





# **Inmaterial 03**

## **Cuerpos poliédricos y diseño: miradas sin límites**

**Página 005 Editorial**

**Página 021 Esfilagarsats i entortolligats: Una ullada als  
cossos des del posthumanisme**

**Página 043 The Possible Bodies Inventory: dis-orienta-  
tion and its aftermath**

**Página 061 Prácticas digitales críticas sobre las  
tecnologías del control de los sujetos en  
la primera década del s. XXI**

**Página 091 Of Vessels, Conduits and Instruments:  
Reflections from the Bodies as Media  
Working Group**

**Página 119 La disposición del cuerpo sin vida en la  
instancia ritual del velatorio**

**Comitè Editorial**  
**Comité Editorial**  
**Editorial Committee**

**Comitè Científic**  
**Comité Científico**  
**Scientific Committee**



**Edició**

**CENTRO UNIVERSITARIO  
DE DISEÑO  
DE BARCELONA**  
CENTRO ADSCRITO A LA  
UNIVERSITAT DE VIC  
UNIVERSITAT CENTRAL  
DE CATALUNYA



**GREDITS**

**Grup de Recerca en Disseny  
i Transformació Social**

**Inmaterial 03**  
**Cuerpos poliédricos y**  
**diseño: miradas sin límites**

**Coordinación**  
Mara Martínez Morant  
Ernesto Ramon Rispoli

**Volumen 2, número 3, 2017**

**Depósito Legal**  
DL B 16066-2016

**ISSN Edición impresa**  
2462-5884

**ISSN Edición Digital**  
2462-5892

Inmaterial esta abierta a  
todas las opiniones pero no  
necesariamente se identifica  
con las de sus colaboradores.

*Inmaterial is open to the  
viewpoint of its collaborators  
but doesn't necessarily support  
them.*

**Imagen de portada**  
Adrià Paz

**Coordinación editorial**  
Mara Martínez Morant  
Ernesto Ramon Rispoli

**Redacción**  
Jorge Luis Marzo  
Glòria Deumal

**Bases de datos e indexación**  
Sergi B. García

**Diseño Gráfico**  
Adrià Paz  
Jaume Pujagut

**Diseño web**  
Adrià Paz

[www.inmaterialdesign.com](http://www.inmaterialdesign.com)  
[info@inmaterialdesign.com](mailto:info@inmaterialdesign.com)



Pau Alsina  
*Universitat Oberta de  
Catalunya*

Joan Lluís Bestard Camps  
*Universitat de Barcelona*

Cristina Bustillo  
*BAU, Centre Universitari de  
Disseny de Barcelona*

Bani Brusadin  
*Universitat de Barcelona*

Maureen Connor  
*Queens University, NYC*

Manuel Delgado  
*Universitat de Barcelona*

Elena Dellapiana  
*Politecnico di Torino*

Mireia Feliu  
*Escola Superior de Disseny,  
ESDI*

Joan Fontcuberta  
*Fotògraf, Comissari d'Art*

Paloma González Díaz  
*BAU, Centre Universitari de  
Disseny de Barcelona*

Enric Gaus  
*Escola Superior de Música,  
ESMUC*

Cynthia Lizette Hurtado  
Espinosa  
*Universidad de Guadalajara*

José Jiménez  
*Universidad Autónoma de  
Madrid*

Irene Lapuente  
*La Mandarina de Newton*

Josep Martí  
*Institució Milà i Fontanals  
(CSIC)*

Joana Masó  
*Universitat de Barcelona*

Patricia Mayayo  
*Universidad Autónoma de  
Madrid*

Lluís Nacenta  
*Eina, Centre Universitari de  
Disseny i d'Art de Barcelona*

Florent Orsoni  
*École de Design Nantes  
Atlantique*

Zenaida Osorio Porras  
*Facultad Artes, Universidad  
Nacional de Colombia*

Raquel Pelta  
*Universitat de Barcelona*

Carmen Rodríguez  
*Universitat Politècnica de  
Catalunya*

Claudia Rueda Velázquez  
*Universidad de Guadalajara*

Dario Russo  
*Università di Palermo*

Claret Serrahima  
*Dissenyador gràfic*

Jaume Vallverdú  
*Universitat Rovira i Virgili*

Silvia Ventosa  
*Museu del Disseny de  
Barcelona*

# Editorial

## Los poliédricos cuerpos

**Mara Martínez Morant**  
**Ernesto Ramon Rispoli**

*Cuerpos poliédricos y diseño: miradas sin límites* planteaba, en su call for papers, una recreación en las formas de entender el cuerpo desde siglos pasados (Humanismo) a la actualidad (Transhumanismo, Posthumanismo), desplegando un itinerario repleto de usos, mutaciones, interrogantes, sensibilidades, interseccionalidades y ensamblajes de entre algunas de las muchas posibilidades que aparecen en el escenario de la *naturalezacultura* (Haraway, 2003) humana y no humana que habita el mundo.

La respuesta a la llamada que buscaba *miradas sin límites* para esos *cuerpos nuevos* o el redescubrimiento de sus posibilidades desde diferentes posicionamientos teórico-prácticos ha sido excelente, con una serie de artículos y propuestas que presentamos en este número. Textos que ilustran el pensamiento acerca de las transformaciones que se siguen en el cuerpo, conscientes e inconscientes, que acaban por presentar una ficción entre lo carnal y lo virtual ciertamente sugestiva por lo inaprehensible de esa entidad simbólica que, hasta hace unos años, aparecía o creíamos tan propia.

La presentación de las aportaciones de nuestras autoras la realizamos desplegando un trenzado entre los artículos y las investigaciones experimentales, intercalando unos con otras, en un hilado sin fronteras que imbrica los discursos. Empezamos diseñando un trayecto que muestra el cuerpo desde la perspectiva posthumana (cuerpo ensamblado, entrelazado) con *Esfilagarsats i entortolligats: Una ullada als cossos des del posthumanisme* de Josep Martí y la investigación experimental *The Possible Bodies Inventory: dis-orientation and its aftermath* de Jara Rocha y Femke Snelting. Desde los conceptos posthumanistas nos trasladamos a las ideas del transhumanismo (cuerpo mediado y controlado) con *Prácticas digitales críticas sobre las tecnologías del control de los sujetos en la primera década del s. XXI* de Paloma González Díaz y la investigación de caso en *Of Vessels, Conduits, and Instruments: Reflections from the Bodies as Media Working Group* de Eugenia Manwelyan y Nelesi Rodríguez. Concluimos con la presentación del cuerpo en el ámbito de la muerte (cuerpo del humanismo y su última representación), con *La disposición del cuerpo sin vida en la instancia ritual del velatorio* de Dolors García Torra.

Para esta tercera edición de *Inmaterial* buscábamos nuevas formas de biografiar, cartografiar, holografiar, proyectar, crear interfaces o rediseñar el cuerpo que sin lugar a duda impactan en el modo de pensar y diseñar, a partir de modalidades que emergen de un pensamiento que especula y teoriza, desplegando una huella que transforma y desplaza el humanismo racional y el transhumanismo para dar paso al posthumanismo, que es un marco teórico y empírico que puede aplicarse a cualquier campo de la investigación, comenzando por nuestra ubicación como especie hasta llegar a la mirada individual. El posthumanismo plantea preguntas: ¿Qué somos? ¿Dónde estamos? ¿Cuándo somos o estamos?, aspectos existenciales inseparables de elementos políticos y espaciotemporales. Lo que señala el posthumanismo es que no hay alteridad absoluta: existimos en una red material en la que todo está realmente conectado y es potencialmente intra-actuante. Este tipo de conciencia genera consideraciones tanto teóricas como prácticas que conducen a aseverar que, en el siglo XXI, el impacto de los hábitos antropocéntricos en la Tierra se ha vuelto tan masivo que desde la mirada científica se aborda la era actual como el Antropoceno, en el que las acciones humanas están afectando seriamente al ecosistema, conduciéndolo a un punto de no retorno en términos ecológicos y de sostenibilidad (Bostrom, 2005). El humanismo puede no ser de ayuda en el cambio de tal dirección, pero el posthumanismo puede ser el punto de inflexión, al traer al debate nociones cruciales como el especismo, el entrelazamiento de temas y la agencia no-humana, entre otras cuestiones.

El posthumanismo nace de la reflexión feminista y se nutre de los estudios de la diferencia. Los años setenta demandaron una revisión del concepto de *humano*, reconociendo que en la tradición occidental solo un tipo específico de ser humano había sido reconocido como tal: hombre, blanco, occidental, heterosexual, físicamente capaz, rico. Esa revisión exigía un reconocimiento de todos los demás seres que habían sido dejados de lado. Los relatos hegemónicos occidentales han sido sobre todo dualistas, basados en opuestos que pueden ejemplificarse en los pares clásicos: naturaleza/cultura, mujer/hombre, gay/hetero, etc. Ese enfoque dualista refleja la praxis histórica de la guerra (*nosotros* contra el *enemigo*), el hábito político del contraste/enfrentamiento, en lugar de enfatizar en el desarrollo de la supervivencia como la coexistencia y la simbiosis. En los años noventa, el discurso feminista se centra en la noción de fronteras, que es esencial en la determinación de tales contrarios. ¿Cómo definir qué es la naturaleza y qué es la cultura? O ¿cómo definir lo que es la mujer, lo que es el hombre, lo que es negro, lo que es blanco? Evidentemente, la respuesta es que estos reinos no pueden ser claramente separados.

El discurso feminista (incrustado en la genealogía de lo posthumano) se desarrolla alrededor de nociones como el sujeto nómada (Braidotti, 2011); el cibernético, como híbrido que no tiene origen (Haraway, 1985); centrada en el papel de la cultura en la reiteración de las nociones construidas de la naturaleza (Butler, 1990). A finales de los años noventa, se da el siguiente paso desarrollando los Nuevos Materialismos, una rama específica del posthumanismo: la naturaleza y la cultura son reconocidas como intrínsecamente *enredadas* (Barad, 2007). Haraway (2003) se refirió a la *natureculture*, afirmando que los dos términos son indiscernibles. Lo posthumano comienza su reflexión a partir de este reconocimiento ontológico híbrido, empezando por visitar el reino humano: una vez que hemos reconocido que lo *humano* no es uno sino muchos, ¿qué es lo humano de todos modos? ¿Y qué es lo no humano? Una de las obras que lanzó el posthumanismo al escenario público fue *How we became posthuman*, de Katherine K. Hayles, en 1999; sin embargo, como argumenta Ferrando, el posthumanismo es asimilado, con frecuencia y simplísticamente, a un abordaje filosófico centrado en los últimos avances de la ciencia y la tecnología. Esto se debe a que el término posthumano se emplea como término paraguas para incluir diferentes movimientos y perspectivas (Ferrando, 2013).

Concretamente son dos los movimientos que, comúnmente, se confunden: transhumanismo y posthumanismo (crítico, filosófico y cultural). El primero, considera a la ciencia y a la tecnología como los principales actores de la reformulación de la noción de humano y emplea la noción

de *posthumano* para denominar una época en la cual esa reformulación ha impactado irremediabilmente en la evolución del humano provocando la aparición de lo posthumano. En cuanto al posthumanismo, entiende lo posthumano como una condición que ya es accesible, dado que nunca hemos sido humanos porque *humano* es un concepto humano, basado en premisas humanistas y antropocéntricas. El posthumanismo, vinculado con el feminismo que solo puede ser interseccional (Crenshaw, 1989), amplía su perspectiva para detectar formas de discriminación que se convierten en potenciales portadoras de *cualquier* forma de discriminación, por ejemplo, el sexismo forma parte del especismo, biocentrismo, etc. El posthumanismo pone de manifiesto que la existencia está entrelazada, es híbrida, simbiótica. No hay fronteras claramente definidas que permitan nociones fijas del ser (Ferrando, 2013). Los seres humanos y no humanos son redes materiales de relaciones, fluctuantes, en interacción simbiótica con los demás, con el entorno, con su propio entorno, son un potencial constante. La existencia humana está por tanto vinculada a cualquier otra forma de existencia, nada, en esta dimensión, es completamente autónomo o totalmente independiente.

Vinculado con todo lo anterior, se encuentra el artículo, especialmente bien planteado y didáctico, rubricado por Josep Martí, *Esfilagarsats i entortolligats: Una ullada als cossos des del posthumanisme*, donde el autor revisa y a la vez muestra claramente las potencialidades teóricas de algunas ideas que corresponden al pensamiento posthumanista en relación a los cuerpos. Martí presenta una propuesta que accede a la comprensión de la realidad compartida a través de la superación de los esquemas conceptuales propios del dualismo cartesiano, del biocentrismo y del antropocentrismo, que se van apartando, todavía no descartando, acercándonos a una visión antiespecista no solo del cuerpo sino, especialmente, de lo humano con respecto a otras agencias no humanas. Una noción posthumanista del cuerpo que se basa en un paradigma radicalmente diferente al del humanismo, como expresa Martí, al no concebir el cuerpo como simple soporte de la mente sino partiendo de la idea de embodiment ampliada. El cuerpo conceptualizado como un ensamblaje de diferentes elementos que solo resulta comprensible a partir de las *intra-acciones*, señala Martí citando a Karen Barad, con todo lo que le rodea diferenciándolo así de aquellos presupuestos humanistas en los que el cuerpo era un todo orgánico unificado y separado de su entorno.

De la descentralización del cuerpo que propone el posthumanismo, Martí destaca que para *descentrarse* el ser humano ha de entender unos supuestos básicos y, para explicarlos, nos remite a la problemática de

la *agencia* (de los efectos que una entidad cualquiera puede tener sobre otra), del *ensamblaje* (entrelazado de entidades) y de los *efectos* (derivados del entrelazado). Si podemos entender esta propuesta también estamos iniciando nuestro descentramiento, afirma el autor. Porque ¿cuáles son las fronteras del cuerpo? Interpela Martí y continua preguntando: ¿hasta qué punto todo lo que nos rodea, por ejemplo los objetos, pueden llegar a ser nosotros o nosotros ellos? Los objetos ejercen agencia, nos dice Martí y, además, nos invitan a hacer cosas con ellos. Un aspecto central del posthumanismo, señala el autor mencionando a Puig (2009), es focalizar la atención en las interacciones entre agencias humanas y no humanas, conscientes de que el mundo se hace y deshace constantemente a partir de encuentros que, por cierto, no han de ser forzosamente los que esperamos. Argumenta Martí, siguiendo a Puig, que nos movemos dentro del marco de las ontologías relacionales que se definen por *being is relating* (Puig, 2009, p. 309).

Desde la ontología no dualista del posthumanismo, es a las *relaciones* antes que a las *entidades*, a las que se otorga mayor importancia, afirma Martí. Porque estas últimas se constituyen a partir de las relaciones y, de hecho, no somos esencias sino que somos resultado de un juego infinito de relaciones. Mientras que las entidades son momentos precisos de un constante nacer que se construye en un complejo ámbito relacional, de manera que los seres y las cosas son formas materializadas resultado de una creatividad continuada. Resulta especialmente relevante, señala Martí, que cualquier cosa de este mundo que podamos imaginar, entidades materiales e inmateriales, orgánicas e inorgánicas, son resultado de efectos y, a la vez, efectos de otros resultados. Sin la idea de relacionalidad sería imposible entender qué son nuestros cuerpos, afirma el autor, para concluir señalando que desde una perspectiva teórica posthumanista, nuestros cuerpos se han de concebir siempre, a la vez, como productos y efectos relacionales.

El segundo de los artículos, firmado por Jara Rocha y Femke Snelting es una investigación experimental que, bajo el título *The Possible Bodies Inventory: dis-orientations and its aftermath*, presenta un interesante análisis del cuerpo, en línea con los denominados *estudios de software* que ponen en crisis, o al menos eso intentan, la presumida inmaterialidad del software, lo cual recuerda a lo que señala Fuller (2005) respecto a que los objetos han devenido explícitamente elementos tanto físicos como informacionales, sin dejar de lado ni perder su fundamental materialidad. Las autoras inician su andadura a partir de la invitación de Sara Ahmed para pensar cómo las políticas queer pueden implicar

desorientación. Rocha y Snelting hacen inventario de tres temas: *World-setting for beginners*, *No Ground* y *Loops* que vinculan con las políticas de des-orientación. Los artefactos a los que se refieren las autoras (*Blender*, *motion capture file*, *isosurfacing*) se relacionan, cada uno a su manera, con un mundo donde aparecen nuevas perspectivas que convierten en realidad compartida un mundo oblicuo, donde el dentro y el fuera, el arriba y el abajo, cambian lugares. Los tres ítems permiten investigar herramientas que representan, rastrean y modelan los cuerpos a través de medios culturales de abstracción, así se pueden obtener resultados que las autoras refieren como *secuelas*.

Especialmente significativo es el hecho que plantean Rocha y Snelting acerca de cómo el software crea un mundo abstracto y diferente que transforma el modo como se aprecia el mundo, aunque lo que cambia no es este sino cómo lo interpreta quien lo observa al utilizar la tecnología. En cuanto a la desorientación, citando a Ahmed, las autoras siguen una idea estimulante: la desorientación implica orientaciones fallidas, ya que los cuerpos habitan espacios que no se extienden o usan objetos que no extienden su alcance (Ahmed, 2006). Concepto que señala la emergencia de preguntas acerca de qué es la orientación y qué la desorientación.

La investigación experimental que llevan a cabo Rocha y Snelting resulta singular y adaptada a las nuevas miradas desde el posthumanismo porque se dedica a explorar la forma en que el sistema de coordenadas cartesianas habita el mundo digital produciendo mundos en el contexto del software de modelado 3D que abarca el mundo del propio cuerpo. Igualmente, es relevante cómo se preguntan las autoras acerca de una situación donde el cuerpo flota, donde no hay lugar en el cual apoyarse, y qué herramientas podrían necesitar para desarrollar formas, perfiles y, en última instancia, un modo de vida, si se flota en la desorientación virtual. Por último, las investigadoras se interesan por la personificación o el encarnar una práctica coreográfica, que señala un camino en bucle, hacia arriba y hacia atrás para hacer frente a la Tierra que ha sido dividida tecnológicamente.

Entrelazado con los artículos anteriores y como puente con los artículos que seguirán, en una línea difusa, sin bordes, entre lo visitado y lo que hemos de tratar, accedemos a la corriente teórica transhumanista. El trazado inicial del transhumanismo puede situarse entre los siglos XVIII y XIX, cuando se vislumbra la idea de que los seres humanos pueden desarrollarse a través de la aplicación de la ciencia. Condorcet (1979) teorizaba acerca de extender la vida humana por medio de la

ciencia médica; Benjamin Franklin (1956) anhelaba ansiosamente la animación suspendida, prefigurando la criogenización (Bostrom, 2011). Tras la publicación de Charles Darwin, *The Origin of Species* (2003), se volvió plausible considerar el desarrollo de la humanidad no como un punto final evolutivo sino como una fase temprana del mismo. El propio Darwin concluyó que toda vida surgió de *unas pocas formas de... una* (Sharon, 2014). El transhumanismo, con sus raíces en la Ilustración, su énfasis en las libertades individuales y sus preocupaciones referidas al bienestar de los humanos y de todos los seres sintientes, entronca con el pensamiento utilitarista del siglo XIX para adentrarse en la especulación, la ciencia ficción y el totalitarismo del siglo XX.

A principios del siglo XX, J.B.S. Haldane (1924) en *Daedalus; or, Science and the Future*, predecía los beneficios derivados del control genético que procuraría población más alta, más sana, más inteligente y donde la ectogénesis <sup>1</sup> sería un hecho absolutamente normalizado. Mientras, J.D. Bernal (1969) en *The World, the Flesh and the Devil; an enquiry into the future of the three enemies of the rational soul* especulaba acerca de la colonización del espacio y de los implantes biónicos. Posteriormente, Aldous Huxley (1932) en *Brave New World*, describe una distopía donde la biotecnología, la promiscuidad sexual, los condicionamientos psicológicos y los opiáceos (soma) mantienen a la población plácidamente en una sociedad de castas estática y conformista gobernada por diez controladores mundiales. Otra distopía conocida la presenta George Orwell (1949), en *Nineteen Eighty-Four*, mostrando una forma pública de opresión que incluye la vigilancia ubicua del *Gran Hermano* y la brutal coerción policial. Ambas distopías restringen la exploración científica y tecnológica por miedo a alterar el equilibrio social. Sin embargo, *Brave New World* se ha convertido en un emblema del potencial deshumanizante del uso de la tecnología para promover el conformismo social y la satisfacción superficial.

La palabra *transhumanismo* fue usada por primera vez por Julian Huxley (1927) en *Religion Without Revelation* (Bostrom, 2011, p. 7), significando que quizá el término sirva para señalar que el ser humano se mantendrá como tal pero trascendiéndose a sí mismo, desarrollando nuevas posibilidades de y para su naturaleza humana. Esa idea continua manteniendo su sentido en la comprensión contemporánea de transhumanismo. Vinculado a este se encuentra la palabra *robot*, acuñada por Karel Capek (2004) en *R.U.R.* (Bostrom, 2011, p. 8) donde aparece un autómatas que acaba con la vida de sus creadores. ¿El desarrollo de la inteligencia artificial conducirá a la creación de máquinas que piensen

<sup>1</sup> Ectogénesis: la gestación en úteros artificiales; posteriormente, estos artefactos son expresamente definidos y detallados por Henry Atlan (2005), en *L'utérus artificiel*.

como lo hacen los humanos? Diferentes científicos sociales afirman que ello será posible antes de alcanzar la primera mitad de este siglo. La rapidez de los cambios tecnológicos conduce a pensar que la innovación tecnológica tendrá un profundo efecto en la humanidad en las próximas décadas y ese crecimiento exponencial será uno de los relevantes motores del cambio.

Drexler y Smalley (1993) a principios de los noventa publicaron *Engines of Creation* donde hacían referencia a la fabricación molecular, pero no solo argumentaron acerca de la viabilidad del ensamblado nanotecnológico, sino que también exploraron sus consecuencias y comenzaron a trazar los retos estratégicos planteados por su desarrollo. La nanotecnología molecular permitiría la transformación de carbón en diamantes, la arena en supercomputadoras, serviría para eliminar la polución atmosférica y los tumores de los tejidos sanos (Bostrom, 2011, p. 11). Con el desarrollo científico, la nanotecnología podría ser útil para erradicar la mayoría de las enfermedades y el envejecimiento, posibilitaría la reanimación de los individuos criogenizados, facilitaría la colonización espacial y, posiblemente, conduciría a la creación de un vasto arsenal de armas letales. Otra tecnología que a día de hoy es una hipótesis y que de convertirse en realidad tendría un impresionante impacto es el *uploading*, la transferencia de la mente humana a un computador.

El transhumanismo no depende de la viabilidad de esas tecnologías radicales, porque ya están aquí o pueden desarrollarse en las próximas décadas y son las que modificarán profundamente la condición humana. Intentando un perfil transhumanista podría decirse que, entre otros aspectos, la citada modificación de la condición humana estaría vinculada a superar el envejecimiento, las deficiencias cognitivas, el sufrimiento involuntario y el confinamiento en el Planeta, considerando que el potencial humano está mínimamente desarrollado y que la humanidad se enfrenta a riesgos importantes, especialmente al mal uso de las nuevas tecnologías y pensando que aunque todo progreso es cambio, no todo el cambio es progreso. Igualmente, el transhumanismo defiende el bienestar de todos los seres sintientes, humanos y no humanos, y de cualquier futuro intelecto artificial, formas de vida modificadas u otras inteligencias a las que pueda dar lugar el avance tecnológico y científico.

Encajando directamente con la tecnología aplicada al cuerpo y a su control, cada vez más totalitario, absorbente y despótico, se encuentra el tercer artículo, bajo el título *Prácticas digitales críticas sobre las tecnologías de control de los sujetos en la primera década del siglo XXI*, obra de Paloma

González Díaz. Se trata de un texto que lanza una mirada ásperamente crítica y bien fundamentada sobre cómo la producción capitalista y la globalización se han instalado en la cotidianidad de los individuos sometiéndoles a unos requisitos de consumo cuasi perennes, en cuanto a la creación cultural, el diseño o el arte. Resultado de esa estructura social y económica es la generación de piezas artísticas digitales, argumenta González, que aún reflejando un interés progresivo por investigar las nuevas tecnologías y los medios de comunicación de masas, se posicionan críticamente contra el desarrollo de ciertos avances científicos y tecnológicos que auguraban ventajas generalizadas para los cuerpos *obsoletos* de los individuos. La controversia emerge acerca de si realmente la relación entre el potencial del saber y del sentir de la tecnología es bidireccional o si por el contrario, argumenta la autora, lo que aparece son fronteras ineludibles entre el ser humano y el control de la tecnología sobre su cuerpo y vida.

González presenta un amplio recorrido a través de diferentes artefactos de control de los cuerpos, que han generado y generan debates críticos, éticos y metodológicos desde su aparición y difusión entre los individuos. Afirma la autora que la sociedad tecnificada no se rige por el encerramiento de los individuos de tiempos pasados, sino por el control continuado y la comunicación instantánea que auguraba Deleuze en los años noventa, asegurando que pertenecemos a los dispositivos y no al contrario, actuando con estos en condiciones de control constante. Tal vez la única opción que le queda a la crítica sea, afirma González citando a Agamben, entender el funcionamiento de las nuevas estructuras tecnológicas para poder desactivar la maquinaria del poder.

La crítica de las formas del poder responde al empleo de herramientas y dispositivos diferentes y para ello González analiza tres sistemas de control tecnificados: videovigilancia, trazabilidad por RFID, estudios genéticos y biométricos. En cuanto al primer sistema, la autora señala que las cámaras de videovigilancia se han convertido en parte de la vida cotidiana de los individuos, como resultado de una supuesta política de seguridad basada en el refuerzo de una estrategia que se fundamenta en una apariencia de control y orden, provocando la emergencia de una sociedad de la vigilancia que estructura el espacio y manipula a los individuos desplegando un control supremo. Esta relación entre lo humano y lo tecnológico y la transformación que ello implica en la percepción de los individuos, convierte a estos en cuerpos biomedios. Por lo que respecta a la trazabilidad por RFID, es interesante observar los problemas que puede comportar el implantar chips (minúsculas etiquetas de identificación por radiofrecuencia) en todos los artículos, artefac-

tos, documentos, etc., que envuelven la cotidianidad de los individuos. Finalmente, por lo que se refiere a los estudios genéticos y biométricos, González señala que la evolución y expansión de los contextos en los que se emplean sistemas de control se expresa en la esencia de las prácticas artísticas, que críticamente cuestionan el nivel de privacidad respecto a la genética y a los datos biométricos, dado que se desconfía de los posibles usos malintencionados que pueden desplegarse a partir de esta tecnología. Frente a la situación que proyectan los avances de la tecnología, González señala que en un mundo postvigilado, es muy posible que solo se puedan esperar determinados resultados a partir de desarrollar nuevas estrategias de contravigilancia.

El cuarto de los artículos de esta edición de *Inmaterial*, espejado y reflejando a su vez los discursos propuestos en los textos anteriores, es *Of Vessels, Conduits, and Instruments: Reflections from the Bodies as Media Working Group*, de Eugenia Manwelyan y Nelesi Rodríguez que tratan sobre la aplicación de un caso de aprendizaje, y del proceso que se sigue, al considerar el cuerpo como instrumento, hecho que nos retrotrae en el tiempo para recuperar lo que en el siglo XVI los anatomistas expresaban asombrados *¡Qué maravillosa máquina es el cuerpo!* (Le Breton, 2002). La experiencia que presentan las autoras trata de la exploración que condujo un grupo de educadores y artistas a investigar los modos en los que el cuerpo humano puede terciar entre el conocimiento y la experiencia, abordando ámbitos diversos que transitan entre la memoria, el conocimiento ancestral, la ecología, la creatividad, la memoria, la emocionalidad y la muerte, todos ellos vivenciados a través del cuerpo humano.

Uno de los objetivos de la investigación fue revisar los enlaces entre las prácticas creativas y la supervivencia, intentando encontrar otros modos de cuestionarse así como el pensar la experiencia desde una perspectiva más profunda y, ambos, cuestionamiento y pensamiento, como partes de la investigación intelectual. El resultado de la experiencia se concentró en un recurso destinado a grupos de aprendizaje en un formato que permite el desarrollo de un ritual que activa la conciencia acerca del cuerpo, preparándolo para mejorar el aprendizaje, el trabajo y la confianza. Manwelyan y Nelesi refieren la idea del transhumanismo, presente en las sociedades occidentales, respecto al aparente deseo social de borrar el cuerpo como lo ponen de manifiesto los avances en realidad virtual, los espacios sociales que dependen exclusivamente de la interfaz digital, la automatización y los drones, los automóviles auto-dirigidos, los dispositivos portátiles, etc., todos ellos representando los esfuerzos para convertir el mundo en un lugar sin cuerpos.

Un cuerpo que se vive a sí mismo a través de la tecnociencia y de la tecnología que le dota de recursos para alcanzar un estatuto a la vez de poder y de invisibilidad, o de *borramiento* como lo nombra Le Breton (2002), afirmando que la convivencia que se establece con el cuerpo como espejo del otro, en la familiaridad del sujeto con la simbolización de los propios compromisos corporales durante la vida cotidiana, el cuerpo se borra, desaparece del campo de la conciencia, diluido en el cuasi-automatismo de los rituales diarios. Es un cuerpo que se desvanece, aunque esté presente como puntal necesario, esa carne del ser en el mundo del individuo está absolutamente ausente de su conciencia (Le Breton, 2002, p. 122). Y es ahí donde la tecnología replica el *borramiento*, en un cuerpo que fue preparado para actuar como instrumento, al decir de Mauss (1991) cuando expresa que el cuerpo es el primer y más natural instrumento del ser humano o, más exactamente, el cuerpo es el primer y más natural objeto técnico y a la vez, medio técnico del ser humano. Facetas del cuerpo que no se pierden sino que transmutan a partir de las prácticas digitales que modelan y son modeladas por el paradigma contemporáneo del yo productivo hasta que ese modelo se rompe entre lo estrepitoso y lo silencioso.

Las autoras despliegan representaciones del cuerpo a lo largo del tiempo atribuyéndole formas simbólicas especialmente relevantes, desde las *vasijas* (*vessels*) contenedoras del *self*, como ese cuerpo animado por la esencia divina que es un contenedor del ánimo durante un amplio período de tiempo de la historia de la humanidad; los *agentes* o *sustitutos* (*proxies*) que facilitan la conexión al modo como se organiza en el ocultismo, donde un individuo es mediador entre lo visible y el mundo de lo invisible, de los espíritus y representaciones; los *lienzos* (*canvas*) en los cuáles la sociedad imprime sus normas, ejemplificado en la vinculación entre sexo y género que aparece con los estudios feministas alcanzando al género y la raza; los *modelos* (*models*) para comprender y perfilar el entorno urbano con el paradigma de Vitruvio y Le Corbusier, mostrando dos periodos bien diferenciados en los que la arquitectura se cansó del cuerpo humano y de sus proporciones.

A través del trabajo desarrollado por BaM, las autoras exponen que los cuerpos son tanto complejos-poliédricos como objetos de estudio y herramientas polivalentes que permitieron acceder a diferentes conocimientos. A partir de impulsar la visión de los cuerpos como medios, Manwelyan y Nelesi perciben que esa apertura del cuerpo proporciona una escala de posibilidades que pueden ser facilitadas por el diseño. Así como algunas tecnologías pueden cerrar, ignorar o remediar los

cuerpos, otras pueden observarse y emplearse para reclamar y potenciar la presencia de cuerpos en el espacio. El uso de estas tecnologías radicales provee los recursos para realizar un ritual para desbloquear el movimiento, el reconocimiento y la reflexión de los cuerpos que se encuentren presentes en cualquier entorno de aprendizaje. La mirada se sitúa, pues, en el cuerpo como tecnología y, como señalan las autoras, los individuos poseen la última tecnología: sus propios cuerpos, que pueden ser profundamente liberadores y transformadores.

*La disposición del cuerpo sin vida en la instancia ritual del velatorio*, firmado por Dolors García Torra, es el quinto de los textos que configuran esta edición de *Inmaterial*. Este artículo sirve de colofón a lo desgranado anteriormente porque se inscribe en la corriente teórica humanista, al presentar un cuerpo al que se le aplican cuidados *postmortem* tras habersele procurado, o su intento, un buen morir. La presentación de este cuerpo que ya no es activo sino pasivo, sirve para ejemplificar cómo la *tecnología* en formato *aparato humano* de monitorización de constantes vitales, observando el mínimo gesto o señal que hubiese podido emitir ese cuerpo, brinda al moribundo atenciones realizadas con suma precisión. Posteriormente, los cuidados *postmortem* serán desarrollados por los *profesionales de la muerte* (tanatoprácticos) que se encargarán de ese cuerpo vivido por otros en su última representación, convirtiendo la ritualización de la muerte en un protocolo técnico en manos ajenas.

El contexto del cuerpo sin vida, ubicado en la corriente humanista, conduce a recordar preguntas formalmente tan sencillas como: ¿tenemos un cuerpo? o ¿somos nuestro cuerpo? Pensar en la idea de que tenemos un cuerpo implica de algún modo estar fuera de él, tenerlo en propiedad, similar a como se puede poseer cualquier artefacto. Significando con ello que, posiblemente, continuaremos siendo a pesar de que perdamos ese cuerpo. Como señala Le Breton, si la existencia humana se reduce a poseer un cuerpo como si fuese un atributo, entonces la muerte no tiene sentido, no es nada más que la desaparición de una posesión, es decir, de muy poca cosa (Le Breton, 2002). Pero si nos decantamos por la idea de que somos nuestro cuerpo ¿qué ocurre cuando este desaparece?

