



Metaformance Metamedia*

Jaime del Val

Meta: En tierra de nadie

Hablo desde ningún lugar. Durante los últimos diez años mi actividad se ha ido entretejiendo en un cruce de disciplinas artísticas, teóricas y de activismo cuya constante ha sido, si acaso, estar siempre fuera de lugar: la no pertenencia a ninguno de los dominios con los que entro en relación. Esto no era inicialmente intencionado, pero se ha convertido con el tiempo en una condición. Donde personas del mundo del arte prefieren considerarme músico; los músicos, *performer*; los *performers*, coreógrafo; los coreógrafos, filósofo; los filósofos, activista; los activistas *queer*, ecologista y los ecologistas, un heterodoxo extraño.

Siempre ilegítimo, disidente de los disidentes, fuera incluso de los márgenes, no se trata de ocupar un lugar en medio de ninguna parte, sino de estar en movimiento a través de muchos territorios sin configurar uno propio: movimientos de desterritorialización. Esto resume las propuestas que haré a continuación condensadas en ese prefijo, *meta*, que en griego clásico podemos traducir como *en medio de*. O sería mejor decir *a través de*: estar en movimiento es la condición, el devenir, que os propongo como estrategia vital y política.

* Este artículo apareció con el título “Metaformance Metamedia. Deshaciendo fronteras disciplinares (entre artes visuales y escénicas) en el teatro de la sociedad del control”, en 2011. Salamanca: REVERSO- Instituto de Tecnologías Metahumanas. En línea: < www.reverso.org/metaformance-metamedia.pdf >. De acuerdo a lo anticipado en la nota a esta edición, se respeta el texto original, con la excepción de algunos cambios, especialmente en el uso de cursivas, notas y presentación de bibliografía, así como la extracción del apartado “*Cuerpo Libre*-metaformances cotidianas de la sexualidad”, realizados por el autor.

Metaformatividad

Anatomías obsoletas

Las divisiones disciplinares de las distintas artes son contingentes y arbitrarias: su independencia debería parecernos más una extraña circunstancia que una norma y su interrelación transformadora debería ser habitual. Estas divisiones guardan relación con varias cuestiones que analizaremos brevemente a continuación.

Por un lado, las divisiones disciplinares se fundamentan en una división sensorial anatómica obsoleta: la idea de que tenemos cinco sentidos que actúan de forma independiente.

Numerosas teorías cognitivas contemporáneas abundan en la idea de que tenemos más de cinco sentidos y de que estos operan de forma relacionada, en un cruce de modalidades perceptuales. No existe, ni es posible tener un consenso sobre cuántos sentidos tenemos ya que esto depende del marco de análisis, del modelo teórico, del tipo de cartografiado anatómico que utilicemos. Lo mismo cabe decir de las infinitas variantes de interrelaciones sensoriales posibles. Podríamos ir más lejos cuestionando la noción de “sentido” estableciendo más bien modalidades perceptuales en cruce e hibridación permanente que no se refieren a unos sentidos originarios o primordiales.

Los diversos estímulos sensoriales se asocian constantemente en interrelaciones cambiantes. Sin embargo, paradójicamente, en el siglo XX se patologizó la sinestesia (la asociación entre estímulos sensoriales auditivos y visuales).

Las disciplinas artísticas, en la medida en que plantean divisiones disciplinares en función de modalidades perceptuales independientes, son contrarias al *modus operandi* de la percepción. O, más bien, cabe decir que la *orientan* de una determinada manera.

En la música y las artes visuales es donde más claramente se ha intentado llevar a cabo esta distinción de las modalidades perceptuales, mientras en las artes escénicas y cinematográficas aparecen combinados de otra manera, donde el teatro, la danza o la imagen movimiento se perciben a través de la visión, en combinación con la música y el texto. Y, sin embargo, aun ahí encontramos rígidas divisiones disciplinares entre producción textual, musical, visual, espacial, dramática o coreográfica. También en la cultura audiovisual, tras la aparente fusión de lo visual y lo auditivo, seguimos encontrando unas maquinarias de producción diferenciadas.

Por otro lado, no podemos trazar una línea divisoria clara entre percepción en un sentido neurológico y cognición, o producción de sentido. Quisiera cuestionar de entrada una aproximación puramente neurológica o biológica a la percepción, al tiempo que sembrar dudas sobre una aproximación puramente cultural y significativa a la cognición. Propongo en su lugar hablar de procesos relacionales en los que los dominios tradicionalmente asociados a la percepción y los asociados a la cognición y la producción de sentido no pueden separarse.

El encuadre del sujeto

En otro plano podemos indagar en la anatomía sensorial como un modo de producción del sujeto cartesiano, humanista y logocéntrico.

