

METACUERPOS

Estandarización del mundo y resistencias metaformativas

Jaime del Val

www.reverso.org

Publicado en las actas de ARTECH 2006:

- Val, Jaime del. 2006. "Metacuerpos. Estandarización del mundo y resistencias metaformativas" In *Artech 2006 – Terceira conferencia internacional de arte electrónico e digital "Conectando Fronteiras"* - Actas del congreso . Universidad de Vigo.

Abstract --- The article proposes a revision of biopolitical paradigms and seeks to redefine the relations amongst implicit power, communication technologies and the non verbal aspects of communication. A shift of paradigm is proposed which concentrates on the critique of the implicit relations between technology and language, redefining communication and the body as metaformative processes, thus surpassing the textual dimension of the theories of performativity, and opening up a new critical horizon for politics and aesthetics. It follows with a critique of logocentric and technopositivist paradigms of digital culture and reviews the potential site of media art and dance & technology for the production of specific technological models in a context of resistance to implicit mechanisms of standardisation. The article concludes with a description of projects developed in the framework of the Institute REVERSO.

Keywords --- biopolítica - postestructuralismo - comunicación no verbal - cultura digital - danza y tecnología

Expondré una serie de paradigmas críticos de la tecnología, intentando problematizar y definir las relaciones con el ámbito del arte y hacia el final expondré varios de los trabajos desarrollados por mí y el Proyecto REVERSO en este contexto. Intentaré ofrecer una visión crítica, aunque no apocalíptica de la tecnología, trazando varias líneas que permiten situar la relación arte-tecnología en un lugar estratégico de un contexto sociopolítico específico.

Las discusiones habituales sobre las relaciones arte-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 es productora y producto de representaciones y lenguajes, de formas y categorías del pensamiento y del discurso. Si intentamos releer el término griego *Téchne*, en el que parecen estar unidos aspectos de lo que llamamos arte y aspectos de lo que llamamos tecnología, podemos dar un primer paso para entender la articulación de esa frontera difusa. Sin embargo para entender más profundamente sus implicaciones hemos de sumergirnos en los mecanismos del poder implícito y en su genealogía, que atraviesa lo que Foucault llama la sociedad del control.

Partiendo de las nociones foucaultianas de poder descentralizado, ubicuo, productivo e implícito y más concretamente de biopoder; se puede identificar el surgimiento de nuevos mecanismos y tecnologías destinados a la asimilación de los sujetos en un determinado régimen de estandarización, que es el requisito del aparato de producción y consumo neoliberal. No se trata ya del control disciplinario sobre la vida para la producción de un modelo cultural hegemónico sino de la asimilación de la vida en su conjunto en el aparato de consumo y producción. El poder implícito se articula a priori a través de la reproducción de categorías que adquieren un carácter natural y universal, como el género, la sexualidad o la raza, definiendo a priori el marco de lo normativo. El éxito del poder implícito está en el carácter silencioso y oculto de sus mecanismos de reproducción. El poder implícito está en la base de las nuevas, complejas y cambiantes hegemonías que se articulan en un contexto del poder ubicuo y descentralizado.

El otro aspecto determinante del biopoder está en la capacidad de asimilar multiplicidad de formas, diferencias, marginalidades, de modo que parezca que el sistema lo abarca todo, que todo tiene cabida dentro de él. Lo que ocurre a priori es un aplanamiento de las diferencias, que se asimilan parodiándose sus formas y lenguajes, para convertirlos al lenguaje estándar del sistema, por ejemplo un lenguaje del diseño. Cualquier forma (frase, imagen, sonido o gesto) puede convertirse en logo. El efecto es el vaciado real de contenido mientras que aparentemente conserva algo de su significado original, como instrumento de seducción que opera en su superficie.

