

CUERPOS FRONTERA / METACUERPO__Morfogénesis 4.0.0

ANTICUERPOS DE VIGILANCIA Y CONTROL __MICRODANZAS

una tecno- guerrilla del cuerpo post-queer

una metaformance transmedia

de

REVERSO__Jaime del Val & OLINTO

Concepto y desarrollo: Jaime del Val

Performers: Olinto y Jaime del Val

Composición visual, sonora, espacial y textos: Jaime del Val

Programación Informática: Jaime del Val sobre un programa creado por Gregorio García

Karman para REVERSO.

Attrezzo: Higuerasarte

Producción: REVERSO

Jaime del Val – REVERSO

Águila Real 24, 28230 Madrid, Spain

Tel: +34-687 558 436

jaimedelval@reverso.org

www.reverso.org



ANTICUERPOS DE VIGILANCIA Y CONTROL_MICRODANZAS es una metaformance transmedia (performance, instalación, intervención, arquitectura, instrumento, proceso, metacuerpo) que utiliza cámaras de vigilancia inalámbricas colocadas sobre el cuerpo desnudo como interfaz para la generación de entornos intersensoriales, analógico-digitales, interactivos y emergentes, como una extensión del propio cuerpo, espacios líquidos y poéticos, en los que se subvierte la tecnología de la cámara de vigilancia para cuestionar los mecanismos de control y poder implícitos, desafiar las categorías de género y sexualidad, y producir un (meta)cuerpo de intensidades relacionales, expandido y difuso, pangénero y metasexual, un Anticuerpo que desafía los dispositivos víricos de significación, control y estandarización de la sociedad-mercado neoliberal.

Minicámaras inalámbricas de vigilancia colocadas sobre el cuerpo como interfaz para la producción de entornos audiovisuales en interacción con el público:

- Las imágenes de fragmentos del cuerpo se proyectan
- Se analizan en tiempo real
- Se procesa la voz con los datos de análisis de las cámaras
- Interacción con el público, que ocupa el mismo espacio de los performers

Algunas intenciones/ideas/potenciales paralelas:

- Subvertir la cámara de vigilancia como dispositivo de control
- Subvertir la cámara como tecnología de la representación y producción biopolítica
- Subvertir las categorías de género, sexo, sexualidad, intimidad
- Subvertir los modelos de percepción y anatomía sensorial tradicionales, las divisiones disciplinares artísticas y los campos disciplinares del cuerpo social

- Producir una nueva arquitectura tecnológica del cuerpo y una nueva anatomía del cuerpo deseante, intensivo, amorfo, fragmentado, difuso y múltiple.
- Producir un cuerpo más allá de las categorías de género, sexo y sexualidad: un cuerpo pandrógino, pangénero y metasexual y nuevos contextos de relaciones post-intimas
- Producir una nueva arquitectura sensorial del cuerpo y una nueva arquitectura (post-) disciplinar del cuerpo social
- Producir un cuerpo relacional más allá de la significación, post-significante / contra-significante / meta-significante.

Las imágenes, proyectadas sobre pantallas transparentes como un paisaje de fragmentos del cuerpo en movimiento, son analizadas en tiempo real y los parámetros del movimiento resultantes procesan la voz del performer, espacializada en cuatro canales, multiplicada hasta convertirse en un coro granular de muchas voces. Los performers, que portan iluminación parcial colocada sobre el cuerpo, están inmersos en el mismo espacio del público, cuya piel también se incorpora en el paisaje a través de la interacción y de la interfaz íntima de la cámara, que posibilita nuevas formas de relación.



La proximidad de las cámaras, colocadas por todo el cuerpo, sin distinción entre partes o territorios normativos, ofrece un paisaje a la vez íntimo y desmesurado, por la proximidad y las dimensiones. Hay a menudo una confusión para el ojo, habituado a reproducciones cartesianas de formas conocidas, de forma que no está claro qué parte de qué cuerpo se está viendo, ni qué es lo que hace.

Las microevoluciones minimales del movimiento son de hecho coreografías, sedimentación de improvisaciones. Estos micromovimientos elementales pueden ser los que realizamos inconscientemente en cualquier momento, pero de pronto adquieren una escala y potenciales de significados completamente nuevos.



Como no podemos adscribir significados precisos a los movimientos, se relacionan con órganos y proximidades palpitantes como pueden experimentarse en el fluir amorfo del sexo. Cada órgano podría ser un órgano sexual que palpita, pero la imposibilidad de reconocerlo completamente quiebra las líneas que definen el territorio del sexo como tal y con ello de la pornografía, se deshacen las territorializaciones del cuerpo y cada movimiento es un órgano potencial de un cuerpo intensivo que resiste la organicidad, un Cuerpo sin Órganos.

Se trata de una desterritorialización del cuerpo intensivo a través del desplazamiento del marco cartesiano que ha dado lugar a las representaciones y al cuerpo tal como lo conocemos: cada parte del cuerpo, y cada movimiento posible puede actuar ante la cámara y se convierte en otra cosa, se transforma. No es una parodia de las acciones del cuerpo, sino una redefinición abierta en un horizonte desconocido. Sin embargo sí hay una intención de explorar el umbral perturbador en el que no estás ya seguro de lo que ves: el umbral de la morfogénesis de la representación. Transacciones íntimas que son casi ilegibles o completamente ilegibles, abiertas a múltiples interpretaciones.