Desde el siglo XV, con el uso de la *camera obscura* (Hockney, 2001), la tecnología de la cámara se ha venido utilizando en términos de producción de un encuadre fijo y una distancia de observación de una visión que es constitutiva de un sujeto abstracto, definido por su *rostridad o facialidad*, y por los ojos fijos en ese rostro, que sitúa al sujeto como externo a una supuesta realidad objetiva.

Es la estandarización sensorial de la cámara, de sus encuadres y distancias, la que ha permitido la proliferación de una ficción de objetividad que atraviesa todos los ámbitos de producción, desde el científico a la comunicación.

Es en función de ella cómo las imágenes técnicas han adquirido sus estatus hiperreal, donde parece que lo que está contenido en sus marcos sea más real que lo que está fuera de ellos.

Como apunta Katherine Hayles (1999), la noción/ficción de información, como la de comunicación y significación, requiere de la producción del sujeto abstracto que codifica y decodifica unas porciones de realidad objetivas traducidas a universales desprovistos de su especificidad corporal.

Sin embargo, la asociación clásica entre el sujeto racional y mente abstracta, entendida como realidad descorporeizada, está siendo cuestionada por teorías como las de la cognición enactiva (Varela y Maturana, 1980), que, en resonancia con la fenomenología, plantean que la consciencia es un proceso corporal y relacional, efecto del movimiento de los cuerpos hacia otros cuerpos. Esto plantea un severo cuestionamiento de la posibilidad de establecer nociones universales y descorporeizadas de información.

Centralidad: orientando la percepción

La anatomía sensorial del sujeto universal y abstracto se caracteriza por la producción de una ficción de centralización perceptual: el sujeto se instituye en centro de la percepción. Esto se corresponde con la visión antropocéntrica del humanismo clásico y su vocación de someter la realidad entera al control.

Podemos rastrear la centralización sensorial en muy diversos tipos de arquitecturas y tecnologías, desde el teatro a la italiana a las pantallas y sistemas estéreo de escucha: la cultura audiovisual del espectáculo, y la sociedad de la información-comunicación, dependen ambas de la reproducción del sujeto abstracto externo a una hiperrealidad-ficción enmarcada en límites precisos.

Aquí podemos establecer un paralelismo entre dominios tradicionales de las artes plásticas y de las escénicas: el lienzo-marco y la caja escénica, la cámara y la pantalla reproducen el encuadre y la distancia que constituyen a un tiempo al sujeto-espectador y a la hiperrealidad-ficción.

Haciendo un paralelismo entre la tecnología de la cámara-pantalla y el escenario, vemos como se ha perpetuado en ellos una división que extiende y reproduce el dualismo cartesiano sujeto-objeto como gran ficción cultural perteneciente a una tradición humanista de control de la realidad.

El sujeto cartesiano es efecto de la *orientación* de la percepción en función de una centralidad. Sin embargo, la percepción nunca es centralizada: la visión y la escucha se diseminan en un espacio multidimensional, no cartesiano, de intensidades y cualidades no cuantificables. Tenemos pues la tarea de *desorientar* y *descentralizar* la percepción de forma productiva.

Equívocos en torno al objeto artístico

La producción, por parte de la historiografía, estética y crítica del arte de una noción de objeto artístico, que se enmarca en los procesos de producción de ficciones de objetividad del humanismo y el cartesianismo, es uno de los pilares de la distinción entre las artes visuales y las escénicas o la música, que se consideran asociadas a procesos en tiempo real.

Tradicionalmente se ha potenciado una visión de la obra de arte como objeto y no como proceso, se han obviado los procesos perfor-

mativos y relacionales (metaformativos), que se producen tanto en la producción como en la percepción de una obra de “arte visual”.

En esta línea podemos cuestionar también la noción misma de obra, como parte de la tradición positivista, y las divisiones entre autor, intérprete y público o espectador, que si bien han sido ampliamente cuestionadas desde diferentes perspectivas, estas críticas aún no han buceado en el fondo de la cuestión: las tecnologías de la percepción que articulan esas divisiones y los fundamentos humanistas, positivistas y cartesianos no cuestionados que hacen que muchas de las críticas hacia las divisiones arbitrarias reproduzcan las categorías que intentan cuestionar.

Paradójicamente muchos dispositivos de la web 2.0 y sus paradigmas participativos de usuario-productor (prosumer) reproducen y multiplican las distancias y marcos de lo espectacular, en la proliferación ubicua de pantallas, cámaras y encuadres que reproducen la anatomía sensorial del sujeto cartesiano.

Anatomía sensorial y escenarios de la sociedad del control

El dualismo sujeto-objeto permea y articula no solo la sociedad del espectáculo en su conjunto sino también la actual sociedad del control, disfrazada de ocio, información y comunicación.