La proliferación de nuevas tecnologías del cuerpo, que colonizan territorios cada vez más minúsculos y vastos, que formalizan nuevos aspectos de la vida y de la corporalidad está dando lugar a un cambio de paradigma, hacia lo que podríamos llamar el tecnopoder, donde la asimilación de los cuerpos se produce a través de una abrumadora proliferación de tecnologías de la comunicación y el ocio, de software y hardware, que está permitiendo una serialización y estandarización sin precedentes de los cuerpos y los sujetos a través de la implantación de formas específicas de lenguaje, pensamiento, representación y en general de múltiples aspectos de comunicación

no verbal. Un proceso camuflado tras la falsa retórica del progreso, la modernización, la democratización y el aura de la tecnología, ya se trate del high-tech, o del low-tech, aura que encuentra su raíz en la falsa presunción de que la tecnología es una tabula rasa cuando de hecho induce la reproducción implícita y en masa de formas muy específicas. La tecnología incorpora, se construye a través de y a su vez reproduce toda una serie de arquitecturas del discurso, del pensamiento, del lenguaje y del sujeto, del cuerpo.

Señalaré algunos esencialismos de la cultura digital. Está el esencialismo de considerar que lo virtual, entendido como el mundo de representaciones “inmateriales” está reproduciendo la realidad misma. Lo que la realidad virtual reproduce es un determinado modelo de representación, o sea una discretización y formalización de la realidad, generalmente cartesiana y logocéntrica. De hecho el concepto de virtualidad solo tiene sentido en este contexto de simulación de lo real. Hay muchas otras formalizaciones posibles. El problema viene cuando se confunde la formalización de la realidad, con la realidad misma, y se eleva esa particular forma a la categoría de universal y por lo tanto hegemónica. Esto mismo ocurre con la formalización de territorios del cuerpo y de la vida en los campos emergentes de la tecnología.

“No hay que confundir el mapa con el territorio”, dice Ballard en el Imperio del Sol. Podríamos decir también: No hay que confundir la anatomía con el cuerpo, las representaciones con la realidad. Los mapas son reducciones específicas de la realidad. No pueden ser universales. Los territorios desconocidos e inabarcables no solo están en culturas y tiempos remotos o por venir, sino en el interior de nuestra sociedad, a la vuelta de la esquina, o en esta misma sala, en la imposibilidad de traducir de forma definitiva y completa las experiencias y las interpretaciones de los que aquí nos encontramos.

Lo global es una ficción porque confunde el mapa con el territorio, la anatomía con el cuerpo. La virtualización del mundo en la esfera “global” es la estandarización del mundo de acuerdo con un modelo universalista dado.

La globalidad no sería pensable si un concepto de universalidad, sin una voluntad de estandarización de las formas de pensamiento que la hacen posible. La imposibilidad de lo global no solo es por una cuestión cuantitativa, por no poder abarcar todo el territorio, todos los cuerpos, sino esencialmente cualitativa: la imposibilidad de articular un plano universal de comunicación y representación. Las redes llamadas globales son virtualizaciones del territorio y de los cuerpos de acuerdo con un paradigma tecnológico, de pensamiento y de comunicación específico, que produce formalizaciones específicas del cuerpo. Modelos logocéntricos que imponen la retícula cartesiana en nuestro pensamiento y nuestra visión, generando un marco para la estandarización, la asimilación y el aplanamiento de las diferencias.

Sin Embargo: El ciberespacio, genera a su vez nuevas formas de realidad. El mapa deviene territorio, la anatomía deviene cuerpo. Las formalizaciones del cuerpo que produce la tecnología producen formas específicas de corporalidad en serie: las interfaces, el ratón, el teclado, la pantalla plana que simula un escritorio virtual... ¿cual es el lenguaje corporal de interacción? Click, arrastra, pulsa... acciones causa efecto, acciones logocéntricas: qué alejadas de un movimiento en la danza que dispara sus significados potenciales en infinitas direcciones mientras se encarna –por vía de las neuronas espejo- en el que lo contempla.

