

L'Estruch, un laboratori de 'performativitat' únic a Catalunya

La creació d'un *medialab* i d'un espai d'investigació de pràctiques 'performatives' introdueixen L'Estruch de ple al segle XXI

OSCAR ABRIL ASCASO / Imatges de l'arxiu Estruch

L'any 1995, Ca L'Estruch —la que havia estat una de les fàbriques més importants de l'època daurada del tèxtil a Sabadell— tornava a obrir les portes, una dècada després del seu tancament, transformada en un nou centre cultural.

L'Estruch es convertí, de sobte, en la primera fàbrica de creació artística inaugurada a Catalunya i obria un procés de recuperació del patrimoni industrial per a finalitats culturals que s'aniria estenent, paulatinament, per tot el territori. L'Estruch va representar, doncs, el primer pas en les polítiques de descentralització del mapa d'equipaments públics per a la creació a Catalunya, unes polítiques desenvolupades des de mitjan anys noranta fins avui en dia.

Com no podia haver estat d'una altra manera, coherent amb la història i la tradició cultural de Sabadell, ciutat específicament significada com a important focus teatral català, L'Estruch es va especialitzar, des que va obrir, com a centre de producció i exhibició per a les arts escèniques. Fidel a aquest objectiu programàtic, la fàbrica de la Creu Alta ha representat una peça estratègica crucial en el suport a la producció escènica a Catalunya durant quinze anys, i s'ha constituït en la casa comuna d'una gran part de les companyies de teatre i de dansa del país.

Però, tot i aquesta contribució fonamental de L'Estruch a la creació artística catalana contemporània, aquest no ha estat l'únic actiu del centre com a servei públic. L'Estruch ha estat i és, preferentment, un espai obert a la ciutadania sabadellenca. Companyies de teatre amateur, associacions cíviques, grups joves de música i escolars de totes les edats han trobat sempre a L'Estruch un marc natural de trobada, de lleure i d'aprenentatge a la ciutat. Al llarg de tots aquests anys, l'experiència de L'Estruch com a centre ha demostrat que la labor de cobertura al sector professional de les arts escèniques és perfectament compatible amb les polítiques de foment de la creativitat entre la ciutadana dins d'un mateix projecte.

I, tot i això, el relat no acaba aquí. Ans el contrari.

L'any 2010, tot coincidint amb el seu quinzè aniversari, L'Estruch decideix iniciar una nova etapa amb l'objectiu d'ampliar i consolidar el caràcter de centre orientat als nous formats emergents en les arts en viu. La inauguració d'un *medialab* especialitzat en la recerca, el desenvolupament i la innovació de tecnologies aplicables a les arts en viu, el laboratori Media Estruch, i l'obertura d'un espai d'investigació de les pràctiques *performatives* i dels estudis de la *performativitat*, el centre Nau Estruch, intro-

dueixen de ple al segle XXI la Fàbrica de Creació de les Arts en Viu de Sabadell.

Jon McKenzie afirma que el segle XXI serà performatiu. Nosaltres pensem el mateix.

La *performativitat*, una mètode d'investigació i d'apoderament en el món

La noció de *performativitat* com a categoria neix en els àmbits del pensament analític i de la filosofia del llenguatge amb la publicació pòstuma, l'any 1962, del llibre *Com fer coses amb paraules* del filòsof i lingüista britànic John Langshaw Austin, que postula que, mes enllà dels enunciats constatatius, el llenguatge aporta també enunciats performatius —com una promesa— que no descriuen res sinó que constitueixen un acte. Així doncs, parlar és actuar, i el discurs, acció. Aquell mateix any, a Wiesbaden (Alemanya), l'artista i activista Georges Maciunas organitzà el primer festival Fluxus, un esdeveniment que es convertiria, amb el temps, en l'icona inaugural de l'art d'acció conceptual.

Tot partint d'Austin, el filòsof de la desconstrucció, Jacques Derrida, analitzarà el potencial socialment subversiu de la *performativitat*. El pensador neonietzschian definirà el caràcter substancialment disruptiu del performatiu, irreductible, fins i tot, al seu propi agent promulgador. La *performativitat*, tot traspasant el llinar de les teories lingüístiques, s'anirà desvetllant com a dispositiu de subjectivització dins l'estructura social. Més concretament, com a anticipació i com a reiteració de codis a l'agenciamnt. Ja dins dels anomenats *estudis de performance*, Richard Schechner, professor de la Universitat de Nova York i fundador del col·lectiu de teatre experimental *The Wooster Group*, apuntarà que no només tota activitat humana pot ser interpretada i analitzada com a *performance* sinó que tota investigació en si mateixa pot i ha de ser performativa.