Toda cámara es una cámara de vigilancia en potencia, toda pantalla-scenario es un marco a priori de control, que reproduce las condiciones de posibilidad, las anatomías sensoriales estandarizadas que posibilitan el control, la estandarización perceptual y la condición de exterioridad que permite una ficción de objetividad y un cartografiado de la realidad: sin una condición de observador externo no es posible trazar una cartografía.

Las tecnologías de visualización son a priori tecnologías de control. Si bien es posible reapropiarse de esas tecnologías y producir contra-cartografías, esta no sería la única estrategia de resistencia frente a las cartografías hegemónicas. Urge desarrollar también estrategias de *desvisualización* que pongan en movimiento cuerpos que no se enmarcan en la obsesión visualizadora de la sociedad del control.

Metaformance - la preponderancia de la interfaz

Siguiendo la definición de *metaformance*¹ (Claudia Giannetti, 1997), la preponderancia de la interfaz en la cultura digital apunta a una disolución problemática de la división entre lo autor, actor y obra, y entre lo visual y lo escénico, donde el interactor se convierte en actor de un escenario de simulaciones que opera a menudo, principalmente, a través de lo visual.

Sin embargo, la interfaz apela y reproduce al sujeto cartesiano: es el dispositivo de mediación *entre la faz del sujeto y la máquina*. La interfaz se inscribe problemáticamente en una cultura de la simulación y el control, reproduce engañosamente anatomías de la exterioridad y la centralización, del reduccionismo sensorial.

La *metaformance* que propongo aquí sería el proceso de intervención crítica y productiva en las tecnologías relacionales o *metahumanas*.

Del Posthumanismo sensorial al Metahumanismo

El posthumanismo crítico lleva varias décadas elaborando críticas de algunos presupuestos fundamentales del humanismo clásico, como la autonomía, centralidad, homogeneidad o superioridad del ser humano en función de su racionalidad. Estos grandes temas están, como hemos visto, en la raíz de las tecnologías de la percepción que subyacen las disciplinas artísticas occidentales y la sociedad de la información-comunicación-espectáculo.

La información-significación es equivalente a la noción de espectáculo puesto que requiere de idénticas distancias y encuadres para generar ficciones hiperreales de universalidad, anatomías sensoriales que reproducen relaciones de exterioridad, no de inmanencia.

Una de las formas de cuestionamiento de la autonomía del sujeto viene a través del estudio de la relacionalidad, de la manera en que

¹ *Metaformance* es un neologismo puesto en circulación por Claudia Giannetti, teórica de estética y arte digital afincada en Barcelona, (Giannetti, 1997) para referirse a las *performances* del artista Stelarc, en el que se potencia la idea del cuerpo espectacular como imagen-acción. Yo me reapropio del término como en un sentido diferente e incluso opuesto: allí donde el cuerpo se hace ininteligible (en lo visual, sonoro, gestual...), donde se cuestiona el dominio de la pantalla como escenario de la simulación, donde se cuestiona la división entre escenario, *performer*, público y obra, donde nos encontramos más allá del dominio de la representación y la *per-formance*, allí surge la *metaformance* como proceso abierto para la constitución y emergencia del cuerpo intensivo, afectivo, relacional, deseante.

nuestro devenir es efecto de procesos relacionales a múltiples niveles. Esto implica adentrarse, no tanto en las formas de exterioridad, sino en las variantes de inmanencia. El metahumanismo plantea justamente una profundización en los aspectos relacionales del devenir, donde *meta*, en griego clásico significa al mismo tiempo *entre medias de (a través de, en el cruce de) y después de (más allá de)*.

El metahumanismo² es una corriente incipiente, inaugurada recientemente por mí, en colaboración con mi colega el filósofo alemán, Stefan Sorgner, que se ubica en la estela del posthumanismo crítico.³ Al igual que la cuántica, la endofísica o la cognición enactiva, plantea que no somos nunca observadores externos de la realidad sino que formamos parte constitutiva de ella y ella de nosotros, un proceso relacional con múltiples dimensiones de inmanencia en el que la exterioridad absoluta no existe.

De relaciones de exterioridad a relaciones de inmanencia

Si bien podemos encontrar relaciones entre artes plásticas y escénicas en toda la historia del arte, se trata en muchos casos de relaciones de exterioridad de una disciplina respecto de la otra, que a menudo reinstituyen las divisiones existentes o, a lo sumo, desplazan sensiblemente la frontera.

Las reflexiones que preceden apuntan a la posibilidad de establecer otros tipos de relaciones de inmanencia, en el que la propia relación cambiante redefine radicalmente cada uno de los territorios que entran en relación, no hacia una nueva división territorial, sino hacia un proceso relacional de redefinición permanente.