La industria de HCI, la ropa inteligente, los ambientes inteligentes y la domótica, la inteligencia artificial y las tecnologías del ocio y la comunicación son una gigantesca industria de formalización del cuerpo y sus lenguajes en un contexto de estandarización y de reproducción de modelos logocéntricos.

Es en este contexto donde la inclusión digital y la democratización de medios que supuestamente trae consigo la distribución de nuevas tecnologías puede verse como colonización y asimilación, que actúa sobre todo en el plano implícito de la comunicación no verbal. La diversificación en los usos de la tecnología, la posible democratización, es un residuo que viene siempre a posteriori: a priori está la estandarización.

La característica predominante de los lenguajes audiovisuales en la cultura digital y en buena parte del arte digital es lo que llamaré el lenguaje del efecto: donde predominan la intensidad de los efectos y su capacidad de simulación el contenido carece a menudo de importancia o es en todo caso instrumento del efecto: en la publicidad, el cine y la música comercial, los vídeos musicales... El efecto es el lenguaje de la velocidad, está inscrito en nuestros instrumentos: haz click y el filtro ya está aplicado. La imagen se ha transformado de un solo golpe de acuerdo con el pensamiento de un lenguaje determinado, pongamos de la industria del diseño. La imposibilidad de adaptarse a la rapidez de la transformación tecnológica hace imposible la sedimentación de unos lenguajes, como por ejemplo en la música tradicional con la lenta transformación de los instrumentos acústicos y sus escrituras.

La reproducción de modelos estándar, o sea objetivos y materiales, de mundo, está relacionada con determinadas tecnologías, en particular la cámara: desde la cámara oscura en el siglo XV, hasta la fotográfica, la de cine y la digital, determinados usos y lenguajes de la cámara se han convertido en paradigma de representación objetiva, “realista”, por supuesto cartesiana: estas tecnologías informan y construyen nuestra mirada, que se articula hoy a través de los lenguajes hegemónicos de la cámara, los encuadres que permiten reconocer determinadas formas y representar determinadas narrativas.

Todas las prácticas sociales y culturales producen determinadas formas de articulación de la corporalidad, aunque sea ignorándola, o sea de forma implícita, se trata en todos los casos de tecnologías

del cuerpo. Me centraré en la danza, la música y las artes visuales por la forma en que construyen la corporalidad en un contexto de comunicación, formulando una categoría de cuerpo como instrumento (en términos deleuzianos podríamos hablar de cuerpo sin órganos o cuerpo intensivo). Pero la danza, la música y las artes visuales plantean también formas hiperespecíficas de articulación de aspectos de la comunicación no verbal en forma de lenguajes cuyas estructuras poco o nada tienen que ver con el logos. Sugiero que en estos contextos podemos encontrar metáforas fértiles para la generación de modelos tecnológicos abiertos.

Las teorías del posthumano plantean un cuestionamiento de los límites entre naturaleza y cultura, entre humano y máquina, a través un planteamiento materialista de los límites del cuerpo, siendo el paradigma de su reinención el cyborg. Se trata de un discurso que asume la materialidad del cuerpo sin cuestionar los mecanismos de la representación (la tecnología de la cámara), que hacen posible pensar esta materialidad. Transformar la representación del cuerpo significa por ende transformar el cuerpo. Y ello puede hacerse con una “simple” transformación del uso de la cámara.

En el marco de las políticas del cuerpo desde los años 70 un lugar preeminente lo ocupan los estudios *queer*, en el marco de la teoría gay-lésbica, que cuestionan las categorías de género como construcciones que mantienen su vigencia a través de su reiteración y su naturalización. Judith Butler identifica este proceso como asociado al lenguaje y a la noción de performatividad. El género sería así una parodia sin original, reproducido a través de las palabras que lo constituyen en el lenguaje. Sin embargo, ¿se reproduce la categoría de género solo a través del lenguaje verbal? ¿No ocurre también, incluso sobre todo, a través del lenguaje no verbal? ¿Es la performatividad un paradigma útil para analizar los procesos de significación en el espectro de lo no-verbal? ¿Cuales son los límites de la parodia como herramienta de significación y de resignificación, de reproducción de normas y de subversión?

