

**JAIME DEL VAL<sup>500</sup>:**  
**METABODY-METATOPIA: ecologías del espacio metasensorial e indeterminado en la era del hipercontrol**

## **Introducción**

Metabody es un proyecto que cuestiona las tecnologías de control en la sociedad de la información, y propone reinventar las tecnologías desarrollando arquitecturas y entornos interactivos dinámicos, físicos y digitales, para espacios exteriores e interiores, que ponen en valor la pluralidad, riqueza e impredecibilidad de la comunicación corpórea, como aspecto necesario de una sociedad plural.

Metabody cuestiona la homogeneización de expresiones inducida por las actuales tecnologías de comunicación y control, y las graves amenazas globales que éstas presentan a las libertades y derechos al reducir nuestras acciones a comportamientos predecibles en un proceso sin precedentes de cuantificación de la realidad, reduciendo la percepción y la comunicación corpórea a patrones homogéneos y calculables, y propone reinventarlas poniendo en valor la corporalidad y su diversidad en un nuevo concepto de arquitectura interactiva que se transforma en todos sus aspectos físicos y digitales, constituyendo entornos dinámicos, plurales y abiertos, entornos performativos y participativos para espacios urbanos o en interior, un espacio indeterminado y en devenir, una Metatopía.

Metabody desarrolla prácticas críticas y técnicas de movimiento, percepción y autoconstrucción que se integran en un nuevo concepto de arquitectura dinámica indeterminada y portable para la generación de entornos interactivos nómadas en espacios urbanos e interiores, denominados Metatopía.

Metabody desarrolla entornos y arquitecturas dinámicas e interactivas que involucran todo el espectro y la complejidad del movimiento, el cuerpo y la comunicación no verbal, frente al modelo predictivo y homogeneizador de los actuales

---

<sup>500</sup> Reverso/Metabody. [jaimedelval@metabody.eu](mailto:jaimedelval@metabody.eu)

modelos de comunicación, información y control que reducen el gesto a patrones simples y calculables.

Metatopia es el concepto de espacio dinámico e indeterminado del proyecto Metabody que se desarrolla con nuevas técnicas de construcción de módulos dinámicos y flexibles, que son la base de entornos interactivos para intervenciones urbanas. La arquitectura modular de Metatopia es una red o enjambre de módulos y cuerpos expandidos, intervenciones en espacios urbanos que diseminan comportamientos ilegibles y gestos indeterminados, hackeando la predicción y el control del Big Data Brother, un Occupy 2.0 para una nueva ecología social.

Metatopia se materializa en técnicas de movimiento (Desalineamientos), técnicas de construcción con materiales dinámicos y flexibles (Flexinámica) y entornos metamedia para intervenciones urbanas y en interior basados en los módulos de arquitectura dinámica (Metatopes).

## **Ontocolonizaciones, Ontoviolencia y Ontopoder**

La genealogía de los imperios y colonizaciones no hay que buscarla a priori en los discursos e ideologías, sino en los modos de organización perceptual. Siguiendo a numerosas ramas de teorías cognitivas, como la enacción de Varela, la percepción se configura en función de complejas organizaciones sensoriales que orientan los movimientos de los cuerpos conformando al mismo tiempo al sujeto y al mundo.

La tradición occidental ha definido un mundo de *affordances*, o sea de orientaciones perceptuales, rígidas y definidas, un modelo de fijación perceptual cuyo punto radical de inflexión se encuentra en la invención de la perspectiva en el Renacimiento que instancia un modelo de racionalización de la visión con una sofisticada y rígida jerarquía y coreografía perceptual.

Esta tradición, que fija al observador en relación con un marco, materializa varios siglos antes que Descartes la separación ontológica entre sujeto y objeto, reduciendo aquello que el observador fijo ve al otro lado del marco a una realidad de líneas y puntos sobre planos, una realidad cuantificable. Lo que se cuantifica en este proceso es ante todo la propia sensibilidad, pero esto solo ocurre en la medida en que esta se alinea con complejas tecnologías de captura (el marco perspectívico) que hemos

interiorizado desde hace siglos, reproduciéndolas en nuestras interacciones cotidianas, al tiempo que el marco de captura se multiplica al infinito en la cultura del *selfie* y de Facebook, como nuevo capitalismo afectivo asociado a la cultura del Big Data: la generación de patrones emergentes de predicción y modulación de comportamientos a partir del procesamiento de bases infinitas de datos.

El humano ha devenido medio de una nueva forma de vida: un hipercyborg exoplanetario (que abarca el planeta y más allá), cuya pesada materialidad, de billones de sensores, centros de datos, cables e infraestructuras, se disfraza tras la engañosa metáfora de la "nube". Pero tras esa ficción desmaterializada de mentes sin cuerpo conectadas a la red hay un alineamiento perceptual con las terminales que capturan movimientos en patrones, en todas las escalas humanas y no humanas.

El sesgo eurocéntrico se caracteriza por haber puesto el foco en el contenido de la percepción, no en su (infra)estructura, de este modo, durante siglos, hemos intervenido en el contenido, dejando el marco intacto. Pero es el marco el que define los modos de relación y con ello los ecosistemas y mundos.

