que oscila entre lo inteligible y lo ininteligible, entre lo abstracto y lo concreto, potenciando la incerteza de toda materialización, de toda forma. (Fig. 1-3)

2.5. Post-queer

¿Qué consecuencias tiene esta formulación para los modelos de resistencia postidentitarios del discurso y las políticas *queer*(9), basados de reapropiaciones del cuerpo, el género y la



Fig. 2. Fotografía de la serie *Morfogénesis. Cuerpos – Frontera*



Fig. 3. Fotografía de la serie *Morfogénesis. Cuerpos -Frontera*

sexualidad desde operaciones de citación performativa(10) y la parodia? ¿Qué registros políticos se abren con el nuevo paradigma de la metarrepresentación?

La morfogénesis debe proponer todo un registro nuevo de operaciones de transformación de los lenguajes que va mucho más allá de la citación paródica y performativa asociada al paradigma posmoderno. No se trata sin embargo del retorno a una modernidad estructuralista, muy al contrario el giro morfogenético es un paso hacia un territorio esencialmente innominado, hacia los «comienzos que no tienen fin». (11)

2.6. Tekhnè política... Tecnologías del cuerpo... Tecnopoder...Anticuerpos

¿Qué debe seguir siendo impronunciable para que los regímenes discursivos contemporáneos continúen ejerciendo su poder?...La censura implícita produce regímenes discursivos a través de la producción de lo impronunciable. Un sujeto que habla en la frontera de lo pronunciable asume el riesgo de redibujar la distinción entre lo que es y lo que no es pronunciable, el riesgo de ser expulsado al reino de lo impronunciable...No hay oposición posible a las líneas trazadas por la exclusión salvo redibujando esas líneas...(12)

Las discusiones habituales sobre las relaciones entre arte y tecnología parecen pasar por alto un hecho relevante: que las relaciones implícitas entre la una y la otra van más allá del medio que sirve al fin (la tecnología como medio que sirve al arte) y que las difusas fronteras entre uno y otro término se inscriben en un procesos netamente constitutivos de relaciones de poder: La tecnología es productora y producto de representaciones y lenguajes, de formas y categorías del discurso.

Si intentamos releer el término griego *Technè*, en el que parecen estar unidos aspectos de lo que hoy llamamos arte y aspectos de lo que hoy llamamos tecnología, podemos dar un primer paso hacia la recuperación de la relación inmanente que regula esa frontera difusa. Sin embargo para entender más profundamente sus implicaciones no podemos sino sumergirnos en los mecanismos del poder implícito del tardocapitalismo y en su genealogía, que atraviesa lo que Foucault llama la sociedad disciplinar y la sociedad de control(13). Si estamos en las postrimerías de esta última, donde la tecnología, implantada perversamente en todos los cuerpos, puede cómodamente reproducir las formas que sirven al sistema tardocapitalista, la tecnología deviene el mecanismo fundamental (y acaso único) de la estandarización que el sistema necesita: estandarización no ya de ideas, sino de formas, de representaciones, de lenguajes. Al biopoder ha sucedido un tecnopoder. Este es el paradigma que proponemos para una redefinición de la economía política del arte.

Hay que ir más allá del discurso del software libre y plantear una crítica inmanente de las representaciones y los lenguajes que se articulan en el contexto de la producción tecnológica: ¿qué categorías de la corporalidad se reproducen en el hardware, qué formas de escritura condicionada social y culturalmente se reproducen en la programación, qué representaciones, qué FORMAS aseguran el fortalecimiento del sistema tardocapitalista a expensas de las *diferencias*?

Características del sistema neoliberal y del tecno-poder:

- Estatus implícito del poder.
- Estandarización y neutralización.
- Despolitización.
- Virtualización y espectacularidad.
- Velocidad y borrado.
- Capacidad de asimilación.
- Unidireccionalidad de la producción tecnológica.

La promesa de los modelos abiertos de comunicación debe leerse como una propuesta explícita de resistencia frente a los fenómenos de estandarización de la sociedad pancapitalista. A diferencia de la sociedad disciplinar, en el tardocapitalismo las formas de dominación son netamente implícitas y operan a través de la *implantación tecnológica*. El nuevo imperio se instaure a través de la *implantación de lenguajes y representaciones*.