El aquí y el ahora de cada contexto de comunicación, de cada cruce de consciencias comunicantes, o de cuerpos comunicantes, está abierto a un horizonte siempre impredecible de interpretaciones y significados posibles. Aun en un contexto cultural muy específico, como esta sala y este congreso, cualquier cosa que yo diga estará siendo interpretada con matices muy diferentes por cada uno de vosotros, de ustedes. Estos desplazamientos de significado son la base de la transformación del lenguaje y del pensamiento. La comunicación sería así un proceso multidimensional y abierto no solo por el continuo de planos verbales y no verbales en los que sedimenta, sino por la retícula abierta e inabarcable, impredecible e irreductible de cuerpos comunicantes. Frente al paradigma de la performatividad propongo el de la metaformatividad, para examinar el paisaje emergente y multidimensional de planos de la comunicación no verbales y su sedimentación en lo verbal. Este proceso metaformativo, que se juega en el cuerpo intensivo, en el cuerpo-instrumento,

entendido como campo de fuerzas de la comunicación, tiene lugar en diferentes temporalidades: las inmediatas de la improvisación y las prologadas de la sedimentación.

El término inglés *embodiment* no encuentra una traducción fácil al castellano: según el contexto se podría hablar de encarnación, incorporación, interiorización, o si queremos un neologismo, corporeización. Intenta en todo caso definir los procesos por los que se articula nuestra experiencia como seres encarnados. Como podemos definir la corporeización como encarnación de normas. La reproducción de formas sedimentadas del espectro de lo no verbal. *Disembodiment*, la desencarnación, sería acaso la negatividad, el fallo en la incorporación de normas, pero todo fallo será potencialmente productivo, en todo fallo hay potencial para la emergencia de formas nuevas.

La cuestión es: ¿como se articulan los procesos de encarnación y desencarnación en un contexto tecnológico dado? ¿Como investir la metaformatividad de potencial político? ¿Que campo de estrategias abre en el contexto de la asimilación global?

Una de las problemáticas que se plantean en la industria de HCI es la formalización del cuerpo en el diseño de interfaces. En el contexto de analizar una figura que camina puede haber cierto acuerdo sobre la forma de discretizar el movimiento en pasos, aunque la continuidad del movimiento y los aspectos relativos al premovimiento y la propiocepción hagan de hecho imposible definir con seguridad donde acaba un movimiento y donde empieza otro, pues “el movimiento nunca acaba ni termina, sino que siempre ya ha comenzado”. En un contexto de danza esta dificultad se pone más de manifiesto y las interpretaciones a la hora de discretizar el movimiento serán legión, sin embargo hay formas efectivas de elaborar esta incertidumbre.

Acaso el arte digital o la danza y tecnología son terrenos especialmente fértiles para la construcción de una cultura de la especificidad tecnológica, una en que lejos del paradigma de la estandarización proliferen múltiples formas de especificidad de acuerdo con las múltiples formas de pensamiento y de lenguaje, lo que llevaría a trascender la especificidad cultural para llegar a la especificidad de los cuerpos, a la proliferación de campos menores del conocimiento y las prácticas frente los campos normativos y hegemónicos de carácter universalista, o sea la especificidad como resistencia frente al imperio de la estandarización.