Deshacer la anatomía/deshacer el sujeto

Podemos redefinir/deshacer la anatomía perceptual y con ello deshacer tanto el dualismo sujeto-objeto como los territorios disciplinares que se articulan en función de ellos.

² <<http://www.metahumanism.eu>>.

³ Un conjunto de ramas del pensamiento crítico entre las que destaca la inaugurada por Donna Haraway con su Manifiesto *Cyborg*, junto con otras pensadoras feministas como Katherine Hayles, Sandy Stone o Rossi Braidotti. El posthumanismo hace una crítica de los fundamentos del humanismo y plantea que ya somos posthumanos, es una condición de la sociedad de la información. Una tendencia opuesta al Transhumanismo, que plantea el posthumano como un futuro utópico de mejora de la especie.

La noción de *metaformance metamedia* que propongo en este escrito, reelaborando el concepto de Claudia Giannetti, apunta a este proceso abierto de redefinición permanente de la anatomía perceptual destinado a cuestionar las divisiones del sujeto y el objeto e inducir nuevos modos de relacionalidad inmanente, entendiendo las tecnologías de la percepción como *tecnologías relacionales*. Si bien conservo aspectos de la propuesta de Giannetti, mi reapropiación del término lo sitúa en el ámbito del metahumanismo, potenciando en el prefijo *meta* el aspecto relacional, de modo que la *metaformance* no se limitaría a la preponderancia de las interfaces en la cultura digital sino que implica cualquier redefinición de los procesos/tecnologías relacionales del devenir.

La *metaformance* da un paso más allá de la *performance* y de la performatividad al prescindir de la producción significativa y aproximarse a los modos de relación desde un *paradigma coreográfico* de estudio de los tipos de movimiento relacional que se establecen en cada relación dada, considerando a su vez que no podemos analizarlos como observadores externos, sino como parte del sistema de relaciones: no tenemos un punto de vista fijo como observador, sino que estamos también en *movimiento relacional* con lo que observamos.

Cuando un proceso relacional no está redundando en una modalidad perceptual dada, sino que está interviniendo en la anatomía perceptual, transformándola, no hacia la definición de otra anatomía, sino en un proceso de redefinición permanentemente abierto, el resultado son medios y disciplinas *potenciales* cuyo devenir es siempre inconcluso: metamedia.

Redefiniendo procesos relacionales

La *metaformance* apunta a la permanente redefinición de los procesos relacionales de nuestro devenir, entendidos como procesos corporales, donde el cuerpo relacional abarca todos los dominios tradicionalmente relegados a la mente y el espíritu, no desde un reduccionismo materialista, sino desde un *relacionalismo* que estudia modos de relación como *modalidades afectivas*.⁴

Partiendo de una noción metahumanista o relacionalista proponemos superar la dicotomía sujeto-objeto desde una aproximación a la realidad como conjunto difuso y no cuantificable de procesos relacionales.

⁴ Para una elaboración específica del afecto ver "The Autonomy of Affect", capítulo primero en Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*. Durham & London, Duke Univ. Press.

Resignificamos así el objeto artístico, que podemos aproximar, no ya como objeto sino como proceso relacional, estudiando las *coreografías de la percepción* que tienen lugar tanto en la producción como la recepción de una obra de arte, desde una perspectiva radicalmente heraclitiana, en la que no existiría la obra de arte como tal sino el proceso relacional cambiante. Esto difumina una de las fronteras entre las artes visuales y escénicas.

De la Interfaz al Intracuerpo

En el cuerpo relacional no podemos establecer las divisiones necesarias que sostienen la noción de información, ni los límites entre el cuerpo y la máquina, ni el dualismo cuerpo-mente. Las tecnologías que nos reapropiamos no son ya interfaces que median entre el rostro del sujeto abstracto y la máquina, sino que forman parte de los procesos relacionales difusos del *metacuerpo*, donde no hay condiciones de exterioridad sino de inmanencia relacional. Hemos dado el salto de las interfaces a los *intracuerpos*. Los *intracuerpos* son elementos o nodos mediadores dentro del metacuerpo o cuerpo relacional, entre elementos que no son externos entre sí.

Esto permite redefinir no solo fronteras entre disciplinas artísticas, sino todas las tecnologías de la sociedad de la información-comunicación como metasistemas de control.

Multimedia-Intermedia-Transmedia-Metamedia

Podemos distinguir entre multimedia (la coexistencia de diferentes medios y disciplinas), intermedia (la interrelación entre diferentes medios y disciplinas), transmedia (donde esa relación transforma las disciplinas y desplaza los límites aunque no los elimina) y metamedia (donde la relación transformadora puede disolver límites sin establecer unos nuevos, donde operamos en las condiciones de posibilidad de los medios: *medios de medios* que se transforman en su relación transmedial).