García explica que la muerte se personaliza porque, como certeza suprema de la biología, la muerte siempre deja un cadáver concreto y real, que ha de sufrir profundas transformaciones orgánicas. Es, precisamente el tanatorio, el espacio que presenta los elementos para hacer el tránsito lo más cómodo y confortable posible, sobre todo cuando se trata de una funeraria de ámbito local, que atiende un volumen de difuntos consi-

derablemente más reducido que en un tanatorio de una gran ciudad. El adiós al finado en los rituales funerarios con la interposición del cadáver es, según la autora citando a Thomas, una *retención del difunto* o una re-apropiación temporal del cuerpo que deviene centro de atenciones culturales. A través del embalsamamiento, la tanatopraxia y la inhumación, los restos son eliminados cumplimentando la función técnica de separar el cadáver de los vivos instalándolo, simbólica y consiguientemente, en el recuerdo de aquellos que constituyeron su mundo.

El ritual fúnebre simboliza la institucionalización del tránsito de vivo a muerto a través de unas etapas marcadas por la separación, el margen y la agregación (Van Gennep, 1985), presentando una escenificación en la que la última actuación es aquella en la que los familiares, amigos, conocidos y saludados del finado le visitan para rendirle su último adiós, su despedida. García argumenta que el cadáver es el soporte material receptor de la actividad colectiva alrededor de la muerte, de modo que con el ritual celebrado en honor del finado se transforman sus restos insignificantes en un cuerpo significante.

Con el recorrido desplegado y, sobre todo, con lo que se puede leer en las páginas que siguen, se muestra el diseño de cuerpos poliédricos, por tanto cuerpos múltiples, sean cuales sean las miradas que lo instauran como entidad. El cuerpo, a partir de las variadas posibilidades de investigación que nos sugiere, unas más exploradas que otras, constituye un inagotable terreno de investigación. Lo que se propone en esta visión *multi* es aprehender el cuerpo desde posicionamientos que lo entienden todavía como una entidad en sí mismo (humanismo); desde la superposición científico-técnica (transhumanismo) y desde la consideración del entrelazado y del ensamblaje absoluto (posthumanismo). Son formas de concebir y experimentar; son relaciones, entidades, materialidades, transformaciones, formas sin límites al fin, de cuerpos que cada vez más son otros complejos a desentrañar desde tantos modos de especular y experimentar como la curiosidad y el ánimo investigador conduzcan.

### **Mara Martínez Morant**

Doctora en Antropología Cultural y Social por la Universidad de Barcelona. Profesora e investigadora en Bau, Centro Universitario de Diseño de Barcelona, donde imparte la asignatura Antropología Sociocultural y es miembro de GREDITS (Grup de Recerca en Disseny i Transformació Social). En sus investigaciones se ocupa de cuestiones vinculadas con el cuerpo, tanto humano como de otros animales, enmarcado en la perspectiva posthumanista. Autora de trabajos como: *Reflections on Anthropology and Design. My Desk is my castle*. 2011. *Exploring Personalisation Cultures*. Basel: Birkhäuser; *Experimentar el embarazo o el aborto*. 2013. En: *Maternidades, procreación y crianza en transformación*. Bellaterra: Barcelona; *Veganismo ¿una identidad social emergente?* Congreso Internacional de Antropología, Barcelona, 2016.

### **Ernesto Ramon Rispoli**

Doctor en Historia de la Arquitectura y del Urbanismo por el Politecnico di Torino. Actualmente es profesor investigador en Bau, Centro Universitario de Diseño de Barcelona, donde imparte la asignatura de Estética y Teoría de las Artes. Es miembro de GREDITS (Grup de Recerca en Disseny i Transformació Social). En sus investigaciones se ocupa principalmente de cuestiones de teoría e historia de la arquitectura y del diseño, y de sus implicaciones socioculturales y políticas. Es autor de la monografía *Ponti sull'Atlantico. L'Institute for Architecture and Urban Studies e le relazioni Italia-America* (Macerata: Quodlibet, 2012), y de ensayos y artículos publicados en revistas disciplinares.

## Bibliografía

- Ahmed, S., 2006. *Queer Phenomenology. Orientations, Objects, Others*. Durham: Duke University Press.
- Atlan, H., 2005. *L'utérus artificiel*. Paris: Seuil.
- Barad, K., 2007. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham: Duke University Press.
- Bernal, J.D., 1969. *The World, the Flesh and the Devil; an enquiry into the future of the three enemies of the rational soul*. Bloomington: Indiana University Press.
- Braidotti, R., 2011. *Nomadic Subjects. Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory*. New York: Columbia University Press.
- Butler, J., 1990. *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
- Bostrom, N., 2005. In defense of posthuman dignity. *Bioethics*, 19(3), pp. 202-214.
- Bostrom, N., 2011. A History of Transhumanist Thought. En: M. Rectenwald & L. Carl, eds. 2012. *Academic Writing Across the Disciplines*. New York: Pearson Longman, pp. 1-26.
- Capek, K., 2004. *R.U.R. (Rossum's universal robots)*. London: Penguin Books.
- Condorcet, J.A.N., 1799. *Sketch for a historical picture of the progress of the human mind*. Westport, Connecticut: Greenwood Press.
- Crenshaw, K., 1989. Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics. *The University of Chicago Legal Forum*, pp. 139-167.
- Darwin, C., 2003. *The origin of the species*. Barnes & noble classics. New York: Fine Creative Media.
- Drexler, E., y Smalley, R., 1993. Nanotechnology: Drexler and Smalley make the case for and against "molecular assemblers". *Chemical & Engineering News*, 81(48), pp. 37-42.
- Ferrando, F., 2013. Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms: Differences and Relations. *Existenz*, 8(2), pp. 26-32.
- Franklin, B., et al., 1956. *Mr. Franklin: a selection from his personal letters*. New Haven: Yale University Press.

Fuller, M., 2005. *Media Ecologies, Materialist Energies in Art and Technoculture*. Cambridge: The MIT Press.

Haldane, J.B.S., 1924. *Daedalus; or, Science and the future*. London: K. Paul, Trench, Trubner & co., ltd.

Haraway, D., 2003. *The Companion Species*. Chicago: Prickly Paradigm Press.

Haraway, D., 1985. A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. En: D. Haraway, 1991. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.

Huxley, A., 1932. *Brave New World*. London: Chatto & Windus.

Huxley, J., 1927. *Religion without revelation*. London: E. Benn.

Hayles, N.K., 1999. *How We Become Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.

Le Breton, D., 2002. *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Mauss, M., 1991. *Sociología y antropología*. Madrid: Tecnos.

Orwell, G., 1949. *Nineteen eighty-four, a novel*. New York: Harcourt.

Puig de la Bellacasa, M., 2009. Touching technologies, touching visions: The reclaim of sensorial experience and the politics of speculative thinking. *Subjectivity*, 28, pp. 297-315.

Sharon, T., 2014. *Human Nature in an Age of Biotechnology. The Case for Mediated Posthumanism*. Maastricht: Springer.

Van Gennep, A., 1985. *Los ritos de paso*. Madrid: Taurus.

**Esfilagarsats i entortolligats:  
Una ullada als cossos des del  
posthumanisme**

**Unraveled and entangled: a  
glimpse at the bodies from  
posthumanism**

**Josep Martí**

# Abstract

In this article I present some ideas related to the posthumanist thinking concerning bodies. Trying to understand the reality by overcoming conceptual schemes of Cartesian dualism, anthropocentrism and biocentrism, the post-humanist notion of the body is based on different presuppositions from those of humanism. It does not conceive the body as a mere support of the mind but instead departs from the embodiment concept, but understanding this idea in a wider form as it was originally formulated by Thomas Csordas. The body is conceptualized as an assemblage of different elements which only becomes understandable through intra-actions (Karen Barad) with everything that surrounds it, unlike the classical vision that considers the body as a unified organic whole separated from its surroundings. The body does not end at the skin (Donna Haraway). In this way, the boundaries of the body, so clearly established by epistemological structures, which are profoundly anthropocentric and based on individual/society and mind/body dualities are blurred in the conceptual framework of posthumanism. Within the characteristic non dualist ontology of posthumanism what counts are relations not entities. The body is understood rather than in terms of what it is, according to its capacity of action and interaction (Gilles Deleuze).

## **Keywords:**

*body, posthumanism, agency, relationality, affect*

## Resum

En aquest article es presenten algunes idees pròpies del pensament posthumanista en relació als cossos. Tot intentant entendre la realitat mitjançant la superació d'esquemes conceptuals del dualisme cartesià, l'antropocentrisme i el biocentrisme, la noció posthumanista del cos es basteix sobre pressupòsits molt diferents als de l'humanisme. No concep el cos com a mer suport de la ment sinó que parteix de la idea d'embodiment, però entenent aquest concepte de forma més àmplia de com fou originàriament formulada per Thomas Csordas. El cos se'l conceptualitza com un assemblatge de diferents elements que només resulta comprensible a partir de les intra-accions (Karen Barad) amb tot allò que l'envolta, a diferència de la visió clàssica de considerar-lo com un tot orgànic unificat i separat del seu entorn. Els nostres cossos van molt més enllà de la pell que els recobreix (Donna Haraway). D'aquesta manera, els límits del cos, tan clarament establerts per estructures epistemològiques pregonament antropocèntriques i molt marcades per les dualitats individu/societat i ment/cos, es desdibuixen en el marc conceptual del posthumanisme. Dins de l'ontologia de caire no dualista característica del posthumanisme és a les relacions abans que a les entitats a allò que se li atorga una major importància. El cos és entès —més que en termes del que és— segons les seves capacitats d'acció i interacció (Gilles Deleuze).

### **Paraules clau:**

*cos, posthumanisme, agència, relacionalitat, afecte*

## 1. Introducció

L'antropòleg sap que per arribar a conèixer allò que pretén estudiar, el primer que ha de fer és intentar escapar-se d'ell mateix. Al llarg de la història de la disciplina hom ha hagut d'esdevenir conscient de tot allò que l'impedeix intentar entendre l'*altre*. La superació de l'etnocentrisme fou possiblement el primer gran cavall de batalla en aquest sentit. Posteriorment, el fet de prendre consciència de l'androcentrisme, tant de la societat en general com de la ciència en particular, revelà que calia trencar la pregonera crosta androcèntrica per assolir un coneixement més acurat del que és l'ésser humà. Ara, sense que ni l'etnocentrisme ni l'androcentrisme es puguin considerar completament superats, el posthumanisme ens demana anar encara més enllà. Sabem que el que cal canviar és la nostra manera antropocèntrica d'entendre la vida i la realitat en general: "Els humans ja no són els reis dels éssers sinó que es troben entre éssers, entortolligats amb éssers i implicats amb altres éssers" (Bogost, 2012: 16)<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Totes les traduccions que apareixen al llarg de l'article són de l'autor.

Ja fa força temps que Norbert Elias criticà amb encert el concepte tradicional d'"individu", una imatge ideal en la que se l'entén autocontingut en ell mateix (1978: 119). La superació d'aquesta idea constitueix un punt central dins de l'actual pensament posthumanista; cal descenrar-nos. I una de les vies que ens obliga a qüestionar-nos l'*homo clausus* del qual parlava el sociòleg alemany és reflexionar sobre la problemàtica de les agències, és a dir, dels efectes que una entitat qualsevol té sobre una altra.

Un senzill exemple servirà per introduir-nos en la problemàtica. Ara mateix em trobo assegut a l'escriptori fent anotacions amb un llapis. Podem afirmar que:

1. Cal reconèixer que el meu llapis em toca, no només que jo toco el llapis.
2. No és que siguem jo i un llapis, sinó que en el moment en que empro el llapis jo esdevinc un home-llapis.
3. Allò important no és què és o què significa aquest home-llapis sinó què fa o què pot fer.

La primera idea fa al·lusió directa a les agències. En contra del que es podia pensar abans, el pensament posthumanista reconeix que el fet d'exercir agència no és propietat exclusiva dels éssers humans. Qualsevol cosa, sigui ja entesa com a organisme viu o com a objecte inert exerceix

agències. En la segona, partim de la base que els cossos són processos, que esdevenen cossos mitjançant relacions; entenem que l'home-llapis constitueix un assemblatge en el sentit de Gilles Deleuze i Félix Guattari. I en la tercera idea, defugim de les aproximacions teòriques representacionals i entrem en l'àmbit dels afectes.

Si som capaços d'entendre això, estem començant a descentrar-nos. Escapar d'aquest *homo clausus* vol dir fer-nos nostre el pensament que en un moment determinat no és que siguem jo i un llapis sinó que jo sóc el producte de la relació entre el llapis i el meu jo. Aquest exemple ens duu a allò que constantment planejarà al llarg d'aquest article: quines són les fronteres del cos? Fins a quin punt tot el que ens envolta, per exemple els objectes, pot arribar a ser nosaltres; o nosaltres ells?

## 2. Els objectes exerceixen agència

Talment com ja vaig escriure en una altra ocasió (Martí, 2016), els objectes<sup>2</sup> ens conviden a fer coses amb ells. Ens generen admiració (obra d'art, pedra preciosa), repulsió (una immundícia al mar quan ens banyem), curiositat (quelcom desconegut), amor (havia pertangut a una persona admirada), devoció (imatge d'un sant), impotència (l'aparell electrònic que no aconseguim posar en funcionament), ràbia (el cotxe que no arrenca per manca de bateria), seguretat (el despertador que em garantirà no perdre l'avió), etc. Fins i tot parlem de l'"objecte passió", terme que Jean Baudrillard emprava per descriure allò que mou el col·leccionista (1969: 99). Tot això és el resultat de la capacitat d'agència que tenen els objectes, de la seva capacitat d'afectar.

Els objectes també interaccionen entre ells; entre ells i els éssers animals. No és el mateix una atzavara vista a la muntanya que en un test, i segons com sigui aquest test, amb més o menys estil, la veurem diferent. No és el mateix una persona vestida amb roba de marca que sense. Un marc, mai més ben dit, emmarca, terme que per ell mateix ja apunta a una relació de forces. Els objectes modifiquen allò que els acompanya: els realcen, els complementen, els acaronen, els emmascaren o fins i tot els neguen. Això ho saben molt bé els tècnics de màrqueting. Un embolcall pot ser important i àdhuc decisiu per tal que hom acabi caient en la temptació de fer-se seu allò que embolcalla.

Els objectes, doncs, també exerceixen agència. La tassa decorada amb motius londinencs amb la qual em prenc el cafè cada matí em fa recor-

<sup>2</sup> Al llarg d'aquest article parlarem de "coses" i d'"objectes", dos termes generalment intercanviables però que també, en ocasions, convé distingir. Les "coses" esdevenen "objectes" en ésser definides, anomenades, incorporades a l'àmbit experiencial de l'individu (Leeuw, 2008: 222) o, en paraules de Fernando Domínguez, mentre que les "coses" es poden entendre com processos materials que es donen en el temps, els "objectes" són les posicions que se les fa ocupar per tal de participar en diferents règims de valor i significat (2016: 61).

dar el meu viatge a aquesta ciutat; la cadira sobre la qual m'assec fa que no caigui de cul a terra per raons de la gravetat; el soroll d'arrencada del motor de la nevera que tinc a prop fa que em desconcentri; la lentitud de l'ordinador em fa posar de mal humor; la reproducció del Gauguin que tinc penjada al meu davant m'inspira, etc. No acabariem mai. Aquests objectes i qualsevol altre dels que giren al meu voltant exerceixen la seva agència sobre mi. Són el que Bruno Latour anomenava “actants”, qualsevol cosa que modifiqui amb la seva incidència un estat de coses; tot allò que actua o mou a l'acció, sigui humà o no humà (Akrich i Latour, 1992: 259). Per això diem que una obra d'art —o fins i tot un objecte qualsevol que apreciem— ens captiva. El verb “captivar” és el millor indicatiu que estem parlant d’“agències”, l'efecte o poder que quelcom exerceix sobre nosaltres. Ens atrauen, com la força de la gravetat atrau els cossos. Malament li aniria al negoci publicitari si no fos per la capacitat d'agència que tenen els anuncis que sembla arreu de la ciutat. Els missatges dels cartells, dels grafitis, de les pintades subversives, dels il·limitats rètols i avisos que inunden els carrers ens atrauen la mirada, ens desvien dels nostres pensaments i ens fan llegir-los sense que ho pretenguem. Això també forma part de la contaminació urbana: és la pol·lució informacional.

Des de la perspectiva humanista s'entenia l'agència com a una característica innata d'un subjecte intencional i lliure, entès de forma essencialista, que li permet actuar en i sobre el món (Mazzei, 2013: 733). Òbviament, al marge de les filosofies de caire animista, difícilment es pot atorgar intencionalitat als objectes; la qüestió és, però, fins a quin punt la idea d'intencionalitat és essencial per parlar d’“agència”. Tot i que encara sense saber escapolir-se de la mirada antropocèntrica, el reconegut sociòleg Anthony Giddens havia d'admetre que les agències resultants de les accions de l'individu no havien de ser sempre intencionals (Giddens, 1984: 8-14). Tot i que aquest sociòleg considerava la intencionalitat com un element clau de l'agència, adoptà també la idea de Sherry Ortner d'una definició *soft* d'agència en la qual es relativitza el requisit de la intencionalitat (Ahearn, 2010: 34). Alfred Gell, interessat en l'antropologia de l'art, distingeix entre “agents primaris” i “agents secundaris” segons se'ls atorgui o no intencionalitat. Però en aquesta distinció inclou ja una idea interessant: entre els agents secundaris cal entendre també els objectes (Gell, 1998: 20). I els cossos també exerceixen agència en aquest sentit. En situacions determinades, els cossos, com qualsevol altre objecte, ens reclamen la mirada sense que hagi estat la nostra intenció mirar-los, ni veiem en ells la persona. No estem parlant d'individus,

estem parlant de materialitats. I qui diu un cos, diu un fragment de cos: uns ulls, unes sines, una gesticulació que ens sembla capritxosa, una mà a la qual li manca un dit... Segons escrivia Sharon Krause, el cos humà fa més que no proveir motius i ésser vehicle d'agències, talment com ja s'entén habitualment. De la mateixa manera que un objecte qualsevol, el cos humà té, per ell mateix, "agentic capacities" (2011: 300).

El característic model dicotòmic d'occident sempre ha entès en relació d'oposició les coses i els individus, el món de la matèria inerta i els éssers vius, conceptualitzant els humans com a éssers autònoms. Un dels aspectes, però, que resulta interessant d'aquesta distinció és que el cos ha quedat entre aquests dos pols. En ocasions se l'identifica amb la persona i en altres pren la categoria d'objecte, com en el cas dels cadàvers o dels fragments corporals (Esposito, 2015: 3). Aquesta basculació entre els dos pols és precisament allò que, en ocasions, ens fa sentir un cert desassossec quan el cadàver acaba prenent el rang d'objecte artístic o d'exhibició per raons que van més enllà de la persona o que àdhuc la ignoren<sup>3</sup>. Tot i que no hem d'equiparar completament *persona a individu* —històricament persona és un estatus legal variable segons relacions de poder— talment com afirma Roberto Esposito, a occident el paradigma de persona va produir no una unió sinó una separació. Però no només va separar alguns dels altres, les *persones* de les *no-persones*, sinó àdhuc l'individu de la seva mateixa materialitat o entitat biològica: el cos (Esposito, 2015: 30).

La noció d'"agència" constitueix un nucli conceptual important dins de les teories posthumanistes, entenent-la sempre de forma relacional i contextualment dependent. I la no menys important idea de *relacionalitat*, és a dir, el reconeixement explícit que tot en el nostre món es troba intrínsecament relacionat, ens duu també a parlar d'"agència distributiva" (Bennett, 2010), en el sentit que ésser un subjecte no és actuar de forma autònoma vers un transfons objectiu sinó compartir agència amb altres subjectes que també han perdut la seva autonomia (Latour, 2014: 5). No s'entén agència com una propietat o capacitat interna d'un ens sinó una qualitat emergent a partir de les interaccions entre cossos, ja siguin humans o no humans (Krause, 2011: 300). Per tant, hom no té agència sinó que aquesta és producte de relacions. Parlar d'"agència distributiva" significa que no hi ha un únic subjecte com a causa d'un efecte sinó que hi ha tota una munió de vitalitats en joc (Bennett, 2010: 31). Al darrere d'aquests posicionaments planeja també la idea de la "simetria generalitzada", el fet d'anivellar des del punt de vista ontològic humans i no humans (Callon, 1986: 200), aspecte que ha estat ben assumit

<sup>3</sup> No resulta difícil trobar exemples en aquest sentit. Recordem l'enrenou que es va produir amb l'anomenat cas "negre de Banyoles", el cos dissecat d'un home africà exposat al museu Darder de Banyoles des de principis del segle XX i que després de la denúncia d'Alphons Arcelin l'any 1991 acabà essent repatriat a Botswana (al respecte vegeu: Westerman, 2006). També hi hagué força polseguera amb l'exposició *Bodies* que fa alguns anys va recórrer mitja Europa passant també per Barcelona i en la qual, amb ànim de lucre, s'exposaven cadàvers plastinats procedents de presidaris xinesos (vegeu: <http://thetirrer.thebirminghampress.com/january09/bodies-of-evidence-050110.html>; <http://thetirrer.thebirminghampress.com/january09/bodies-not-revealed-0101101.html> [data de consulta: març de 2017]). Ignoro si tots els duaners tenen clars els criteris que han d'adoptar quan en el tràfic entre museus a través de fronteres internacionals es troben amb una mòmia. Cal donar-li el tractament d'un cadàver? D'un objecte artístic? D'un objecte arqueològic?

per l'anomenat "posthumanisme metodològic" (Sharon, 2014: 49)<sup>4</sup>. Es tracta de superar el que Wolfgang Welsch anomenà el *principi antropològic* per referir-se al fet d'aquesta forma de pensar congriada per la modernitat segons la qual l'ésser humà és el punt de partença de tot, i que tot cal referir-ho a l'ésser humà (Welsch, 2014: 18). Un tema central en el posthumanisme és el de focalitzar l'atenció en les interaccions entre agències humanes i no humanes, conscients que el món es fa i es desfà constantment a partir d'encontres que, per cert, no han de ser forçosament aquells que esperem d'antuvi (Puig, 2009: 310). Ens movem per tant dins del marc d'ontologies relacionals definibles per la màxima que *being is relating* (*Ibid.*, 309).

Agència és la capacitat d'afectar; per tant, parlar d'agència vol dir també parlar d'afectes en el sentit spinozià, que s'entenen precisament com la capacitat d'afectar i ésser afectat que implica una experiència no conscient d'intensitats, una força experiencial o font d'energies que es troba i mescla amb altres cossos, ja siguin orgànics o inorgànics (Colman, 2010: 12). Estem parlant, per tant, de forces dinàmiques que trenquen la dicotomia cos/ment. Un objecte, un cos ens genera sentiments que es tradueixen en emocions, enteses aquestes com la fixació sociolingüística d'una intensitat. Els afectes són prepersonals<sup>5</sup>, els sentiments són personals i les emocions són socials (Shouse, 2005). Pensar en termes d'afectes en relació als objectes, en relació als cossos, ens fa pensar el món més enllà del que creiem que són les coses, o més enllà de les significacions que conscientment els atorguem. Talment com encertadament crítica Nigel Thrift, probablement el 95% del pensament corporeïtzat és no cognitiu però la reflexió acadèmica se centra de forma exclusiva en un 95% en la dimensió cognitiva del jo conscient (Thrift, 2000: 36). L'afecte també es una forma de pensar, tot i que sovint indirecta i no reflexiva<sup>6</sup>.

Més enllà dels usos, funcions o significacions que podem atorgar o reconèixer en qualsevol tipus de cos, orgànic o inorgànic, cal pensar també en termes de "significància". El significat és allò al qual ens remet quelcom en qualitat de signe. La significància, en canvi, transcendeix el significat i té a veure amb la dimensió afectiva, és a dir, com qualsevol tipus d'objecte semiòtic afecta un individu en un moment determinat. És clar que la tassa londinenca amb la qual jo em prenc el cafè cada matí em remet a Londres, un fet a l'abast de qualsevol persona que reconegui la trivial imatge del Big Ben que hi figura. Però només jo puc sentir l'afecte pregonament corporal que em produeix, pel fet que —com si es tractés d'una regurgitació— em fa sentir a la pell unes sensacions arran de la meua experiència londinenca. I aquest sentiment, personal, quan

<sup>4</sup> Dins del posthumanisme hi ha diversos corrents, en part a causa de la seva diferent procedència acadèmica (al respecte vegeu Miah, 2009). L'anomenat "posthumanisme metodològic" té un especial interès a conceptualitzar marcs d'anàlisi adequats per entendre les zones d'intersecció entre humans/no humans (Sharon, 2014: 6).

<sup>5</sup> Són prepersonals en el sentit que no estan subjectes a les limitacions de la consciència o de les representacions.

<sup>6</sup> "Affect is a different kind of intelligence about the world, but it is intelligence none-the-less, and previous attempts which have either relegated affect to the irrational or raised it up to the level of the sublime are both equally wrong-headed" (Thrift, 2004: 60).

és traduït en termes que comprenen els que m'envolten es pot entendre aleshores com a emoció, en la seva qualitat de projecció o exposició del sentiment (Shouse, 2005). Aquesta importància que cal atorgar als afectes té a veure amb l'anomenat "gir afectiu" de les ciències socials i humanes que malda per capturar allò del cos que no es pot concebre mitjançant el pensament de caire representacional. Amb el gir afectiu, el cos guanya en rellevància si bé ja no és el mateix cos autocontingut d'abans.

Mentre que el pensament representacional es caracteritza per ser un mode d'anàlisi que tendeix a focalitzar en el discurs i la ideologia, i que assumeix que el fet de produir una representació discursiva del nostre objecte de recerca basta per il·lustrar-lo (Blackman i Venn, 2010: 9), a les teories de tipus no representacional l'èmfasi es posa en l'afectiu i en les sensacions. En el cas de les imatges, per exemple, Rebecca Coleman diu que en analitzar-les com a text desxifrem el seu missatge ideològic subjacent. Cossos i imatges són conceptualitzats separatament l'un de l'altre. Com que focalitzem en el contingut de la imatge, aquesta es pot entendre com a descripció d'un "món real", d'un "cos real". Coleman no posa en dubte que aquestes aproximacions siguin necessàries però ens diu que cal anar més enllà, car les imatges també ens afecten. Hem de saber veure les imatges no només com a representacions sinó en termes dels seus afectes (Coleman, 2013: 38). Prenem com a exemple unes imatges del gènere gore en les quals es mostra amb tota cruessa l'esbudellament d'un pobre desgraciat. Sabem que es tracta d'un assassinat, o més ben dit, de la representació d'un assassinat, car es tracta de ficció. Però tot i així, la sang de les imatges ens afecta, fins a tal punt que, tot i saber que és sang simulada, hi haurà qui preferirà aclucar els ulls.

### 3. Cos i extensions

Els clars límits amb els quals abans enteníem el cos trontollen quan l'entnem —com qualsevol altre objecte— dins d'un complex joc d'agències, d'afectes; quan tot seguint Andrew Pickering reconeixem que no són fets allò que constitueix el món en primera instància sinó les agències (Pickering, 1995: 6); agències, però, en el sentit de relacions, no com a quelcom que es posseeix (Barad, 2007: 178). On comença i on acaba un cos? Al mateix interrogant s'ha arribat també des d'un diferent punt de partença, el de les extensions corporals.

Poques dècades enrere, Marshall McLuhan (1994) parlava ja de les "extensions". Ell tenia molt clar que sense tot el que implica la tecnolo-

gia seria impossible entendre què és l'ésser humà. Els artefactes tècnics repliquen o potencien habilitats del cos humà i per tant constitueixen extensions del cos tant des del punt de vista de l'acció física, com de la percepció i de la cognició. Ens desplaçem més ràpidament (automòbil), hi veiem amb més nitidesa (ulleres) i pensem millor (ordinadors) gràcies a la tecnologia. Es tracta d'una problemàtica que ja des de fa temps preocupa també a la filosofia. El mateix Nietzsche ja deia que els instruments d'escriptura (la màquina d'escriure en aquell temps) contribueixen al desenvolupament de les nostres idees. A tall d'exemples d'extensions corporals Heidegger parlava del martell i Merleau-Ponty del barret amb plomes de les dones de l'època (Ihde, 2004: 14). La tecnologia potencia clarament el cos però el fet de parlar d'extensions ens fa qüestionar els mateixos límits corporals. Gregory Bateson, des de la teoria dels sistemes, agafant el bastó del cec com a exemple ja es feia aquesta pregunta:

“Suposem que soc cec i utilitzo un bastó blanc. Camino colpejant el terra amb ell, tap, tap, tap. On començo jo? Està el meu sistema mental limitat pel mànec de bastó? Està limitat per la meua pell? Comença en algun lloc situat a la meitat del bastó?” (Bateson, 1976: 489).

Quan parlem d'extensions corporals ens referim a l'acoblament d'un artefacte al cos. Quan aquests artefactes passen a formar part sistèmica de l'organisme humà parlem de “ciborgs”, i del que ningú no pot albergar ja cap dubte és que aquest procés de ciborgització iniciat resulta imparabile i s'anirà intensificant en les properes dècades.

Macgregor Wise ens resumeix a la perfecció els diferents tipus de relacions que establim entre humans i tecnologia, i que en el nostre cas podem aplicar també als cossos i objectes en general. A la primera d'elles es consideren els humans i les tecnologies com a dues coses completament diferents i que poden interactuar les unes amb les altres. D'aquesta manera, qualsevol tipus d'aparell, per exemple, es considera una mera eina externa a nosaltres. Dins d'aquesta visió es genera el debat de fins a quin punt som nosaltres els que controlem les tecnologies o són aquestes les que ens acaben —o acabaran— controlant a nosaltres. Una segona perspectiva demana que la relació humans/tecnologies sigui analitzada en context. Ni uns ni altres poden ser separats del context, això és el que explica la relació, però òbviament aquest posicionament continua considerant les tecnologies i les persones com dues coses diferents. La tercera perspectiva aborda la problemàtica a partir de l'articulació. Els diferents elements es poden connectar o desconnectar per tal de crear

noves unitats o identitats (Wise, 2005: 81-83). Aquest darrer plantejament ens acosta ja a la perspectiva posthumanista, atès que l'acceptació plena d'aquesta relacionalitat ens duu forçosament a una nova ontologia.

No podem separar el cos del món dels objectes. El cos humà és el que és perquè al llarg de la història ha anat coevolucionant amb les coses. Segons escriu Nigel Thrift, l'evidència ens diu que òrgans com la mà, la panxa i altres complexos musculars i nerviosos s'han desenvolupat en part com a resposta a requeriments d'objectes, cosa que també ha produït canvis en el cervell (Thrift, 2007: 10). Quins són els límits del cos, doncs? Des d'una perspectiva posthumanista no està gens clar on comença i acaba un cos. Anant a les darreres conseqüències de la primitiva idea d'extensió tal com la va pensar McLuhan, es pot entendre el cos com un concepte evolucionari a partir del seu entorn tecnosocial i biocibernètic. Som, de fet, criatures protèsiques (Wolfe, 2009: XXV) sense que això es limiti ni molt menys a l'actual desenvolupament del món dels ciborgs que tant interessa al transhumanisme<sup>7</sup>.

Tal com ens diu Tamar Sharon, la idea d'extensió es pot conceptualitzar simplement com quelcom que es relaciona amb el cos, entenent-lo com a un tot coherent i unificat. Es tracta del cos entès de forma "molar" en el sentit de Deleuze<sup>8</sup>, una perspectiva en la qual el paradigma dualista de l'humanisme es manté a nivell de corporalitat. Però a aquest tipus de protesitat que Sharon anomena "suplementària" se li contraposa l'"originària" que pressuposa una diferent formulació del cos, la organització del qual inclou i depèn d'objectes tecnològics "externs". Estem parlant d'un cos "molecular" per tant fet de fragments, un *assemblatge* constituït de parts transferibles i traslladables; es tracta d'una relació oberta que es pot compondre i descompondre mitjançant les interaccions amb tot el que l'envolta (Sharon, 2014: 113).

També en nous corrents de la biologia es tendeix a entendre l'organisme humà com a molecular, substituint així l'antiga visió molar del cos. Aquesta visió molecular entén la vida en termes de gens, proteïnes i enzims. Les tècniques que fan possible la molecularització de la vida assumeixen, a més, que aquestes entitats moleculars aïllades i identificades es poden manipular i recombinar. Al nivell del codi genètic, la reconfiguració molecular dels organismes vius elimina diferències essencials entre cossos, manipulant i combinant gens de diferents espècies (Sharon, 2014: 113-118).

<sup>7</sup> No s'ha de confondre el "transhumanisme" amb el "posthumanisme". De fet, el transhumanisme encarna valors propis de l'humanisme que col·lideixen amb fonaments teòrics del posthumanisme (Ferrando, 2013).