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 producción tecnológica, la comunicación y la representación.

Las tecnologías interactivas *permiten* un replanteamiento radical de los procesos de significación y de las arquitecturas tecnológicas, cuestionando los mecanismos implícitos del poder asociados a la representación y el lenguaje, a modelos esencialistas de la identidad y la corporalidad. *Pero la conectividad no es a priori democrática: más bien es el instrumento ideal del poder implícito*. El modelo abierto de comunicación como espacio irreductible, inasimilable -*anticuerpo*- debe ser una resistencia frente a esos procesos de dominación.

Todos somos ya posthumanos(14): es hora pues de formular alternativas radicales a las formas reduccionistas y estandarizadas de reproducción y “amplificación” de los cuerpos en la cultura normativa.

3. DESARROLLO Y APLICACIONES

3.1. El Proyecto ANTICUERPOS - UMBRALES

Partiendo de estos presupuestos y de los desarrollos anteriores realizados para la performance Morfogénesis, se plantea un modelo abierto de comunicación con una primera aproximación en forma de instalación y de red.

En el espacio interactivo se capturan datos del movimiento y otras informaciones del cuerpo de los interactores para interactuar con entornos abstractos inmersivos, generados en tiempo real. El entorno debe actuar como una extensión del cuerpo del interactor, que estará a su vez conectado en red con otros espacios y cuerpos. El conjunto de cuerpos y espacios conectados en red se denominará *Metacuerpo*.

El sistema multimodal incorpora elementos de vídeo, electroacústica, arquitectura virtual e iluminación, así como conceptos de la danza y la performance. El desarrollo propone un análisis de elementos de comunicación no verbal, entre los que destaca el movimiento del cuerpo. Se plantea desarrollar el máximo grado posible de interacción entre el movimiento de los interactores y el entorno virtual. Al mismo tiempo se trata de generar relaciones abiertas y orgánicas con un entorno abstracto, donde habrá aspectos de la interacción más controlados, y otros más impredecibles, que establecerán asociaciones nuevas entre los movimientos del interactor y el entorno visual y sonoro. Esto debe inducir nuevas sensaciones en el interactor, nuevas formas de percibir el propio movimiento, y conducir por ende al descubrimiento de nuevas formas de movimiento y de percepción corporal. A su vez el entorno abstracto multimodal abrirá el espectro conocido de la comunicación verbal a un horizonte inexplorado de comunicación no verbal en el que la mediación tecnológica hace posible establecer relaciones nuevas entre distintos planos.

3.1.1. Módulos y Horizontes de Aplicación

En el desarrollo se plantean en principio tres módulos de aplicación intercambiables: en un

espacio cerrado, en un espacio público abierto y en forma de *wearables*.

Cada instalación podrá estar conectada en red con otras instalaciones, siendo el entorno virtual resultado conjunto de las interacciones que se produzcan en todos los espacios interconectados, a modo de una performance telemática. En fases futuras se planteará la proyección en CAVES, o espacios de inmersión total.

En el segundo módulo de aplicación el modelo de instalación descrito en el punto anterior se implementará como intervención en el espacio público, integrada en el espacio de la ciudad, en el contexto de Reverso del Espacio(15). El espacio interactivo será el lugar desde el que interactuar con sonidos, imágenes y diferentes dispositivos que se extenderán en el cuerpo de la ciudad.

El módulo de *wearables* planteará la interacción directa entre usuarios a través de dispositivos inalámbricos, incorporando elementos de realidad aumentada a través de los dispositivos de visualización.

Finalmente, una parte esencial del proyecto es el trabajo de investigación en torno a modelos multidimensionales y fluidos de representación, el estudio de los procesos de poder implícito, y su formulación en un proyecto de net-art.

Más allá de las aplicaciones artísticas el proyecto tiene un horizonte de futuras aplicaciones sociales como: distintos tipos de discapacidad, arquitectura avanzada, comunicación y educación.