Des d'aquesta premissa, la *performativitat* s'anirà introduint paulatinament, al llarg de l'últim terç del segle XX, en les pràctiques científiques com a metodologia d'investigació. El sociòleg i historiador de la ciència Andrew Pickering desenvolupa una concepció performativa de la recerca científica a l'agenciamnt, entesa com a hibridació de pràctiques heterogènies. Els estudis de gènere de Judit Butler, la teoria de l'actor en xarxa de Bruno Latour i Michel Callon o el realisme agencial de la física postfeminista de Karen Barad dibuixaran el fenomen de la creixent rellevància de la *performativitat* com a eina d'anàlisi i d'inscripció de la realitat. Una realitat que mai no és un substantiu preexistent. Una realitat que sempre es performa en acte com a discurs.

El constructivisme científic, la investigació difractiva, l'etnografia performativa o l'entrevista reflexiva representen diverses operatives possibles per a una mateixa concepció performativa de la recerca científica, implementable tant en la psicociologia apli-



D'esquerra a dreta i de dalt a baix: l'Accneo Grup pintant el seu mural / Aspecte exterior de NauEstruch / Cartell d'una l'exposició de Joan Casellas / Enregistrament del videoclip Chicks On Speed / Performance de Los Torreznos / Públic durant una performance de Quim Packard

cada com en la biopolítica o en les ciències econòmiques. I, per descomptat, en les esferes de la pràctica artística.

De fet, la referència a la *performativitat* sembla reivindicar, ja al segle actual, una reactualització d'aquella promesa de constitució d'una tercera cultura de l'escriptor John Brockman o de la necessitat de *consiliència* entre ciències i humanitats del biòleg Edward Osborne Wilson, la figuració d'un espai comú per a l'assemblatge interdisciplinari des del qual desconstruir i reconstruir els marges d'allò possible. En definitiva, un instrument d'apoderament de la realitat.

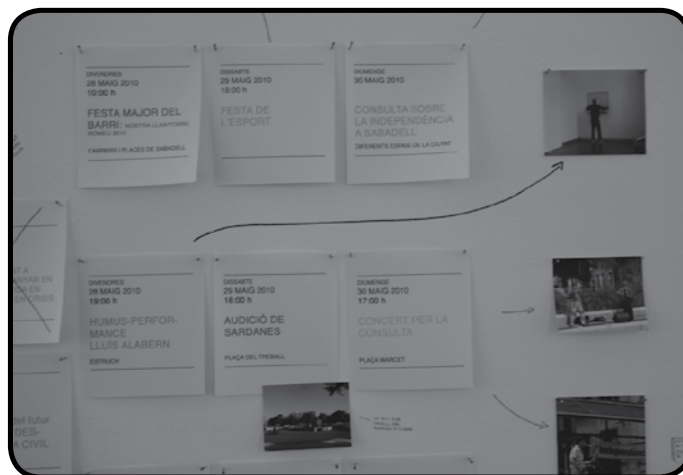
I aquest és, precisament, l'horitzó d'investigació de Nau Estruch com a espai per a les pràctiques *performàtiques* i els estudis de la *performativitat* contemporànies. Un centre singular a Sabadell, sense correlat en el paisatge dels equipaments de creació cultural al sud d'Europa.

Nau Estruch, un laboratori per a les pràctiques *performàtiques* i els estudis de la *performativitat*

Nau Estruch és una nau de cinc-cents metres quadrats que compta amb una sala d'exposicions, tallers de producció per a artistes, una aula per a la investigació i un bar. Uns equipaments que permeten desplegar una programació de tallers i seminaris teòrics, una línia d'exposicions de projectes en residència, l'oferta d'espais de producció per a creadors, un cicle de *performances* i la realització de tot tipus d'esdeveniments, sempre emparentats amb les pràctiques *performàtiques* i les investigacions performatives. Mitjançant aquestes instal·lacions, els *performers* i teòrics de l'art d'acció, els artistes visuals vinculats a les pràctiques *performàtiques*, els investigadors dels estudis de la *performativitat* o els creadors de nous formats escènics troben al centre el *locus* natural de les seves recerques i processos de producció

Des de la seva inauguració el gener de 2010, l'Espai per a les Pràctiques *Performàtiques* de L'Estruch ha desplegat una activitat incessant. Durant aquests primers dotze mesos, Nau Estruch ha presentat un procés expositiu i una proposta *performàtica* cada quinze dies. Igualment, ha programat un taller d'investigació i ha obert una nova convocatòria de residència cada trimestre. De resultes d'aquesta intensitat programàtica, un centenar de contribuïdors (entre artistes, *performers*, directors de tallers, gestors culturals, conferenciants o convidats) han protagonitzat les activitats de l'espai al llarg d'aquest període inicial i iniciàtic.