Lo que está en juego en este proceso es de la mayor importancia, pues significa negociar las fronteras de la subjetividad legal y viable. ¿Qué redefiniciones políticas de sujetos viables podemos realizar si operamos en las fronteras de la inteligibilidad? ¿Puede la interfaz íntima cuestionar los límites de los sujetos-cuerpos normativas?



La cámaras de vigilancia están dirigidas a partes y transacciones íntimas, pero no pueden reproducir el marco de representación en el que son inteligibles, y no pueden ser sujetas al control. La imagen de las cámaras es analizada en tiempo real en el programa informático para extraer parámetros del movimiento que sirven para interactuar con el entorno audiovisual expandido: el procesado de la voz, y eventualmente de las imágenes. Los datos de análisis del movimiento sirven para generar un entorno en el que el cuerpo se disuelve cada vez más, en lugar de hacerse más concreto e inteligible de acuerdo con parámetros dados. Los cuerpos de la vigilancia colapsan en el reino de lo amorfo.

Se trata de un desafío a las tecnologías de la representación que nos constituyen como cuerpos y sujetos, una guerrilla del cuerpo transmedia que excede los presupuestos del discurso queer, transgénero, posthumano y postporno, un experimento postvisual, postmusical, postarquitectónico, postperformativo y postcoreográfico, que planta cara a los mecanismos de poder, vigilancia, control, asimilación, estandarización y producción serializada de sujetos y cuerpos en el neoliberalismo, un laboratorio para la producción de cuerpos-territorios pangénero y metasexuales que fluyen inasibles, más allá de las líneas del control y la homogeneización.



El proyecto comenzó en 2002 como proyecto de fotografía, evolucionando en el 2004 como proyecto de vídeo y en 2005 incorporándose en la performance Morfogénesis. Esta es la versión 4.0.0 de Morfogénesis, forma parte del proyecto CUERPOS FRONTERA / METACUERPO de REVERSO.

DESCRIPCIÓN TÉCNICA

De una a ocho cámaras inalámbricas de vigilancia se colocan sobre el cuerpo. Las imágenes se transfieren a proyecciones grandes, generalmente sobre pantallas transparentes, que conforman un paisaje de fragmentos casi abstractos del cuerpo en movimiento.

Las imágenes son analizadas en tiempo real en un programa creado con Max-MSP-jitter que analiza el movimiento. Los parámetros del movimiento resultantes se utilizan para procesar la voz del performer en otro programa diseñado en Max-MSP-jitter.

La voz se fragmenta, multiplica, granula y espacializa cuadrafónicamente en tiempo real, en interacción con los movimientos de partes del cuerpo, formando un coro, una multiplicidad que se disuelve.

Ocasionalmente, en algunos montajes, los datos del movimiento se utilizan también para procesar las imágenes de las cámaras en un tercer ordenador con un programa diseñado en Max-MSP-jitter y para generar estructuras tridimensionales en un cuarto ordenador con un programa diseñado en Virtools, arquitecturas fluidas en transformación permanente, como microdanzas de un cuerpo virtual.



Los performers están inmersos en el mismo espacio que el público. Durante la performance se aproximan a algunos miembros del público e interactúan con ellos, acercando la cámara a la cara, las manos u otra parte del cuerpo, de manera que la piel del público se incorpora en el paisaje. Se genera así una nueva clase de relación íntima y de proximidad mediada por la cámara y entre estos y los procesos sonoros y visuales, el movimiento y el espacio, una caricia mediada por la tecnología del control, cuyo uso invertido se pone al servicio de lo incierto. En algunas ocasiones los interactores del público se desnudan también para incorporar microdanzas de otras parte del cuerpo.

INFORMACIÓN TÉCNICA DEL MONTAJE

Duración: variable, desde inmersiones de días enteros hasta performances de 10 minutos, habitualmente presentada en grupos de seis actuaciones por noche de 20-30 minutos cada una, para grupos de máximo 25 personas cada una.

Requerimientos de espacio:

Adaptable a diferentes tipos y tamaños, en auditorios y teatros o galerías, estudios y espacios no convencionales, también en el espacio público y la calle, las medidas medias van de 10 x 7 metros a 12 x 8m, aunque se puede hacer en espacios menores hasta 3x3m o incluso menos. Esto implica diferentes grados de complejidad de montaje, número de proyecciones, altavoces, etc. En el caso de un auditorio solo se usa el escenario, rodeado por pantallas, el público está de pie en el escenario y los asientos pueden cubrirse con telas. En invierno el espacio debe estar bien calentado.

Materiales que debe aportar la institución organizadora:

- dos a seis proyectores de mínimo 3000 lúmens y soportes
- dos a seis pantallas (algunas transparentes)
- mesa de sonido
- cuatro cajas auto-amplificadas y cables largos
- tres a seis focos con filtro rojo tipo PC

(Para actuaciones y montajes en España y alrededores REVERSO puede encargarse de aportar algunos o todos los materiales, consultar.)

Materiales aportados por REVERSO:

- dos a cuatro ordenadores y otras interfaces
- cámaras inalámbricas
- micrófono inalámbrico

Tiempo requerido para el montaje: En los más sencillos 4 horas, en los más complejos 1 a 2 días. Se proporcionarán planos específicos de acuerdo con el lugar definitivo de montaje

PRESUPUESTO: CONSULTAR. PRESUPUESTO ESTANDAR: 3.000€ POR ACTUACIÓN /INSTALACIÓN / 1.000€ POR CONFERENCIA/PRESENTACIÓN - (Sujeto a negociación) - más alojamiento, viaje y dietas aparte.

DOCUMENTACIÓN: www.reverso.org/anticuerpos-microdanzas.htm