<sup>8</sup> El terme "molar" oposat a "molecular" és propi de la filosofia de Deleuze i Guattari. Parlem de "molar" en el sentit d'un tot identificable, talment com un organisme o societat en el qual entenem que hi ha relacions estables i homogeneïtzades. "Molecular", en canvi, fa al·lusió a conjunts formats per elements relacionats no rigidament, amb límits fluctuants. El terme "molecular" no té res a veure amb la molècula en el sentit físic sinó que allò que es pretén amb aquest concepte és la desconstrucció de jerarquies. Aplicat al cos, una conceptualització molar l'entén com un tot orgànic unificat i separat del seu entorn, mentre que la molecular el considera com un conjunt de diferents parts o fragments que només esdevenen comprensibles a partir de les estretes interaccions amb tot allò que l'envolta.

Una diferència fonamental entre la visió humanista i la posthumanista és que mentre la primera entén l'ésser humà en una relació antagonica amb tot el que l'envolta, la segona el conceptualitza com a corporeïtzat no només en un món tecnològic entès com a extensions sinó com a node resultant d'infinites relacions. Avui sabem que des del punt de vista biològic, la idea que “posseïm” un cos constitueix una fal·làcia. Les teories contemporànies de l'endosimbiosi<sup>9</sup>, i la transferència horitzontal de gens<sup>10</sup> ens aporten nous models de la realitat en la qual es fractura la dicotomia organisme/entorn tot donant pas a un nou model de subjectivitat que s'oposa a l'unitari jo de la biologia zoocèntrica (Sharon, 2014: 139). El nostre cos és un massiu ecosistema microbià. Sabem que la nostra pell i el nostre estómac no poden funcionar sense l'ajut de bacteris. Però és molt més que això. El nostre cos posseeix deu vegades més bacteris que cèl·lules. Dorion Sagan escrivia:

“El cos no és una entitat sinó la ficció d'una entitat bastida a base d'una massa d'entitats interactuants. Les capacitats del cos són literalment el resultat del que incorpora; el jo no és només corporal sinó corporatiu” (a Sharon, 2014: 139).

La visió d'una persona aferrada al mòbil ja sigui caminant pel carrer o en el transport públic forma part ja del nostre paisatge habitual. Resulta fàcil considerar aquest aparell com una mera pròtesi del cos humà. I de fet, els actuals estudis sobre ciència cognitiva ja apunten cap a la borrositat de límits entre el cos humà, el cervell i objectes inorgànics com *smartphones* o rellotges, de manera que aquests aparells esdevenen integrats a la ment, fent escàpol així les distincions ortodoxes entre ment-cos, interior-exterior, o màquina-humà (Springwood, 2014: 463). Tal com escrivia Donna Haraway fa més de dues dècades, els nostres cossos van molt més enllà de la pell que els recobreix (1991: 178). *Embodiment* no és quelcom que s'hagi de limitar al cos físic, sinó que constitueix el canal mitjançant el qual el món ens toca, se'ns afegeix i fins i tot esdevé part de nosaltres (Malafouris, 2008: 1997).

#### 4. Assemblatges

Des d'una perspectiva posthumanista, doncs, no és gens clar on comença i on acaba un cos. La idea d'*assemblatge* talment com ha estat treballada per Deleuze i Guattari, i més concretament per Manuel DeLanda ens ajuda a entendre els cossos com un producte sempre *in becoming* de relacionalitat. En aquest sentit ens va bé la noció de Coleman de *bo-*

<sup>9</sup> “Endosimbiosi” és el nom que rep l'associació estreta entre espècies, en la qual individus d'una espècie resideixen dins de les cèl·lules de l'altra.

<sup>10</sup> Hom parla de transferència de gens “vertical” o “horitzontal” segons si el material genètic d'un organisme es transfereix dins o fora de la línia de descendència.

*dies in becoming* (2008). La idea fa referència a procés, interconnectivitat i relacionalitat. Va més enllà de concepcions dualistes perquè implica un “estar entre”, sempre esdevenint alguna cosa (Deleuze i Guattari, 1980: 339). *Bodies in becoming* en aquest sentit implica entendre els cossos —i el món en general— no com a quelcom estable i constituït per formes fixes o unitats discretes, molars, sinó com a processos de moviment, variació i multiplicitat (Coleman, 2008: 168).

Deleuze ens diu que tota relació de forces constitueix un cos, en el sentit general, ja sigui un cos químic, biològic, social o polític (1962: 45). Els cossos no són el lloc on actuen les forces, són la producció emergent de les interaccions d'aquestes forces. Fidels a la idea de descentrar, la unitat d'anàlisi no pren com a punt de partença l'agent humà sinó que allò que compta és l'*assemblatge*, i en tot *assemblatge*, allò vertaderament important —seguint Deleuze— “no és el que són els cossos, coses o institucions socials, ans les capacitats d'acció, interacció, sentiment i desig produïts en cossos o grups de cossos per fluxos afectius” (Fox i Alldred, 2015: 402). Quan parlem d'*assemblatge* no ens referim a una simple configuració sinó que aquesta noció porta implícita la idea de moviment i connectivitat, d'agència processual. En el cas de l'*assemblatge* parlem d'articulació entre les parts que el componen; una articulació, però, constantment canviant tot creant així noves unitats o identitats (Wise, 2005: 83). Seguint Deleuze i Guattari, els *assemblatges* tenen les següents característiques<sup>11</sup>:

<sup>11</sup> Aprofito en part la sistematització realitzada per Müller, 2015: 28.

1. Són relacionals. Estableixen relacions entre diferents elements. Aquestes relacions són, però, d'exterioritat, cosa que implica que qual-sevol part que compona l'*assemblatge* es pot separar i incorporar en un diferent *assemblatge* en el qual les interaccions són diferents (DeLanda, 2006: 10). Casos típics per relacions d'interioritat són els organismes biològics. Deleuze empra exemples de simbiosi entre plantes i insectes pol·linitzants per a les relacions d'exterioritat (Deleuze, 1980: 17).
2. Són productius. Un *assemblatge* no s'ha d'entendre com una mera representació de la realitat sinó que —per emergència— es produeixen sentits que van més enllà dels elements presos per separat.
3. Són heterogenis. S'estableixen connexions entre elements de la més diversa natura, éssers orgànics, inorgànics, entitats socials o idees.
4. Els *assemblatges* es constitueixen per fluxos agèntics entre els elements que els componen.

5. Creen territoris. Un *assemblatge* es pot conceptualitzar com a “territori” produït pels afectes entre relacions que es troben en un flux constant. Alguns d'aquests afectes estableixen l'*assemblatge*, d'altres el desestabilitzen o desterritorialitzen (Fox i Alldred, 2015: 401), de manera que aquests territoris es troben en transformacions constants. Les entitats heterogènies que configuren l'*assemblatge* interactuen en un moment determinat de la mateixa manera que poden deixar d'interactuar. Un *assemblatge* pot ser efímer, impredecible, és dinàmic, no estàtic.

Talment com entenem la noció d'*assemblatge*, en ell es produeix la dissolució d'agència i estructura, i atès que aquestes connexions són socio-materials es pot dir que se supera amb aquest plantejament la dicotomia natura/cultura (Bennett, 2010).

Dins de l'ontologia materialista de Deleuze i Guattari, el cos físic perd centralitat a favor del que ells denominaren el *Cos sense òrgans* (BwO). El BwO està constituït per una confluència d'elements, tant de tipus orgànic com no orgànic, de biologia, cultura i elements ambientals (Deleuze i Guattari, 1980: 185 i ss.). En aquest marc teòric, l'*embodiment* és quelcom molt més ampli a com —d'acord amb la formulació de Csordas (1999)— habitualment l'entendem. Es tracta del resultat emergent d'un complex joc d'interaccions (en el sentit d'intra-accions<sup>12</sup>) amb el món social i físic. Els cossos no constitueixen l'arena on actuen aquestes forces sinó que són el producte de la interacció de forces. Està clar que el cos de Deleuze i Guattari continua presentant característiques físiques i biològiques però pren en consideració molts altres elements. Talment com ens diu Nick Fox, el cos emergeix a partir d'una sèrie de relacions físiques, psicològiques i culturals; en aquest model no és que la societat “influeixi” en el cos: el BwO és al mateix temps biològic i social. Es tracta per tant d'una idea de cos molt més dinàmica i suggestiva que aquella en la qual sembla que el cos ja està totalment escrit en els gens o en la cultura (Fox, 2011: 360).

Abans dèiem que els *assemblatges* no són configuracions fixes sinó dinàmiques i canviants. Així, per exemple, quan jo m'assec en una cadira, aquesta passa a formar part de l'*assemblatge* del meu BwO. Resultaria impossible retre compte de tots els elements que intervenen en un *assemblatge* però això no obsta perquè quan interressi focalitzem la nostra atenció en uns elements concrets i ben determinats. Més enllà del cos físic, tota relació de forces constitueix un cos, per exemple, el cos constituït per la relació persona-cadira. Assegut en un bar puc estar prenent una consumició, llegint o xerrant amb els companys. El meu cos forma part d'un *assemblatge* en el qual interactuen multitud d'ele-

<sup>12</sup> Karen Barad distingeix “intra-acció” d’“interacció”. Quan parlem d’“interacció” ens referim a una relació entre dues agències preconstituïdes abans d’iniciar la interacció. La “intra-acció”, en canvi, implica la mútua constitució d’agències que emergeixen mitjançant la seva intra-acció (Barad, 2007: 33).

ments, entre d'altres la cadira en la qual m'assec i estableixo relacions d'afectes —afectes en el sentit de la capacitat d'afectar i ésser afectat. Per començar, l'agència de la cadira és allò que permet que jo disposi el meu cos en una posició estranya que difícilment podria mantenir sense quelcom que contrarestés la força d'atracció de la gravetat. Però més enllà d'aquest efecte, la mateixa constitució del moble pot implicar diferents fluxos afectius. Per constatar-ho només cal que fem una breu incursió als bars de la nostra localitat i fem l'exercici d'asseure'ns-hi per *sentir* els diferents seients. Hi ha, per exemple, les cadires de les terrasses dels locals fetes amb material sintètic. Em puc sentir còmode en elles i especialment quan tenen braços: entrecreu les cames amb l'esquena lleugerament inclinada però ben recolzada al respatllet. Aquesta manera de seure em genera una sensació de domini de la situació molt diferent a quan la cadira no disposa de braços i em fa tenir l'esquena completament vertical. El sentiment que genera una cadira sense braços és més aviat d'indefensió. Aquest sentiment es dilueix generalment ja sigui mitjançant postures corporals (per exemple creuant els braços) o bé perquè l'individu-cadira forma part d'un *assemblatge* en el qual intervenen més elements, com per exemple la taula on es disposa la consumició. De fet, aquestes cadires ja estan pensades com a complement de la taula; no endebades parlem d'asseure's a taula quan ens entaulem, tot i que òbviament és a la cadira on ho fem. Però si ara ens imaginem un espai buit amb un únic element, la cadira, és més fàcil apreciar la diferència de sentiments que fa experimentar una cadira amb braços o sense. Res més desconsolador que la imatge d'un encausat assegut en una cadira d'aquest tipus davant del tribunal que el jutja.

En el nostre breu recorregut pels bars de la ciutat podem constatar que són diverses les possibilitats que es donen als clients per asseure's, i si centrem l'atenció en la relació individu-moble no resulta difícil que un mateix pugui experimentar els diferents afectes que es transmeten. Un seient en forma de caixa de pocs centímetres d'alçada em fa sentir *arrelat*. Pel fet de ser baix, aquest seient m'obliga a adoptar una posició corporal que em dona més estabilitat que les cadires habituals. Succeeix en canvi tot el contrari en un tamboret alt en el qual els peus amb prou feines arriben a terra o em queden penjant; la transmissió d'afecte és d'inseguretat. Hi ha locals en els quals allò que trobem és un banc amb respatllet en el qual s'hi poden encabir diverses persones; se'm desdibuixa la individualitat però ja em va bé si estic assegut amb companys o vull fer-ne de nous. Els tipus d'afectes que la cadira em pot transmetre en qualsevol d'aquests locals públics són diferents, i òbviament poden resultar reforçats, esmorteïts, cocreats o també anul·lats per altres elements

que configuren l'*assemblatge*, siguin del caire que siguin, materials o no. Al capdavant sabem que la cadira no és un moble senzill. Res d'estrany que un arquitecte com Ludwig Mies van der Rohe parlés de la cadira com quelcom més enrevessat de construir que un gratacels (Tenner, 1996:168). Fins a quin punt la capacitat d'agència d'una cadira pot arribar a ser important ho sabia molt bé Glenn Gould, un dels pianistes més importants del segle passat. Aquest músic canadenc no se separava mai de la cadira que ja des de la seva infantesa emprava per tocar el piano. Se l'enduia als concerts i a les sales d'enregistrament, i li costava d'entendre que altres pianistes no haguessin tingut cap altre contacte amb el seient fins al mateix moment del concert. No era una qüestió de més o menys comoditat. Era per tota la munió d'afectes que la cadira li transmetia i que no en podia prescindir a l'hora de fer sonar l'instrument (Clarkson, 2010).

Més enllà de la funcionalitat usual que atorguem als objectes, doncs, una cadira pot fer molt més que garantir-nos més o menys comoditat; pot fer molt més que atorgar una nota de distinció o vulgaritat a l'espai. En el moment en el qual l'emprem, en el moment en què es pot parlar del cos individu-cadira pot fer sentir-nos diferents. Això passa amb qualsevol altre objecte. En els mites, rondalles i creences ja s'atorga tradicionalment poder a determinats objectes, el poder carismàtic en termes de Max Weber: l'espasa de Lohengrin, la vareta màgica de les fades, els talismans... Aquesta agència atorgada a determinats objectes en el món credencial no és sinó una ressonància amplificada de l'experiència que hom té en la vida quotidiana amb els fluxos afectius entre cos i objectes, en sigui o no conscient. El ceptre del rei no només és un símbol, ajuda també a sentir-se rei a qui l'empunya. Això ho sabem molt bé pel que es refereix a la indumentària. Un uniforme ajuda a generar els sentiments que associem a allò que representa; contribueix, per exemple que hom *se senti* metge, policia, presidiari, conserge, etc. Als EEUU, hi ha qui atorga molta importància al sentiment que genera el fet de dur un arma cenyida al cos, tant, que és motiu de discussió i debat el fet de si s'ha de considerar un dret civil la possibilitat de sentir-se persona-amb-un-arma mentre es transita per un espai públic. Segons ens diu Charles Springwood, als EEUU els fluxos afectius que es corresponen a dur armes de foc sembla que fins i tot puguin tenir un cert paper en les construccions de la masculinitat (Springwood, 2014: 464).

El mateix Glenn Gould abans esmentat afirmava que el músic acaba convertint-se en instrument del seu propi instrument, limitant la seva pròpia sensibilitat humana a l'expressivitat de la màquina (Sánchez, 2008: 163). Talment com escrivia Fernando Domínguez-Rubio ba-

sant-se en el filòsof francès Simondon (Domínguez-Rubio, 2008: 90), els objectes no s'han d'entendre com a mera mediació entre uns suposats mons natural i humà: “La mediació entre l'ésser humà i el món esdevé ella mateixa un món, l'estructura del món” (Simondon, 1989: 181).

## 5. Coda

Dins de l'ontologia de caire no dualista que caracteritza el posthumanisme és a les relacions abans que a les entitats a allò que s'atorga una major importància. S'entén que les entitats o categories elementals no antecedeixen les relacions sinó que es constitueixen a partir de relacions. De fet, no som essències, som el resultat d'un joc infinit de relacions. Les entitats són moments concrets d'un constant fluir que es va construint en un complex espai relacional: “les coses i els éssers no són sinó formes materialitzades d'una continuïtat creativa”. Això va ser el que, segons Émile Durkheim, digué ja fa molt de temps un home savi dakota i que Claude Lévi-Strauss reproduí en el seu conegut text sobre totemisme (1965: 142; citat també a Pedersen, 2007: 314). Allò que és important retenir és que qualsevol cosa que ens puguem imaginar d'aquest món, ens materials i immaterials, orgànics i inorgànics són resultat d'efectes i al mateix temps efectes d'altres resultats. Això és doncs el que són els nostres cossos.

El posthumanisme malda per aconseguir una visió monista de la realitat, i això és el que fonamenta la idea ja esmentada que l'objecte és definit pel subjecte, i el subjecte per l'objecte. Hom parla en aquest sentit també de “materialisme relacional” que parteix de la base que tot allò social no és purament social:

“Els objectes, les entitats, els actors, els processos, tot són efectes semiòtics: els nodes són conjunts de relacions; o són conjunts de relacions entre relacions. Forcem la lògica un pas més enllà: els materials es constitueixen interactivament; fora de les seves interaccions no tenen ni existència ni realitat. Les màquines, la gent, les institucions socials, el món natural, la divinitat, tots són efectes o productes. És per aquesta raó que parlem de materialisme relacional” (Law i Mol, 1995: 277).

I en aquest sentit, sense la idea de relacionalitat seria impossible d'entendre què són els nostres cossos. Des d'una perspectiva teòrica de caire posthumanista, els nostres cossos s'han de concebre sempre com a productes i ensembles efectes relacionals.

## Bibliografia:

- Ahearn, L. M., Agency and language. A: J. Jaspers, J. Ostman i J. Verschueren, eds. 2010. *Society and Language Use*. Amsterdam: John Benjamins. pp. 28-48.
- Akrich, M. i Latour, B., 1992. A Summary of a Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies. A: W.E. Bijker i J. Law, eds. 1992. *Shaping Technology/Building Society. Studies in Sociotechnical Change*. Cambridge: MIT Press. pp. 259-64.
- Barad, K., 2007. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham & London: Duke University Press.
- Bateson, G., 1976. *Pasos hacia una ecología de la mente*. Buenos Aires: Lohlé.
- Baudrillard, J., 1969. *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.
- Bennett, J., 2010. *Vibrant Matter. A political ecology of things*. Durham: Duke University Press.
- Blackman, L. i Venn, C., 2010. *Affect. Body & Society*, 16(1), pp. 7-28.
- Bogost, I., 2012. *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Callon, M., 1986. Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Brieuc Bay. A: J. Law, ed. *Power, action and belief: a new sociology of knowledge?* London: Routledge. pp. 196-233.
- Clarkson, M., 2010. *The Secret Life of Glenn Gould: A Genius in Love*. Toronto: ECW Press.
- Coleman, R., 2008. *The becoming of bodies. Feminist Media Studies*, 8(2), pp. 163-79.
- Coleman, R., 2013. *Transforming images: screens, affect, futures*. London: Routledge.
- Colman, F.J., 2010. Affect. A: A. Parr, ed. 2010. *The Deleuze Dictionary*. 2na edició. Edinburgh: Edinburgh UP. pp. 11-14.
- Csordas, T., 1999. Embodiment and cultural fenomenology. A: G. Weiss i H. F. Haber, eds. 1999. *Perspectives on Embodiment: The Intersections of Nature and Culture*. London: Routledge. pp. 143-62.
- DeLanda, M., 2006. *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*. London & New York: Continuum.

- Deleuze, G., 1962. *Nietzsche et la philosophie*. Paris: PUF.
- Deleuze, G. i Guattari, F., 1980. *Mille plateaux*. Paris: Editions de Minuit.
- Domínguez Rubio, F., 2008. La cuestión del objeto como cuestión sociológica. A: T. Sánchez-Criado, ed. 2008. *Tecnogénesis: La construcción técnica de las ecologías humanas*. Madrid: AIBR. Vol. 1, pp. 81-111.
- Domínguez Rubio, F., 2016. On the discrepancy between objects and things: An ecological approach. *Journal of Material Culture*, 21(1), pp. 59-86.
- Elias, N., 1978. *What is sociology*. New York: Columbia University Press.
- Esposito, R., 2015. *Persons and Things: From the Body's Point of View*. Cambridge: Polity Press.
- Gell, A., 1998. *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Clarendon Press.
- Ferrando, F., 2013. Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms: Differences and Relations. *Existenz*, 8(2), pp. 26-32.
- Fox, N. J., 2011. The ill-health assemblage: beyond the body-with-organs. *Health Sociology Review*, 20(4), pp. 359-71.
- Fox, N.J. i Alldred, P., 2015. New materialist social inquiry: designs, methods and the re-search-assemblage. *International Journal of Social Research Methodology*, 18(4), pp. 399-414.
- Giddens, A., 1984. *The Constitution of Society*. Cambridge: Polity Press.
- Haraway, D., 1991. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- Ihde, D., 2004. *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: Editorial UOC.
- Krause, S. R., 2011. Bodies in Action: Corporeal Agency and Democratic Politics. *Political Theory*, 39(3), pp. 299-324.
- Latour, B., 2014. Agency at the Time of the Anthropocene. *New Literary History*, 45(1), pp. 1-18.
- Law, J. i Mol, A., 1995. Notes on Materiality and Sociality. *The Sociological Review*, 43, pp. 274-94.
- Leeuw, S.E. van der, 2008. Agency, Networks, Past and Future. A: C. Knappett i L. Malafouris, eds. 2008. *Material Agency: Towards a Non-Anthropocentric Approach*. New York: Springer. pp. 217-47.

- Lévi-Strauss, C., 1965. *El totemismo en la actualidad*. México: FCE.
- McLuhan, M., 1994. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: The MIT Press.
- Malafouris, L., 2008. Between Brains, Bodies and Things: Tectonoetic Awareness and the Extended Self. *Philosophical Transactions of the Royal Society*, 363(1499), pp. 1993-2002.
- Martí, J., 2016. Cuerpo, sociedad y agencia: anorexia nervosa y blanqueamiento de piel. A: J. Martí i L. Porzio, eds. 2016. *Cuerpos y agencia en la arena social*. Madrid: CSIC. pp. 39-60.
- Mazzei, L. A., 2013. A voice without organs: interviewing in posthumanist research. *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 26(6), pp. 732-40.
- Miah, A., 2009. A Critical History of Posthumanism. A: B. Gordijn i R. Chadwick, eds. 2009. *Medical Enhancement and Posthumanity*. Dordrecht: Springer Netherlands. pp. 71-94.
- Müller, M., 2015. Assemblages and Actor-networks: Rethinking Socio-material Power, Politics and Space. *Geography Compass*, 9(1), pp. 27-41.
- Pedersen, M.A., 2007. Multiplicity without myth: theorizing Darhad perspectivism. *Inner Asia*, 9(2), pp. 311-28.
- Pickering, A., 1995. *The Mangle of Practice: Time, Agency, and Science*. Chicago: University Of Chicago Press.
- Puig de la Bellacasa, M., 2009. Touching technologies, touching visions: The reclaim of sensorial experience and the politics of speculative thinking. *Subjectivity*, 28, pp. 297-315.
- Sánchez Moreno, I., 2008. Cuando los Beatles se fueron de viaje, Glenn Gould se convirtió en piano. Nuevas tecnologías de la subjetivación en la música. A: T. Sánchez-Criado, ed. 2008. *Tecnogénesis: La construcción técnica de las ecologías humanas*. Madrid: AIBR. Vol. 1, pp. 139-172.
- Sharon, T., 2014. *Human Nature in an Age of Biotechnology: The Case for Mediated Posthumanism*. Dordrecht: Springer Netherlands.
- Shouse, E., 2005. Feeling, emotion, affect. *M/C Journal* 8(6), [online] Disponible a: <<http://journal.media-culture.org.au/0512/03-shouse.ph>> [consultat: febrer de 2017].
- Simondon, G., 1989. *Du monde d'existence des objets techniques*. Paris: Aubier.
- Springwood, C. F., 2014. Gun concealment, display, and other magical habits of the body. *Critique of Anthropology*, 34(4), pp. 450-71.

- Tenner, E., 1996. *Why Things Bite Back: Technology and the Revenge of Unintended Consequences*. New York: Vintage.
- Thrift, N., 2000. Still Life in Nearly Present Time. *Body & Society*, 6(3–4), pp. 34–57.
- Thrift, N., 2004. Intensities of Feeling: Towards a Spatial Politics of Affect. *Geografiska Annaler*, 86B(1), pp. 55–76.
- Thrift, N. 2007. *Non-Representational Theory: Space, Politics, Affect*. London & New York: Routledge.
- Welsch, W., 2014. *Hombre y mundo: filosofía en perspectiva evolucionista*. València: Pre-textos.
- Westerman, F., 2006. *El Negro. Eine verstörende Begegnung*, Berlin: Links.
- Wise, J. M., 2005. Assemblage. A: C. J. Stivale, ed. *Gilles Deleuze: Key Concepts*. Chesham: Acumen. pp. 77–87.
- Wolfe, C., 2009. *What Is Posthumanism?* Minneapolis & London: University of Minnesota Press.

Aquest article ha estat realitzat dins del projecte de recerca d'I+D+I El cos i el gènere dins del marc epistemològic i conceptual del posthumanisme (FEM2016-77963-C2-1-P).

### **Josep Martí**

Antropòleg i exerceix la seva activitat professional com a investigador a la Institució Milà i Fontanals del CSIC a Barcelona. Els seus principals àmbits de recerca es circumscriuen a les àrees d'identitats col·lectives i cultura, antropologia de la música, creences i antropologia del cos. Ha realitzat treball de camp a l'estat espanyol, Alemanya, Itàlia (Sardenya), Japó i darrerament a Guinea Equatorial. Com a docent convidat imparteix cursos dins de la seva especialització en diferents universitats del país.



**The Possible Bodies Inventory:  
dis-orientation and its aftermath**

**El inventario de Possible Bodies:  
la des-orientación y sus  
consecuencias**

**Jara Rocha  
Femke Snelting**

## **Abstract:**

Following Sara Ahmed's invitation "to think how queer politics might involve disorientation, without legislating disorientation as a politics", the collective enquiry Possible Bodies research team inventoried three items related to 3D artifacts, following through the implications of the contemporary renderings of "dis-orientation" they invoke. Each in their own way, the items relate to a world that is becoming oblique, where inside and outside, up and down are switching places and where new perspectives become available. They speak of the mutual constitution of technology and bodies, of matter and semiotics, of nature and culture and how orientation and the subjectivities that emerge from it are managed across the technocolonial matrix of representation in turbo-capitalism. The three items allow for a look at tools that represent, track and model "bodies" through diverse cultural means of abstraction, and eventually convoke their aftermath in a call for "disobedient action-research".

### **Keywords:**

3D, technology, possible bodies, disorientation, inventory

## Resumen

Continuando la invitación de Sara Ahmed a “pensar cómo las políticas queer podrían implicar desorientación, sin legislar la desorientación como una política”, el equipo de la investigación colectiva Possible Bodies inventarió tres ítems relacionados con artefactos 3D, dando seguimiento a las implicaciones que las actualizaciones contemporáneas de “des-orientación” puedan invocar. Cada uno a su modo, los ítems están en relación con un mundo que está deviniendo oblicuo, donde dentro y fuera o arriba y abajo están cambiando posiciones, y donde nuevas perspectivas se hacen disponibles. Hablan de la mutua constitución de cuerpos y tecnologías, materia y semiótica, naturaleza y cultura; y de cómo la orientación y las subjetividades que de ahí emergen están gestionadas por medio de la matriz de representación tecnocolonial en el turbo-capitalismo. Los tres ítems permiten observar herramientas que representan, monitorizan y modelan “cuerpos” a través de diversos medios culturales de abstracción, y eventualmente convocan sus consecuencias en una llamada a la “investigación-acción desobediente”.

**Palabras clave:**

tecnología, 3D, cuerpos posibles, desorientación, inventario

“We remain physically upright not through the mechanism of the skeleton or even through the nervous regulation of muscular tone, but because we are caught up in a world” (Merleau-Ponty quoted in Ahmed, 2006).

This text is based on three items selected from the Possible Bodies inventory. Possible Bodies is a collaborative project on the very concrete and at the same time complex and fictional entities that “bodies” are, asking what matter-cultural conditions of possibility render them present. These questions become especially pertinent in contact with the technologies, infrastructures and techniques of 3D tracking, modeling and scanning. Intersecting issues of race, gender, class, species, age and ability resurface through these performative as well as representational practices. The research is concerned with genealogies of how bodies and technologies have been mutually constituted. It interrogates corpo-realities and their orientation through parametric interfaces and looks at anatomies that are computationally constrained by the requirements of mesh-modeling. It invites the generation of concepts and experimental renderings, wild combinations and digital and non-digital prototypes for different embodiments.

The Possible Bodies inquiry operates through a growing inventory of software, manuals, artworks, interfaces, scripts, performances, mathematical concepts, animations and renderings. We settled for inventorying as a method, because we want to give an account of the structural formations conditioning the various cultural artifacts that co-compose 3D polygon “bodies” through scanning, tracking and modeling. With the help of the multi-scalar and collective practice of inventorying, we make an attempt to think along the agency of these

items, hopefully widening their possibilities rather than pre-designing ways of doing that could easily crystallize into ways of being. Rather than rarefying the items, as would happen through the practice of collecting, or pinning them down, as in the practice of cartography, or rigidly stabilizing them, as might be a risk through the practice of archiving, inventorying is about continuous updates, and keeping items available.

Among all of the apparatuses of the Modern Project that persistently operate on present world orderings, naming and account-giving, we chose the inventory with a critical awareness of its etymological origin. It is remarkably colonial and persistently productivist: inventory is linked to invention, and thereby to discovery and acquisition. [1] The culture of inventorying remits us to the material origins of commercial and industrial capitalism, and connects it with the contemporary database-based cosmology of techno-colonialist turbo-capitalism. But we learned about the potentials embedded in modern apparatuses of designation and occupation, and how they can be put to use once carefully unfolded to allow for active problematisation and situated understanding (Haraway, 1992). In the case of Possible Bodies, it means to keep questioning how artifacts co-habit and co-compose with techno-scientific practices, historically sustained through diverse axes of inequality. We urgently need research practices that go through axes of diversity.

The temporalities of inventorying are discontinuous, and its modes of existence are pragmatic: it is about finding ways to collectively specify and take stock, to prepare for eventual

---

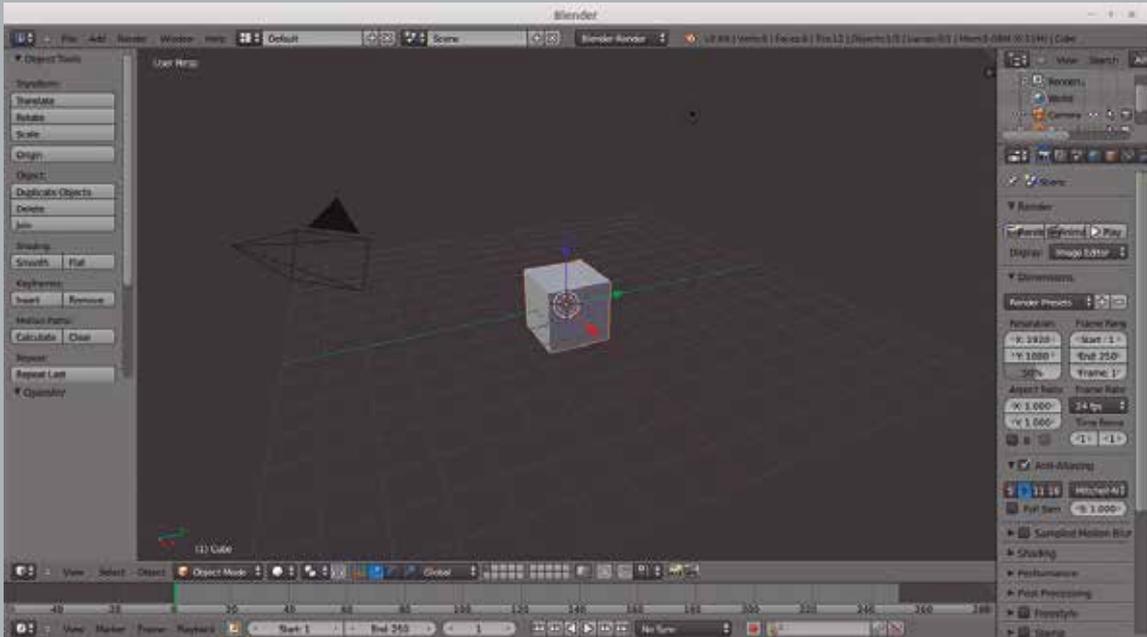
[1] <http://www.etymonline.com/index.php?term=inventory>

replacement, repair or replenishment. Inventorying is a hands-on practice of readying for further use, not one of account-giving for the sake of legitimation. As an “onto-epistemological” practice (Barad, 2012), it is as much about recognizing what is there (ontological) as it is about trying to understand (epistemological). Additionally, with its roots in the culture of manufacture, inventorying counts on cultural reflection as well as on action. This is how as a method it links to what we call “disobedient action-research”, it invokes and invites further remediations that can go from the academic paper to the bug report, from the narrative to the diagrammatic and from tool mis-use to interface re-design to the dance-floor. It provides us with inscriptions, de-descriptions and re-interpretations of a vocabulary that is developing all along.

For this text, we followed Sara Ahmed’s invitation “to think how queer politics might involve disorientation, without legislating disorientation as a politics” (Ahmed, 2006). We inventoried three items, “Worldsettings for beginners”, “No Ground” and “Loops”, each related to the politics of “dis-orientation”. In their own way, these artifacts relate to a world that is becoming oblique, where inside and outside, up and down switch places and where new perspectives become available. The items speak of the mutual constitution of technology and bodies, of matter and semiotics, of nature and culture and how orientation is managed in tools across the technological matrix of representation. The three items allow us to look at tools that represent, track and model “bodies” through diverse cultural means of abstraction, and to convoke its aftermath.