Este paradigma parece del todo impracticable en un contexto neoliberal, pero acaso es el tan anhelado paradigma necesario para un modelo de democracia radical y plantea en todo caso problemáticas profundas sobre la economía política de la tecnología y el arte. De entrada podríamos acaso preocuparnos de cómo generar los dispositivos críticos y las prácticas, los espacios y equipos transdisciplinares, que sedimenten en una cultura crítica de la *techné*. Para esto la cultura del software libre ha generado un

campo de acción posible, pero por sí sola no es suficiente. Es habitual el desprecio al cuerpo, no digamos a la danza en el entorno de la cultura hacker, poniéndose de manifiesto así una cierta falta de voluntad de cuestionar los paradigmas falocéntricos de nuestra cultura. Acaso incorporar la reflexión sobre los aspectos implícitos de la tecnología y sus efectos en los cuerpos es imprescindible para que la cultura del software libre sea realmente crítica. Acaso esto implica en cierto modo escuchar el cuerpo y abrirlo a la contingencia, aprender a bailar...

En todo caso la creación de esta cultura crítica se plantea como una tarea urgente, ya que la incipiente estandarización de los cuerpos y los territorios no ha hecho sino comenzar y puede que muy pronto deje muy pequeñas las elucubraciones de Orwell en *1984*. Es imprescindible generar una cultura crítica, no solo con los aspectos explícitos aunque ocultos del control sino sobre todo de sus mecanismos implícitos y encarnados. Es ahí donde estamos abocados a un borrado cultural y a una uniformización de los cuerpos, sin precedentes en la historia, por no hablar de la especulación del territorio y sus efectos planetarios y de los desarrollos en biotecnología y nanotecnología asociados a la problemática de las patentes que está ya diezmando gravemente la biodiversidad del planeta. Se trata pues de generar una cultura de la especificidad tecnológica que en vez de inducir una estandarización del mundo al servicio de la especulación de cuerpos y territorios, genere, y articule sus mecanismos de resistencia, desde la especificidad.

El instituto REVERSO es un embrionario proyecto de formulación de especificidades *technológicas* en la convergencia de prácticas artísticas y pensamiento crítico. Así el proyecto alberga iniciativas de producción, investigación, formación y difusión que en todos los casos plantean una realimentación permanente, un estar en las fronteras y puntos intermedios de todas las disciplinas que quiere abarcar. Los trabajos que mostraré a continuación en ningún caso quieren ser un ejemplo o paradigma de las teorías que he expuesto, son en todo caso el marco en el que se definen esas teorías en realimentación con las prácticas, pensadas desde la práctica, y son formulaciones en todo caso incipientes y embrionarias.

El taller de tecnologías del cuerpo es la iniciativa de formación donde se ponen en conjunto los distintos aspectos prácticos, teóricos y técnicos de danza y tecnología, electroacústica, vídeo, arquitectura virtual, teoría postestructuralista y producción tecnológica. Suele componerse de un módulo introductorio, otro avanzado de producción y otro abierto de conferencias, seminarios, mesas redondas, actuaciones o jornadas de debate con invitados o con los alumnos. Se hace a menudo en colaboración con centros, como La Casa Encendida o MediaLabMadrid y ha ido generando una pequeña comunidad.

El principal proyecto de producción de REVERSO es Cuerpos Frontera, que abarca entre otros una performance, Morfogénesis y una instalación,

Umbrales. Morfogénesis es una performance de danza interactiva en la que se explora el cuerpo como proceso de emergencia de formas y de lenguajes. El performer genera a través de su movimiento una compleja composición electroacústica, de vídeo e imagen 3D. En la instalación Umbrales el público ocupa el lugar del performer para explorar la dramaturgia metaformativa, o metaturgia, del espacio interactivo. La instalación y la performance, que actualmente continúan en desarrollo, contiene hasta hoy tres escenas-espacios o proyectos principales. Disolución del cuerpo múltiple, Microdanzas y Arquitectura Generativa.