En el ámbito del llamado arte digital interactivo o reactivo hay una pléthora de posibilidades de trascender el dominio transmedia y abrazar el metamedia.

Cuando trabajamos elaborando sistemas de relaciones en los *mappings* de un sistema interactivo-reactivo, trabajamos sobre la

relación (entre sonido e imagen, entre estos y el gesto o movimiento, entre todos los anteriores y reacciones motrices de sistemas robóticos o hápticos).

Lo esencial en ese proceso es elaborar relaciones, lo intermedio: la relación es lo que cuenta. Donde no se trata de intentar establecer relaciones universales que no existen, al estilo Bauhaus (amarillo-triángulo, rojo-cuadrado, azul-círculo, etc.), sino de inventarlas.

De la Interacción a la Intra-acción

En diversos proyectos⁵ desarrollados entre 2001 y 2007 he trabajado con ese tipo de sistemas de relaciones, donde el punto de partida era mi propio interés en explorar y desarrollar las relaciones perceptuales y cognitivas que experimento entre diversos estímulos, por ejemplo, entre las sensaciones propiocepciones del cuerpo en movimiento, la imagen, el sonido y el tacto.

Posteriormente, he abandonado (quizá solo temporalmente) los sistemas interactivos-reactivos en sentido estricto (los sistemas digitales que traducen datos y los ponen en relación productiva de forma que un parámetro del movimiento puede transformar parámetros de la imagen y el sonido, por ejemplo), y trabajo construyendo relaciones sin la mediación de estos.

De hecho siempre que trabajamos desplazando los habituales procesos perceptuales y cognitivos, o sea, relacionales, estamos produciendo nuevas formas de interacción.

Asumiendo el paradigma de inmanencia del metahumanismo, la imposibilidad de ser externos a una realidad, el carácter constituyente y potencialmente transformador de toda relación, quizá convenga cambiar el término interacción por el de *intra-acción*: las mediaciones que se producen dentro de sistemas relacionales.

En estos proyectos se potencia la creación de *escenarios híbridos* de instalación interactiva y performance *donde los límites entre escena y producción visual desaparecen*, se difumina el perfil del autor y de la obra y se potencia el proceso relacional.

⁵ <<http://www.reverso.org>>.

Metaformances

Microsexos

Una de las estrategias de la *metaformance* es la reapropiación de tecnologías como la cámara-pantalla y su correlato escénico, deshaciendo las condiciones de encuadre fijo y distancia- exterioridad constitutivos del dominio espectacular y del dualismo sujeto-objeto.

En el proyecto *Microsexos* que desarrollo desde 2007, en el marco de *Reverso*, las cámaras de vigilancia acopladas y orientadas a la piel, actúan como ojos, diseminados en cualquier punto de la piel. El cuerpo ve a través de esas cámaras, se ve a sí mismo, no ya como unidad reconocible que pertenece a un yo, sino como una multiplicidad amorfa que nunca llega a concretarse: una *amorfogénesis* permanente. Los ojos ya no están fijos en el rostro de un sujeto, no tienen encuadre fijo ni condición de distancia o exterioridad, sino que, diseminados por todo el cuerpo embarcan la propiocepción en una coreografía radical de la percepción. Al mismo tiempo, la voz se procesa y espacializa electrónicamente en tiempo real, generándose una nueva relación propioceptiva con los sonidos corporales y entre estos y la visión.

En esta nueva escala corporal no hay perspectiva cartesiana, no hay espacio extensivo ni tiempo lineal, pues ambos dependían de la centralidad del sujeto abstracto. Embarcado en un presente multidimensional, el cuerpo redefine sus potenciales en la frontera de lo inteligible, desorientando la mirada deseante que apenas reconoce una corporalidad, si bien esta se torna a veces animal, orgánica, maquina, y nunca tiene un sexo-género ni una identidad clara. Es un cuerpo ni íntimo ni público cuyas acciones no son explícitamente sexuales aunque podrían serlo.

El proyecto se ha venido presentando en diferentes formatos, desde performances en interior con público más o menos numeroso, a intervenciones urbanas, en la Internet, a domicilio, íntimas o duracionales. Sin embargo, lo relevante no es la *performance*-espectáculo, sino el laboratorio corporal, la transformación en la percepción, la propiocepción y la consciencia que se produce en el proceso para quien lo experimenta, para el *metaformer*, el cuerpo que lleva las cámaras adosadas al cuerpo.