## Item 007: Worldsettings for beginners

- Year in which the item emerged culturally or was industrially produced: 1995
- Entry of the item into the inventory: March 2017
- Author(s) of the item: Blender community
- Cluster(s) the item belongs to: Dis-orientation
- URL: <http://possiblebodies.constantvzw.org/inventory/?007>



Screenshot Blender 2.69 (2017)

“If the point of origin changes, the world moves, but the body doesn’t.” [2]

In computer graphics and other geometry-related data processing, calculations are based on Cartesian coordinates, that consist of three different dimensional accesses: x y and z. In 3D-modelling, this is also referred to as ‘the world’. The point of origin literally figures as the beginning of the local or global computational context that a 3D object functions in.

[2] François Zajega, interview, 2017

Using software manuals as probes into computational realities, we traced the concept of “world” in Blender, a powerful Free, Libre and Open Source 3D creation suite. We tried to experience its process of “worlding” by staying on the cusp of “entering” into the software. Keeping a balance between comprehension and confusion, we used the sense of dis-orientation created by the shifting understandings of the word “world” to gauge what happens when such a heady term is lifted from colloquial language to be re-normalized and re-naturalized. In the nauseating semiotic context of 3D

modeling, the word “world” starts to function in another, equally real but abstract space. Through the design of interfaces, the development of software, the writing of manuals and the production of instructional videos, this space is inhabited, used, named, projected and carefully built by its day-to-day users.

In Blender, virtual space is referred to in many ways: the mesh, coordinate system, geometry and finally, the world. In each case, it denotes a constellation of x, y, z vectors that start from a mathematical point of origin, arbitrarily located in relation to a 3D object and automatically starting from  $X = 0, Y = 0, Z = 0$ . Wherever this point is placed, all other planes, vertices and faces become relative to it and organize around it; the point performs as an “origin” for subsequent trans-formations.

In the coordinate system of linear perspective, the vanishing point produces an illusion of horizon and horizontality, meant to be perceived by a monocular spectator that marks the centre of perception and reproduction. Points of origin do not make such claims of visual stability.

**“The origin does not have to be located in the centre of the geometry (e.g. mesh). This means that an object can have its origin located on one end of the mesh or even completely outside the mesh.” [3]**

In software like Blender, there is not just one world. On the contrary, each object has its own point of origin, defining its own local coordinates. These multiple world-declarations are a practical solution for the problem of locally transforming single objects that are placed in a global coordinate system. It allows you to ma-

nipulate rotations and translations on a local level and then outsource the positioning to the software that will calculate them in relation to the global coordinates. The multi-perspectives in Blender are possible because in computational reality “bodies” and objects exist in their own regime of truth that is formulated according to a mathematical standard. Following the same processual logic, the concept of “context” in Blender is a mathematical construct, calculated around the world’s origin. Naturalized means of orientation such as verticality and gravity are effects applied at the moment of rendering.

**“Blender is a two-handed program. You need both hands to operate it. This is most obvious when navigating in the 3D View. When you navigate, you are changing your view of the world; you are not changing the world.” (Fisher, 2014).**

The point of origin is where control is literally located. The two-handedness of the representational system indicates a possibility to shift from “navigation” (vanishing point) into “creation” (point of origin), using the same coordinate system. The double agency produced by this ability to alternate is only tempered by the fact that it is not possible to take both positions at the same time.

**“Each object has an origin point. The location of this point determines where the object is located in 3D space. When an object is selected, a small circle appears, denoting the origin point. The location of the origin point is important when translating, rotating or scaling an object. See Pivot Points for more.” [4]**

---

[3] [https://docs.blender.org/manual/en/dev/editors/3dview/object/editing/transform/control/pivot\\_point/individual\\_origins.html](https://docs.blender.org/manual/en/dev/editors/3dview/object/editing/transform/control/pivot_point/individual_origins.html)

[4] <https://docs.blender.org/manual/en/dev/editors/3dview/object/origin.html>

The second form of control placed at the origin is the 3D manipulator that handles the rotation, translation, and scaling of the object. In this way, the points of origin function as pivots that the worlds are moved around.

An altogether different cluster of world metaphors is at work in the “world tab”. Firmly re-orienting the virtual back in the direction of the physical, these settings influence how an object is rendered and made to look “natural”.

**“The world environment can emit light, ranging from a single solid colour, physical sky model, to arbitrary textures.” [5]**

The tab contains settings for adding effects such as mist, stars, and shadows but also “ambient occlusion”. The Blender manual explains this as a “trick that is not physically accurate”, suggesting that the other settings are. The “world tab” leaves behind all potential of multiplicity that became available through the computational understanding of “world”. The world of worlds becomes, therefore, impossible.

Why not the world? On the one hand, the transposition of the word “world” into Blender functions as a way to imagine a radical interconnected multiplicity, and opens up the possibility of political fictions derived from practices such as scaling, displacing, de-centering and/or alternating. On the other hand, through its linkage to (a vocabulary of) control, its world-view stays close to that of actual world domination. Blender operates with two modes of “world”: one that is accepting the otherness of the computational object, somehow awkwardly interfacing with it, and another that is about restoring order back to “real”. The first mode opens up to a widening of the possible, while the second prefers to stick to the plausible.

---

[5] <https://docs.blender.org/manual/en/dev/render/cycles/world.html>

## Item 012: No Ground

- Entry of the item into the inventory: 5 March 2017
- Year in which the item emerged culturally or was industrially produced: 2008, 2012
- Author(s) of the item: **mojoDallas, Hito Steyerl**
- Cluster(s) the item belongs to: **Dis-orientation**



Animation: **mojoDallas** (2008) <https://www.youtube.com/watch?v=ZakpoLqXhyI>

“A fall toward objects without reservation, embracing a world of forces and matter, which lacks any original stability and sparks the sudden shock of the open: a freedom that is terrifying, utterly deterritorializing, and always already unknown. Falling means ruin and demise as well as love and abandon, passion and surrender, decline and catastrophe. Falling is corruption as well as liberation, a condition that turns people into things and vice versa. It takes place in an opening we could endure or enjoy, embrace or suffer, or simply accept as reality” (Steyerl, 2011).

This item follows Hito Steyerl in her reflection on disorientation and the condition of falling, and drags it all the way to the analysis of an

animation generated from a motion capture file. The motion capture of a person jumping is included in the Carnegie-Mellon University Graphics Lab Human Motion Library. [6] Motion capture systems, including the one at Carnegie Mellon, typically do not record information about context, and the orientation of the movement is made relative to an arbitrary point of origin. (See item 007: World.)

In the animated example, the position of the figure in relation to the floor is “wrong”, as the body seems to float a few centimeters above

---

[6] <http://mocap.cs.cmu.edu/>

ground. The software relies on perceptual automatisms and plots a naturalistic shadow, taking the un-grounded position of the figure automatically into account: if there is a body, a shadow must be computed for. Automatic naturalisation: technology operating with material dilligence. What emerges is not the image of the body, but the body of the image: “The image itself has a body, both expressed by its construction and material composition, and (...) this body may be inanimate, and material” (Steyerl, 2011).

“No ground” is an attempt to think through issues with situatedness that appear when encountering computed and computational bodies. Does location work at all, if there is no ground? Is displacement a movement, if there is no place? How do surfaces behave around this no-land’s man, and what forces affect them?

The found-on-the-go ethics and “path dependence” that condition computational materialities of bodies worry us. It all appears too imposing, too normative in the humanist sense, too essentialistic even. What body compositions share a horizontal base, what entities have the gift of behaving vertically? How do other trajectorialities affect our semiotic-material conditions of possibility, and hence the very politics that bodies happen to co-compose? How can these perceptual automatism be de-clutched from a long history of domination, of the terrestrial and extraterrestrial wild (Haraway, 1992) now sneaking into virtual spheres?

We suspect a twist in the hierarchy between gravitational forces. It does not lead to collapse, but results in a hallucinatory construction of reality, filled with floating bodies. If we want to continue using the notions of “context” and “situation” for cultural analysis of the bodies that populate the pharmacopornographic, military

and gamer industries and their imaginations, to attend to their immediate political implications, we need to reshape our understanding of them. It might be necessary to let go of the need for “ground” as a defining element for the body’s very existence, though this makes us wonder about the agencies at work in this un-grounded embodiments. If the land is for those who work it, then who is working the ground? [7]

“Disorientation involves failed orientations: bodies inhabit spaces that do not extend their shape, or use objects that do not extend their reach” (Ahmed, 2006, p.160).

The co-constitution of bodies and technologies shatters all dreams of stability, the co-composition of foreground and background crashes all dreams of perspective. When standing just does not happen due to a lack of context or a lack of ground, even a virtual one, the notion of standpoint does not work. Situation, though, deserves a second thought.

The political landscape of turning people into things and vice versa recalls the rupture of “knowing subjects” and “known objects” that Haraway called for after reading the epistemic use of “standpoint” in Harding (1986), which asked for a recognition of the “view from below” of the subjugated: “to see from below is neither easily learned nor unproblematic, even if ‘we’ ‘naturally’ inhabit the great underground terrain of subjugated knowledges” (Haraway, 1998, p. 584). The emancipatory romanticism of Harding does not work in these virtual renderings either. The semiotic-material conditions of possibility that unfold from Steyerl’s description above are conditions without point, standing or below.

---

[7] <https://vimeo.com/45615376>

What implications would it have to displace our operations, based on unconsolidated matter that in its looseness asks for eventual anchors of interdependence? How could we transmute the notion of situatedness, to understand the semiotic-material conditionings of 3D rendered bodies that affect us socially and culturally through multiple managerial worldlings?

The body in this item is neither static nor falling: it is floating. Here we find a thing on the “situatedness” of Haraway that does not match when we try to manage the potential vocabularies for the complex forms of worldmaking and its embodiments in the virtual. What can we learn from the conditions of floating brought to us by the virtual transduction of modern perspective, in order to draft an account-giving apparatus of present presences? How can that account-giving be intersectional with regards to the agencies implied, respectful of the dimensionality of time and ageing, and responsible with a political history of groundness?

Floating is the endurance of falling. It seems that in a computed environment falling is always in some way a floating. There is no ground to fall towards that limits the time of falling, nor is the trajectory of the fall directed by gravity. The trajectory of a floating or persistently falling body is always already unknown.

In the dynamic imagination of the animation, the ground does not exist before the movement is generated; it only appears as an afterthought. Everything seems upside down: the foundation of the figure is deduced from, not pre-existing its movement. Does this mean that there is actually no foundation, or just that it appears in every other loop of movement? Without the ground, the represented body could be understood as becoming smaller, and that would open the

question of dimensionality and scalability. But being surface-dependent, it is received as moving backwards and forwards: the modern eye reads one shape that changes places on a territory. Closer, further, higher, lower: the body arranges itself in perspective, but we must attend the differences inherent in that active positioning. The fact that we are dealing with an animation of a moving body implies that the dimension of time is brought into the conversation. Displacement is temporary, with a huge variation in the gradient of time from momentary to persistent.

In most cases of virtual embodiment, the absolute tyranny of the conditions of gravity does not operate. In a physical situation (a situation organized around atoms), falling on verticality is a key trajectory of displacement; falling cannot happen horizontally upon or over stable surfaces. For the fleshy experienced, falling counts on gravity as a force. Falling seems to relate to liquidity or weightlessness, and grounding to solidity and settlement of matters. Heaviness, having weight, is a characteristic of being-in-the-world, or, more precisely, of being-on-earth, magnetically enforced. Falling depends on gravity, but it is also - as Steyerl explains - a state of being *un-fixed*, ungrounded, not as a result of groundbreakingness, but as an ontological lack of soil, of base. Un-fixed from the ground, or from its representation (Steyerl, 2012).

Nevertheless, when gravity is computed, it becomes a visual-representational problem, not an absolute one. In the animation, the figure is fixed and sustained by mathematical points of origin, but to the spectator from earth the body seems unfixed from its “natural soil”. Hence, in a computational space, other “forced” directions become possible, thanks to a flipped order of orientation: the upside-down regime is expanded by others like left-right, North-South, and

all the diagonal and multivortex combinations of them. This difference in space-time opens up the potential of denaturalized movements.

Does falling change when the conditions of verticality, movement and gravity change? Does it depend on a specific axis? Is it a motion-based phenomenon, or rather a static one? Is it a rebellion against the force of gravity, since falling here functions under a mathematical rather than under a magnetic paradigm? And if so, “who” is the agent of that rebellion?

At minute 01:05, we find a moment where two realities are juxtaposed. For a second, the toe of the figure trespasses the border of its assigned surface, glitching a way out of its position in the world, and bringing with it an idea of a pierceable surface to exist on... opening up for an eventual common world.

In the example, the “feet” of the figure do not touch the “ground”. It reminds us that the position of this figure is the result of computation. It hints at how rebellious computational semiotic-material conditions of possibility are at work. We call them semiotic because they are written, codified, inscribed and formulated (alphanumerically, to begin with). We call them material, since they imply an ordering, a composition of the world, a structuring of its shapes and behaviors. Both conditions affect the formulation of a “body” by considering weight, height and distance. They also affect the physicality of computing: processes that generate their pulses in electromagnetic circuits, power network use, server load, etc.

When the computational grid is placed under the feet of the jumping figure, materialities have to be computed, generated and located “back” and “down” into a “world”. Only in

relation to a fixed point of origin and after having declared its world to make it exist, the surrounding surfaces can be settled. Accuracy would depend on how those elements are placed in relation to the positioned body. Accuracy is a relational practice: body and ground are computed separately, each within their own regime of precision. When the rendering of the movement makes them dependent on the placement of the ground, their related accuracy will appear as strong or weak, and this intensity will define the kind of presence emerging.

Thinking present presences can not rely on the lie of laying. A thought on agency can neither rely on the ground to fall towards nor on the roots of grass to emerge from. How can we then invoke a politics of floating not on the surface but within, not cornered but around and not over but beyond, in a collective but not a grass-roots movement? Constitutive conditioning of objects and subjects is absolutely relational, and hence we must think of and operate with their consistencies in a radically relational way as well: not as autonomous entities but as interdependent worldlings. Ground and feet, land and movement, verticality and time, situatedness and axes: the more of them we take into consideration when giving account of the spheres we share, the more degrees of freedom we are going to endow our deterritorialized and reterritorialized lives with.

The body is a political fiction, one that is alive (Preciado, 2008); but a fiction is not a lie. And so are up, down, outside, base, East and South (Rocha, 2016), and presence. Nevertheless, we must unfold the insights from knowing how those fictions are built to better understand their radical affection on the composition of what we understand as “living”, whether that daily experience is mediated fleshly or virtually.

## Item 022: Loops

Entry of the item into the inventory: **November 2016**

Year in which the item emerged culturally or was industrially produced: **2009, 2008, 1971, 1946**

Author(s) of the item: **Golan Levin, Merce Cunningham, OpenEnded group, Buckminster Fuller**

Cluster(s) the item belongs to: **Dis-orientation**

URL: <http://possiblebodies.constantvzw.org/inventory/?022>

“Loops” entered the inventory for the first time through an experiment by Golan Levin (2009). Using an imaging technique called Isosurfacing, common in medical data-visualisation and in cartography, Levin rendered a motion recording of Merce Cunningham’s performance “Loops”. The source code of the project is published on his website as `golan_loops.zip`. The archive contains amongst c-code and several Open Framework libraries two motion capture files formatted in the popular Biovision Hierarchy file format: `rwrist.bvh.txt` and `lwrist.bvh.txt`. There is no license included in the archives. [8]

Following the standard lay-out of `.bvh`, each file starts with a detailed skeleton hierarchy, where, in this case, `WRIST` is declared as `ROOT`. Cascading down into `carpals` and `phalanges`, `Rindex` is followed by `Rmiddle`, `Rpinky`, `RRing` and finally `Rthumb`. After the hierarchy section, there is a `MOTION` section that includes a long row of numbers.

Just before he died in 2009, Cunningham released the choreography for “Loops” under a Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 license. No dance-notations were published, nor has The Merce

Cunningham Trust included the piece in the 68 Dance Capsules providing “an array of assets essential to the study and reconstruction of this iconic artist’s choreographic work.” [9]

From the late nineties, the digital art collective OpenEnded group worked closely with Merce Cunningham. In 2001, they recorded four takes of Cunningham performing “Loops”, translating the movement of his hands and fingers into a set of datapoints. The idea was to “Open up Cunningham’s choreography of Loops completely” as a way to test the idea that the preservation of a performance could count as a form of distribution. [10]

The release of the recorded data consists of four compressed folders. Each folder contains a `.fbx` (Filmbox) file, a proprietary file format for motion recording owned by the software company Autodesk, and two Hierarchical Translation-Rotation files, a less common motion capture storage format. The export file in the first take is called `Loops1_export.fbx` and the two motion capture files are `loops1_all_right.htr` and `loops1_all_left.htr`. Each take is documented on video: one with a hand-held camera and one on a tripod. There is no license included in the archives.

---

[8] [http://www.flong.com/storage/code/golan\\_loops.zip](http://www.flong.com/storage/code/golan_loops.zip)

[9] The phrase is from the introduction on the Merce Cunningham Dance Capsules, published at <http://dancecapsules.merce.broadleafclients.com/?8080ed>

[10] This is precisely how the Merce Cunningham Dance Capsules website introduces itself: <http://dancecapsules.merce.broadleafclients.com/index.cfm>

In 2008, the OpenEnded group wrote custom software to create a screen-based work called “Loops”. “Loops” runs in real time, continually drawing from the recorded data. “Unique? — No and yes: no, the underlying code may be duplicated exactly at any time (and not just in theory but in practice, since we’ve released it as open source); yes, in that no playback of the code is ever the same, so that what you glimpse on the screen now you will never see again.” [11] The digital artwork is released under a GPL v.3 license.

After seeing interpretations of “Loops” by other digital artists, such as Golan Levin, the OpenEnded group declared that they did not have any further interest in anyone else interpreting the recordings: “I found the whole thing insulting, if not to us, certainly to Merce”. [12]

Cunningham developed “Loops” as a performance to be exclusively executed by himself. He continued to dance the piece throughout his life in various forms, until arthritis forced him to limit its execution to just his hands and fingers. [13]

In earlier iterations, Cunningham moved through different body parts and their variations one at a time and in any order: feet, head, trunk, legs, shoulders, fingers. The idea was to explore the maximum number of movement possibilities within the anatomical restrictions of each joint rotation. Stamatia Portanova writes: “Despite the attempt at performing as many simultaneous movements as possible (for example, of hands and feet together), the performance is conceived as a step-by-step actualization of the

concept of a binary choice” (Portanova, 2013). A recording of “Loops” performed in 1975 is included in the New York Public Library Digital Collections, but can only be viewed on site. [14]

Cunningham danced “Loops” for the first time in the Museum of Modern Art in 1971. He situated the performance in front of “Map (Based on Buckminster Fuller’s Dymaxion Airocean World)”, a painting by Jasper Johns. Roger Copeland describes “Loops” as follows: “In much the same way that Fuller and Johns flatten out the earth with scrupulous objectivity, Cunningham danced in a rootless way that demonstrated no special preference for any one spot”. And later on, in the same book: “Consistent with his determination to decentralize the space of performance, Cunningham’s twitching fingers never seemed to point in any one direction or favor any particular part of the world represented by Johns’s map painting immediately behind him” (Copeland, 2004).

In one of the rare images that circulates of the 1971 performance, we see Cunningham with composer Gordon Mumma in the background. From the photograph it is not possible to detect if Cunningham is facing the painting while dancing “Loops”, and whether the audience was seeing the painting behind or in front of him.

Cunningham met Buckminster Fuller in 1948 at Blackmountain College. In an interview with Jeffrey Schnapp, he describes listening to one of Fuller’s lectures: “At the beginning you

---

[11] Website Openended group: <http://openendedgroup.com/>

[12] <http://openendedgroup.com/writings/drawingTrue.html>

[13] Paul Kaiser (OpenEnded Group) quoted in ScienceLine <http://scienceline.org/2012/07/dancing-in-digital-immortality/>

[14] <https://digitalcollections.nypl.org/items/2103ccd0-e87e-0131-dc7f-3c075448cc4b>

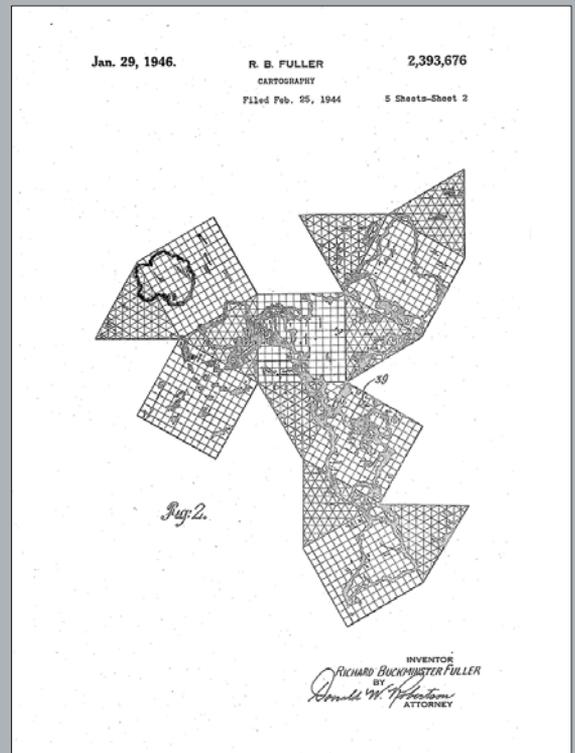
thought ‘This is absolutely wonderful, but of course it won’t work’. But then, if you listened on, you thought: ‘Well, maybe it could.’ He didn’t stop, so in the end I always felt like I had had a wonderful experience about possibilities, whether they ever came about or not.” [15]

With The Dymaxion Airocean World Map, Buckminster Fuller wanted to visualize planet earth with greater accuracy. In this way, “humans will be better equipped to address challenges as we face our common future aboard Spaceship Earth”. The description of the map on the Buckminster Fuller Institute website is followed by a statement that “the word Dymaxion, Spaceship Earth and the Fuller Projection Map are trademarks of the Buckminster Fuller Institute. All rights reserved.” [16]

The Dymaxion Airocean Projection divides the surface of the earth into 20 equilateral spherical triangles in order to produce a two-dimensional projection of the globe. Fuller patented the Dymaxion map at the US Patent office in 1946. [17]



Merce Cunningham and OpenEnded group, Loops: Take 1 (hand-held) (2001)



Buckminster Fuller, US Patent 2393676, Dymaxion Airocean Projection (1946)

[15] Merce Cunningham: An Interview on R. Buckminster Fuller and Black Mountain College: <https://jeffreyschnapp.com/2016/08/31/merce-cunningham-an-interview-on-r-buckminster-fuller-and-black-mountain-college/>  
 [16] <https://www.bfi.org/about-fuller/big-ideas/dymaxion-world/dymaxion-map>  
 [17] <https://www.google.com/patents/US2393676>

## 1 Aftermath

The inventorying of three items has allowed us to think through cultural artifacts with very different scales, densities, media and duration. The items were selected because they align with a fundamental inquiry into 3D-infused imaginations of the “body” and their consequences, emerging through a set of questions related to orientation and dis-orientation. Additionally, the items represent the trans-disciplinarity of the issues with 3D scanning, modeling and tracking, that touch upon performance analysis, math, cartography, law and software studies.

In item 007: Worldsettings for beginners, we explored the singular way in which the Cartesian coordinate system inhabits the digital by producing worlds in 3D modeling software, including the world of the body itself. In item 012: No Ground, we asked how situatedness can be meaningful when there is no ground to stand on. We wondered which tools we might need to develop in order to organize forms, shapes and ultimately a living, if floating on virtual disorientation. Finally, in item 022: Loops, we followed the embodiment of a choreographic practice, captured in files and legal documents, all the way up and back, to face the earth.

The text evidences some of the ways in which inventorying could work as a research method, specifically when interrogating digital apparatuses and the ethico-political implications that are nested in the most legitimated and capitalized industries of the technocolonial totalizing innovation, defining the limits of the fictional construction of fleshy matters: what computes as a body.

The main engine of Possible Bodies as a collective research is to problematise the hegemonic pulsations in those technologies that deal with “bodies” in their volumetric dimension. We understand the research as an intersectional practice with a trans-feminist sensibility along the aesthetics and ethics to understand the (somato)political conditioning of our everyday.

Evidently, the questions both sharpened and overflowed while studying the items and testing their limits, fueling Possible Bodies as a project. Inventorying opens up possibilities for an urgent mutation of that complex matrix by diffracting from probabilistic normativity.

## Bibliography

- Ahmed, S., 2006. *Queer Phenomenology. Orientations, Objects, Others*. Durham: Duke University Press.
- Barad, K., 2012, Matter feels, converses, suffers, desires, yearns and remembers. In: R. Dolphijn, I. Van der Tuin, eds. 2012. *New Materialism: Interviews & Cartographies*. Ann Arbor: Open Humanities Press.
- Copeland, R., 2004. Merce Cunningham: *The Modernizing of Modern Dance*. New York: Routledge.
- Cunningham, M., n.d. *An Interview on R. Buckminster Fuller and Black Mountain College*, [online] Available at: <<https://jeffreyschnapp.com/2016/08/31/merce-cunningham-an-interview-on-r-buckminster-fuller-and-black-mountain-college/>> [Accessed March 2017].
- Fisher, G. L., 2014. *Blender 3D Basics Beginner's Guide*. Birmingham: Packt Publishing.
- Haraway, D., 1988. Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14(3), pp. 575-599.
- \_\_\_\_\_, 1992. The promises of monsters: a regenerative politics for inappropriate/d others. In: L. Grossberg, L. C. Nelson, C. and P. Treichler, eds. 1992. *Cultural Studies*. New York/London: Routledge.
- Harding, S., 1986. *The Science Question in Feminism*. Ithaca: Cornell University Press. Available online at: <<https://www.andrew.cmu.edu/course/76-327A/readings/Harding.pdf>> [Accessed March 2017].
- Portanova, S., 2013. *Moving Without a body*. Cambridge: MIT Press.
- Preciado, P. B., 2008, Pharmaco-pornographic Politics: Towards a New Gender Ecology. *Parallax*, 14(1), pp. 105-117. Available online at: <<http://urome.miami.edu/media/college-of-arts-and-sciences/content-assets/center-for-humanities/docs/irg-pdfs/Preciado.pdf>> [Accessed March 2017].
- Rocha, J., 2016. *Testing texting South: a political fiction*. Machine Research website [online] Available online at: <<https://machineresearch.wordpress.com/2016/09/26/jara-rocha/>> [Accessed May 2017].
- Snelting, F., and Rocha, J., 2017. MakeHuman. In: R. Braidotti, et al., eds. 2017. *The Posthuman Glossary*. London: Bloomsbury Academic (forthcoming).

Stengers, I., 2013. Une culture du dépaysement. *Hermès*, La Revue, 67 (3), p. 201.

Steyeri, H., 2011. In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective. *E-flux journal*, [online] Available at: <<http://www.e-flux.com/journal/24/67860/in-free-fall-a-thought-experiment-on-vertical-perspective/>> [Accessed March 2017].

\_\_\_\_\_, 2012. *Ripping reality: Blind spots and wrecked data in 3D*, [online]. Website of the EIPCP (European Institute for Progressive Cultural Politics). Available at: <<http://eipcp.net/e/projects/heterolingual/files/hitosteyer1/print>> [Accessed March 2017].

### **Jara Rocha**

(Bau Design College of Barcelona)  
Contact info.: [jara.rocha@baued.es](mailto:jara.rocha@baued.es)

Jara Rocha is a cultural mediator, developing educational and research programs at Bau Design college in Barcelona, Spain. She works with the materialities of infrastructures and transfeminist practices, linking both formal and non-formal ways of attending to interfaced cultures.

### **Femke Snelting**

(Constant Association for Art and Media)  
Contact info: [snelting@collectifs.net](mailto:snelting@collectifs.net)

Femke Snelting is an artist/designer developing projects at the intersection of design, feminism and Free Software. She is a core member of Constant, an association for art and media that is active in Brussels, Belgium since 1997. Constant generates amongst others performative publishing, curatorial processes, poetic software, experimental research and educational experiments. Jara and Femke regularly collaborate on the interfaces between gender, representation and technology.

# Prácticas digitales críticas sobre las tecnologías de control de los sujetos en la primera década del siglo XXI

*Critical digital practices on subject control technologies in the first decade of the 21st century*

**Paloma González Díaz**

# Abstract

Capitalist production and globalisation have become established in all areas of human action. Criticism from cultural creation, design and art has not managed to escape established consumer parameters, as Fredric Jameson points out in his texts.

Our present socioeconomic structure has determined the creation of digital artistic pieces that reflect a growing interest in the investigation into the new technologies and the mass media, but they have adopted a highly critical attitude on the real positioning of certain scientific and/or technological developments which were supposedly going to offer generalised advantages to our obsolete bodies. These artistic pieces question, among other things, whether the present relationship between the potential to know and to feel and technology is really bidirectional, or whether what is coming about are unavoidable frontiers between the human being and technified control.

## Keywords:

*Body, control, new media art, history, technology, power*

# Resumen

La producción capitalista y la globalización actual se han instaurado en todos los ámbitos de la acción humana. La crítica desde el punto de vista de la creación cultural, el diseño o el arte no sale de los parámetros consumistas establecidos, como apunta Fredric Jameson en sus textos.

La estructura socioeconómica ha determinado la generación de piezas artísticas digitales que reflejan un interés creciente por las investigaciones relacionadas con las nuevas tecnologías y los medios de comunicación de masas, pero que han adoptado una postura crítica de alto nivel sobre el posicionamiento real de ciertos avances científicos y/o tecnológicos que supuestamente iban a ofrecer ventajas generalizadas a nuestros cuerpos «obsoletos». En ellas se cuestionan, entre otras cosas, si realmente la relación actual entre el potencial del saber y el sentir y la tecnología es bidireccional o si lo que está surgiendo son fronteras insoslayables entre el ser humano y el control tecnificado.

## Palabras clave:

*Cuerpo, control, new media art, historia, tecnología, poder*

## 1.Introducción: Nuevos paradigmas de acción y actuación en la era digital

La sociedad tecnificada ya no se rige por el encerramiento de los individuos propuesto por Bentham en *El panóptico* (1989), sino mediante el control continuo y la comunicación instantánea que preconizaba Deleuze en la década de 1990. Años más tarde constataría una dramática realidad que se ha intensificado debido a nuestra hiperconexión vital a través de los medios y las herramientas digitales: «Pertenece a los dispositivos y actuamos en ellos en las disposiciones de control abierto y constante» (Deleuze y Tiquin, 2012, pp. 21-23).

Los extenuantes esfuerzos de los inmigrantes para tratar de cruzar las vallas de Ceuta o de Melilla, los refugiados que llegan en pateras, la explosión de Atocha, los vídeos de ISIS o las imágenes de los atentados de Nueva York, Madrid o París han sido emitidos en los medios de comunicación hasta la extenuación, como evidencia de lo que se ha convertido en «una verdad colectiva mediatizada». Tras su descontextualización se han transformado en iconos de nuestra historia más reciente, a pesar de que la mayoría solo se pueden considerar simulacros de una realidad narrada por voces oficiales no contrastadas. El ojo humano ya no decide: contempla en mayor o menor grado de implicación las imágenes que llegan a su pantalla. Toda emoción se interrumpe frecuentemente con rapidez, porque hay que dar paso a algún otro contenido.

Los cambios tecnológicos en los que estamos inmersos han modificado nuestros hábitos sociales y culturales de una manera más profunda de lo que el mismo McLuhan habría podido imaginar. Percibimos buena parte de nuestras vivencias a través de pantallas digitales, una situación que nos ha facilitado el desarrollo de numerosas tareas cotidianas, pero nos ha convertido en «esclavos tecnológicos desbordados» por tal cantidad de contenidos que en muchos momentos llegan a superarnos y eso nos impide descartar los de dudosa credibilidad y valorar los que realmente son novedosos y originales.

Las estructuras del poder se asientan en organizaciones transversales cuya jerarquía les permite aumentar su exploración del entorno, cambiando los objetivos defensivos (o de seguridad pasiva) por otros más comprometidos, centrados en la identificación activa permanente, la localización de individuos y el poder anticiparse al comportamiento en aras de la mercadotecnia. El objetivo final es tomar decisiones individualizadas que parten del análisis del registro y el análisis pormenori-

zado con el mayor número de datos posibles: informaciones transaccionales registradas en tarjetas de crédito o tarjetas de fidelización; datos personales ofrecidos inconscientemente a navegadores, motores de búsqueda, redes sociales o empresas con presencia en la Red, etcétera.

En nuestra existencia digital todo está interconectado y las tecnologías han diluido la frontera entre lo íntimo y lo público, un panorama cercano — desgraciadamente— al universo descrito en la distopía *Nosotros* de Evgeny Zamiatin. Como advertía en 1999 Scott Mc Nealy, directivo de Sun Microsystems, «*you have zero privacy anyway*» (Sprenger, 1999). En todo caso, nos interesa conocer el papel de los creadores digitales de principios de siglo ante estas circunstancias y, sobre todo, conocer las estrategias y las metodologías de quienes tuvieron que defender posturas críticas tras el 11-S.

## **2. Crítica a la mirada tecnológica al sujeto. Contexto en la primera década del siglo XXI**

En un contexto tan peculiar y específico en lo que respecta al control de los sujetos se producen numerosos cambios que incidirán directamente en las prácticas artísticas digitales de la primera década del siglo XXI.