El poder formativo de los medios es un poder que coloniza la realidad a nivel ontológico, o sea, definiendo sus condiciones de posibilidad y emergencia, definiendo los marcos perceptuales en los que los movimientos se orientan para generar ecosistemas y mundos, es por ello un ontopoder, una ontocolonización y una ontoviolenza que opera formateando las condiciones mismas de posibilidad en la que cuerpos-movimientos coemergen con sus entornos.

## **OntoGenealogía Perceptual**

La genealogía de los actuales sistemas de ontocolonización, ontoviolenza y ontopoder es larga y compleja, en ella se entremezclan múltiples tecnologías perceptuales.

Un de las más antiguas es la tecnología de la cuadrícula que conforma trazados urbanos al menos desde Babilonia y en particular desde que se sistematiza con el trazado urbano diseñado por Hipodamo de Mileto en torno al 473 a.d.C., exportado a más de 300 colonias griegas y que configura ya un espacio y un sujeto algorítmicos, cuyos movimientos se organizan en función de la cuadrícula.

Esencial en el proceso es la abstracción de la geometría en Grecia y como ésta empieza a conformar mundos de formas puras que se superponen a la compleja realidad del movimiento bajo el empuje de la tradición platónica, que relega el movimiento a ilusión, y de la aristotélica, que somete el movimiento a la ley de la causalidad y la forma. Desde entonces las percepciones se abstraen (mercancías abstractas, palabras abstractas) acaso asociadas a algunas prácticas somáticas de inmovilización (las incubaciones del culto de Apolo) y emergen prodigiosas arquitecturas perceptuales, como el teatro griego, que anticipa los elementos lineales, dualistas y circulares del panóptico de Bentham, que aún constituyen la infraestructura perceptual de la cultura globalizada actual.

Una tecnología perceptual de singular importancia es la esfera, abstraída ya por Parménides como encarnación de un mundo inmóvil y autocontenido, que se reitera en Platón, Aristóteles o Copérnico en visiones totalizantes de un cosmos y un globo que aun conforman el imaginario de lo global en la actualidad.



Fig 1. Grabado de Albrecht Dürer mostrando una Máquina Perspectiva hacia 1525.

El giro más radical surge con la invención de la perspectiva en el Renacimiento, que fija al observador en relación con un marco que incorpora ahora en vertical la vieja tecnología de la cuadrícula como tecnología de racionalización visual. Este paradigma es aun hoy el sustrato de todas las tecnologías de control basadas en la cuantificación de la sensibilidad, pero sus condiciones de posibilidad se hayan en la fijación de un observador respecto a un marco.

Con el advenimiento de la cibernética y actualmente el Big Data, la cuadrícula renacentista se torna en una red móvil que se autoadapta en función de los cambios de la realidad que quiere capturar, realidad que modula en ese mismo proceso de feedback a la velocidad de la luz, en infrainstantes por debajo de umbral de la percepción consciente.

En el Big Data los algoritmos emergentes de procesamiento de bases infinitas de datos que capturan las redes modulares de billones de sensores interconectados a escala planetaria, cruzan un nuevo umbral, adquieren una autonomía ontológica, conformando una nueva forma de vida, un hipercyborg exoplanetario (que abarca el planeta y más allá), y que intenta digitalizar toda la realidad, lo que equivale a reducir todo movimiento a patrones, que ya no son inmóviles sino dinámicos.

### **Ontoecología, Ontoética, Ontopolítica y Ontohacking**

Frente a esta tendencia, no solo predictiva, sino anticipatoria y de modulación permanente de la realidad que moviliza el Big Data, cuyo sustrato sería un diseño no del contenido sino de la infraestructura de la percepción, y con ello de los movimientos y orientaciones de los cuerpos, es preciso articular unas prácticas críticas y creativas que operen al mismo nivel ontológico.

Es preciso redefinir la ecología como una ontoecología perceptual, la ética como una ontoética perceptual, la política como una ontopolítica perceptual, en las que reinventar, no los contenidos, sino las estructuras de la percepción.

Pero no se trata de sustituir unas jerarquías perceptuales por otras. En este marco de intervención ontológica se trata por un lado de intervenir en las condiciones de emergencia de los ecosistemas y mundos, pero también de desmontar la tradición de la propia ontología, como tradición que ha fijado el movimiento-devenir a una forma-ser.

El Ontohacking sería así la práctica de, no solo intervenir en el sustrato ontológico de la percepción, sino de subvertir la tradición platónico-aristotélica-mecánica-informacional que somete el movimiento a una ley de la forma.

No se trata ya de sustituir unas formas por otras, ni de darle dinamismo a la forma, pues en la era del hipercontrol el poder ya no opera imponiendo formas estáticas

(platónicas), sino modulando la realidad aceleradamente con formas radicalmente dinámicas (aristotélicas) y orientadas a capturar y modular lo potencial/virtual (metaformas deleuzianas). El dinamismo formal es ya la esencia del poder en la era del hipercontrol. Por ello se trata de dar nueva respuesta a este poder que opera en la producción dinámica de formas potenciales, con una movilización de lo amorfo o informe, de lo irreductible a la forma.