En las *performances* en interior el público ocupa el mismo lugar que el *performer*, inmerso en las imágenes y sonidos del cuerpo distribuidos en el espacio, en ocasiones el *metaformer* se acerca a personas del público y la cámara de vigilancia se convierte en un sexo que media en-

tre el *performer* y el público generando una forma inédita de intimidad pública o de pos-intimidad. El público ocupa un lugar problemático que apunta a su eventual desaparición, hacia un formato de interacciones uno a uno en el que el “público” experimente la transformación propioceptiva, y no sea espectador de la experiencia de otro.

La *metaformance* opera aquí a múltiples niveles: en la transformación de la propiocepción, de la anatomía sensorial, de las posibilidades de relación con otros cuerpos. No opera nunca a un nivel solamente fenomenológico de la percepción, sino que interviene en todos los dominios de inteligibilidad e interpretación sobre los que se ha venido construyendo el sujeto cartesiano y sus ficciones de objetividad. Lo amorfo opera en los límites de la forma, de lo inteligible, donde no estamos seguros de lo que vemos, donde el cuerpo no llega nunca a concretarse, pero atraviesa las múltiples fronteras de su inteligibilidad.

Asemejando en ocasiones un estado de trance o una meditación profunda es una experiencia terapéutica en medio de sociedades saturadas de individualismo disfrazado de conectividad al servicio de imperios comerciales que asimilan nuestros afectos en una economía planetaria.

Jaiser

Otra de las estrategias posibles de la *metaformance* es la intervención en los modos de relación atravesando cuantas tecnologías se encuentren en el proceso de construcción de un modo de relación dado.

“Jaiser 1.0” es un proyecto que he desarrollado en 2010 en colaboración con el artista chileno Sergio Valenzuela. Se trata de un *software corporal de descontrol de afectos* que opera a través de estrategias de *terrorismo exhibicionista*, una *tecnología metahumana* para la producción de *afectos fronterizos* (cuasi ininteligibles).

La primera fase del proceso se ha desarrollado en una residencia-convivencia entre los artistas que durante tres semanas exploraron sus propias interacciones convirtiéndolas en el foco del trabajo: el proceso exploraba los límites inteligibles de los procesos relacionales (afectivos) que los artistas iban desarrollando entre sí, para poner en movimiento afectos ininteligibles, posthumanos, monstruosos.

Para ello, se reapropiaba cualquier tecnología a su alcance: desde la propia arquitectura del apartamento donde convivían, hasta la grabación improvisada de materiales pornográficos, siempre en el marco inicial de una relación profesional, no amorosa ni sexual, pero que difuminaba intencionalmente sus límites hacia territorios desconocidos.

El resultado de este proceso es un *software corporal* que se desarrolla en el *proceso des-adaptativo* entre dos *sistemas operativos fallidos*, Jaime del Val y Sergio Valenzuela, una versión beta de lo humano para el 2110 que se presentó en el Museo de Arte Contemporáneo de Quinta Normal en Santiago de Chile, en el marco de la exposición de arte, arquitectura y *performance* SCL 2110, que proponía visiones de futuro para el tricentenario.

La presentación tuvo lugar en dos sesiones una de instalación y otra de demo del *software*. La primera tuvo lugar en forma de intervención coreográfica improvisada en el propio espacio de la exposición, en forma de *acoplamiento alienígenas* entre los artistas, que se realizaban dentro de cada una de las instalaciones de arquitectos de la muestra. La *demo* al día siguiente tuvo el formato de una conferencia o presentación corporativa y de laboratorio científico donde los artistas presentaban la licencia del *software*, sus procesos de instalación y producción y mezclaban en vivo con tubos y pipetas el producto de muestra, que consistía en frasquitos de semen combinado de los dos artistas.

La idea de un *software corporal* plantea una parodia de la vocación abstracta, racionalista y desencarnada de la cultura digital: un *software* que además de ser fallido tiene como finalidad inducir el descontrol en vez de ejercer un control.

El descontrol de afectos es el que los propios artistas han emprendido en su convivencia desplazando las interacciones habituales a través de reapropiaciones tecnológicas que culminarían en los “*acoplamiento alienígenas*” o formas posthumanas y post-sexuales de *acoplamiento*.

El escenario del proyecto se disemina: en los espacios cotidianos de la convivencia-residencia, en los espacios de la *performance*-presentación al tiempo que la visualidad se desplaza ocupando un lugar ya no central en el proceso relacional.

Si bien se presenta en formato *performance* el aspecto fundamental del proyecto se sitúa en el proceso relacional entre los artistas, en sus afectos, en la *metaformance*. El exhibicionismo terrorista se utiliza en el proceso como inversión trasmutada de la vulnerabilidad, y como nexo de unión entre los artistas, que precisa de un formato performático de exhibición: la *performance* forma parte así del proceso relacional metaformativo al tiempo que la *metaformance* precisa en este caso de la *performance* para dar cuerpo al exhibicionismo inherente al proyecto.