La postura crítica de la creación digital contemporánea respecto a la posición de inferioridad de la ciudadanía frente al desarrollo de las tecnologías del control es la evolución lógica y directa de las posturas más contestatarias y radicales contra este tipo de sistemas generados en el ámbito de las creaciones tecnificadas de las décadas de 1980 y 1990. Aumenta, eso sí, el abanico de tecnologías a las que se acusa de ofrecer posibilidades nunca antes aplicadas por el poder, con lo cual se amplifica el resultado de sus directrices y sus metodologías hasta un nivel nunca antes alcanzado: el cuerpo humano pasa a ser, en muchas ocasiones, mero objeto de estudio y análisis exhaustivo al que se controla o se ofertan productos o servicios a medida, diseñados para alcanzar una felicidad mediatizada por la publicidad (Berger, 2000).

Las circunstancias generan un contexto específico en el cual el ojo absoluto es el protagonista indiscutible de la «economía del conocimiento», la misma que Alvin Toffler se aventuró a describir como el período más impactante desde la Revolución industrial (1996). Los cambios que ha portado no se circunscriben únicamente a aspectos tecnológicos y económicos, sino que se amplían a conceptos políticos y sociales a escala global, fuertemente ligados a la evolución de la técnica digital.

La monitorización por parte de estados y empresas ha generado inmediatos debates éticos y metodológicos desde su expansión. Ante este hecho, Castells se reafirma en una idea constante en su obra: el control informático se equiparará al «control de los contenidos», convirtiendo el nuevo paradigma en sinónimo de poder (Castells y Hernández, 2009). En consecuencia, las empresas de comunicación se han transformado en grandes entes modeladores de la opinión pública. Determinan «el destino de las normas y los valores sobre los cuales se construyen las sociedades actuales» (2008), de características diversas y en ocasiones contradictorias, en las que surgen innumerables relaciones conflictivas con el poder.

Tecnología, comunicación y poder reflejan valores e intereses encontrados que inciden en todos los actores sociales implicados en un conflicto sometido a nuevas estructuras tecnológicas, en el que resulta ineludible entender, asumir y dominar las nuevas reglas comunicativas establecidas tras la implantación de la web 2.0 y la expansión producida a través del uso generalizado de los *smartphones*. Lyotard ya había prestado atención a la generalización de los lenguajes binarios, a la desaparición de la diferencia entre el «aquí-ahora» y el «allí-entonces» como resultado de la expansión de las telerrrelaciones y al olvido de los sentimientos en beneficio de las estrategias, en concomitancia con la hegemonía del negocio.

Tal vez la única opción que le quede a la crítica sea, como defiende Giorgio Agamben, entender el funcionamiento para poder desactivar la maquinaria del poder (2011). Esta inquietud subyace en un amplio conjunto de prácticas digitales relacionadas directamente con la monitorización constante de los cuerpos y los sucesos, un eje temático que toma el testigo de la contracultura de las décadas de 1960 y 1970.

La profusión de legislación nacional e internacional sobre transferencia y control de datos informatizados -como extensión de la biopolítica estudiada por Foucault en *Vigilar y Castigar*<sup>1</sup> (1998)-, la privatización de internet a mediados de la década de 1990 y las constantes muestras de censura en la red conforman el germen de las primeras acciones activistas en el ciberespacio encaminadas a desacreditar tanto al Estado como a las grandes corporaciones. Estas servirán de experiencia y desarrollo de nuevas tácticas durante el siglo XXI, que se llevarán a cabo en un espacio digital más popular y accesible, pero mucho más fiscalizado y analizado por motivos relacionados, en un primer plano, con la búsqueda de una mayor eficacia de la mercadotecnia y, en un segundo, como baremo de medición de la percepción de la seguridad por parte de la ciudadanía para evitar la sensación de vulnerabilidad.

<sup>1</sup> Poder dirigido a procesos globales relacionados con la vida de la población (nacimientos, decesos, enfermedades, datos de cada colectivo, etcétera). Foucault estudia este fenómeno en *Vigilar y castigar* y da cuenta de cómo la vida humana empieza a trascender en la política.

Como la crítica de las formas del poder obedece al uso de diferentes herramientas y dispositivos, a continuación analizamos la reacción crítica ante esta realidad por parte de artistas digitales durante la primera década del siglo respecto a tres sistemas de control tecnificados, característicos de la época:

- la videovigilancia, una metodología asentada y expandida desde la década de 1990,
- los sistemas de trazabilidad por RFID y
- los estudios genéticos y biométricos.

## **2.1. La visión mediatizada: crítica a la videovigilancia**

Las cámaras de videovigilancia forman parte de nuestra cotidianidad como consecuencia de una política de seguridad basada en el refuerzo de una estrategia basada en la apariencia de orden y control. Como señala Gérard Wajcman, «todos los días somos vistos», motivo por el cual nos hemos convertido en «objetos bajo la mirada» (2012) en un gran escenario en el que se escruta nuestra intimidad y se coartan nuestras libertades. La sociedad de la vigilancia ha logrado ordenar el espacio y dirige a los sujetos ejerciendo su control supremo, una situación que convierte la afirmación de José Luis Brea, «la tecnología es el destino» (2002), en una desconsolada descripción de la vida en el siglo XXI.

Las prácticas artísticas no se muestran indiferentes a esta situación desde el inicio de su implantación. No es de extrañar, por tanto, que la utilización de la tecnovigilancia del ser humano se haya convertido en un concepto recurrente, abordado por artistas de diferente procedencia y trayectoria.

Uno de los ejemplos más paradigmáticos de este género es el colectivo Surveillance Camera Players (SCP). El 7 de septiembre de 2001, cuatro días antes de que cayeran las Torres Gemelas, los SCP habían celebrado el International Day of Protest against Video Surveillance (2001) y habían desarrollado acciones conjuntas ante las *webcams* de siete países y numerosas ciudades de Estados Unidos. Las claves de su discurso y el contexto en el que se difunden nos retrotraen a Agamben, cuando recurre a las palabras de Walter Benjamin para señalar «que el estado de excepción se ha convertido en regla» (2010). Tras el acoso al que fueron sometidos después de los atentados y lejos de reprimirse o coartarse, su ánimo se vio reforzado, como manifestaron públicamente en una de sus páginas web (<http://www.notbored.org/army.html>). En ella denun-

cian abiertamente que entre las numerosas visitas recibidas se encuentran gobiernos y fuerzas militares, algo que corroboran publicando un amplio listado de países y organismos internacionales en el que detalla el nombre del departamento «interesado en sus acciones», así como la última fecha de acceso.

Las prácticas artísticas que siguen moldes similares a las de SCP se multiplican a comienzo de la década. En ellas se fusiona la crítica abierta al control tecnológico con las representaciones locativas abiertas en las que se invita a los participantes y a los posteriores usuarios de las versiones en la web a interactuar, participar y reflexionar conjuntamente sobre las relaciones que se establecen entre los diferentes sistemas de captación de imágenes, sus supervisores y la ciudadanía. En nuestro país, varios colectivos siguen esta metodología dirigida a «estudiar debatiendo en abierto» el panorama nacional *post 11-S*, agravado tras los atentados de Atocha: El Perro<sup>2</sup> en *Control 49* (2006) y AddSensor en piezas como *CameraMap* (2008) denuncian abiertamente la proliferación de cámaras de seguridad en el paisaje urbano de nuestro país. Ambos cuestionan el nivel de escrutinio y los fines reales de la información generada y ofrecen algunas pautas que vislumbran un nuevo proceso en el que analizar e imitar las metodologías utilizadas por el poder para revertir el conocimiento en la ciudadanía. Aquellas experiencias comprometidas socialmente se afianzarán en algunos de los sistemas de representación del Big Data actual.

<sup>2</sup> Equipo de trabajo formado por Iván López y Pablo España entre 1989 y 2006. En la actualidad colaboran en el proyecto Democracia.

En la segunda mitad de la década, un buen número de creadores opta por una nueva vía: evidenciar los fallos del sistema u optar por una postura de provocación radical a través de la contravigilancia. El objeto de estudio ya no es el ciudadano, sino el mismo artista. Algunas de sus experiencias vitales, casi siempre en espacios públicos, se convierten en la representación de una peculiar relación en la que el individuo vigilado se convierte en un ser vigilante concienciado y crítico respecto al sistema panóptico instaurado global y localmente.

Este nuevo posicionamiento frontal marca el inicio de la trayectoria artística de Jill Magid en la intervención *Lobby 7* (1999), ejecutada en la entrada principal del Massachusetts Institute of Technology (MIT). En ella, la artista se apropia del sistema que proyectaba en un monitor la información sobre las actividades diarias del centro y sustituye las imágenes corporativas por otras enviadas desde una pequeña cámara; con esta experiencia pretendía crear una nueva relación entre su cuerpo, el edificio y las personas que circulaban por él a través de la tecnología. Se

adelanta, en cierta manera, a una práctica que se convertirá en una de las características fundamentales de la sociedad actual: exponer de manera voluntaria los datos privados en un espacio público. A lo largo de su trayectoria artística, Magid ha explorado, desde diferentes puntos de vista, la sutil relación del individuo con los sistemas de control. En *Evidence Locker* (2004 a) se convierte en protagonista del registro del circuito cerrado de televisión de Liverpool —en aquellos



Imagen general



Detalle de Lobby 7

momentos, la ciudad más controlada del país— en concomitancia con la City Watch (la policía de Merseyside y el Ayuntamiento de Liverpool). Durante los 31 días que dura la experiencia, se graba con una llamativa gabardina de color rojo. Tras cada registro solicita la cinta policial para su posterior edición, a través de los formularios oficiales creados a ese efecto, con la peculiaridad de que cada documento se redacta como si se tratara de una carta a un amante. En cada una de ellas expresaba sus sentimientos y sus pensamientos. Esta peculiar relación epistolar se recopila en forma de diario, *One Cycle of Memory in the City of L* (2004 b), y muestra un retrato íntimo de la relación entre la creadora, la policía y la ciudad. Su pieza ofrece una de las visiones pioneras sobre el uso de la tecnología en una dirección en la que el juego y la crítica se entremezclan y abren la puerta a nuevas líneas de trabajo creativas en las que los nuevos modos de relación se entremezclan con lo político.

Esta relación entre lo humano y lo tecnológico y el cambio que implica en nuestros sistemas de percepción —nos convierte en los cuerpos biomedios descritos por Patricia Clough (2007), en los que la mayoría pertenece a una masa anónima que nutre la economía global digital sin poder acceder a un papel activo del engranaje (Braidotti, 2015)— explican, entre otras cosas, el espíritu del *Manifiesto for CCTV Filmmakers*<sup>3</sup> de Manu Luksch y Mukul Patel (2006). En él se realiza un llamamiento dirigido a todo tipo de creadores audiovisuales y se expone que los documentalistas más prolíficos ya no se encuentran en las escuelas de cine ni en las cadenas de televisión, sino en cualquier esquina de las grandes ciudades, gracias a una vigilancia constante a través de cámaras de circuito cerrado. El documento invita a reflexionar sobre el fruto y la influencia de esta mirada inmutable, declarando un conjunto de normas básicas que permitan establecer procedimientos de creación eficaces.<sup>4</sup>

Basándose en el escrito, Luksch rompe esquemas con su mediometrage de ciencia ficción *Faceless* (2007), un film que se ha convertido en un clásico sobre las prácticas panópticas durante el inicio del siglo. Dirige y protagoniza parte de la grabación actuando sola y/o acompañada en diversos espacios públicos londinenses y solicita legalmente las grabaciones, como hizo Magid en *Evidence Locker*.<sup>5</sup> Como las autoridades siempre protegen la privacidad de terceros, en las grabaciones de circuito cerrado de televisión entregadas a la cineasta se borran sistemáticamente las caras de otras personas para preservar su identidad y el mundo sin rostro de la película se transforma en normal y cotidiano para una protagonista traumatizada, angustiada al recuperar bruscamente el rostro. La propuesta se apropia de una metodología de control

<sup>3</sup> Con el elocuente subtítulo THE FILMMAKER AS SYMBIONT: opportunistic infections of the surveillance apparatus.

<sup>4</sup> También identifica abiertamente un aumento de problemas para los cineastas que utilizan los sistemas pre-existentes de vigilancia como un nuevo medio de expresión en el Reino Unido, aunque sus principios son extrapolables a cualquier punto del planeta.

<sup>5</sup> Sus argumentos se basan en la mecánica establecida en *The Data Protection Act* de 1998 y en la legislación relacionada con la privacidad, que puede adaptarse fácilmente a diferentes jurisdicciones, aunque, paradójicamente, ofrece a los sujetos el acceso a copias de los datos de cada registro.

y la transforma e integra, añadiendo a la crítica un nuevo significado que se centra en la necesidad individual de pertenencia a la masa, en un sentido similar al planteado en las redes sociales actuales. De ese modo expande la responsabilidad de la existencia y la vigilancia tecnológica tanto al sistema que lo aplica como a los ciudadanos que lo aceptan. La propuesta poética de Magid y la investigación sobre nuevos lenguajes de Luksch contrastan con la crítica directa de *Tensión superficial* (2001)<sup>6</sup> de Rafael Lozano-Hemmer, una metáfora panóptica sobre la trascendencia de la monitorización de nuestros cuerpos en movimiento.

<sup>6</sup> Ideada en 1992 para formar parte de un escenario teatral, ha sido adaptada progresivamente a tecnologías más actuales.



Manu Luksch, *Faceless* (2007)

Esta inquietante instalación interactiva muestra un ojo humano gigante que observa pestañeando y sigue al visitante, al que analiza con precisión orwelliana. El hecho de que los sensores de reconocimiento se muestren con características no mecánicas, en vez de en la forma habitual de la cámara aséptica blanca o metalizada, inquieta al espectador, lo cosifica y lo insta a reflexionar sobre la arbitrariedad y la peligrosidad de los programas de clasificación automática que se han impuesto con gran rapidez y sin apenas crítica en nuestros espacios cotidianos públicos y privados. La pieza se aproxima a la idea de Friedrich Georg Jünger (2016) sobre cómo la técnica de la máquina encadena al ser humano, en vez de liberarlo, en un estilo más cercano a las distopías de Orwell y Huxley: supera con creces la racionalidad y nuestra percepción.

La crítica a la videovigilancia bajó de intensidad debido a la normalización del uso de las webcams, comercializadas desde 1992. Su progresiva integración en ordenadores y móviles proporciona nuevas «miradas a distancia» en las que realmente es difícil delimitar los aspectos que nos representan y los que son propios de la «mirada sustituta» de la máquina. Simbolizan una percepción que evoluciona naturalmente desde una postura en la que el autor se limita a hacer visible el sistema, poniendo en entredicho la eficiencia real y la vulnerabilidad de la técnica. Con el paso del tiempo, tal como sucederá con otros dispositivos tecnológicos, aparecen propuestas más complejas y radicales, gracias a un evidente aumento del conocimiento y de la experiencia de los autores, a lo cual se suma la disminución del coste de los dispositivos, además de la colaboración interdisciplinar y el uso (y desarrollo) de aplicaciones libres (e independientes).

Si Fito Rodríguez (1998) exponía en sus textos la idea de que existía una «etapa de postvigilancia a finales del siglo XX», nosotros creemos que a lo largo de la primera década del presente siglo surgen novedosas propuestas y lecturas más comprometidas y más acordes con una realidad tecnológica convergente que muestra, no sin cierta dificultad, nuevos paradigmas de oposición frente a la observación panóptica del sujeto.

## **2.2. Conexión y control de datos: dudar del sistema**

El discernimiento más profundo, experimentado y, en ocasiones, especializado del medio digital por parte de ciertos artistas y colectivos permite ofrecer puntos de vista innovadores y sugestivos sobre la relación

del sujeto con la tecnología no explorados hasta el momento. Vivimos en una cultura «de lo eterno y de lo efímero», guiada por las imposiciones establecidas por los nuevos medios de comunicación, vinculadas con los sentidos de inmediatez y la eclosión de barreras espacio-temporales que ofrecen la tecnología y los dispositivos. La tecnología está reforzando las estructuras e instituciones del poder: los estados autoritarios pueden endurecerse y los democráticos y participativos (reales) buscan en las nuevas tecnologías sistemas que permitan «su apertura y su representatividad». En cierto sentido, muchos estados han logrado centrar ciertos debates sobre la participación en la importancia de las herramientas utilizadas, en vez de en los contenidos cuestionados: controlar a sus habitantes mediante la distracción. Como sostiene Morozov, «el Gran Hermano ya no vigila a sus ciudadanos, porque están viendo *Gran Hermano* en la televisión, lo cual no suele dar lugar a revoluciones democráticas» (Morozov, 2012, p. 119).

Si el objetivo del sistema panóptico de Bentham era lograr la vigilancia total mediante la organización y la asimilación de todas las reglas establecidas, dando lugar a sujetos dóciles, en la actualidad la sumisión en el anonimato se ha tornado en la «necesidad digital» de destacar respecto al resto y obtener ventajas y beneficios efectivos. En definitiva, el interés mayoritario reside en «pertenecer-ser visible» en redes sociales, en bases de datos, etcétera, ofreciendo voluntariamente nuestras referencias, vivencias o gustos personales. Por tanto, no es extraño que en la primera década del siglo algunos artistas y colectivos se centren en «dar a conocer el origen de la información que puede albergar cualquier tarjeta inteligente, como sucede en *Zapped* (2005) y en *S.U.I. (Smart Urban Intelligence)*» (2005).

El primero<sup>7</sup> es un grupo internacional de creadores, cuyo objetivo es dar a conocer el funcionamiento y el desarrollo real de la tecnología a través de la educación. Este peculiar proyecto activista centra sus esfuerzos en desarrollar dispositivos originales —como un llavero inteligente, un sistema de mensajería dinamizado con cucarachas a las que se adhiere un microchip RFID<sup>8</sup> en el caparazón, un mapa de Tokio,<sup>9</sup> publicaciones,<sup>10</sup> vídeos y talleres presenciales— con el objeto de informar y concienciar a los sujetos sobre las implicaciones del nuevo universo digital humano y sugerir métodos de resistencia.

Centrándose en el poder de las tecnologías RFID, Ryota Kimura se centra en los problemas que puede generar la implantación de las minúsculas etiquetas de identificación por radiofrecuencia en artículos de consumo, efectos personales y documentos de identificación. Plantea que cada objeto se asocia a una determinada base de datos, un hecho

<sup>7</sup> Zapped es un grupo internacional formado por Beatriz da Costa, Heidi Kumao, Jamie Schulte y Brooke Singer de Preemptive Media.

<sup>8</sup> El RFID (Radio Frequency IDentification) es un sistema de almacenamiento y recuperación de datos por control remoto que utiliza metodologías similares a las empleadas en los códigos de barras. Se patentó en 1969 y su propósito fundamental es transmitir la identidad de un objeto mediante ondas electromagnéticas o electrostáticas.

<sup>9</sup> RFID Tokyo Map (2005), un mapa interactivo que representa recorridos de varios elementos con un microchip a través de la ciudad.

<sup>10</sup> Una de las más exitosas fue *Zapped! Workbook*, un libro para todos los públicos en el que se mostraban los usos e intereses económicos y de vigilancia de los RFID.

que puede acarrear problemas de seguridad por causas ajenas a cualquier intervención de los usuarios. En *S.U.I. (Smart Urban Intelligence)* (2006), se escenifica en forma de caricatura que el conocimiento computarizado de los sujetos se ha convertido en una constante de la sociedad de consumo. Fusionando realidad y ficción y exagerando la situación, ofrece una peculiar representación sobre lo que puede llegar a suceder en un futuro cercano. Toma como elemento de referencia la lectura de datos reales de las tarjetas inteligentes de los billetes de tren y muestra en un vídeo los detalles de cada desplazamiento y la visualización del mapa de la ruta en tiempo real. En paralelo, un agente de servicio robotizado analiza automáticamente el historial de los datos e informa sobre detalles del usuario que habrían pasado desapercibidos para cualquier mortal (lugar de residencia, preferencias de paso, etcétera). El objetivo, según el autor, es tomar conciencia de una situación no ficticia —«la administración del cuerpo individual por la tecnología RFID»— y de los problemas que puede provocar su uso en el tercer milenio.

Sin embargo, estas prácticas artísticas no son pioneras: ya se habían hecho críticas al control del cuerpo por medio de la tecnología en obras anteriores, como *Time Capsule* (1997) de Eduardo Kac, *Microchip* de Javier Núñez Gasco y *Pop! Goes the Weasel* (2001) de Nancy Nisbet.

Como explica el propio Eduardo Kac en *Telepresencia y bioarte. Interconexión en red de humanos, robots y conejos* (Kac, 2010), el eje central de *Time Capsule*<sup>11</sup> es la inserción pública de un pequeño microchip que previamente fue insertado en una cápsula de cristal biocompatible programada, que funciona como una memoria digital. Aúna diversos elementos que en aquel momento fueron totalmente transgresores: es una instalación local, una pieza de *body art* —ya que se desarrolla en el cuerpo del artista— y la acción se transmite en directo por televisión y por internet. Tras la autoimplantación del RFID con una jeringuilla especial, el artista procedió a su activación y a la comprobación de que se había añadido correctamente a la base de datos estadounidense contratada con anterioridad: por primera vez, una persona se inscribía con su nombre real en una aplicación diseñada específicamente para identificar animales. Se convertía al mismo tiempo en animal y en dueño de su propio cuerpo. La memoria humana, por tanto, se transformó en una memoria digital en la cual las implicaciones éticas y legales adquirirían un valor incalculable y en la que se cuestionaban los límites del cuerpo humano y de su identidad. En palabras del artista, era «como si todo el cuerpo se hubiera convertido en una extensión del ordenador y no al contrario» (Kac, 2010, p. 310). La obra abrió intensos (y necesarios) debates trans-

<sup>11</sup> La *performance* se llevó a cabo el 11 de noviembre de 1997 en Casa das Rosas, un centro cultural brasileño en São Paulo, como parte de la muestra Arte Suporte Computador. La acción principal se transmitió en directo en el noticiario nocturno del Canal 21 y en diferido en otras dos cadenas y originó significados y vivencias heterogéneas y contrapuestas en los espectadores.

versales sobre la relación entre artes visuales, tecnología y ciencia (Stafford, 2007), adaptando nuevos conceptos epistemológicos acordes con el devenir posthumano. También se convirtió en un paradigma creativo sobre las relaciones entre lo orgánico, lo digital y lo tecnológico. Cinco años más tarde, el salmantino Núñez Gasco desarrolla *Microchip* (2002). Sus objetivos tienen más que ver con el impacto y las consecuencias de los contenidos emitidos en los medios de comunicación social que con la biotecnología. De hecho, él provoca a los medios, generando noticias extravagantes que impactan fácilmente en los tele-



Eduardo Kac. Time Capsule (1997)

videntes y en las empresas de la competencia. Logra de ese modo un efecto viral sobre una propuesta que se decodifica como un acto extravagante, en vez de lo que realmente es: una crítica feroz a la desinformación, la manipulación y la poca fiabilidad de los contenidos que nos ofrecen los medios.

Se implanta en el brazo izquierdo un microchip de identificación exactamente igual a los utilizados en los animales de compañía. Para hacerlo, supera todo tipo de obstáculos: desde conseguir comprarlo —la regulación estatal impide su compraventa— hasta encontrar a un profesional cuyo código deontológico le permita implantarlo a un ser humano. Para resolver este conflicto se hace pasar por criador de perros y consigue que



*Microchip* (2002) de Javier Núñez Gasco en la muestra *Un nuevo y bravo mundo* (2008)

un amigo —con la condición de permanecer en el anonimato— realice la intervención. Núñez se transforma en ese instante en el primer ser humano del Estado a quien se implanta un chip de perro. De inmediato ofrece su espectacular e impactante historia a varias cadenas de televisión y a diferentes agencias de prensa, como si se tratara de una campaña de *marketing* viral. Rápidamente logra su objetivo: crea polémica y genera un amplio debate público sobre una acción de índole privada, cuya veracidad nadie pone en duda por el simple hecho de narrarse en foros que se consideran referentes periodísticos de calidad.

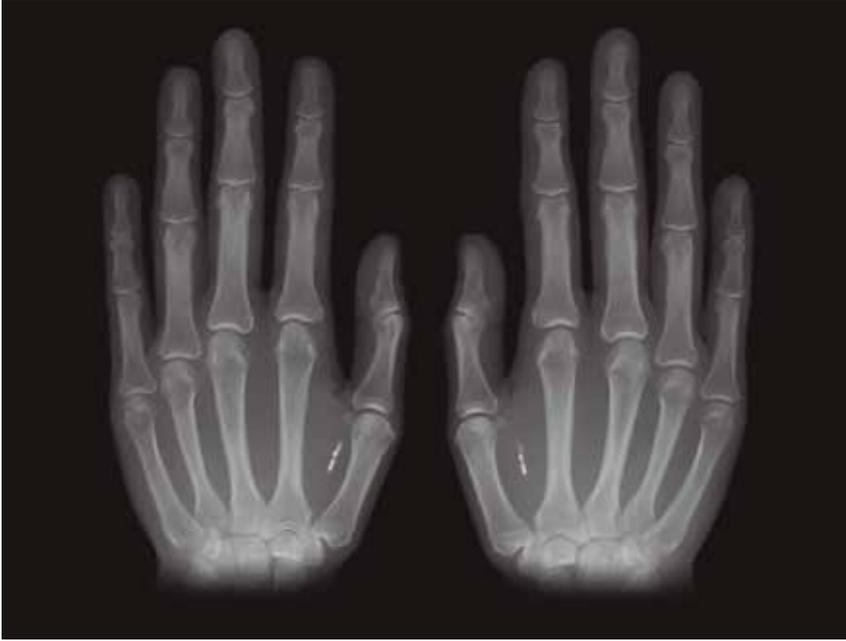
Los medios instaban a crear debates absurdos, añadiendo diversos puntos de vista del público y de expertos entrevistados, y lograron crear una alteración progresiva e incesante del relato en cada una de las versiones ofrecidas, tanto en televisión como en prensa, que, agrupadas, componen un interesante archivo recopilatorio que cuestiona sin tapujos el control y la veracidad de los contenidos que se pueden generar desde cualquier medio etiquetado como «informativo».

La creadora multidisciplinar Nancy Nisbet provoca reacciones contrarias a este tipo de tecnología en prácticas creativas de mayor intensidad que las dos anteriores. Su acción más radical y personal se desarrolló en

2001 y consiste en la implantación de dos RFID, uno en cada mano, con lo que logró convertirse en un impactante «experimento identitario» que muestra empíricamente las consecuencias de cualquier posible manipulación externa de la polémica tecnología: un solo cuerpo genera dos bases de datos con resultados que se contraponen y hacen dudar de su fiabilidad. Posteriormente, en la instalación *Pop! Goes the Weasel* (2001), reflexiona sobre las implicaciones y las motivaciones que existen más allá de la cuantificación de sus actos. Representa de una manera clara y cercana lo que sucede con la recogida, el almacenamiento y el uso de los datos generados en nuestros actos cotidianos y que su análisis puede constituir la mayor amenaza a nuestra privacidad. Para ello esboza cuestiones éticas importantes sobre quién tiene acceso a los archivos, el uso que se hará de ellos y el modo en que los individuos se protegen de los incontrolables intercambios de ficheros (Crow et ál., 2010, p. 72). Utilizando un sistema de identificación por radiofrecuencia (RFID), los visitantes pueden consultar la información generada y manipularla a su antojo. Una proyección de vídeo refleja el momento en el que Nisbet se implanta los dos microchips: las imágenes se contraponen a otras registradas y emitidas en tiempo real, que captan el efecto que produce en los visitantes. El hecho de que la visualización de los datos se produzca a través de una «vivencia directa» ofrece al espectador una experiencia proclive a rechazar o poner en duda tanto la metodología de la recopilación de datos como la concienciación sobre el uso futuro que se pueda hacer de estos a través de cualquier medio.

Las piezas seleccionadas coinciden en su discurso crítico en el cuestionamiento de cada uno de los principios que caracterizan el lenguaje de los nuevos medios expuesto por Lev Manovich y que son aplicables también a las tecnologías digitales que se utilizan en el archivo de datos: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación (Manovich, 2005, pp. 72-95). Si adaptamos esta clasificación a nuestro tema de estudio, destacamos los siguientes rasgos:

1. A través de la representación numérica o la digitalización de datos, los medios se pueden transformar en datos programables.
2. Define la modularidad como la estructura fractal característica, en este caso, de las técnicas digitales. Cada una de las partes que la componen se puede borrar o manipular con facilidad.



Nancy Nisbet, *Pop! Goes the Weasel* (2001)

3. En cuanto a la automatización implícita en los dos principios anteriores, conlleva que desaparezca una «intencionalidad humana» que en ocasiones puede ofrecer datos más creativos.
4. Respecto a la variabilidad, el objeto digital puede sufrir variaciones, distanciándose de lo que era un objeto tradicional.
5. Destaca que la transcodificación cultural que se ha ido produciendo en las últimas décadas se ha desplazado de la lógica del ordenador a la vida real: el mundo ha llegado a adquirir dimensiones de aplicación informática y hasta se puede afirmar que llega a presentarse con las mismas convenciones que una interfaz.

En el contexto actual, además, resulta preocupante la falta de disociación generalizada entre tecnologías de la información e interacción en un nuevo modelo de comportamiento social no conocido hasta el momento. La ampliación de las posibilidades en el análisis de datos será cada vez más barata y sofisticada y adoptará nuevas características al alcance de intereses divergentes. La clasificación y el etiquetaje de los individuos se realizarán de manera mucho más exhaustiva (aunque no

perfecta) y con menos personal de lo que jamás habría llegado a imaginar Alphonse Bertillon.

A pesar de que el entorno cooperativo ofrecido por las tecnologías digitales podría convertirse en un esclarecedor punto de denuncia y conexión entre diferentes creadores, el esfuerzo crítico también ha de expandirse y multiplicarse para favorecer la implantación de una ética posthumana que abra nuevos frentes transdisciplinares positivistas en la línea propuesta por Braidotti (Braidotti, 2015, p. 179). Dada la compleja situación de crisis generalizada, es posible que los sistemas de colaboración transdisciplinares sean los que ofrezcan mejores resultados respecto a las estrategias de concienciación del ciudadano.

### **Posturas críticas ante la genética y la biometría**

La evolución y la ampliación de los ámbitos en los que se utilizan sistemas de control se reflejan en la esencia de las prácticas artísticas que plantea, desde puntos de vista críticos, el «estado de la privacidad» respecto a la genética y a los datos biométricos. Buena parte de la creación digital más crítica de los inicios del siglo XXI comienza a plasmar los posibles usos malintencionados que pueden llegar a plantearse, relacionados con el fraude, la suplantación de identidad o la violación de la salvaguarda de los datos genéticos. Son un tipo de propuestas que surgen, principalmente, como respuesta a la actualización de la legislación europea en el espacio Schengen y toman como modelo el pasaporte biométrico estadounidense, que incorpora tanto un chip como una fotografía, como señala Mattelart en *Un mundo vigilado* (2009, p. 213). Una de las consecuencias más polémicas, en su inicio, ha sido la implantación de la tarjeta de identidad y/o del pasaporte electrónico, que sustituyen a los antiguos documentos de identificación y que incluyen un chip criptográfico con datos personales.

Creadores de todo el mundo incorporan paulatinamente en su lenguaje artístico conceptos técnicos y científicos relacionados con el cuerpo y la identidad que podrían haber encajado perfectamente en las narraciones clásicas de ciencia ficción: RFID, ADN, RFLP, etcétera (Mattelart, 2009, p. 2016). Todos forman parte de la evolución y la sistematización de una mirada escrutadora que nos obliga a etiquetar y a ceder detalles de nuestra individualidad hasta extremos preocupantes. Muchos de ellos continúan la línea bioactivista del Critical Art Ensemble, Beatriz da Costa, Natalie Jeremijenko o Heath Bunting y responden a una fase de mayor desarrollo

de relaciones entre arte y biotecnología y a la aparición de voces críticas contra prácticas en las que se comienzan a introducir seres vivos en el arte.

Si nos sorprendía la naturalidad con la que Nisbet tomaba partido al denunciar en *Pop! Goes the Weasel* (2001) que la identidad circunscrita en una gran base de datos puede llegar a convertirse en el mayor peligro contra nuestra privacidad, otros artistas cuestiona la utilización indiscriminada —a falta de una regulación global— de los resultados de las pruebas genéticas por parte de empresas privadas. Es el caso de *Dialéctica* (2008) de Fernando Velázquez y Juli Carboneras, que genera un diálogo audiovisual automático entre dos ordenadores de cara al público. El código genético convertido en XML se traduce en tiempo real en dos matrices audiovisuales que responden a los movimientos de los visitantes, que, sin ser conscientes de ello, activan la búsqueda de datos de un ordenador a otro, en ambos sentidos, con el objetivo de borrar gradualmente los datos grabados en el equipo opuesto. La lucha informacional termina colapsando uno de los ordenadores, lo que da lugar al reinicio del proceso de generación e intercambio de datos. El espectador es testigo de todo el proceso, camuflado en una atrayente confrontación entre los múltiples colores que inundan las dos pantallas de la instalación. La pieza pretende incitar a la reflexión sobre los cuestionamientos éticos relacionados con el acceso y la manipulación de datos personales como práctica habitual y certificada.