La forma sería efecto y espejismo de una tradición de fijación perceptual, se trata, pues, de movilizar la percepción, desalineándola de las máquinas perceptuales de racionalización (la perspectiva renacentista, la cuadrícula, la esfera), movilizar máquinas antiperspectílicas y arquitecturas no extensas, espacios anticartesianos que coemergen del movimiento-cuerpo.

Se trata, en definitiva, de movilizar una ecología de lo indeterminado (apeiron), de lo microdesviante, inducir sutiles desalinamientos (clinamen) de las orientaciones perceptuales dominantes, para movilizar una metatopia, un espacio donde lo indeterminado se ponga en valor como fuerza creativa, frente al agujero negro de captura de la Singularidad y el Big B.A.N.G.<sup>501</sup>

El Proyecto Metabody<sup>502</sup> moviliza diferentes experimentos de Ontohacking, de hackeo de las estructuras perceptuales en su dimensión ontológica en particular con las arquitecturas flexinámicas de Metatopia<sup>503</sup> que consituyen entornos interactivos físicos y digitales para espacios urbanos o interiores, híbrido de arquitectura y extensiones corporales, en las que el movimiento transforma y genera el espacio en todos sus planos físicos y digitales pero sin entablar una relación de control con el entorno, más bien se trata de una agencia distribuida y una coemergencia cuerpo-arquitectura en la que se favorece el factor de la indeterminación.

---

<sup>501</sup> la Singularidad es un concepto que da nombre a un movimiento y a una universidad con sede en Silicon Valley, financiada por Google y la NASA entre otras, que define el nacimiento de una superinteligencia post biológica artificial en torno a 2045. El Big BANG hace referencia a las tecnologías convergentes: Bits, Átomos, Neuronas y Genes. Aquí ironizamos con la noción de singularidad equiparándola a un agujero negro de captura del que nada escapa, una tendencia aniquiladora.

<sup>502</sup> [www.metabody.eu](http://www.metabody.eu)

<sup>503</sup> [www.metatopia.eu](http://www.metatopia.eu)



Fig. 2: Metatopia - Arquitecturas flexinámicas amorfas del proyecto Metabody.

## Bibliografía

AGAMBEN, Giorgio. 2006a. *Che cos'è un dispositivo* Roma, Nottetempo, collana I sassi - republicado en *Che cos'è il contemporaneo e altri scritti*, Roma, Nottetempo, collana I sassi, 2010, pp. 4-21

ARISTÓTELES. 2008 *Física*. Biblioteca Clásica Gredos. Madrid

BEY, Hakim. 1991. *T.A.Z.: The Temporary Autonomomous Zone*. New York. Autonomedia

BUTLER, Judith. 1993. *Bodies that matter - On the discursive limts of "sex"*. New York. Routledge

COMITÉ INVISIBLE, 2015. *Fuck Off Google*. Madrid. Acquarela & A. Machado.

DELEUZE, Gilles y Guattari, Félix. 1988[a]. *Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia. 2ª parte*. Valencia, Pre-textos.

FOUCAULT, Michel. 2003. *Vigilar y Castigar, Nacimiento de la Prisión*. México. Siglo XXI Editores.

GUATTARI, Félix. 1996. *Caosmosis*. Buenos Aires. Manantial Editorial.

HARAWAY, Donna. 1991. *Simians, cyborgs and women. The reinvention of nature*. London, Free Association Books.

HAYLES, Katherine. 1999. *How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, literature and Informatics*. University of Chicago Press.

INNIS, Harold Adams, 1950. *Empire and Communications*. Oxford: Clarendon Press.

IVINS, William. 1975. *On the Rationalisation of Sight*. New York. Da Capo Press.

KURZWEIL, Ray. 2005. *The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology*, New York, Penguin.

MANNING, Erin. 2009. *Relationescapes. Movement. Art, philosophy*. MIT Press.

MASSUMI, Brian. 2015 *Ontopower. War, Powers and the State of Perception*. Duke University Press.

MCLUHAN, Marshall. 1964. *Understanding media*. Massachusetts. MIT Press.

PARISI, Luciana. 2004. *Abstract Sex, Philosophy, Biotechnology and the Mutations of Desire* – Continuum Press. New York.

REYNOLDS, Peggy. *The Evolution of Reason: The Matter of the Grid - Capítulo 2: A Genealogy of the Grid* - (de próxima publicación).

STONE, Allucquère Rosanne. 1996. *The War of Technology and Desire at the Close of the Mechanical Age*, MIT Press.

TIQQUN, 2015. *La Hipótesis Cibernética*. Madrid. Acuarela & A. Machado.

VARELA, F., Thomson, E., Rosch, E.: *The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience* – MIT Press, 1993.

WIENER, Norbert, 1948. [2013] *Cybernetics or, Control and Communication in the Animal and the Machine*. Massachusetts. MIT Press. Republicado por Martino Publishing en 2013.