La exhibición-exposición de las interacciones afectivas ininteligibles genera una nueva dimensión al entrar en relación con un público que observa escalofriado como los artistas, en formato de fría presentación

corporativa, muestran las interacciones sexuales y afectivas que han tenido en el proceso de producción del *software* corporal, en el ensayo de este producto metahumano fracasado para el 2110.

Al mismo tiempo, en otro orden, los artistas han generado con este proyecto un vínculo monstruoso, una relación cuyo nombre provisional solo puede ser Jaiser y que esperan seguir desarrollando en nuevas actualizaciones del *software* y nuevas instalaciones en otros espacios.

ETP - telemática abstracta

De 2008 a 2010 Reverso ha sido el socio español de ETP European Tele-Plateaus, un proyecto europeo pionero en el que se desarrollaban instalaciones interactivas entre cuatro ciudades conectadas en red: Madrid, Praga, Dresden y Norrköping. Un sistema infrarrojo de captura y proyección cenital servía para analizar contornos y movimientos de los interactores en entornos interactivos idénticos simultáneos en las cuatro ciudades para generar de forma conjunta un entorno interactivo-reactivo. El proyecto era a un tiempo escénico e instalativo: la instalación daba lugar tanto a *performances* de danza interactiva telemática como a su uso como instalación interactiva por parte del público local.

El público/*performer* entra en un espacio vacío, en el suelo hay una proyección rectangular al entrar en el espacio-escenario de la proyección la imagen se transforma y cambian los sonidos espacializados en un sistema cuadrafónico a su alrededor. Sobre el suelo se ven proyectados los contornos o avatares abstractos que representan tanto al interactor local como a los remotos, que están interactuando en un espacio idéntico en las otras ciudades. La posición en el espacio, en relación con los interactores remotos (las distancias entre los contornos proyectados) y otros parámetros como la velocidad de desplazamiento inducen cambios en la imagen y el sonido.

Para ello no se usa *streaming* de video ni de audio, sino solo cadenas de datos abstractos de los contornos de los cuerpos presentes en cada espacio vistos desde arriba. El proyecto intentaba así poner en funcionamiento nociones de telemática abstracta muy diversos de los habituales en la sociedad de la información.

Habitualmente la interacción telemática se hace en función de la inteligibilidad de los sujetos y del intercambio de información. Aquí en cambio las presencias de los cuerpos se tornan ininteligibles y su relación no se reduce a información: los efectos que sus interacciones telemáticas conjuntas tienen en el entorno audiovisual no buscan relaciones estrictas causa-efecto.

En el proyecto propuesto para ETP por el grupo coordinado por mí en Madrid, a través de Reverso, y del grupo Cuerpo Común en Medialab Prado, con el título *Desorientaciones* planteamos explorar la noción de desorientación: ¿cómo inducir una desorientación espacial y sensorial productiva del sujeto-interactor que potencia la noción de presencia sin recurrir a una identidad?

En el entorno diseñado por mí para el mismo proyecto para el grupo de Praga, con el nombre de *Amorfogénesis* retomé un antiguo proyecto de arquitectura virtual en el que *avatares abstractos*, elaborados en forma de arquitecturas virtuales en 3D, se transformaban en función de la proximidad de los interactores remotos en el espacio de la instalación.

El público es *performer* e interactor al mismo tiempo en un espacio escénico en el que la relación ya no es entre este y el público, sino *de este con otros escenarios remotos*. Al mismo tiempo se transforma la tradicional noción de presencia telemática, potenciando y explorando formas ininteligibles de presencia que no redundan en la producción de inteligibilidad ni de información. Si bien no estamos exentos del riesgo de caer en una espectacularidad superficial en los efectos audiovisuales de la instalación-escenario, emergen posibilidades de producir *presencias sin identidad*.

Cuerpo Común - Desvisualizar

Cuerpo Común⁶ es un grupo de trabajo, investigación, debate, producción tecnológica, producción artística y activismo que forma parte del Laboratorio del Procomún. Plantea una inversión de la concepción tradicional del cuerpo al definirlo como bien social común (procomún).

Cuerpo Común plantea la necesidad de articular una crítica de cómo el cuerpo relacional (Metacuerpo) está sometido a intensos sistemas de producción y control en el actual capitalismo de los afectos, esta crítica operará abriendo los códigos cerrados de la producción cultural de categorías normativas y examinando las nuevas tecnologías de producción de afectos del capitalismo actual.

Plantea también la necesidad de producir nuevas formas de metacuerpo (cuerpo común o relacional) como resistencias frente a sistemas de control y como experimentación de nuevas formas de devenir que no apuntan a una identidad estable sino a un movimiento relacional con capacidad de re-adaptación permanente al cambio.