Mucho más impactante y radical es el planteamiento de Paul Vanouse y Kerry Sheehan, colaboradores habituales del Critical Art Ensemble, *The Relative Velocity Inscription Device (RVID)* (2002) y *Latent Figure Protocol (LFP)* (2007). El primero, desarrollado en forma de instalación multimedia interactiva, daba a conocer en directo un experimento científico que utiliza el ADN de una familia multirracial de ascendencia jamaicana. En él se contemplaba el modo en el que las muestras de cuatro miembros



Fernando Velázquez y Juli Carboneras,  
*Dialéctica* (2008)

de la familia se fusionaban y los detalles de los resultados se mostraban en una pantalla táctil, combinando tecnología e historia en la misma sala de exhibición. En *Latent Figure Protocol (LFP)*, la obra se presenta al público invitado en el formato de una conferencia científica de una hora de duración. Se utilizan en su desarrollo muestras de ADN para crear imágenes utilizando electricidad y un gel reactivo. La pieza simboliza la introducción del concepto de «derecho de autor» en prácticas experimentales y se centra en cuestiones éticas en torno a la situación cambiante de la vida orgánica y de las propiedades de los organismos vivos.

Las propuestas anteriores confirman que se ha atribuido a la biometría un rango de veracidad absoluta que confiere a los sistemas de seguridad la mejor defensa contra la suplantación de identidad (Tapiador Mateos y Sigüenza Pizarro, 2005), según expertos en la materia como Anil K. Jain y Sharath Pankanti. Ambos autores coinciden en calificarlos de imperfectos, aunque auguran que la incorporación de sensores más baratos y microprocesadores más potentes impulsará este tipo de técnicas (2008). Sorprende, por tanto, que en textos como la *Guía sobre las tecnologías biométricas aplicadas a la seguridad*, elaborada en 2011 por el Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación a través de su Observatorio de la Seguridad de la Información (INTECO, 2016), se sigan recalando sus usos y sus aplicaciones positivos, mientras de modo paralelo se señala un extenso número de problemas asociados a su vulnerabilidad. Se destacan como puntos fuertes los siguientes: que solo pueden asociarse a un único individuo; su comodidad, puesto que no es necesario recordar contraseñas, y que es muy resistente al fraude. Pocas páginas después se afirma que, «como el resto de las tecnologías, están expuestas a una serie de amenazas. Estas pueden ser exclusivas o compartidas con otras tecnologías de autenticación.» La amplia lista de posibles vulnerabilidades comunes y características de cada sistema (huella dactilar, reconocimiento de voz, escáner de iris y pupila, reconocimiento facial, etcétera) nos confirma que permanece en una fase embrionaria de su desarrollo, aunque hemos de reconocer que, si se utiliza con coherencia, puede tener utilidades muy positivas en el futuro, sobre todo en avances relacionados con la medicina.

Las prácticas artísticas relacionadas con estas técnicas también están marcadas por su evolución, aunque, paradójicamente, suelen presentarse como propuestas más cercanas a la ciencia ficción que a una crítica sobre una realidad cercana y cotidiana. Obras como *Pulse Index/Índice de corazonadas* (2009) de Lozano-Hemmer, *Finger Maze* (2004) de David Lu o *Open Biometrics* (2002-2017) de Marc Böhlen muestran sus capacidades a la sociedad y la sensibilizan al respecto.

En la instalación interactiva *Pulse Index/Índice de corazonadas*, los visitantes pueden registrar la huella de uno de sus dedos mediante un sensor sencillo. El mismo dispositivo detecta el ritmo cardíaco y registra los datos junto a los de los 765 participantes anteriores y representa una línea horizontal de la piel. La huella aparece inmediatamente en el recuadro más grande de la pantalla —Lozano-Hemmer lo llama «célula»—, que parpadea al ritmo del latido del corazón. Cada dato individual se desplaza hasta desaparecer a medida que aumenta el número de participantes. El artista plantea, además de mostrar una personalizada (y peculiar) representación de una comunidad interrelacionada a través de la obra, que cualquier usuario puede manipular el acceso a la tecnología de registro de datos personales. Se ofrece al espectador una doble lectura que debe asimilar: su participación en un acto colectivo y las posibilidades de manipulación que puede ofrecer tal recogida de datos. El juego individual de actos similares en la vida real (por ejemplo, la toma de huellas para carnets o el acceso a espacios privados) puede esconder «fines oscuros». *Fingerprints Maze* (2004), una obra desarrollada por David Lu,<sup>12</sup> pretende crear una conciencia crítica sobre la relación entre huellas dactilares e identidad, recurriendo al lenguaje de los videojuegos. Con un sensor se toman las huellas de los visitantes a fin de generar automáticamente en una pantalla un enrevesado laberinto interactivo en 3D. Toda la información recabada se sube a una web para que otros puedan pasear, contemplar o jugar y conforma un archivo colectivo de señas identitarias. Cada representación y cada movimiento se convierten en



Rafael Lozano-Hemmer. *Pulse Index/Índice de corazonadas* (2009)

<sup>12</sup> En colaboración con Amy Franceschini y Michael Swaine.

una experiencia personal, única e irrepetible, que corrobora, en formato digital, las teorías y las metodología desarrolladas a finales del siglo XIX por el argentino Juan Vucetich en su sistema dactiloscópico, adoptado por la mayoría de los países del mundo como procedimiento de identificación de los individuos.

Marc Böhlen posee una visión mucho más crítica, fruto de su experiencia como científico profesional. Su obra gira siempre en torno a lo que puede suceder si el desarrollo de la tecnología de la vigilancia se deja solo en manos de la industria, obviando factores de mercado aparentemente irrelevantes, pero importantes respecto a la cultura y a la ética de los lugares en los que se implanta. Su objetivo es estudiar problemas de ingeniería desde una perspectiva que incluya ambos aspectos. *Open Biometrics* desafía la clasificación fría y rápida generada a gran escala al amparo de gobiernos o empresas privadas. La instalación interactiva cuestiona la fabricación de tecnologías de identificación automatizada de fenómenos biológicos, ya que Böhlen considera que se trata de una cuestión de probabilidad, más que de precisión, motivo por el cual rechaza los estudios llevados a cabo de modo binario, reduccionista, como resultado de una probabilidad. Su aplicación del análisis de huellas dactilares calcula e imprime los puntos característicos junto con sus coordenadas, un código de tipo (final de cresta o bifurcación) y un código de colores que puede utilizarse como tarjeta de identificación. Aplicado a gran escala, este enfoque peculiar y necesario, basado en la eficiencia, produciría errores difíciles de evaluar por la estructura interna de los sistemas tecnológicos actuales. El creador aboga para que los sistemas de clasificación sean transparentes y se expliquen a gran escala y se abran a la visión y al escrutinio. Su iniciativa se podría aplicar en otros sistemas biométricos, como explica a quienquiera que visite su web o asista a sus talleres y conferencias. Evidentemente, su postura choca de frente contra los intereses de las grandes corporaciones dedicadas a estos temas, pero ofrece estrategias interesantes que podrían aplicarse en una sociedad en la cual la ética y el bien común se constituyan como valores en alza.

La eficiencia, base del proyecto anterior, ha sido uno de los conceptos más discutidos desde 2007, el año en el que se comienza a debatir la utilización de escáneres corporales en los aeropuertos, que amplían las posibilidades de los arcos detectores de metales, definidos por Virilio como verdaderos muros de paso obligado: «Cuando has acabado de cruzar el pasillo, ya lo saben todo de ti» (Virilio, 2012, p. 111). En 2008, el Parlamento Europeo frenó su instalación, esgrimiendo razones de



Mark Bohlen, Open Biometrics (2002)

dignidad y falta de legislación al respecto, pero el aeropuerto holandés de Ámsterdam-Schiphol ya había comenzado a utilizar uno de manera voluntaria, aprovechando la coyuntura que ofrecía el ambiente de miedo y sospecha generalizada tras abortarse un atentado en un avión en Detroit.

Ante tal panorama, no resulta extraño que la instalación *Physiognomic Scrutinizer* (2008-2009) de Marnix de Nijs se convierta en un gran éxito mediático. Su autor recurre a la ironía, como en obras anteriores, para reflexionar sobre algunas de las cuestiones fundamentales de nuestra sociedad. En este caso se centra en el papel discutible que desempeñan los sistemas biométricos en el espacio público. Algunos, como el *software* de vigilancia I2T, desarrollado por un grupo de investigadores de la Universidad de California y cofinanciado por el gobierno chino, cataloga y clasifica mediante archivos de texto todo lo que registra a través de cámaras de reconocimiento facial (Morozov, 2012, p. 204). *Physiognomic Scrutinizer* simula y ridiculiza este tipo de sistemas y las ideas que los sustentan. Invita al visitante a atravesar un falso arco de seguridad iluminado, similar a los que pueden encontrarse en cualquier aeropuerto o espacio público protegido. Una cámara toma una foto de la cara del participante y la proyecta inmediatamente en un monitor LCD situado detrás de la puerta. Un *software* de reconocimiento de datos escruta la cara, pero, en vez de tratar de identificar a la persona, compara las características faciales con las de una de las 250 personas registradas en su base de datos. Todos y cada uno de los personajes que la conforman se han ganado la fama de polémicos o han realizado actos «infames» o impopulares (notorios torturadores, asesinos en serie, estrellas del pop, adictos a las drogas, etcétera). Sobre la base de lo que detecta el *software*, el visitante que pasa por el punto de entrada «será acusado» según el descrédito del personaje controvertido que se haya asociado a su imagen. Una voz aséptica y fría enumera sus actos y sus fechorías pasadas con el volumen suficiente para que todos los que se encuentren alrededor puedan escuchar la descripción. En la zona de salida del arco se muestran contrapuestos en dos pantallas el rostro del visitante y el del personaje asociado. Es indudable que la información que se ofrece llega a ser ridícula y absurda, pero consigue llamar la atención sobre cómo se puede llegar a manipular o a «fabricar» una identidad determinada según unas instrucciones (mal)intencionadas.

Este tipo de prácticas artísticas, de alto nivel crítico, se materializó en un contexto en el cual se desarrollaron toda una serie de regulaciones nacionales apoyadas por una (bipolar) Unión Europea. En 2010 se promueve un nuevo enfoque, encaminado al «uso armonizado de las máquinas», que insta a discutir «las cuestiones clave y las preocupaciones vinculadas a su introducción como medida para hacer controles a las personas en los aeropuertos de la UE» (Unión Europea. Diario Oficial de la Unión Europea, 16 de febrero de 2011). El documento no comenta las implicaciones de la industria en el sistema y se limita a ofrecer una serie de consejos relacionados con los derechos fundamentales de sus ciudadanos, «olvidando» mencionar a cualquier ser humano de otra procedencia. Siete años después, en plena era Trump, se aboga por intensificar el control de los sujetos en las fronteras y en espacios públicos y privados, retomando conceptos colonialistas que parecían superados. Ciencia y tecnología corren el peligro de ser utilizadas como paradigmas de clasificación de ciudadanos de primera o de segunda categoría, por lo que se hace necesario que artistas y activistas ofrezcan nuevas miradas y estrategias viables que ayuden a los ciudadanos a frenar el clima tenso que se vive en el panorama actual de postprivacidad.

#### **4. Conclusiones**

Al inicio del milenio se amplifican las prácticas artísticas digitales críticas respecto al control tecnológico de los ciudadanos en un contexto marcado por las consecuencias políticas, sociales y económicas de los atentados del 11 de septiembre de 2001. Son años en los que conceptos como «libertad de comunicaciones» o «pérdida de control sobre los datos» empiezan a estar en el punto de mira de artistas y colectivos sociales preocupados por la injerencia del poder en todos los aspectos de la vida del ser humano. Los límites entre lo público y lo privado se acaban diluyendo, superando el modelo propuesto por Bentham. Los «superpanópticos electrónicos» descritos por David Lyon han conseguido producir, alienar y expandir cada vez más a los «cuerpos dóciles» que tanto criticaba Foucault.

Si la videovigilancia representaba el sistema de control más palpable en nuestro entorno a finales del siglo xx, al comienzo del nuevo milenio el material resultante de este «control consentido» es integral, intensivo y extensivo. Esta nueva condición posthumana y su relación con las tecnologías de la información son claves para analizar si, a pesar de que poseemos capacidades y oportunidades únicas, es posible que nuestra

existencia se guíe por algoritmos externos concebidos sin nociones como ética, conciencia o libertad. Con los sistemas RFID sucede algo parecido: no solo se han debilitado las voces críticas, sino que el mercado ha ido incorporando nuevas aplicaciones con cierto carácter social (tarjetas de transporte, de compra o de intercambio) en algunos ámbitos que siempre se habían mostrado reacios a este tipo de tecnologías (mercadillos, escuelas, talleres, asociaciones, etcétera). Sin quererlo, porque la mayoría de la población no es consciente de sus riesgos, hemos ampliado y reforzado el sistema de control al convertirnos en responsables del mantenimiento y del funcionamiento de los dispositivos. Es lo que Baumann definió con gran tino como «vigilancia líquida» (Bauman y Lyon, 2013, pp. 61-68).

Respecto a las prácticas artísticas relacionadas con aspectos biométricos y/o genéticos, el panorama se ha ido ampliando a medida que se incorporan nuevas técnicas o metodologías en el ámbito de la ciencia, pero es curioso contemplar que en la actualidad cada vez más creadores intentan plasmar sus inquietudes en trabajos transdisciplinarios en los que se fusiona arte, tecnología y experimentación en laboratorios. Muchos de ellos han encontrado un excelente punto de fusión entre el desarrollo de nuevas herramientas, la aplicación de lenguajes de programación en código abierto y la ética.<sup>13</sup> En definitiva, lo que están proponiendo son nuevas estrategias de trabajo transparentes y que reviertan en el bien común.

<sup>13</sup> Ejemplos como *Eyeewriter* o *Brain Polyphony Neurosonification* de MobilityLab.

En todo caso, es interesante estudiar la evolución de las prácticas digitales críticas, ya que estarán ligadas al desarrollo de componentes políticos, sociales, legislativos y/o económicos. En un mundo postvigilado, es muy posible que solo podamos esperar ciertos resultados a través de nuevas estrategias de contravigilancia. Sea cual fuere el método, esperamos que desde la creación aparezcan nuevas líneas de trabajo sobre las relaciones entre el ser humano y su entorno mediatizado. Esperemos que algunas logren inyectar una buena dosis de conciencia crítica en una sociedad que debería centrarse en las cuestiones realmente relevantes sobre su existencia y obviar las informaciones secundarias o espectaculares.

## Fuentes consultadas.

- AddSensor, 2008. *addsensor011/CameraMap*. [En línea] Disponible en: <[http://www.addsensor.com/referencias/addSensor011/WallPaper1024x768\\_addsensor011.jpg](http://www.addsensor.com/referencias/addSensor011/WallPaper1024x768_addsensor011.jpg)> [Último acceso: 8 enero 2017].
- Agamben, G., 2010. *Estado de Excepción. Homo sacer II*, 1. 2.a ed. Valencia: Pre-Textos.
- Agamben, G., 2011. *Estado de Excepción y genealogía del poder*. 1.a ed. Barcelona: CCCB.
- Bauman, Z. y Lyon, D., 2013. *Vigilancia líquida*. 1.a ed. Barcelona: Paidós.
- Bentham, J., 1989. *El panóptico*. 2.a ed. Madrid: La Piqueta.
- Berger, J., 2000. *Modos de ver*. 2.a ed. Barcelona: Gustavo Gili.
- Birch, D., 2005. *The Guardian, Technology*. [en línea] Disponible en: <<http://www.guardian.co.uk/technology/2005/jul/14/comment.comment>> [Último acceso: 6 febrero 2017].
- Böhlen, M., 2002-2017. *Open Biometrics*. [en línea] Disponible en: <<http://www.realtechsupport.org/repository/biometrics.html>> [Último acceso: 11 enero 2017].
- Braidotti, R., 2015. *Lo posthumano*. 1.a ed. Barcelona: Gedisa (Filosofía).
- Brea, J.L., 2002. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neo-mediales*. 1.a ed. Salamanca: Consorcio Salamanca.
- Castells, M., 2008. Comunicación, poder y contrapoder en la sociedad red (I). Los medios y la política. *Telos: Cuadernos de Comunicación e Innovación*, 74, pp. 13-24.
- Castells, M. y Hernández, M., 2009. *Comunicación y poder*. 1.a ed. Madrid: Alianza Editorial.
- Clough, P., 2007. Political Economy, Biomedica and Bodies. En: J. H. Patricia Ticineto Clough, ed. *The Affective Turn: Theorizing the Social*. 1.a ed. Durham: Duke University Press, pp. 1-22.
- Crow, B.A., Longford, M. y Sawchun, K., 2010. *The wireless spectrum: the politics, practices, and poetics of mobile media*. Toronto; Buffalo: University of Toronto Press.
- Deleuze, G. y Tiquin., 2012. *Contribución a la guerra en curso*. 1.a ed. Madrid: Errata naturae.
- Electronic Frontier Foundation, 2016. *EFF*. [En línea] Disponible en: <<https://www EFF.org/>> [Último acceso: 8 enero 2017].

- Foucault, M., 1998. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. 1.a ed. Madrid: Destino.
- INTECO, 2016. *Tecnologías biométricas aplicadas a la ciberseguridad. Una guía de aproximación para el empresario*. [En línea] Disponible en: <[https://www.incibe.es/sites/default/files/contenidos/guias/doc/guia\\_tecnologias\\_biometricas\\_aplicadas\\_ciberseguridad\\_metad.pdf](https://www.incibe.es/sites/default/files/contenidos/guias/doc/guia_tecnologias_biometricas_aplicadas_ciberseguridad_metad.pdf)> [Último acceso: 27 diciembre 2016].
- Jain, A.K. y Pankanti, S., 2008. Más allá de la Dactiloscopia. *Investigación y Ciencia*, 386, pp. 62-65.
- Jünger, F.G., 2016. *La perfección de la técnica*. Madrid: La Página Indómita.
- Kac, E., 2010. *Telepresencia y bioarte. Interconexión en red de humanos, robots y conejos*. Murcia: CENDEAC (Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo).
- Lanier, J., 2011. *Contra el rebaño digital. Un manifiesto*. Barcelona: Debate.
- Lozano-Hemmer, R., 2001. *Tensión superficial*. [En línea] Disponible en: <[http://www.lozano-hemmer.com/surface\\_tension.php](http://www.lozano-hemmer.com/surface_tension.php)> [Último acceso: 27 diciembre 2016].
- Lozano-Hemmer, R., 2008-2009. *Physiognomic Scrutinizer*. [En línea] Disponible en: <[http://www.marnixdenijs.nl/physiognomic\\_scrutinizer.htm](http://www.marnixdenijs.nl/physiognomic_scrutinizer.htm)> [Último acceso: 20 enero 2017].
- Lozano-Hemmer, R., 2009. *Pulse Index*. [En línea] Disponible en: <[http://www.lozano-hemmer.com/pulse\\_index.php](http://www.lozano-hemmer.com/pulse_index.php)> [Último acceso: 7 enero 2017].
- Lu, D., 2004. *Fingerprints Maze*. [En línea] Disponible en: <<http://www.futurefarmers.com/survey/fingerprint2.php>> [Último acceso: 12 enero 2017].
- Luksch, M. y Patel, M., 2006. *AMBIENTV, 2004-2006 Manifiesto for CCTV Filmmakers*. [En línea] Disponible en: <<http://www.ambienttv.net/content/?q=dpamanifiesto>> [Último acceso: 18 diciembre 2017].
- Lusch, M. y Mukul, P., 2006. *Manifiesto for CCTV Filmmakers*. [En línea] Disponible en: <[http://www.lo-res.org/~manu/pdf/manifestoforCCTVfilmmakers\\_screen.pdf](http://www.lo-res.org/~manu/pdf/manifestoforCCTVfilmmakers_screen.pdf)> [Último acceso: 18 diciembre 2017].
- Lyotard, J.-F., 1995. *La posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona: Gedisa (Hombre y sociedad).
- Magid, J., 1999. *Lobby 7*. [En línea] Disponible en: <<http://www.jillmagid.net/Lobby7.htm>> [Último acceso: 14 diciembre 2016].

Magid, J., 2004 a. *Evidence Locker*. [En línea] Disponible en: <<http://www.jillmagid.net/EvidenceLocker.php>> [Último acceso: 24 noviembre 2017].

Magid, J., 2004 b. *One Cycle of Memory in the City of L*. Liverpool: FACT Liverpool.

Manovich, L., 2005. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. 1.a ed. Barcelona: Paidós Comunicación.

Mattelart, A., 2009. *Un mundo vigilado*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Morozov, E., 2011. *El País Digital*. [En línea] Disponible en: <[http://elpais.com/diario/2011/11/27/opinion/1322348411\\_850215.htm](http://elpais.com/diario/2011/11/27/opinion/1322348411_850215.htm)> [Último acceso: 23 diciembre 2016].

Morozov, E., 2012. *El desengaño de internet. Los mitos de la libertad en la red*. Barcelona: Ediciones Destino.

Núñez Gasco, J., 2002. *Microchip*. [En línea] Disponible en: <<http://www.museoph.org/ProyectosResidentes/JavierNunezGasco/pdfs/microchip.pdf>> [Último acceso: 7 enero 2017].

Rodríguez, F., 1998. Der Riese, una película de M. Klier. En: VV.AA., 2007. *Panel de Control. Interruptores críticos para una sociedad vigilada*. Sevilla: ZEMOS98; Fundación Rodríguez, pp. 77-81.

Smart Urban Intelligence, 2005. S.U.I. (*Smart Urban Intelligence*). [En línea] Disponible en: <<http://www.ryotakimura.net/sui/sui.html>> [Último acceso: 22 diciembre 2016].

Sprenger, P., 1999. *Wired, Politics, Law*. [En línea] Disponible en: <<http://www.wired.com/politics/law/news/1999/01/17538>> [Último acceso: 8 enero 2017].

Stafford, B.M., 2007. *Echo Objects: The Cognitive Work of Images*. Chicago y Londres: University of Chicago Press.

Surveillance Camera Players, 2001. *Notbored.org*. [En línea] Disponible en: <<http://www.notbored.org/7sept01.html>> [Último acceso: 22 diciembre 2016].

Tapiador Mateos, M. y Sigüenza Pizarro, J.A., 2005. *Tecnologías biométricas aplicadas a la seguridad*. 1a ed. Madrid: Ra-Ma.

Tascón, M. y Quintana, Y., 2012. *Ciberactivismo*. Madrid: Los libros de la catarata.

Toffler, A., 1996. *La creación de una nueva civilización: la política de la tercera ola*. Espugues de Llobregat (Barcelona): Plaza y Janés.

Unión Europea. Diario Oficial de la Unión Europea, 1. d. f. d. 2. n., 16 de febrero de 2011. *Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo y al Consejo, de 15 de junio de 2010, sobre el uso de escáneres de protección en los aeropuertos de la UE [COM(2010) 311 final]*, s.l.: Diario Oficial de la Unión Europea, 16 de febrero de 2011.

Vanouse, 2002. *The Relative Velocity Inscription Device (RVID)*. [En línea]  
Disponibile en: <<http://www.paulvanouse.com/rvid.html>> [Último acceso: 10 enero 2017].

Vanouse, 2007. *Latent Figure Protocol*. [En línea]  
Disponibile en: <<http://www.paulvanouse.com/lfp.html>> [Último acceso: 10 enero 2017].

Vanouse, P. y Sheehan, K., 2010. *Suspect Inversion Center (SIC)*. [En línea]  
Disponibile en: <<http://www.paulvanouse.com/sic.html>> [Último acceso: 20 enero 2017].

Virilio, P., 2012. *La administración del miedo*. [Madrid]: Pasos perdidos.

Wajcman, G., 2012. *El ojo absoluto*. Buenos Aires: Manantial.

Zapped!, 2005. *RFID Tokyo Map*. [En línea]  
Disponibile en: <<http://www.zapped-it.net/tokyo.html>> [Último acceso: 18 diciembre 2016].

Zapped!, 2005. *Zapped!*. [En línea]  
Disponibile en: <<http://www.zapped-it.net/index.htm>> [Último acceso: 22 diciembre 2016].

Imágenes

Todas las imágenes han sido cedidas por los artistas.

**Paloma González Díaz**

BAU / UOC

Diseñadora multimedia e investigadora, especializada en *new media art*.  
Es docente de Cultura Audiovisual en BAU y de Fundamentos y evolución de la Multimedia en el Grado de Multimedia de la UOC.

Licenciada en Comunicación Audiovisual en la UCM y Doctora en Historia del Arte (UB).

E-mail: [paloma.gonzalez@baued.es](mailto:paloma.gonzalez@baued.es)

# **Of Vessels, Conduits and Instruments: Reflections from the Bodies as Media Working Group**

**Nelesi Rodriguez  
Eugenia Manwelyan**

# Abstract

In the fall of 2016, a group of artists and educators met regularly over the course of three months to explore the many ways in which the human body mediates experience and knowledge. In their time working together, the Bodies as Media Working Group (BaM) explored the ways in which the (human) body comes to know, understand, and communicate ancestry, memory, ecology, emotionality, creativity, and even death. This working group was created as part of the School of Apocalypse (SoA), a NYC-based community of learning that examines connections between creative practice and survival. The BaM working group encapsulated its learning process by designing and producing a resource in the form of a deck of cards containing instructions and prompts meant to be activated as a ritual that aims to “turn on” people’s body awareness and to prepare their bodies to learn. In designing a pedagogical tool for the body, BaM aims to reconstitute the individual and social body contained most commonly in the classroom as open, trusting, and alert. The tool thereby redesigns the space within which learning takes place without making any physical alterations to it, but rather by reconfiguring the group’s relationship to it and within it.

**Keywords:**

*body, medium, tool, learning, ritual, pedagogy, classroom*

## Resumen

Durante el otoño de 2016, un grupo de artistas y educadores se reunió regularmente a lo largo de tres meses para explorar las numerosas maneras en las que el cuerpo humano puede mediar experiencia y conocimiento. Durante el período de trabajo conjunto, el grupo “Cuerpos como medios” (Bodies as Media –BaM) exploró la forma en la que el cuerpo nos ayuda a conocer, absorber y comunicar conocimiento ancestral, memoria, ecología, emocionalidad, creatividad e incluso la muerte. Este grupo de trabajo se creó en el contexto de la Escuela del Apocalipsis (School of Apocalypse–SoA), una iniciativa con base en NYC que analiza las relaciones entre la supervivencia y las prácticas creativas. El BaM encapsuló las lecciones aprendidas durante su trabajo en conjunto, diseñando y produciendo un recurso en forma de un mazo de cartas con una serie de instrucciones para ejecutar un ritual que busca activar los cuerpos de los individuos involucrados en cualquier experiencia de aprendizaje. Al diseñar una herramienta pedagógica para el cuerpo, el BaM intenta reconstituirlo en su naturaleza individual y social y transformar el cuerpo comúnmente reprimido en el aula en uno abierto, cómodo y alerta. Por lo tanto, la herramienta rediseña el espacio en el que tiene lugar el aprendizaje, sin necesidad de alteraciones físicas, sino modificando la relación de los cuerpos con respecto a sí mismos, entre ellos, y con su entorno.

### **Palabras clave:**

*cuerpo, medio, herramienta, aprendizaje, ritual, pedagogía, aula*



A deck of cards, wristbands, and an envelope – elements of the tool developed by BaM

### **Take a deep breath and be perfectly still...**

Hesitant, some people in the room comply. Others, trusting, even close their eyes, as if this line were part of a score they already knew by heart. *Hold your breath. Notice the body part that feels most restless.* Here and there, eyes start scanning the room for clues and reassurance – they find them. *Notice the thoughts and feelings that come up through this stillness.* By now, everyone in the room seems to be in sync through this moment for introspection. People are attentive, waiting to hear what the leading voice will say next. *When you just can't hold your breath any longer, exhale and release that body part – give it all the movement it calls for.* That last instruction, given with perfect timing, is much appreciated, unleashing yawns, stretches, swings, and sighs enacted by the bodies in the room. Bodies that have arrived to a sterile classroom now find themselves having subtly subverted its most familiar “come in - sit down - stop talking - pay attention to the teacher” pathway. This simple act that is at once novel and embodied generates energy, alertness, and a sense that something new and unexpected can happen. Now, let the lesson begin.

## **Designing Embodied Pedagogies for Effective Learning**

In the fall of 2016, a group of artists and educators met regularly over the course of three months to explore the many ways in which the human body mediates experience and knowledge. In their time working together, the Bodies as Media Working Group (BaM) explored the ways in which the (human) body comes to know, understand, and communicate ancestry, memory, ecology, emotionality, creativity, death. This working group was created as part of the School of Apocalypse, a NYC-based community of learning that examines connections between creative practice and survival.

The School of Apocalypse has no fixed definition of apocalypse or survival, but engages with the fundamental questions that the themes provoke. Its rotating faculty invites a range of thinkers, artists and practitioners to present programming on topics that fit this realm of exploration. Subjects of study are theoretical as well as hands on, and emphasize the integration of observational and material practices found in mystical traditions, creative modalities and scientific field work. BaM emerged as a working group within the School of Apocalypse with these foundational questions: what are the qualities and consequences of body erasure in neoliberal society, and what are the ways in which the body is a powerful medium? BaM embarked on an experiential inquiry to investigate how the body survives and persists within a culture that is, in many ways, indifferent to its wisdom, fearful of its ephemerality, and disdainful of its leaks and needs.

The BaM working group encapsulated its learning process by designing and producing a resource for learning communities. In the form of a deck of cards containing instructions and prompts, the tool is meant to be activated as a ritual that aims to “turn on” people’s body awareness and prepare their bodies to learn. A pedagogical tool for the body, the ritual proposed by BaM aims to reconstitute the individual and social body contained most commonly in the classroom as open, trusting, and alert. The tool thereby redesigns the space within which learning takes place without making any physical alterations to it, but rather by reconfiguring the group’s relationship to it and within it. It is this open space that emerges within, between, and surrounding the present bodies that creates a fertile learning environment. The prompts on the cards - the little games - act as invitations to arrive, to situate oneself through situating one’s body, to connect with the intention to learn.

## On the Epistemologies of the Body as Media

Contemporary society seems to be on a resolute quest to erase the human body: significant developments in virtual reality, social spaces that rely solely on digital interface, automation and drones, self-driving cars, wearable devices... they all represent efforts to make our world a bodiless one. Currently, many digitally mediated practices are shaping and being shaped by the contemporary paradigm of the *productive self*, a model in which individuals' identities are highly determined by their professions, people are expected to *do what they love*, and boundaries between life and work have collapsed. However, this take on the self that perceives the body as a tool (if not an obstacle) for productivity has not always been predominant. From the Hellenic practice of "taking care of the self" in preparation for political life —*epimelesthai satou*<sup>1</sup>— to the quantified self,<sup>2</sup> human beings have used their bodies as tools in many different ways. People's take on the body as a medium has shifted throughout time: bodies have been perceived as vessels to contain the self ( i.e., religious subjectivities in which the body serves as a "host" for the soul for as long as a human being exists in the terrestrial plane); proxies to facilitate connection ( i.e., the very word "medium" in occultism is used to refer to a body that can be possessed by spirits and deities trying to establish communication with the physical world); canvases where society imprints its norms ( i.e., discussions on essentialism and its opposite that emerged within feminist studies and have since expanded exponentially to consider gender, its troubles and its possible transformations); models to understand and shape the urban environment ( i.e., Vitruvius and Le Corbusier exemplifying two distinct eras when architecture became tied to the human body and its proportions).

More recently, neoliberal societies characterized by atomized lives and decentralized mechanisms of control have reinforced perceptions of the body as a productive tool. This is a model that carries on without considering its human cost. As Jonathan Crary points out, "24/7 [an expression that embodies the nonstop pace characteristic of this period] is a time of indifference, against which the fragility of human life is increasingly inadequate".<sup>3</sup> From social media moderators who spend hours in front of a computer looking at inappropriate content reported by users to freelancers who have to make themselves available any day at any time, the dynamics imposed by the neoliberal model have serious effects on people's physical, mental, and emotional health. Human bodies are subject to monitoring and regulation by different actors who seek to guarantee that these bodies keep up with the demands of neo-

<sup>1</sup> In his seminar "Technologies of the Self" (1982), Michel Foucault looked at the similarities and differences between several technologies through which humans have attempted self-improvement across time, including the Greek notion of "taking care of the self".

<sup>2</sup> "Quantified self" is one of the names people use to refer to digital self-tracking, a practice that consists of using digital devices to monitor one or more aspects of one's life in order to assess and improve oneself.

<sup>3</sup> 2013, p.70

liberalism. And so, many of our learning environments are taking these dangerous cues - teaching only to the mind and instrumentalizing the body to exhaustion.

Many of our most common places are designed, both socially and spatially, with the body as an incidental nuisance, rather than as the very site and nexus point where the goal of the space is achieved. Nowhere is this more obvious and insidious than in our modern-day classrooms. Forward facing desks designed to subvert desires to socialize and work together also serve to train the body in physical stillness. Compartmentalizing physical activity with proper learning activity reinforces the falsehood that thinking and learning happen in the “mind”, while exercise and play happen in the body. In her book *Teaching to Transgress: Education as the Practice of Freedom*, the feminist scholar and radical educator Bell Hooks captures how deeply erased our bodies are in the classroom: “When I first became a teacher and needed to use the restroom in the middle of class, I had no clue as to what my elders did in such situations. *What did one do with the body in the classroom?*”<sup>4</sup>

<sup>4</sup> 1994, p. 191, our emphasis.