Durant aquest any i mig, l'activitat de Nau Estruch ha estat incessant i intensiva. El centre va obrir portes amb el simposi *Open Think Tank*, dirigit per la Plataforma d'Investigació i Innovació Cultural ZZZinc, el qual responia a la voluntat de Nau Estruch de començar a caminar tot establint un diàleg obert amb els responsables dels principals centres culturals d'investigació cultural de l'estat. El taller *Tacres*, en col·laboració amb Escola Illa, com *Jugar-se La Vida*, a l'entorn dels límits de l'acció, dirigit per David Bestué i Marc Vives, o *Speaking Corner*, a l'entorn de la conferència com a pràctica performativa, dirigit per Antonio Ortega, són espais d'investigació trimestrals dels quals han format part una significativa representació dels artistes visual emergents de Catalunya. Igualment, els seminaris de lectura i pràctica *Caixa d'Eines*, *Habemus Corpus*, dirigit pels



L'exposició Què Fer A Sabadell, de Dario Reina

filòsofs Pau Alsina i Marina Garcés, o *Polítiques del Performatiu*, dirigit per la professora Judit Vidiella, han contribuït al debat intel·lectual a l'entorn dels àmbits d'especulació contemporanis com ara el cos o la *performance*.

En paral·lel, Nau Estruch ha acollit en aquest temps desenes d'artistes en residència i, el que és més important, ha produït nombroses exposicions dels seus processos de producció, així com múltiples de *performances*, accions i esdeveniments teatrals. Fruit d'aquesta labor, la visibilització del projecte Nau Estruch ha començat a projectar-se internacionalment gràcies al fet d'haver estat convidat a presentar-se en marcs com el Congrés Europes, que va reunir els centres d'investigació més rellevants del món, o el Congrés Iberoamericà LabSurLab a Colòmbia.

Nau Estruch aspira a continuar amb un projecte d'investigació teòrica i pràctica de la *performativitat* com a clau de primer ordre per a l'anàlisi i la intervenció de les estructures socials que prefiguren la nostra contemporaneïtat. Constituir-se en un laboratori de formats i d'operatives en si mateix. Un camí tan incert com apassionant que volem compartir amb tots vosaltres.

Oscar Abril Ascaso, productor cultural, especialitzat en pràctiques i estudis de la *performativitat* contemporània. Ha estat codirector del Festival d'Art Sonor Zeppelin, soci fundador de l'associació de promoció de la performance Club 7 i curador en cap del Festival Internacional de Músiques Avançades i Art Multimèdia Sónar de Barcelona des de 1997. Actualment és soci fundador de l'empresa de consultoria creativa Patchworks i curador de la Fàbrica de Creació d'Arts en Viu L'Estruch de Sabadell.

Nau Estruch: www.lestruch.cat/nauestruch

Sala Tres, un referent històric per a la nova Nau Estruch

Setze anys després de la seva creació, la Nau Estruch impulsa les arts en viu i un laboratori tecnològic, dues idees clau de la cultura actual

MAIA CREUS

Al Mapa Cultural de Sabadell aprovat l'any 1993 s'hi definiren nous usos culturals per a dues antigues fàbriques: l'Estruch —destinada a donar suport a les arts escèniques i musicals— i La Nau —amb espais per als creadors d'arts visuals. D'aquesta manera, es posaven les bases estructurals de l'anomenada nova *ciutat pedrera*, terme amb el qual es volia definir la posició de la metropolitana ciutat de Sabadell en relació amb el focus de capitalitat cultural que exerceix Barcelona. La ciutat cultural pensada com a pedrera volia subratllar els aspectes formatius, impulsar l'autogestió i les polítiques col·laboratives entre els col·lectius de creadors. Es tractava de reforçar i posar l'accent en els inicis del trajecte creatiu com a model substitutori de l'aleshores vigent: l'exaltació del fet expositiu i la proliferació d'espais i museus creats amb aquesta finalitat. En segon lloc, les dues fàbriques de producció cultural havien de conferir actualitat i modernitat, a més d'inserció social i metropolitana, al Museu d'Art Local.