Fig 1. Morfogénesis, performance de danza interactiva, 2003

Disolución del cuerpo múltiple es un proyecto de fotografía, vídeo, instalación, performance y cine generativo que explora dos aspectos interrelacionados: la representación del cuerpo como sedimentación temporal, como estela visual y sonora, y las transformaciones en la propiocepción y el lenguaje que se producen cuando te relaciones en tiempo real con la estela del cuerpo-tiempo que está generando tu movimiento, tu imagen y tu sonido. Las fotografías son imágenes puramente analógicas, sin procesamiento digital alguno, largas exposiciones que capturan la estela del cuerpo en infinitas gradaciones de luz. La cámara, la tecnología de la objetividad por excelencia, se usa para producir un cuerpo inmaterial,

fluido, un cuerpo-luz-tiempo en disolución permanente, donde la imagen es la huella, el jeroglífico y la escritura de una coreografía. El proyecto explora la frontera de la abstracción, donde apenas aun se reconocen las formas, expresiones, tiempos e intensidades que permiten reconocer un cuerpo.

En la performance y la instalación el performer, o público produce la estela visual a través del procesado de su imagen y al mismo tiempo una estela sonora a través del procesado y espacialización interactiva de la voz. Los parámetros de interacción permiten una relación muy orgánica y líquida, intuitiva con el entorno audiovisual que se está generando. La imagen es una veladura evanescente proyectada sobre pantallas transparentes, mientras la voz, espacializada y multiplicada, se convierte en una composición, un coro y un espacio sonoro que te envuelve. Todos los procesos se llevan a cabo a través de la interacción de todo el cuerpo. Los movimientos se analizan a través de la cámara en uno de los 4 ordenadores conectados en red. Puedes sentir el efecto inmediato de la interacción pero al mismo tiempo hay muchos eventos que se te escapan en un primer momento. Se trata de lo que llamo una escritura orquestal de interacción, en muchas capas de eventos. En este contexto de abstracción se potencia la apertura de significados y se sitúa la contingencia en un lugar preeminente del proceso, permitiendo nuevas relaciones abiertas entre gestos, sonidos e imágenes. El cuerpo se convierte en generador de espacio, espacios del cuerpo.



Fig 2. Disolución del Cuerpo Múltiple, fotografía, 2003.

La instalación puede desarrollarse en toda clase de espacios, interiores y exteriores, grandes o pequeños, y lleva siempre cambios en la composición, en la

programación. Por último la imagen procesada se registra en el ordenador y puede editarse como película de vídeo, o cine abstracto generativo.

Microdanzas es un proyecto de fotografía, vídeo, instalación y performance que elabora dos aspectos: la transformación de la representación, de la forma del cuerpo y sus lenguajes a través de la fragmentación y la proximidad de la cámara y la transformación en la propiocepción que se produce cuando improvisas a través de la imagen fragmentada del cuerpo.

En las series fotográficas la preocupación es principalmente con el encuadre, la proximidad, el foco y la luz. Las imágenes en BN no se someten a ningún tratamiento digital, de nuevo se explora el medio fotográfico cuestionando la objetividad de lo que se representa: ¿Es esto un cuerpo? ¿Qué parte de qué cuerpo? Es un elemento extraño y al mismo tiempo tan próximo, su exceso te absorbe en todas direcciones, no puede contenerse.



Fig 3. Microdanzas, fotografía, 2003.

En las series de vídeo la dimensión temporal es crucial, la abstracción del movimiento, del tiempo y la escala temporal del gesto, la amplificación de los micromovimientos y sensaciones que experimentamos en el cuerpo, reiterada en un contexto se convierte en un nuevo lenguaje, que al mismo tiempo nos es extrañamente familiar. Son exploraciones minimalistas del movimiento en microevoluciones, en sus aspecto más ambiciosos es la creación de toda una técnica y un lenguaje con posibilidades infinitas.

Pero la parte más interesante del proceso es la propia improvisación delante de la cámara: me muevo mirando la imagen del cuerpo en un monitor o proyectada en una pared. Es mi cuerpo y al mismo

tiempo empiezo a percibirla como otra cosa, la escala amplificada induce el descubrimiento de aspectos desconocidos del movimiento, la sensación, el tiempo. De pronto pierdo el contacto con el cuerpo desde dentro... para recuperarlo a través de ese cuerpo que siento como otro aunque sea mío, me convierto en ese cuerpo otro.