With this rationale as a starting point, the BaM working group wondered how the very notion of the body as a medium could be used to design a pedagogical and research tool to undermine the ideas of the “productive self.” BaM wondered instead how the body could serve as a point of access to different ways of knowing, a repository of and connector between knowledge and experience, and as a means for transgression and connection between disciplines and beyond norms. Rather than exploring the latest horizons of somatic dematerialization, our research leverages the body’s corporeal materiality in order to subvert the body erasure trends of the increasingly transhuman/posthuman contemporary cultures.

### **The Ground and the Goal: Learning about the Body as a Medium for Learning**

The School of Apocalypse working groups are vessels for collaboration that gather individuals with different knowledge, experiences, and skills around a topic of common interest in order to discuss it, experiment with it, and create something together. Bodies as Media working group members met seven times over the course of three months. The first of those meetings was dedicated to setting up a structure and a plan for our collaboration. In the last two meetings, we workshopped and

created a resource that is designed to be used by any group in order to activate and bring awareness to the body in preparation for the learning experience. During the four meetings in the middle, we explored four different instances of the body as a medium, one per session: the body as inheritor of ancestry and carrier of memory; the body as/and within an ecosystem; the body and (terrestrial) existence; and body and creativity. Through intellectual inquiry, experimentation, and play, working group members took turns leading experiences that unlocked body movements, poses, and processes long forgotten by many members of the group. Unlocking our bodies very often also meant unlocking our minds and our hearts.

We concluded that the body is a medium for a great many things, and that in order to connect with this tremendous wealth of information and knowledge one must understand and experience the body itself as a medium for learning. Contrary to how it is often treated in the classroom, the body is not a mobile unit that carries atop of it the great and powerful mind. All knowledge, everything we have ever known, we have learned in our bodies, and resides in our bodies to this day. To connect to all of this information, to understand the body as a medium for knowledge, we must open our whole selves to the learning moment. Thus, BaM created a sort of opener - a tool, designed to be used as a ritual in any learning environment in order to potentiate personal experience and community building.

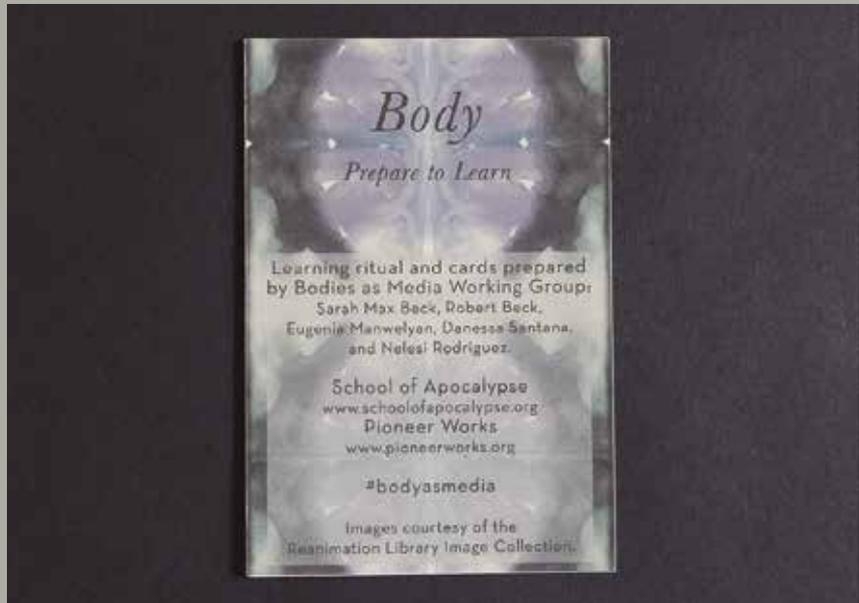
### **The Learning Tool as a Deck of Cards, a Ritual, a Choreography**

To activate the body as a medium for learning, BaM designed and produced a device that consisted of a deck of cards, each one with a score for a choreography (a collective action) that is meant to bring awareness to a specific way in which our bodies mediate experience and/or knowledge, and a set of wristbands in different colors, each one matching one card. This device provides the resources to perform a ritual to unlock movement, acknowledgement, and reflection in the bodies present in any learning setting.

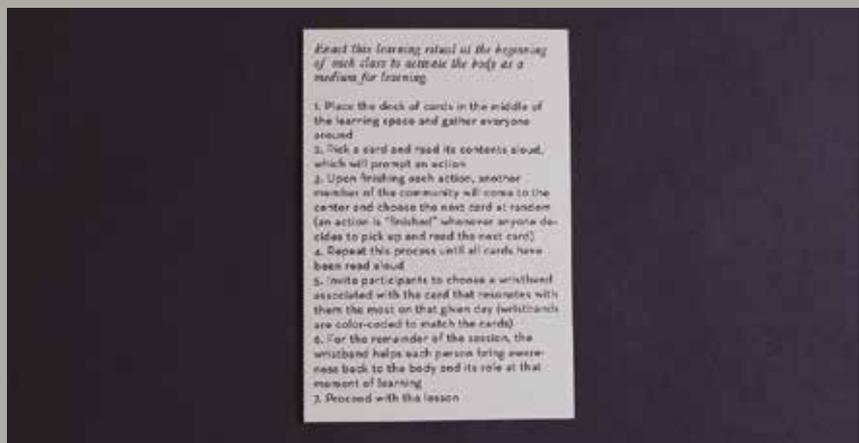


The tool designed by BaM: a deck of cards and a set of bracelets in an envelope.

*The Body as Media working group was formed to explore the many ways in which the human body mediates experience and knowledge. This deck is the culmination of an investigation that explored ancestry and memory, ecology, emotionality and creativity, death, etc... etc... etc... through the body. It is a design and a choreography that aims to “turn on” body awareness and prepare the body to learn, work, and trust others in any given learning community.*



Introduction card, front.

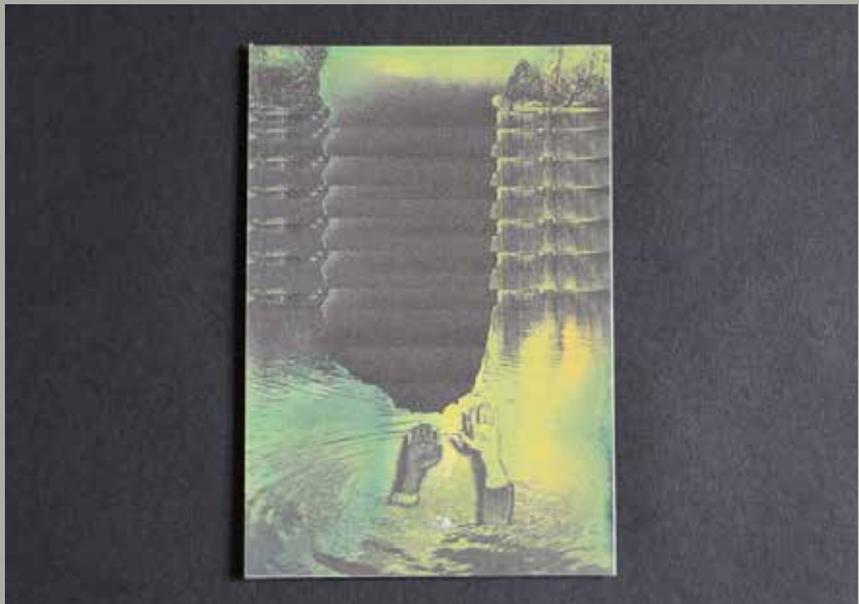


\*Introduction card, back

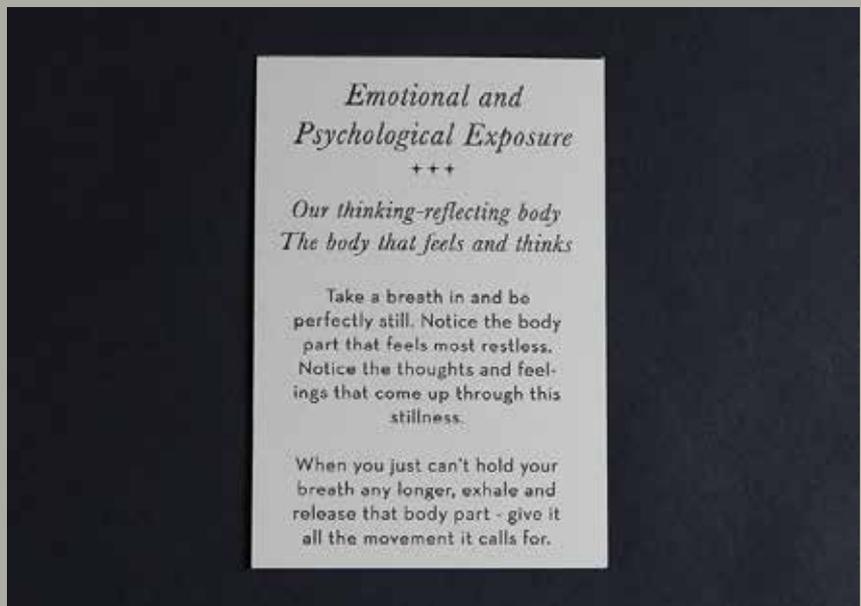
*How to use the deck and wristbands:*

*For best results, enact this ritual at the beginning of each class to activate the body as a medium for learning.*

- 1. Place the deck of cards in the middle of the learning space and gather everyone around.*
- 2. Pick a card and read its contents aloud, which will prompt an action.*
- 3. Upon finishing each action, another member of the community will come to the center and choose the next card at random. (An action is “finished” whenever anyone decides to pick up and read the next card.)*
- 4. Repeat this process until all the cards have been read aloud.*
- 5. Invite participants to choose a wristband associated with the card that resonates with them the most on that given day. (Wristbands are color-coded to match the cards.)*
- 6. For the remainder of the session, the wristband helps each person to bring awareness back to the body and its role at that moment of learning.*
- 7. Proceed with the lesson.*



Emotional and Psychological Exposure card, front



\*Emotional and Psychological Exposure card, back

### Emotional and Psychological Exposure

Some emotions and states of mind squat in our bodies. As a result, our muscles tense up, we hunch, we forget to breathe – we somatize. Locating the signs of particular emotions and thoughts in the body and acting upon it, we can try to turn around that vectoral relationship (from psyche→body to body→psyche).

*Psychotizing or emotizing as an antidote to somatizing.*

### *Emotional and Psychological Exposure*

*Our thinking–reflecting body*

*The body that feels and thinks*

*Take a deep breath and be perfectly still. Notice the body part that feels most restless. Notice the thoughts and feelings that come up through this stillness.*

*When you just can't hold your breath any longer, exhale and release that body part – give it all the movement it calls for.*



Heredity|Ancestry|Memory card, front



\*Heredity|Ancestry|Memory card, back

### Heredity, Ancestry, and Memory

Inspired by recent research on embodied ancestral trauma, this card invites people to think of their bodies as repositories of knowledge and experience passed down by previous generations and at the same time as collectors of information and wisdom that will be imprinted on the ones to come. If our bodies can hold traumas from our ancestors, what other types of knowledge do our bodies inherit? And, more importantly, how can we access that knowledge and work with it? Our inherited bodily features can serve as an entry point to ancestral insight.

*Heredity | Ancestry | Memory*

*Our inherited-ancient body*

*The body as a carrier of time*

*Choose a physical feature that you have inherited. Visualize who you inherited this feature from. Who did they inherit it from, and who did they inherit it from? Travel far back in time, moving from memory to imagination.*

*Locate this feature in your body. Touch it, wiggle it, shake it, flex it, engage it in movement.*



Environment|Culture card, front



Environment|Culture card, back

## Environment - Culture

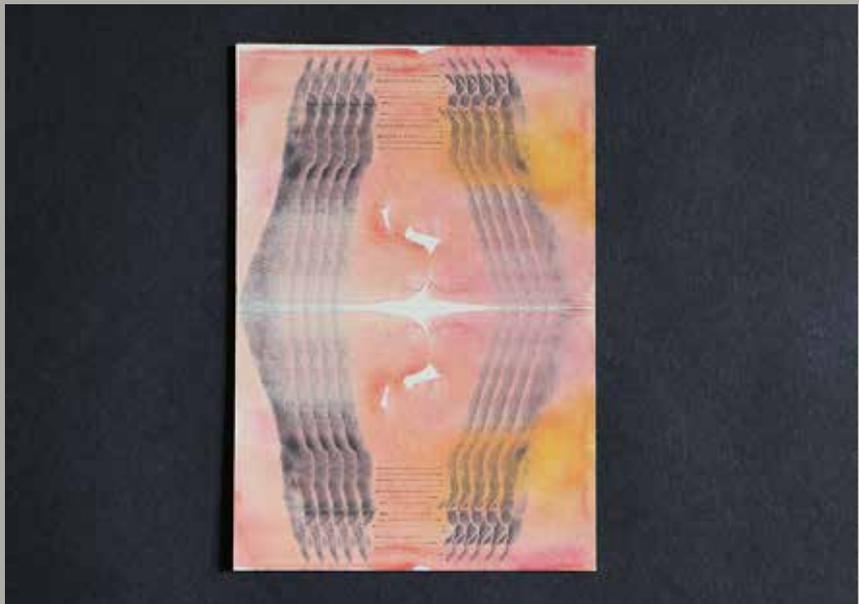
How does the body exist and negotiate its way through the economies of the living? The body is this ultimate producer – of things, of other bodies, of ideas – and through some series of exchanges and value propositions, the body makes its way through the world, via its cultural pathways. The body learns, in its most porous moments, it appropriates and makes its own that which was everyone's and no one's. At once a producer, consumer, steward, and inheritor of culture, the body works to understand, interpret, and impact the external world. The body is able, quite magically, to synthesize and make sense of the cacophony of sights and sounds around us, so as to harmonize with it and within it.

### *Environment | Culture*

*Our making-taking body*

*The trained body*

*Make a sound, any sound. Keep making it. Listen to the sounds directly around you and try to engage with them, start to collaborate. Now listen to the whole sound of the group and play to that collective sound. See if you can make some music.*



Nutrition|Transformations|Inputs and Outputs card, front



Nutrition|Transformations|Inputs and Outputs card, back

## Nutrition

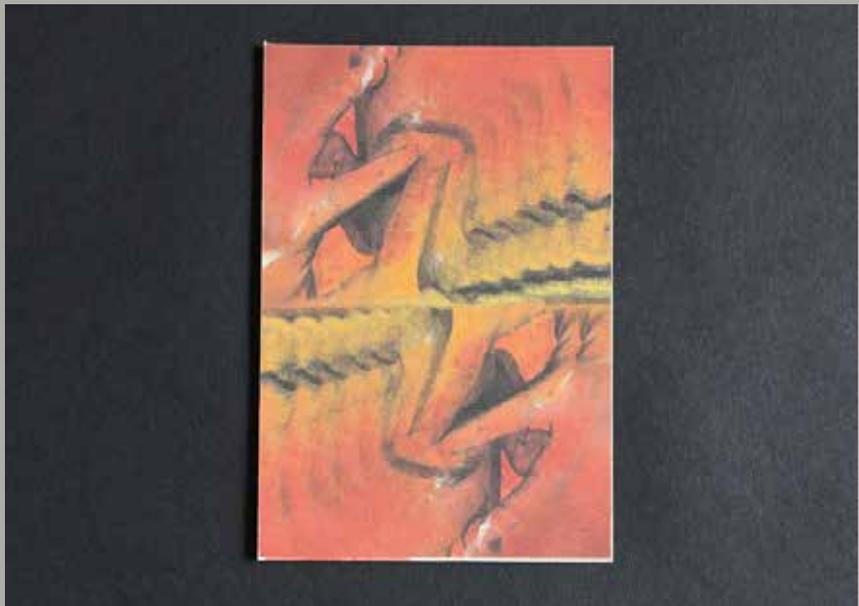
Our bodies take – air, food, water, sun, embraces, words... What we let into ourselves has a huge impact on how we feel and who we are. But our bodies also give – fluids, sounds, glances, embraces, words... And what we give and let go also determines us. Sensing and sensitizing to these inputs and outputs grows the awareness of our bodies as actors, mediators, beneficiaries / victims of such circulation.

*Nutrition | Transformation | Inputs and Outputs*

*Our digesting-excreting body*

*The body that takes and gives*

*Stand up and move around the room. Notice other people's movements and gestures. Begin to exchange gestures with one another. Notice your body-expressions that have been taken and performed by others.*



Physical Activity|Sensory Experience card, front



\*Physical Activity|Sensory Experience card, back

## Physical Activity and Sensory Experience

What happens when we grow senses and sensitivities in our bodies? What happens when we feel something on our skin, think it with our minds, and experience it with our emotions? How can this heightened, integrated awareness release blocks to learning and open the student socially, physically, emotionally, and intellectually? Whether our bodies atrophy from exhaustion and/or disuse or whether we live in a state of deep, active body awareness, there is an opening that occurs when we come to see and know the textures, tastes, smells, warmth around us. When we do not simply let these stimuli pass us by, unaware of their impact, we grow agency through awareness. We consider the complex interplays, causal and reactive, between the physical, emotional, intellectual, and social self. We know that when we change the state of one, the other three follow; and when one is degraded or ignored, the others can be dragged along down with it. We can change the body to change the mind, and vice versa, so our task was to create a choreography that changed the state of the body and, along with it, the state of the thinking, feeling, and interacting in order to optimize learning.

### *Physical Activity | Sensory Experience*

*Our feeling-doing body*

*The body that perceives*

*Start smelling different parts of your body. Take in a variety of smells. Start blowing into your body from a variety of distances. Finally, put your lips directly on your skin and blow as hard as you can.*

## Principles in Practice

In our process of devising this resource that acknowledges the central role of the body in learning, three principles guided our thinking and making. The first, *Ritual/Choreography*, addressed our desire to create a “sacred” space at the beginning of any lesson that could be repeatedly used by people to reconnect with their bodies, one another, and the space around them. Creating this special moment, outside the structures of the topic and syllabus, works to catalyze awareness of the multiple points of access to knowledge and experience they offer. The second, *Layering/Adaptability*, referred to the body as an entry point to multiple learning experiences (the body as an enabler of connections with ancestry, memory, feelings, sensations, other beings, other worlds...) and to the possibility of using the tool to focus on some or all of these levels as each learning group sees fit. As such, we created this tool so that the deck could keep growing, with new cards added at will. Finally, the principle of *Materiality/Visibility* emphasizes the importance of the bodies present in a space at the moment of learning. The deck of cards and the wristbands that accompany them were created considering the material and affective aspects of the resource to potentiate embodied experience.

### (1) Ritual/Choreography

“Ritual” and “choreography” are words often associated with automation and routine. But curiously, both of them can also have a radically different reading as facilitators of awareness-creation and intention-setting. BaM used choreography and ritual in this latter sense. Interaction and continuity, the principles of John Dewey’s philosophy of experience,<sup>5</sup> were prioritized in discussions on what the learning tool ought to contain, how it was to be designed and produced, and why it was necessary to prepare bodies for learning. Ritual and choreography would help us achieve the principles both of interaction and continuity. The deck of cards, inspired by the concept of playing cards and tarot cards, references mystery, exploration, investigation, and play. Each card from this deck contains a score for a choreography. The choreographies thrust the bodies into the present moment, bringing awareness and agency to change over time. These choreographies are meant to be performed at the beginning of an experience, as a ritual that offers an opportunity to stop/separate/mark time by entering into a sequence (first this, then this, then this) and, in doing so, bringing awareness to the body/mindset and offering an opportunity to change it. We understand this ritual as an instance of both hyper-awareness and habit, or hyper-awareness turned into habit.

<sup>5</sup> “Education and Experience”, 1938

## (2) Layering/Adaptability

The specific themes of the working group sessions were wildly different: ancestry and memory, ecosystems, terrestrial existence, and creativity. The approaches used by its members to facilitate each session were equally diverse: from food sharing, body movement, and guided meditation, to artmaking and discussion circles. Learning communities, just as any group of people, are neither homogenous nor the same. Thus, it made no sense to create a one-size-fits-all tool. The deck of cards reflects multiplicity in its modularity, expansion, and appropriation potential. People can use the deck as we have proposed, or in any number of ways they choose.

Since sharing this tool with the School of Apocalypse and the Parsons School of Design community at the beginning of 2017, we realized that there are at least three ways of activating this tool: the cards can be called upon one by one into the learning space (as stated in the introduction card), one card can be chosen at random as if this were a tarot deck, or a specific card could be chosen, depending on the topic/goal of a given lesson. Anyone could make additional cards and add them to the deck. This living deck can always be expanded. People are free to appropriate it and activate it as they see fit.

## (3) Materiality/Visibility

Working on acknowledging and re-embodiment the time and place of learning and the experiences of embodied learning had a profound impact on the design of the final product. First, the deck is a physical tool (rather than a digital one), something that people can sense and hold. Second, it is a beautiful artifact, designed to feel precious, special, and carefully crafted. Finally, the wristbands that accompany the cards aim to extend body openness and awareness beyond the performance of the ritual itself: just as the old trick of tying a string around the finger as a reminder of something, the wristbands keep us returning to our bodies for the remainder of the lesson.

In the BaM working group, bodies were both complex – polyhedral – objects of study and multipurpose tools that enabled us to access different knowledges. But in furthering our understanding of bodies as media, we realized that this “opening” of our bodies to their rich array of possibilities can be facilitated by design. Just as some technologies shut down, ignore, or re-mediate our bodies, others can be used to reclaim, remediate, and potentiate the presence of bodies in space. These radical technologies of presence help us reorient ourselves. To be cons-



Detail of cards and matching wristbands

tantly reminded that we already possess the ultimate technology —our own bodies— can be deeply liberating and transformatory.

### **Postscript: What can actually happen when we prepare our bodies to learn**

Upon finishing the tool, Nelesi Rodriguez, one of the BaM working group members, started using the deck of cards in her classroom on a regular basis. Integrated Seminar 2 is a first-year undergraduate course that seeks to provide opportunities for students to explore and better understand how research, thinking, and making are interconnected. This course is a requirement for all undergraduate students at the Parsons School of Design. The class was conformed by a group of 17 students majoring in Fine Arts, Product Design, Strategic Design and Management, Fashion, Illustration, Communication Design, and Architecture. Nelesi added an additional component to the practice of activating the body for learning by beginning each class with a brief conversation highlighting one specific way in which the body enables knowledge and/or experience. After this very brief introduction, someone in the group (not necessarily the instructor) proceeded to read the corresponding

card while the rest participated however they felt appropriate. (Students were invited to enact the score, but they were allowed to just listen to the instructions or leave the room if they wanted to.) Upon finishing the action prompted by the card and depending on the classroom mood each day, Nelesi invited students to comment on their experiences enacting the score and/or simply thanked everyone for *becoming present* in the classroom.

Predictably, the cards were initially met with skepticism, disorientation, and even some apathy; students quickly started appreciating them as they realized they brought them all in sync and opened spaces for shared release, laughter, reflection, and vulnerability. On their last day as a learning community, Nelesi posed a set of questions and invited students to anonymously share with her their thoughts and feelings about the opening ritual they had enacted week after week.<sup>6</sup> We present a collection of student responses, which begin to shed light on the ways in which this tool can have an effect (or not) on individual and collective learning.

<sup>6</sup> The questions guiding students' reflections were: What did you think and how did you feel when we started using the cards? Have your thoughts and feelings evolved as we continued to use them? How? Do you think it has affected your individual experience in this class? How? Do you think it has affected our experience as a group? How?

*[At first] I didn't think that it was productive or useful hence I felt weird and uncomfortable doing it. Despite still being a little uncomfortable doing them it made me appreciate it because everyone all participated together [sic].*

*At first I was confused, but I started realizing why we used them. I started liking some of the exercises. It hasn't really affected my experience in the class, but as a group it has made us more aware of each other and what other people do.*

*I really liked the cards, it was nice to do them at the beginning of each class because it really woke me up and got me ready to learn. I also really enjoyed and looked forward to doing a new card every class. It really connects us as a class when we participate in these things together.*

*I thought the idea of using the cards was interesting but not very necessary. In some way it started making me feel more peaceful before starting the class.*

*At the beginning it was weird and awkward but it then became like a ritual, part of the class. It also acted as a way of connecting to others and laughter too. I think it did affect our group/class since it made it a more approachable, secure place to express our work.*

## Reference List

- Crary, J., 2013. *24/7 Late Capitalism and the Ends of Sleep*. New York/London: Verso.
- Dewey, J., 1938. *Experience and Education*. First Touchstone Edition.
- Dychtwald, K., 1986. *Bodymind*. New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam.
- Foucault, M., 1982. Technologies of the Self. In: Foucault, M., Martin, L., Gutman, H. and Hutton, P., eds. 1988. *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*. Cambridge: University of Massachusetts Press.
- Foucault, M., Martin, L., Gutman, H. and Hutton, P., eds. 1988. *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*. Cambridge: University of Massachusetts Press.
- Hooks, B., 1994. *Teaching to Transgress: Education as the Practice of Freedom*. New York/London: Routledge.
- Wolf, G., 2010. The Data Driven Life. *The New York Times*, 28 Apr. Available online at: <[http://www.nytimes.com/2010/05/02/magazine/02self-measurement-t.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2010/05/02/magazine/02self-measurement-t.html?_r=0)> [Accessed 10 December 2015].
- \_\_\_\_\_, 2009. "Know Thyself". *The New York Times*, 22 June. Available online at: <[http://archive.wired.com/medtech/health/magazine/17-07/lbnp\\_knowthyself?currentPage=all](http://archive.wired.com/medtech/health/magazine/17-07/lbnp_knowthyself?currentPage=all)> [Accessed 9 May 2015].

**Eugenia Manwelyan**

Choreographer, ecologist, and producer. She is the co-founder of Arts and Ecology, Director of Eco Practicum, a member of the Best Praxis art collective, and a founding faculty of the School of Apocalypse. Her work is rooted in the pedagogies of power, social choreography, and the connections between creative practice and survival. As a visiting faculty at Columbia University, Eugenia has worked on environmental planning and arts projects in the New York bioregion, as well as in India, Vietnam, Jordan, Israel, and Palestine. She holds a BA in International Development from McGill University and her MS in Urban Planning from Columbia University.

**Nelesi Rodriguez**

Venezuelan-born media educator, researcher, and practitioner. She's a Fulbright Scholar with a MA in Media Studies from The New School. Her research focuses on contemporary subjectivities and understandings of the body as a medium. Nelesi often employs creative practice as a tool for inquiry. At the same time, her creative and intellectual explorations inform her pedagogy. Currently, she teaches at the Parsons School of Design and conducts research at The New School and the School of Apocalypse.



# **La disposición del cuerpo sin vida en la instancia ritual del velatorio**

**Dolors García Torra**

# Abstract

The change of the situation —from being alive to being dead— is ensured by the funeral ceremony. The presence of the dead body in the wake, in the Igualada funeral parlor, enables a staging in which some actors give meaning to it through dramatic events making the sociability of transit, turning the corpse into a deceased. An interactive process scheduled for mourners and culturally organized according to rules set by tradition, within a limited time and space, with the peculiarity that it will not be discussed from the front, face to face with the public, but from behind, where the lifeless body is arranged.

**Key words:**

*the presence of the body, wake, front, backstage, funeral ritual.*

# Resumen

El cambio de situación —pasar de estar vivo a estar muerto— se asegura mediante la ceremonia funeraria. La presencia del cuerpo sin vida en la instancia ritual del velatorio, en el tanatorio de Igualada, posibilita una puesta en escena en la cual unos actores le dan sentido mediante unos actos dramáticos que marcan la sociabilidad del tránsito, convirtiendo el cadáver en difunto. Es un proceso interactivo, pautado por los asistentes al funeral y organizado culturalmente según unas reglas fijadas por la tradición, en un espacio y un tiempo limitados, con la peculiaridad de que no se analizará desde la parte de delante, de cara al público, sino por detrás: en el lugar en el cual se adecenta el cadáver.

## Palabras clave:

*cuerpo presente, velatorio, front, backstage, ritual funerario.*

## Introducción

Procurar un buen morir, en el hospital, teóricamente asegura que las personas no suframos en los últimos días de nuestra vida. En una relación interpersonal con el paciente, médico y familia le proporcionan medidas de confort y se controla el dolor en su fase como moribundo, en la que no puede comprender ni controlar la situación por sí mismo. Como un aparato de monitorización de constantes vitales, pero humano, observando el mínimo gesto o señal que emita, las atenciones al moribundo se llevan a término con suma precisión. Los cuidados *post mortem* vienen a continuación, una vez superada la fase de agonía, cuando el enfermo ha muerto y los familiares se han retirado de la habitación. La preparación de lo que será la ceremonia del cuerpo presente en la instancia ritual del velatorio se inicia entonces, prestando los últimos cuidados de enfermería para su traslado a la morgue y su posterior derivación a otros profesionales, concretamente a los profesionales de la muerte del tanatorio de Igualada —allí se centró el trabajo de campo—, para que continuaran las tareas de atenciones y cuidados iniciadas en el contexto de la asistencia sanitaria, pero esta vez al cadáver, tan dependiente como en la fase de moribundo, cuando aún respiraba, al que procuran la última asistencia, antes de enterrarlo.

## Metodología

El presente artículo analiza los resultados de una investigación cualitativa basada en la observación participante, en particular la observación del «pequeño mundo» del trabajo profesional en torno a la muerte, la mayoría de cuyas operaciones se ejecutan fuera de la vista de los no profesionales. El conocimiento de la industria funeraria, como apunta Mary Bradbury, no es general. No sabemos lo que hacen los tanatoprácticos, los embalsamadores ni los médicos forenses: más bien se nos oculta su trabajo. Por este motivo, investigar dentro de estos campos requiere familiarizarse con los lugares, las escenas, las conversaciones, etcétera (Bradbury, 1999, p. 203). Escoger el tanatorio de Igualada para observar y analizar las actividades del arreglo del cuerpo sin vida respondía, precisamente, a buscar un lugar reducido que nos fuera de entrada de confianza y, de esta forma, garantizar esta familiaridad y cotidianidad que Bradbury (1999) aconseja para observar el tratamiento «técnico» del muerto y de la muerte.

En el tanatorio de Igualada se atiende un volumen de difuntos considerablemente más reducido que en un tanatorio como el de Sancho de Ávila de Barcelona, un lugar que al principio tuvimos en cuenta como posible unidad de observación, pero una atención sistemática, como la que hemos desarrollado a lo largo de la investigación, no habría sido posible en un lugar donde el tratamiento de los restos se divide en diferentes equipos de trabajo, especializados únicamente en la secuencia concreta que se les ha delegado. En cambio, en la empresa Funeraria Anoià, la muerte es personalizada y el tanatorio presenta los elementos para hacer el tránsito lo más cómodo y confortable posible. A la vez, permite un contexto familiar de recogimiento y momentos íntimos con la muerte y de relación cercana con sus trabajadores, conocidos por gran parte de los habitantes de Igualada. En otras palabras, la presencia o la ausencia de símbolos que impregna el ritual de cuerpo presente se puede observar más nítida y sistemáticamente en un lugar menos industrializado, como el tanatorio de Igualada.

Como resultado del trabajo sistemático de observación, la investigación aporta testimonios etnográficos sobre las actividades de disposición del cuerpo sin vida, en una coordinación entre dos espacios —el público y el privado— necesarios e imprescindibles para la significación de la muerte y de la pérdida. Su originalidad consiste en abordar esta cuestión desde una perspectiva posicional poco habitual, como es la que atiende las prácticas y los discursos mortuorios sobre todo desde su parte posterior y menos visible: el trascenio, donde se lleva a cabo el tratamiento del cuerpo del difunto inmediatamente antes de su presentación en público como actor principal de su último adiós.

El acceso al campo fue fácil. Conocíamos a los actuales propietarios de la funeraria y en seguida contactamos con ellos. Tras exponerles nuestro proyecto, que fue aprobado, en ningún momento nos pusieron impedimentos a la tarea de observación, que llevamos a término por todo el recinto. El único límite impuesto fue la no intrusión en la sala del velatorio cuando el cuerpo y los familiares estuviesen presentes, a fin de mantener el respeto a la privacidad. Además, tuvimos el privilegio de encontrar a unos informantes cualificados, expertos en el tema y con una experiencia dilatada en la profesión de la muerte, a quienes no les importaba que los acompañásemos todo el tiempo en sus rutinas diarias, mientras nos explicaban en detalle todas las actividades que realizan en su jornada de trabajo.

Nuestra situación en el terreno fue de implicación personal e incluso, en momentos puntuales, participamos en las tareas como unos trabajadores más. De esta forma, el hecho inevitable de establecer vínculos prácticos y emocionales con nuestros informantes nos permitió obtener los datos directamente de descripciones verbales extraídas de conversaciones causales registradas en el diario de campo. La misma inercia y habilidad con la que hacen su trabajo se transmitía en sus respuestas. Otras fuentes de datos fueron entrevistas en profundidad al personal de la funeraria, formularios burocráticos, hojas de servicio y las normativas de los servicios funerarios y de la policía sanitaria mortuoria. También se recogieron datos de la observación de las salidas de la iglesia de los asistentes al funeral tras la celebración de la misa y de entierros en diferentes cementerios.