Passats quinze anys de l'aprovació del Mapa Cultural, la fàbrica de creació Estruch és potser l'únic projecte cultural de la ciutat que encara remet als objectius d'aquell document fundacional, sobretot en la darrera etapa iniciada pel curador actual, Oscar Abril. El projecte que des de fa un any du a la pràctica aquest investigador i gestor cultural afegeix a la noció d'espai pedrera —espais i tallers per a joves creadors de la música, el teatre i les arts visuals— dos altres conceptes clau de la cultura actual: laboratori tecnològic i arts en viu.

Els desplegament conceptual d'aquests dos termes es projecta en un doble temps: el passat i el devenir històric. Mirant vers el passat anem a parar a la dècada dels anys setanta del segle passat i al desplegament experimental de l'art conceptual. Mirant el futur, la idea de crear un laboratori de les arts en viu es projecta com a xarxa de relacions i col·laboracions obert a tots els col·lectius i pràctiques socials. Si les arts en viu dels anys setanta —sorgides en el desplegament de les narratives personals després de la Segona Guerra Mundial que esclataren el Maig del 68— donaren lloc al gènere de la *performance*, les arts en viu del segle XXI apunten a la idea de *performativitat*, és a dir, posen en primer pla la qüestió de les formes de construcció de les subjectivitats i les identitats en un món postcolonial en què les cultures xoquen, s'influeixen, s'interfereixen o s'anul·len.

L'art de la *performance* va arribar al nostre país sota la influència de les teories i pràctiques artístiques de l'art conceptual internacional batejades pel crític Alexandre Cirici Pellicer amb el nom

d'*art alternatiu*. Aquestes noves maneres d'entendre i de viure l'art per donar-se a conèixer entre els ciutadans varen crear un circuit propi al marge de les galeries i els centres d'art. Com és conegut, la ciutat de Sabadell va comptar amb un d'aquests espais a la Sala Tres de l'Acadèmia de Belles Arts. No es tracta aquí de refer-ne la història sinó d'apuntar nexes de connectivitat entre el passat i el present cultural a la nostra ciutat.

Desafortunadament, l'estudi de les arts contemporànies a Sabadell no té un espai de lideratge ni un corpus d'investigació rigorós i cohesionat. Aquest fet afavoreix la desmemòria i la fragmentació. No deixa de ser contradictori que una ciutat com Sabadell, amb una política cultural que ha donat lloc a un espai de referència com és l'actual Estruch, mantingui una política de difusió desencaixada de la realitat cultural de la ciutat, fins i tot de la realitat dels seus propis equipaments com és ara l'Estruch. La creació d'una web pròpia [www.lestruch.cat/mediaestruch], un projecte ambiciós i potent encara en procés, no és l'únic remei a aquest problema. Una vegada més, la lectura actual del passat històric pot donar-nos claus d'interpretació i comprensió. Un estudi contextualitzat de Sala Tres i la històrica Aula de Teatre permet apuntar certs paral·lelismes amb l'actual Estruch. Ja no tan sols des del punt de vista de les activitats i pràctiques culturals sinó també en les respostes dels ciutadans davant certes pràctiques artístiques i culturals conscientment pioneres, experimentals, desmitificadores i transformadores. Pràctiques que difícilment aconsegueixen de forma immediata els criteris i demandes d'audiència i consum massiu. Les ciències ho han demostrat abastament i la societat ja ho ha assumit: la investigació requereix temps, rigor metodològic i consciència social. La valoració final queda demostrada amb el temps. Les pràctiques culturals dels anys 70 del segle XX, tan poc valorades per la societat del seu temps, quan han estat analitzades des de la perspectiva del temps i amb metodologies que depassen el límit de la història de l'art, ens ofereixen perspectives de lectura inèdites tant pel que fa al propi llenguatge de l'art com a la secular relació entre art, política i societat.

Certament, tal com queda reflectit en les hemeroteques de la nostra ciutat, les activitats de Sala Tres i l'Aula de Teatre no eren en absolut de consum massiu entre els ciutadans sabadellencs dels anys setanta, com tampoc foren valorades en les dècades posteriors. Tot i això, el suport d'una Junta de Belles Arts encaixada amb els símptomes històrics del seu propi temps, va permetre que Sala Tres i l'Aula de Teatre fessin el seu curs. Recordar la Sala Tres, l'Aula de Teatre i l'Aula de Cultura de l'Acadèmia de Belles Arts en parlar del centre cultural l'Estruch té tot el sentit del món sempre que les polítiques culturals de l'administració pública donin cabuda i difusió a les pràctiques culturals compromeses a obrir camins i processos nous. Sempre que s'interpreti la cultura com a un espai de producció de coneixement en un temps lent. Sempre que l'espai de la cultura es preservi dels rendiments immediats propis de les polítiques de partit.