Notas:

1. Butler, Judith: *Implicit Censorship and Discursive Agency*, en *Excitable Speech*, Routledge, New York 1997
2. (idem)
3. Se trata de un concepto de metalenguaje sensiblemente diverso al empleado en lingüística y en informática para definir los lenguajes que describen otros lenguajes. En este caso el metalenguaje está formulado en parte en el sistema informático, como sistema de “traducción” y relación entre planos de significación, como “gramática abierta”, pero contempla todos los aspectos no predecibles que configurarán un metalenguaje en un contexto dado, *no como fenómeno, sino como perspectiva de un interactor*.
4. Butler, Judith: *Bodies that Matter*, Routledge, New York, 1993
5. El falogocentrismo es un término empleado por Jacques Derrida para denotar la relación que existe a priori entre el logocentrismo (o sea la manera en que el discurso occidental privilegia el logos como forma de pensamiento y representación de la realidad, como categoría de verdad y fundamento del sujeto) y el falocentrismo (o sea el anclaje de nuestra cultura en una tradición patriarcal que se articula sobre el orden simbólico del falo). Falo y logos resultan ser todo uno, lo que parece estar de acuerdo con un sector importante de la crítica feminista y *queer*.
6. Giannetti, Claudia: (ed.), *Media Culture*, Barcelona, ACC L’Angelot, 1995
7. Villota, Gabriel (ed.): *Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. Valencia 1997, IVAM.
8. Morfogénesis es un término que se utiliza en biología para denominar los procesos de formación de órganos en los organismos que nacen. Aquí empleamos el término en sentido metafórico para denominar la morfogénesis de la representación como un proceso multidimensional y abierto que se produce en la zona fronteriza entre la concreción y la desconcreción. Se trata de aportar un nuevo paradigma a las teorías que hacen referencia a un “afuera” constitutivo del discurso. Aquí ya no hay adentro y afuera sino solo una frontera en la que se negocia la representación, la concreción, la materialización del cuerpo, de la realidad, del sujeto.
9. *Queer*, que en Inglés significa literalmente “rarito”, es una poderosa injuria destinada a gays, lesbianas y otras formas de identidad sexual minoritaria. El movimiento *Queer*, y la Teoría *Queer*, se apropian del término en los años 90 utilizándolo en primera persona y subvirtiendo así su carácter y su significado en lo que la propia teoría *Queer* denomina una “resignificación subversiva del lenguaje”.
10. La performatividad en el lenguaje fue formulada por J.L.Austin en *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona 1998, Paidós. Los actos performativos, o realizativos del lenguaje son aquellos que producen aquello que dicen. Posteriormente Judith Butler desarrollará la teoría de la performatividad del género,

sentando así las bases de la teoría queer, en el marco de estudios gays y lesbianos.

11. Cita del poema de José Ángel Valente: *No detenerse*.

12. Butler, Judith: 1997 (op. cit)

13. Michel Foucault desarrolla en *La Historia de la Sexualidad* su concepto de poder ubícuo, descentralizado, productivo e implícito y define la emergencia de un *biopoder*, característico de las sociedades de control. Foucault señala el paso de la sociedad disciplinar que operaba a través de instituciones (asociada a la modernidad) hacia una sociedad de control –concepto elaborado también extensamente por Gilles Deleuze- en la que el poder deviene netamente implícito. Toni Negri y Michael Hardt, en su libro *Imperio*, retoman el concepto de biopolítica en el marco de un proyecto que contesta los regímenes imperialistas del pancapitalismo. (Foucault, M. *La Historia de la Sexualidad*, S.XXI Editores, México 1998. Negri, T. y Hardt, M.: *Imperio*, Paidós, Barcelona 2002)

14. Donna Haraway afirma así el discurso ciberfeminista en su Manifiesto Para Cyborgs. Utiliza la metáfora del *cyborg*, el ser mitad biológico mitad tecnológico, para cuestionar esa categoría naturalista del cuerpo como anclaje del sujeto y de la identidad. Haraway, Donna: *Ciencia, Cyborgs y Mujeres – la reinención de la naturaleza*. Madrid 1995, Cátedra

15. Reverso del Espacio es una iniciativa del Instituto REVERSO de intervenciones en el espacio público y reflexión en torno a su articulación.