Se trata también de una desterritorialización del cuerpo: cualquier parte del cuerpo, cualquier movimiento y acción, puede amplificarse a través de la cámara y adquirir un nuevo sentido. No es una parodia de los movimientos conocidos sino la redefinición abierta de todos sus territorios y órganos significantes, lo que importa no es ya su forma y su materialidad, sino su intensidad comunicante. Erotización de todo el cuerpo o apertura a lo impensable.

Por último hago las improvisaciones en vivo en la performance, y actualmente estoy trabajando con múltiples cámaras inalámbricas, sobre el cuerpo.

Arquitectura generativa es un proyecto en el que convergen conceptos de los dos anteriores y una reflexión más explícita sobre el espacio. Se trata de espacios que son como una proyección tridimensional del cuerpo en el espacio, como una estela tridimensional y al mismo tiempo como fragmentos del cuerpo, órganos informes que se mueven siguiendo evoluciones minimalistas parecidas a las microdanzas. Es un cuerpo virtual solo en tanto que inmaterial, pero es real en tanto que es encarnado, que el cuerpo adquiere una relación física y propioceptiva con él a través del movimiento, también en la medida en que se aleja de los conceptos tradicionales de realidad virtual para generar espacios abstractos y fluidos, lejos de cualquier intención de simulación, pictoricistas en sus texturas, en transformación permanente, más cercanos a una noción de composición musical que de exploración de espacios cartesianos. Se trata de crear nuevos lenguajes de espacio, de relación con el espacio, del espacio como cuerpo, como espacio-cuerpo que danza.

El desarrollo de la tecnología se ha centrado hasta la fecha en módulos de análisis del movimiento con cámaras, de procesado y espacialización de sonido, en particular de voz, y de procesado de vídeo y generación de imagen 3D integrados en un instrumento flexible, una matriz abierta u orquesta, que permite explorar una variedad infinita de relaciones posibles entre parámetros del movimiento, el sonido y la imagen. La forma de diferenciación de estos mapeados evoluciona con el propio instrumento en los largos procesos de investigación que se desarrollan con cada producción. El concepto ampliado de instrumento es esencial para entender el proceso de trabajo, donde el instrumento es el conjunto de elementos de software y hardware, el cuerpo, el espacio y hasta los más diminutos matices de la composición y la programación. El instrumento es una matriz de comunicación y su organicidad cambiante viene determinada por la sedimentación de las fuerzas comunicantes que se ponen de manifiesto en la improvisación durante el proceso de trabajo. De

ahí que se trate de procesos de desarrollo prologados que van produciendo piezas como hitos de la sedimentación del proceso.

Se plantean en este proceso múltiples redefiniciones de la corporalidad en tanto que lenguaje y representación y de estos en tanto que tecnología. Son intentos de generar un cuerpo-instrumento, y un espacio de producción, transmisión del conocimiento, archivo y debate, abierto a la contingencia, un cuerpo que habla en la frontera de lo pronunciable, asumiendo el riesgo de redefinir la línea entre lo que es y no es pronunciable, de ser expulsado al reino de lo impronunciable.

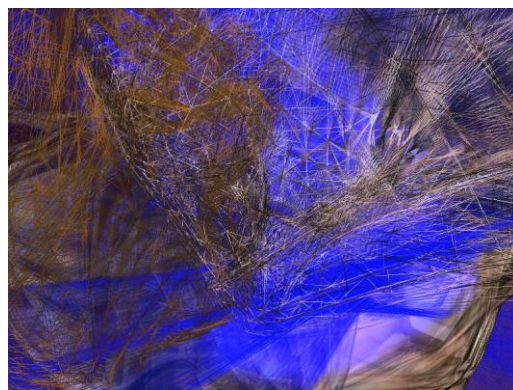


Fig 4. Arquitectura generativa, instalación-performance e imagen digital, 2005.