Investigació, mediació, col·lectivitat

Una conversa entre Maia Creus i Oscar Abril Ascaso

Maia Creus. Fa un any que gestionas el Centre Creació Artística Estruch. Amb aquest temps r cord has aconseguit crear importants expectatives en el sector dels centres de producci  cultural del pa s amb un projecte d'investigaci  centrat en la idea de laboratori i estructurat en tres eixos de treball: Un espai per a les pr ctiques *perform tiques* (Media Estruch). Un *medialab* d'arts esc niques i tecnologia (Media Estruch). I un arxiu en l nia (Meta Estruch). Com has arribat a la direcci  del centre cultural Estruch i amb quines fites i il·lusions?

Oscar Abril Ascaso. Despr s d'anys en el m n de la investigaci  i la gesti  cultural, ara el meu centre d'inter s se centra en el llenguatge de la *performance* perquè penso que en l'escena cultural actual  s una de les vies creatives m s interessants i fruct feres. Una conjunci  favorable ha fet coincidir dos interessos afins: el de l'Ajuntament de Sabadell, fundar un *medialab* a l'Estruch, i el meu, investigar operatives i obertures possibles a la categoria de *performativitat*. Vaig presentar el meu projecte a concurs i fou escollit juntament amb el de l'Oriol Rossell, centrat en la idea de pedagogia i producci . L'Ajuntament va entendre, com nosaltres, que ambd s projectes eren complementaris i des de l'any 2009 compartim la direcci  i gesti  de l'Estruch, l'Oriol en l' mbit de la producci  i la pedagogia i jo en la creaci  del Media Estruch.

M.C. Centrem-nos en el teu projecte. Seguint el pensament postestructuralista, la teva forma operativa en la investigaci  cultural es fonamenta, en primer lloc, en el llenguatge. Escollir i reformular conceptes clau a partir dels quals desplegues un teoria cr tica que sustenta els teus projectes. Segons tinc ent s, en el teu projecte per al Centre de Producci  Estruch s n cabdals els conceptes de *tercera cultura* i *performativitat*. El primer gira al voltant de nocions com col·laboraci , converg ncia o transversalitat. El segon pivota entorn de les idees d'art total, teatralitat o acci  real en temps real. Quin  s el marc te ric a partir del qual has constru t la nova arquitectura conceptual que ha donat lloc a l'actual Media Estruch?

O.A.A. La meva primera experi ncia directa de qu   s i qu  podria ser l'Estruch es va donar un dia qualsevol a partir de les set de la tarda. L'antiga f brica amb nous usos culturals es transforma en un veritable formiguer d'associacions juvenils, de companyies de teatre, grups de m sica, seguidors, amics... Aquest  s el context adient per als meus projectes. En el meu projecte per a l'Estruch el context ja existeix. La seva relaci  amb la ciutat de Sabadell  s indubtable.

M.C. Sabadell  s una ciutat profundament teatral, amb una llarga hist ria a darrere que troba les arrels en les iniciatives ciutadanes. Nom s cal recordar que l'actual teatre municipal,



Taller Speaking Corner

La Far ndula, va n ixer de la iniciativa privada a la d cada dels quaranta del segle passat. Que darrere del privat Teatre del Sol hi trobem el llarg recorregut del sabadellenc Grup Palestra. I que el teatre experimental europeu va arribar als ciutadans sabadellencs als anys setanta gr cies a la programaci  de l'Aula de Teatre de l'Acad mia de Belles Arts.

O.A.A. No s  fins a quin punt s' s conscient del fet que Sabadell  s una de les ciutats m s importants en arts esc niques de Catalunya i que l'Estruch  s un punt de refer ncia des de fa quinze anys pel suport i la cobertura que d na a aquesta realitat viva sorgida del teixit ciutad  sabadellenc.  s en aquest context on jo situo el concepte de *tercera cultura*. Un concepte formulat a mitjans del segle passat per John Brockman per formular la seg ent hip tesi: en un m n complex com l'actual, les soluci ns han de ser globals. Per fer front als problemes d'un m n globalitzat  s necess ria la col·laboraci  i la conflu ncia entre els investigadors de diferents disciplines. Al llarg del segle XX aquest tesi no ha deixat de cr ixer amb nous arguments i formulacions amb una conflu ncia comuna vers el concepte d'*emerg ncia*. Aquesta idea existeix en estat de lat ncia en les activitats de l'Estruch, el que falta  s formular-la i fer-la visible.