El trabajo de campo se ha desarrollado en dos etapas. La primera ha consistido en la presencia asidua en las ceremonias fúnebres celebradas en el tanatorio, donde se observó la interacción social que se da en las instancias más públicas, la que se genera en las tareas de recepción y acomodación de los asistentes al funeral y en la celebración de misas exequiales en el mismo edificio. En la segunda etapa, el espacio de observación se desplazó a las estancias separadas de la percepción del público, donde se llevan a cabo las labores de recogida de cadáveres, acondicionamientos tanatoprácticos y preparación de túmulos y féretros. De esta forma, en un entrar y salir constantes entre un espacio y otro —el público y el privado— pudimos verificar los numerosos momentos de sociabilidad que se dan durante la escenificación del final de la vida, no solo a la vista de los participantes, sino también detrás, en el lugar donde el personal funerario atiende al cadáver para su posterior exhibición en el velatorio.

Para la observación y el análisis concreto del significado del ritual del acondicionamiento del cadáver en las sociedades occidentales actuales nos centramos en las prácticas alrededor del final de la vida, no pensando tanto en la muerte sino en su ritualización. Para este quehacer, los supuestos del interaccionismo simbólico, concretamente el enfoque dramático de Erving Goffman, a partir de los cuales la vida es como un teatro en tanto que consiste en actuaciones (*performances*) en las cuales hay actores y público, me ayudaron a ordenar los datos resultantes de la observación del ritual de interacción que se da en la realidad social comprendida en la ceremonia funeraria de cuerpo presente, una situación en la cual el cadáver moviliza el drama y la exhibición pública del finado expresa un encuentro en un espacio formalizado en el cual se desarrolla una conducta expresiva. En esta puesta en escena, la considerable sociabilidad a la vista del cuerpo y las normas de higiene sanitaria dictan

la preparación del cadáver en vías de putrefacción. Patrones establecidos con la familia inmediata, como «Que se vea bien», insinúan que durante el velatorio y el entierro el difunto es venerado en su cuerpo, un hecho que requiere prácticas de tanatopraxia para darle el aspecto de una persona que duerme y para conservar una imagen decorosa, compatible con su veneración. Para conseguirlo, los profesionales de la muerte se implican en su presentación: una accesibilidad ritual que regulan mediante técnicas diversas de control de la impresión que produce el finado y, al mismo tiempo, penetrar en la impresión de los dolidos para captar sus verdaderos sentimientos e intenciones. Con unos movimientos aparentemente simples de entrar y salir en escena y de control de los canales de comunicación entre el cadáver y los presentes en el ritual, todo está listo para que la muerte transcurra sin ningún contratiempo.

## Resultados

### El cuerpo presente

En su clásico, Robert Hertz, en lo que presentaba como sociedades primitivas, no contaminadas por la presencia de extranjeros, la muerte no siempre se presenta ni se siente como entre nosotros. Por ejemplo, para los dayak de Borneo, el ritual funerario comprendía entre siete meses y un año. Durante este tiempo, depositaban provisionalmente el cadáver en un lugar aislado del resto de la comunidad, en espera de las segundas exequias. Esta larga exposición provisional del cadáver requería un velatorio permanente, que servía para preparar el cuerpo del difunto antes de ser transportado a su última sepultura y así, una vez recibidos los cuidados obligatorios por parte de los vivos, integrarse plenamente en el mundo de los muertos (Hertz, 1990, p. 35-42). La larga espera del finado, que por lo general respondía a la necesidad de exorcizar el cadáver de las malas influencias de los espíritus, corresponde a lo que Arnold Van Gennep, en su obra *Los ritos de paso* (1985), denomina «fase liminal o lindar» de un rito de paso. Mediante tres fases o períodos a través de los cuales un individuo transita entre funciones y roles sociales —separación, margen o liminaridad e integración—, el *exitus* humano como tránsito entre puntos de la estructura social es protocolizado para asegurar la integración del muerto en el lugar previsto para él en el orden societario o el punto preestablecido en el organigrama social: la comunidad de los muertos. Durante la celebración mortuoria es separado de la comunidad de los vivientes y permanece en un estado de limbo por un tiempo, antes de «renacer» como antepasado, espíritu o fantasma.

En los rituales funerarios, la fase liminal del pasaje del estado de vivo a muerto corresponde a la exhibición pública del cuerpo del finado y al tratamiento del cadáver.

La muerte, suprema certeza de la biología, siempre nos deja un cadáver, concreto y real, que sufre profundas transformaciones orgánicas. Desde las sociedades tradicionales hasta las sociedades tecnificadas y científicas como la nuestra, el término «cadáver» ha sido el símbolo de la putrefacción y la impureza por excelencia. «A causa de esto y de otras fantasías que gravitan alrededor del cuerpo sin vida, todas las culturas se esfuerzan para componerlo, con la finalidad de superar el horror de su inminente transformación y destrucción orgánica» (Thomas, 1989, p. 109), excepto algunas que prefieren su descomposición, para la posterior ingestión de sus cenizas después de ser incinerado, como los yanomami del estado de Amazonas, en Venezuela. Aun así, en muchos casos el cuerpo inerte nunca ha sido considerado un simple envoltorio biológico. Conectado a la filogenética del ser humano, son restos de humanidad y no meros residuos orgánicos (Favole, 2003, p. 22) y por eso la tanatomorfosis contundente que el cuerpo protagoniza entre el estado de agonía y la reducción última a polvo es uno de los espacios de mayor significación para individuos y colectividades, generador de representaciones y prácticas procesadas a partir de sistemas y complejas creencias.

El adiós al finado en los rituales funerarios con la interposición del cadáver es, parafraseando a Thomas (1991), una «retención del difunto» o una reapropiación temporal del cuerpo, que es entonces el eje central de atenciones culturales. Mediante una serie de procedimientos encaminados a la gestión de los despojos del difunto que engloban las técnicas de embalsamamiento, tanatopraxia, incineración e inhumación, los restos son evacuados, cumpliéndose así la función técnica de separar el cadáver de los vivos y de instalarlo efectiva y simbólicamente en el recuerdo. En concreto, la tanatopraxia, como conjunto de métodos que se aplican tanto para su conservación como para el soporte de su presentación a los deudos, no hace más que emprender el principio del deber tradicional de los cuidados a los muertos, que es el de preservar el cuerpo del difunto y ocultar a los vivos su putrefacción (Ariès, 1982, p. 117).

Las conductas funerarias y las ceremonias que la sociedad celebra alrededor de estos procedimientos, a pesar de su disparidad en el tiempo, obedecen a constantes universales con una doble finalidad: por un lado, no solo asignan al muerto un lugar, sino que también preservan el equilibrio individual y social de la comunidad de los sobrevivientes; por otro lado,

la escenografía tradicional de la exposición pública del cadáver marca la irrupción de la muerte en el deseo de rendir homenaje al difunto y el baño mortuorio y la vestimenta para la correcta presentación establecen una última relación con él antes de partir al más allá. Los actos siguientes del velatorio —el entierro, las visitas frecuentes al cementerio, las oraciones por las almas del purgatorio y el duelo— son un conjunto de prácticas que demuestran respeto y afección. Este carácter estructurante y performativo de los cuerpos muertos requiere un espacio escénico —la sala de velatorio, el oratorio o la iglesia y el cementerio— y unos actores que le den sentido a través de un proceso interactivo organizado y pautado culturalmente que permita la expresión de sentimientos de dolor por la ausencia del ser querido. Los símbolos de duelo y los actos de homenaje que se representan aquí otorgan al ritual de separación «la función de socializar la pérdida, hacerla pública y participativa a la comunidad» (Allué, 1998, p. 72). Ahora bien, si en las sociedades tradicionales los «vivos se sienten intercesores de los difuntos, haciéndose patente la costumbre de no dejar solo al cadáver desde su muerte hasta el entierro, con el fin de procurar que su alma vagabunda no aparezca para atormentarlos» (Douglas, 1991, p. 85), en nuestra cultura el cuidado a los muertos pasa totalmente a las instituciones dotadas de personal especializado —tanatóprácticos—, con lo cual la ritualización de la muerte se convierte en un protocolo técnico en manos ajenas.

### **La muerte y el muerto**

Como nos hace notar Van Gennep (2008), el individuo muerto, al separarse del grupo de los sobrevivientes, entra en un periodo de transición del que tiene que salir para incorporarse a su destino final o *post mortem*. Entretanto, la liminaridad que sufre el difunto en nuestra sociedad en la mayoría de los casos tiene lugar en el tanatorio o edificio donde se depositan los cadáveres durante las horas que preceden a su inhumación o cremación. La puesta en escena que aquí se representa —velatorio y ceremonia final— responde al deseo de rendir homenaje al ser querido, «habilitando un medio de entrapar la muerte en un lugar restringido al margen de la vida» (Thomas, 1991, p. 117), un lugar en el cual, mediante procedimientos científicos y eficaces que, a pesar de los progresos en términos de tratamiento sanitario de la materia muerta, continúan manifestando los símbolos que los definen y estructuran, se guía, se prepara y se dispone al difunto para su incorporación a la comunidad de los muertos.

Este tratamiento solemne y trascendente nos remite a un cuerpo presente como objeto sagrado en el sentido canónico durkheimiano, separado y objeto de una etiqueta, unas condiciones que obligan a quienes lo reconocen a tenerle una consideración especial y un tipo de comportamiento determinado. Es lo que Radcliffe-Brown (1986) llama «valor ritual», en la medida en la que el trato que ha de recibir tiene que ser singular y sometido a determinados protocolos, justamente para hacer identificable su valor social. Un ejemplo revelador de la vigencia de este tratamiento especial es que, según el artículo 526 del Código Penal, constituye delito la profanación de un cadáver o de sus cenizas, además de una falta de respeto a la memoria de los difuntos. El ritual funerario como unidad simbólica de representación viene dado, precisamente, por la condición sagrada del finado y la puesta en escena se organiza en actos que responden al proceso de transformación de viviente a difunto, para, por último, lograr ser antepasado: un proceso ritual, cuya plusvalía es consecuencia de su estado liminal. Esta concepción procesual de la muerte en la cual el cadáver, por el ritual funerario, es sustituido simbólicamente por un cuerpo marca la socialización de una de las transiciones más importantes de la vida, un proceso interactivo pautado por actores en un espacio y un tiempo limitados. Mucho más que una masa de proteínas en vía de mineralización, el cadáver es un objeto culturalizado que tiene que mantener la imagen de cuerpo vivo más allá de la muerte, como demuestran las numerosas ceremonias de acondicionamiento del muerto. Así mismo, el hecho de presentar al difunto por última vez a los visitantes y los amigos de la manera más aceptable y agradable, conjuntamente con la ornamentación, los objetos, la música, las palabras y los gestos hacia el ser querido, «recortan un espacio donde, de manera efímera e ilusoria, el cadáver se convierte en el cuerpo que fue» (Favole, 2003, p. 67). Así, el cadáver protagonista de su tránsito se convierte en difunto a quien se atiende y, a la vez, se actúa como si estuviese vivo: «el cadáver aún está vivo, el difunto sigue lúcido (...), es preciso que todo esté normalizado para respetar su recuerdo y rendirle culto» (Thomas, 1983, p. 312).

En el tanatorio de Igualada, como en cualquier otro tanatorio, el personal funerario, una vez recibido el Certificado Médico de Defunción, realizará todas las gestiones administrativas, los trámites sanitarios y los oficios que requiere el funeral. Los cuerpos sin vida que ellos mismos recogen de las cámaras frigoríficas del hospital, las residencias geriátricas o bien en el propio domicilio familiar son trasladados y preparados para ser presentados en la sala del velatorio. La correcta presentación del cuerpo y el otorgamiento del tiempo suficiente para que amigos y parientes reciban la noticia y se acerquen son estrategias que socializan la tristeza y el dolor que produce la muerte (Panizo, 2002, p. 32).



Recogida de cadáveres de la morgue. Dolors García. 2012.

Actualmente, al sustituirse la casa como lugar de acompañamiento del difunto por las salas de vela de los tanatorios y por la importancia del papel que ejerce la técnica, el ritual se ha profesionalizado: se utilizan túmulos (cámaras frigoríficas) para exponer al difunto en la sala del velatorio y el cuerpo presente se prepara y se acondiciona mediante los trabajos de tanatopraxia, de acuerdo con las normas de higiene establecidas. El corro que se solía formar en torno al lecho del moribundo para acompañarlo en su agonía, mientras lo rociaban con agua bendita —un ceremonial propio del siglo XVIII y principios del XIX en Occidente—, ha ido cayendo en desuso. La habitación del enfermo se convertía entonces en lugar público y la gente entraba libremente (Ariés, 1982, p. 25). En los tanatorios, se aparta al fallecido de la vida cotidiana para dejarlo en manos de los tanatoprácticos, quienes manipulan el cadáver y desarrollan y aplican métodos para su higienización, conservación, embalsamiento, restauración, reconstitución y cuidado estético, con la finalidad de presentarlo a sus familiares con un aspecto natural, sosegado y lo más parecido posible a la imagen que tenía en vida. La parte final del ritual funerario comprende el entierro o la incineración. El último umbral que tendrá que cruzar viene marcado por el encuentro íntimo con sus parientes en el momento de la sepultura del cuerpo o la colocación de las cenizas en la urna. Así, una vez sepultado y rotos formalmente los lazos que nos unen con nuestros difuntos, a quienes ayudamos a integrarse en el trasmundo mediante los rituales funerarios, el muerto tiene un lugar asignado y, a la vez, se preserva el equilibrio de los sobrevivientes.

## Ritual e interacción social: la actuación final

El tratamiento protocolario del finado en el tanatorio de Igualada se inicia con el acondicionamiento del cadáver y su exposición como difunto a la vista de los asistentes. Los trabajos de tanatopraxia o «preservación», para utilizar la expresión de Payot en Thomas (1989), son controlados cuidadosamente por los trabajadores del servicio funerario. Estas labores, distribuidas en dos dependencias separadas entre sí, sin ninguna interferencia posible entre ambas —el local técnico y el local de recepción—, corresponden a la preparación de un ambiente solemne de homenaje, reunión y sociabilidad en presencia del cuerpo del difunto.

En el marco situacional del velatorio, el finado ocupa su lugar entre los otros. Como un individuo más que interacciona con los vivos —considerado aún dotado de rasgos humanos— y con la asistencia de sus ayudantes de cámara, presenta su actividad delante de los familiares y los conocidos que asisten a la ceremonia. En este contexto se reúnen también individuos invitados y admitidos de forma controlada en honor a una circunstancia valorada por todos y limitada por un estado de ánimo común. Estos llegan de manera ordenada y se colocan en el espacio acotado por las paredes del recinto para participar en la actuación de aquellos a quien han venido a ver: al muerto y a sus familiares cercanos. Con la ceremonia funeraria así dispuesta como un marco formalizado en el que se desarrolla una conducta expresiva, el difunto es el centro del ritual a quien, mediante la interacción entre el cuerpo presente, los asistentes y el personal funerario, se asigna un lugar, un espacio y un momento social. Por lo tanto, el finado como un personaje más guía y controla las impresiones que le interesa producir ante el público, con la peculiaridad de que este enfoque pertinente es calculado y controlado por los funerarios a fin de conseguir una imagen aceptable para los asistentes, que evoca la permanencia de lo que ha sido.

*Nosotros hacemos lo que podemos para acondicionar el cadáver, pero a veces mueren tan mal que no sabemos qué hacerle y no lo queremos mostrar. Si la familia insiste, nosotros les avisamos. No lo hacemos por nosotros, sino que lo hacemos por ellos. (...) Nosotros procuramos que la última imagen que vean del muerto sea buena, porque es la que recordarán. Es lo que queda en la retina. No queremos que nos vean sacar el cadáver con una bolsa de PVC; lo hacemos por dignidad, no por el tanatorio. (Diario de campo 30/01/2012. Entrevista a un trabajador de la funeraria Anoa.)*

*Las personas somos una cara. Si no tenemos el cuerpo, no pasa nada, pero, si nos falta la cabeza, mal. Si la familia nos dice que mi padre se peinaba la raya a la derecha y no hacia a la izquierda, se la cambiamos de lado. (Diario de campo 17/02/2012. Entrevista a un trabajador de la funeraria Anoaia.)*

Como recuerda Thomas, «cuidar la última imagen que el cuerpo nos ofrece y que ya no depende de él es rendirle homenaje para que pueda continuar existiendo un poco en la mirada del otro» (Thomas, 1989, p. 216). Los trabajadores de la funeraria que se encargan de procurarle al muerto una imagen y una conducta decorosa que acata la pretensión de aceptabilidad forman parte del drama como «categoría de personajes, cuya función es arreglar el escenario y proporcionar los accesorios para que los actores desarrollen su papel» (Chihu, A. y López, A., 2000, p. 251). En la sección de bastidores o *backstage*, el área de trabajo donde las actividades de elaboración de una representación se ocultan al público de forma estratégica, estos ayudan al actor a prepararse, utilizando los efectos especiales que se requieren para impresionar al público. Desde el punto de vista de una actuación particular, el *backstage* o región posterior de la representación es el lugar donde se toman todas las precauciones para salvaguardar las impresiones fomentadas por el difunto y las perturbaciones que se dan cuando estas no son las esperadas.

*Tampoco queremos tapar demasiado las heridas, que, por la experiencia que tenemos, sabemos que por poca cosa podemos complicar la presentación: es peor el remedio que la enfermedad. (Diario de campo 02/02/2012. Entrevista a un trabajador de la funeraria Anoaia.)*

Antes de salir a escena, el actor, siempre vehiculado por los personajes descritos, sigue un circuito que le permite aparecer en cada uno de los actos: el velatorio, la ceremonia final y el entierro. En el caso del velatorio, el actor principal, una vez preparado y colocado en el féretro, es empujado con una carretilla hasta el montacargas que lo subirá al piso de arriba, delante de una puerta de la misma amplitud y altura del féretro y, al abrirla, lo hacen deslizar directamente dentro del túmulo de la sala. De esta forma, los familiares próximos, los amigos y otros convocantes a la ceremonia, al entrar se lo encuentran allí, presentado favorablemente «como una imagen digna de crédito en general» (Goffman, 2009, p. 235). Proporcionar una escena bien montada y representada requiere que el difunto regule su accesibilidad al público de acuerdo con el mantenimiento de la fachada institucionalizada y según las expectativas

estereotipadas por la audiencia, es decir, sin mostrar el aspecto traumático de la muerte. De ahí que pueda ser retirado de la escena y recibir las atenciones desde la parte posterior, mientras la representación sigue su curso. Con precisión, los ayudantes de cámara, calculan cuándo y cómo tiene que salir a escena, manejando las impresiones públicas de manera que tengan lugar las reacciones esperadas, a la vez que se evita que se pierda el sentido de la realidad que toda ocasión social pretende.

*Antes de vestirlo, por las escaleras de caracol situadas al lado del montacargas hemos subido a retirar el difunto que estaban velando en la sala seis. Durante la noche le había salido sangre por la nariz. Sin entretenerse, han retirado el féretro del túmulo. Un olor muy fuerte impregnó la situación. Rápidamente le han cambiado el taponamiento, limpiado la cara de restos de sangre y tapado las manchas de color verdoso del cuello de la camisa y de la almohada. También le han puesto desodorante de la marca Axe, que dicen que va muy bien para disimular los malos olores. (Diario de campo 16/02/2012)*

*Hoy les he preguntado si podía maquillarlo. Evidentemente, lo he hecho siguiendo sus indicaciones. Me he quedado con las ganas de pintarlo y embellecerlo más. Como se trata de darle al difunto la máxima naturalidad, no quieren utilizar demasiado maquillaje, por miedo a que no parezca el mismo. Según me explican, las familias quieren que su ser querido sea lo más parecido posible a cuando estaba vivo. (Diario de campo 03/02/2012)*

*A la hora de maquillarla se le han perfilado los labios. Después le han puesto colorete. No han querido pintarle los ojos. Yo lo quería hacer, puesto que creí que no quedaba nada bien que los labios estuviesen pintados y los ojos no, pero ellos, al no tener una foto suya, preferían no hacerlo. Son prudentes. (Diario de campo 07/02/2012)*



Acondicionamiento del cadáver en el backstage. Dolors García. 2012

Así mismo, Turner y Edgley, en sus investigaciones sobre los funerales en EE. UU. desde la óptica de la dramaturgia, destacan la importancia de las preparaciones del cuerpo sin vida llevadas a término en el *backstage* para el éxito del funeral. Las actividades que aquí desempeña el equipo —drenaje, rellenar, maquillar— se ocultan estratégicamente con el propósito de dar a los dolidos la impresión de que el ser querido se encuentra inmerso en un sueño profundo y tranquilo. Los autores también remarcan la condición de actores del director del funeral y de su equipo, cuyo trabajo es organizar una actuación conforme a lo que esperan de ellos los asistentes a la ceremonia: competencia, sinceridad, dignidad y respeto, unas expectativas que a la vez se expresan en la correcta visualización del cuerpo. Esto demuestra la importancia que atribuyen los estadounidenses al *viewing of the body* para el duelo posterior a la pérdida. Según los investigadores, la función más importante que se cumple al mirar el cuerpo sin vida es la confrontación del factor emocional que uno está tan ansioso de negar, pues mirar parece romper las defensas con mayor eficacia que otra parte del proceso ritual. Para ellos, la correcta apariencia sin signos de descomposición se consigue mediante la aplicación de tres técnicas —la conservación, la tanatoplastia y la tanatoestética—, cuya práctica permite la adecuación y la restauración general del cadáver, que los autores comparan con llevar a término un «arte restaurativo» (Turner y Edgley, 2005, p. 298-299).

*Manuel me enseñó el cuerpo embalsamado del rumano que llevaba quince días muerto. Tenían que trasladarlo a su país, pero, al final, como no se disponía del dinero para hacerlo, decidieron inhumarlo en Igualada. El cuerpo estaba duro como una piedra. La cara, el vientre, las piernas: todo. Tenía los puntos de la incisión que le hicieron para introducir la cánula por donde pasa el líquido embalsamador. Mientras me los mostraba y hablando de la preparación de los cuerpos, Manuel me explicó que un día recibieron el cuerpo de un hombre muy estropeado al que le faltaba un ojo. Como la familia pidió ver a su padre fuera cual fuere su aspecto, para preservar la última imagen le rellenaron el ojo con una bola de silicona que lo disimulaba bastante bien. (Diario de campo 15/02/2012)*

Los funerarios que llevan años trabajando en la profesión conocen muy bien los cadáveres y los manipulan con mucha facilidad. Como están acostumbrados a hacerlo, actúan con rapidez y precisión y también pueden especular sobre si sufrieron en el momento de su deceso. Las facciones muy marcadas o el empeine del pie hacia delante son, para ellos, marcas claras de sufrimiento en los últimos días de vida. Generalmente, el acondicionamiento del cuerpo exige más fuerza que destreza. El estado de rigidez *post mortem* dificulta su manipulación. A pesar de esto, conocen las maniobras y los puntos exactos del cuerpo que hay que presionar para que se doblen y facilitar así el trabajo de movilización.

*¿Ves? Si lo coges por aquí, ella sola da la vuelta y puedes acabar de subir la falda. También tiene unos puntos, ¿ves?, aquí, en el codo, por ejemplo, que, si los aprietas, puedes doblar el brazo. (Diario de campo 18/02/2012. Conversación casual con un trabajador de la funeraria Anoa.)*

En oposición al *backstage* o trasfondo escénico, las salas de velatorio, los oratorios y los cementerios son el *front* o fachada, los espacios físicos donde tiene lugar la representación. Los hechos que aquí se desarrollan corresponden al momento social de la muerte y a su reconocimiento público: la presentación de la persona para rendirle homenaje. El difunto, que ya ha sido vestido para la ocasión, tendido en el féretro y colocado dentro del túmulo en un sueño profundo, es la apariencia oficial prescrita, «la imagen fijada de la muerte con actitud de yaciente que espera con las manos cruzadas» (Thomas, 1983; Ariés, 1982). La sala del velatorio está preparada como corresponde para su última actuación. Los miembros afligidos del grupo familiar se disponen en ella como miembros de

la audiencia o como un grupo de observadores, cuya función consiste en apoyar al protagonista con muestras de respeto y solidaridad. Así, el cadáver presentado en escena y con el enfoque pertinente, rodeado de quienes se han reunido para despedirlo en su traspaso a la comunidad de los muertos, se convierte en cuerpo-objeto ritual y objeto ceremonial, algo sagrado que se ha de tratar según una etiqueta determinada.



Presentación del difunto en la sala del velatorio. Dolores García. 2012.

## Conclusiones

El ritual mortuario representa la institucionalización del paso de vivo a muerto, un cambio de estado simbolizado por tres fases —separación, margen y agregación— que, en su conjunto, enmarcan el tránsito que el finado protagoniza en su traspaso a la sociedad invisible de los muertos. Los mecanismos culturales para vehicular el tránsito imaginario de los seres queridos hacia el nuevo estatus suponen una serie de procedimientos encaminados a la gestión del cuerpo, que no solo tienen como objetivo sacralizar la pérdida, sino que, implícitamente, tratan el proceso de putrefacción. Por eso, los espacios de la muerte reflejan la ambivalencia fundamental del cuerpo en tanto que es la persona a

quien se recuerda y, a la vez, el cadáver y su inmanente descomposición. La disposición del cuerpo sin vida transcurre en un espacio concreto que, como diría Foucault (2010), equivale a un lugar «otro» o lugar real donde se aloja el imaginario, en este caso las creencias sobre el cadáver y la muerte a las que hay que atender para el funcionamiento normal de la sociedad. Debido a esto, los espacios de la muerte trabajan especialmente la simbolización, en un fuerte «como si» aún estuviera vivo, aunque todo el mundo sepa que, en efecto, el muerto está muerto y todo es un dispositivo técnico de apoyo. La asistencia al cadáver sucede en el tanatorio, donde se encuentra habilitado un espacio que cumple una función fundamental en la celebración de la muerte, ya que facilita un lugar reservado para su preparación —el *backstage*— y otro para su presentación ante quienes han venido a despedirlo —el *front*—, necesarios ambos para el buen funcionamiento de toda escenificación. Su última actuación es aquella mediante la cual los familiares y los amigos se reúnen en su presencia para despedirlo. Ante él, las manifestaciones de tristeza derivadas del duelo y las muestras de respeto y de solidaridad contribuyen a crear un ambiente de homenaje y solemnidad alrededor de nuestro ser querido. Para que el muerto pase a ser antepasado y para tenerlo presente en nuestra memoria, el cuidado de la última imagen, la que evoca lo que fue y no su inminente putrefacción, es un factor clave para la instalación efectiva del recuerdo.

En la representación habitual de la muerte, descansar en paz requiere una presentación del finado como si estuviese inmerso en un dulce sueño, tendido y sin mostrar el aspecto traumático de la muerte. De ahí que las técnicas para embellecer el cadáver sean algunas de las actividades que se desarrollan en el ritual de separación. Devolverles provisionalmente el aspecto de vida significa dar belleza ceremonial a los muertos, lo que no solo se consigue mediante los actos performativos de homenaje para con el difunto, sino también mediante la aplicación de la tanatopraxia y la tanatoestética, para su higiene y conservación. Estas técnicas de reconstrucción temporal del cadáver engloban las tareas de limpieza e higiene del cuerpo, taponamiento de los orificios, vestimenta, peinado y maquillaje. Se trata de atenciones prestadas por los tanatopractores del tanatorio, utilizando diversos productos y herramientas, de ahí que se haga referencia al trabajo de disposición del cuerpo sin vida como si se llevase a cabo un «arte restaurativo» (Turner y Edgley, 2005, p. 123). Las atenciones y el cuidado minucioso del finado, tan usuales en el contexto del *funeral home* de EE. UU., como manicura, pedicura, depilación, vestido hecho a medida y utilización de peluca, llevan al máximo nivel la idea fuerza de embellecer para salvaguardar las impresiones que suscita el cuerpo presente.

El cadáver es el soporte material sobre el cual se ejerce la actividad colectiva en torno a la muerte. Los rituales celebrados en su honor transforman los restos humanos insignificantes en un cuerpo significativo: el del ser querido a quien simbólicamente se desea ayudar en su traspaso a la comunidad de los muertos y a quien se quiere recordar en su imagen más digna, la que ayudará a soportar mejor el duelo. Por el contrario, liberarse del cuerpo sin practicar ningún tipo de intervención y sin dedicarle una atención ritual mínima es «una manera inhumana, aberrante y violenta de tratar al difunto» (Favole, 2003, p. 32). Comentarios como «¡Qué expresión tan apacible!» o «Está más guapo que nunca» demuestran que la belleza y la juventud reinan para siempre. Entonces cerramos el féretro, conservando el recuerdo de esa belleza: la inmortalidad de la imagen.

Aun así, la profesionalización del ritual con las técnicas de tanatopraxia y tanatoestética ha hecho que algunos autores hablen de la decadencia progresiva del ritual funerario (Ariès, 1982; Allué, 1989; Huntington, 1979; Thomas, 1991). El progreso de la técnica, los aumentos de la cremación, los cambios en las creencias sobre la muerte y el más allá, la reducción del grupo familiar, la hospitalización del acto de morir, la posibilidad de poner el cuerpo sin vida en manos de la ciencia médica, etcétera, han cambiado el ambiente funerario actual y han permitido la aparición de «formas distintas y menos elaboradas, que evidencian que los rituales funerarios funcionen como un símbolo para rendir culto a la vida, más que a la muerte» (Torres, 2006, p. 110). La inoperancia del proceso, la no movilización social a favor del cambio que obedece a una cultura que aparta la muerte de la esfera social, el favorecer la política del olvido por la profesionalización y desacralización del ritual, la reglamentación estricta de la policía sanitaria mortuoria, etcétera, son fenómenos a los cuales se atribuye restar eficacia funcional al ritual y dejar de ser «una manifestación pública del adiós y una lenta digestión compartida del dolor por la pérdida, para convertirse en un acto de trámite» (Allué, 1998, p. 79). El largo velatorio del cadáver y la cantidad de dinero a pagar hace que se sientan impropios e inútiles, incluso por parecer que no son las liturgias que el ser querido se merece, por ser considerados una caricatura y una burla. Por todo ello, algunos círculos concretos muy secularizados renuncian a la ceremonia del cuerpo presente y al entierro, abandonan los funerales tradicionales y las manifestaciones externas de duelo y abren nuevas perspectivas de abordaje.

## Referencias.

- Allué, M., 1998. La ritualización de la pérdida. *Anuario de Psicología*, 29(4), p. 67-82.
- Ariès, P.H., 1982. *La muerte en Occidente*. Barcelona: Argos Vergara.
- Bradbury, M., 1999. *Representations of Death: A Social Psychological Perspective*. Abingdon: Psychology Press.
- Chihu, A. y López, A., 2000. El enfoque dramático en Erving Goffman. Polis 2000. *Anuario de Sociología*, pp. 239-255.
- Douglas, M., 1991. *Pureza y peligro: un análisis de los conceptos de contaminación y tabú*. Madrid: Siglo XXI.
- Favole, A., 2003. *Resti di umanità. Vita sociale del corpo dopo la morte*. Roma-Bari: Laterza.
- Foucault, M., 2010. *El cuerpo utópico: las heterotopías*. Buenos Aires: Nueva visión.
- Goffman, E., 2009. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. 2a ed. Madrid: Amorrortu.
- Hertz, R., 1990. *La muerte y la mano derecha*. Madrid: Alianza Editorial.
- Panizo, L., 2002. Cuerpos desaparecidos. La ubicación ritual de la muerte desatendida. En: C. Hidalgo, ed. 2002. *Etnografías de la Muerte. Rituales, desapariciones, VIH/SIDA y resignificación de la vida*. Buenos Aires: Ediciones Ciccus.
- Radcliffe-Brown, A. R., 1986. *Estructura y función en la sociedad primitiva*. Barcelona: Planeta De Agostini.
- Thomas, L.-V., 1983. *Antropología de la muerte*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Thomas, L.-V., 1989. *El cadáver. De la biología a la antropología*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Thomas, L.-V., 1991. *La muerte: una lectura cultural*. Barcelona: Paidós.
- Torres, D., 2006. Los rituales funerarios como estrategias simbólicas que regulan las relaciones entre las personas y las culturas. *Sapiens*, 002(4), pp.107-118.
- Turner, R. y Edgley, C., 2005. *Life as a Theater: A Dramaturgical Sourcebook*. Nueva York: Aldine Transaction.

Van Gennep, A., 2008. *Los ritos de paso*. Madrid: Alianza.

Este estudio es una muestra de la investigación llevada a término como trabajo final del máster de Antropología y Etnografía de la Universidad de Barcelona, bajo la supervisión del tutor Dr. Manuel Delgado Ruiz.

**Dolors García Torra**

Diplomada en Enfermería por la Escuela de Enfermería Blanquerna, Universidad Ramon Llull (1999). Licenciada en Antropología Social y Cultural por la Universidad de Barcelona (2007) y Máster en Antropología y Etnografía (2012), Universidad de Barcelona. Actualmente estoy inscrita en el programa doctoral en la misma universidad y mi investigación versa sobre las diferentes formas de apropiación social del cementerio nuevo de Igualada, premio FAD de arquitectura otorgado al trabajo de los arquitectos Enric Miralles y Carmen Pinós en 1992.

Instituciones:

Facultad de Geografía e Historia. Calle de Montalegre, 6, 08001 Barcelona

Centro donde se llevó a cabo el trabajo de campo:

Funeraria Anoià. Carretera de Vilanova, 44, 08700 Barcelona.







CENTRO UNIVERSITARIO  
DE DISEÑO  
DE BARCELONA



UNIVERSITAT DE VIC  
UNIVERSITAT CENTRAL  
DE CATALUNYA



**GREDITS**

Grupo de Investigación en Diseño  
y Transformación Social