⁶ <http://medialab-prado.es/article/cuerpo_comun>.

Actualmente, el grupo comienza una nueva etapa bajo el título de *Desvisualizar: Políticas de lo amorfo y devenires post-queer - Resistiendo el control en el capitalismo de los afectos - Hacia un trabajo micro-sexual*.⁷ En esta nueva etapa de Cuerpo Común examinaremos cómo resistir las tecnologías de visualización de la sociedad del control y subvertirlas con el fin de desvisualizar diferentes aspectos de la realidad, planteando el procomún de lo amorfo, de lo irreductible a las cartografías del control, como un reto fundamental en el capitalismo de los afectos.

A través de la reapropiación de tecnologías del control experimentaremos diferentes formas de desvisualizar aspectos de la realidad sometidos al control de la visualización y expondremos problemáticas filosóficas e implicaciones políticas del metahumanismo.

Los proyectos a desarrollar pueden ser de producción tecnológica, producción artística, producción teórica, activismo y trabajo social.

Las áreas de trabajo incluyen:

Desvisualizar la imagen: ¿cómo trabajar con lo visual llevándolo a la frontera de lo inteligible, poniendo en movimiento cuerpos amorfos, sin una identidad reconocible pero con una presencia?

Desterritorializar las interfaces: en la era del *pancoreográfico* toda interfaz plantea un reduccionismo de la comunicación no verbal y el movimiento, asimilado en coordenadas de relación causa-efecto dentro de un sistema algorítmico. ¿Cómo reapropiarnos de ellas más allá de su marco cartesiano de operaciones? ¿Cómo hacer que apelen a una corporalidad difusa y no a una mente abstracta y desencarnada?

Descentralizar la escucha: en la actual era del *panacústico*,⁸ donde la música comercial ubicua prolifera en sistemas estéreo y escenarios de centralización sensorial totalitarios, reproduciendo esquemas estandarizados de ritmo, tonalidad y forma musical, ¿cómo podemos redefinir y abrir la escucha y la arquitectura sonora del cuerpo social?

Descartografiar el espacio público: en una sociedad de la información hiperreal donde el espacio público es escenario de la simulación permanente de los metasistemas de control, ¿qué coreografías relacionales y sensoriales podemos poner en movimiento para una reapropiación real del espacio?

Desorientar los afectos: en un capitalismo de los afectos donde estos se ven a menudo reducidos a un único emoticono en una interfaz audiovisual de una red social, ¿cómo poner en movimiento afectos y modos de relación irreductibles a una interpretación, ininteligibles, fronterizos?

⁷ <<http://medialab-prado.es/article/desvisualizar>>.

⁸ La difusión global y ubicua de música comercial y otros sonidos de las tecnologías de la información-comunicación.

Deshacer la anatomía/deshacer el sexo: ¿cómo producir un cuerpo sin anatomía ni forma que desafíe las categorías de identidad sexual binaria, de género y orientación?

El proyecto plantea así multiplicar las posibles aproximaciones a la *metaformance* como reapropiación subversiva de tecnologías relacionales del control.

Deshaciendo territorios de poder

Un ejercicio de redefinición de fronteras disciplinares y de procesos relacionales es siempre político, pues implica la redefinición de territorios establecidos de poder, que con frecuencia y más en la actualidad se convierten a menudo en la única razón de ser para esas divisiones.

Ahí radica con frecuencia la dificultad a transitar por tierras de nadie, poco fértiles en el terreno de subvenciones y del reconocimiento social.

Las disciplinas se han convertido hace tiempo en dinosaurios territorializantes y la dificultad para transformarlas y transitar espacios intermedios tiene que ver con los intereses económicos y de poder que regulan esos territorios, además de la escasez de discursos y prácticas que favorezcan esos tránsitos.

Si bien esto plantea problemas económicos, no solo para la consecución de proyectos con equipos humanos y materiales metadisciplinarios, sino también para la mera supervivencia de los artistas, quizá la solución *no* sea intentar construir un nuevo territorio (con sus consecuentes subvenciones y reconocimientos y con sus consecuentes territorializaciones de poder), sino asumir un ostracismo y un malditismo productivo, un nomadismo permanente, cuya precariedad es la garantía de una libertad radical de movimiento.

Bibliografía

- Giannetti, C. (1997). *Metaformance, el sujeto-proyecto*. En línea: <<http://www.artmetamedia.net/>>.
- Hayles, K. (1999). *How we became posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, literature and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press
- Hockney, D. (2001). *El Conocimiento Secreto*. Barcelona: Destino
- Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*. Durham & London: Duke University Press.
- Varela, F. y Maturana, U. (1980). *Autopoiesis and Cognition. The Realisation of the Living*. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company.