M.C. Estem parlant del gestor cultural com a un nou intel·lectual per a qui el m tode modern, basat en la delimitaci  de camps i disciplines, ja no  s un bagatge suficient per encarar els reptes del m n actual.

O.A.A. Aquest nou intel·lectual, amb qui jo m'identifico, l'entenc com un investigador, un creador o un productor, que no treballa en termes subjectius, solipsistes, en vertical i autorit ria-

El gestor cultural ha de ser un investigador, un creador o un productor que treballa en xarxa



El Simposi Open Think Tank

ment. Tot al contrari, treballa en xarxa o sistema obert i s'ofereix constantment a la validació crítica del seu sector. Jo penso que aquestes postulacions són actuals i de compliment obligat, i dins d'aquest camp d'investigació hi ha un àmbit d'estudi per a mi fonamental: la categoria i el mètode de la *performativitat*.

M.C. Estem parlant de llenguatge corporal? Què tenen en comú i de diferent l'anomenat *art de la performance* nascut a la dècada dels seixanta i el concepte actual de *performativitat*?

O.A.A. La teoria de la *performativitat* neix en primer lloc en el camp de la lingüística amb John Langshaw Austin, filòsof del llenguatge, que en l'obra *Cómo hacer cosas con palabras* (1962) elabora una teoria dels actes de parla. Segons l'autor, el llenguatge no tan sols pot descriure o interpretar la realitat

sinó que també pot crear realitat. Això succeeix quan l'investigador s'implica en l'objecte investigat, és a dir, quan la realitat objectiva i subjectiva entren en un procés d'interrelació. Actualment la teoria de la *performativitat* s'està desplaçant a altres àmbits d'investigació humanística, política, econòmica o científica fins a convertir-se en una metodologia fonamental en la investigació cultural. Existeix la tesi, amb la qual estic molt d'acord, que si al segle XX fou fonamental la categoria de l'audiovisual, el XXI serà un segle performatiu. En aquest sentit, és molt coherent que el meu projecte per a l'antic Centre de

Producció Estruch tingui el punt de partida en l'epígraf afegit "d'Arts en viu". Centre de Producció d'Arts en viu, és a dir, arts vinculades al temps i l'espai real.

M.C. De fet, recuperes l'essència del projecte original per a la Nau Estruch definit al Mapa Cultural de Sabadell (1993). L'antiga fàbrica Estruch estava destinada a la formació i producció d'arts escèniques: teatre i música, mentre que la fàbrica La Nau destinaria els seus espais d'investigació i producció a les arts visuals. En els darrers anys, l'Ajuntament ha unificat aquestes dos espais en el recinte Estruch. Amb el teu nou projecte no tan sols recuperes la idea original sinó que l'actualitzes i expandeix



Taula artistes a l'aparador de NauEstruch

xes portant-la a la idea d'*art total*.

O.A.A. Exactament com dius, hem volgut recuperar l'essència històrica de l'Estruch i sobretot reivindicar-la, no tan sols en el context català, que ja és reconeguda, sinó en el mateix àmbit local. Trobo a faltar una quota més alta d'orgull dels ciutadans sabadellencs pel què fa a l'Estruch, un dels centres amb més alta potencialitat de tot Catalunya. I a més, un centre modèlic pel que fa a la interacció amb el teixit social local.

M. C. En l'agenda cultural sabadellenca, les coses passen, però en realitat sovint no arriben a la ciutadania. Crec que en les polítiques culturals de la ciutat hi falta una gran tasca de mediació. Una voluntat explícita de transferir coneixement, pedagogia, experiència i informació.

O.A.A. En aquest sentit, tenim molt clar que en el nostre projecte d'actualització per a l'Estruch hi ha d'haver, en primer lloc, un nou canal de comunicació. Una estructura pròpia que es pugui gestionar directament des del centre. Hi estem treballant.

Nau Estruch — Media Estruch — Meta Estruch

M.C. Arts en viu, *performativitat*, tercera cultura. De quina manera porteu a la pràctica aquests postulats conceptuals en el teu projecte per al futur Estruch?

O.A.A. Tenen a veure amb el fet que l'Estruch obri o desplegui dues línies d'actuació que tenen molt i molt a veure amb les noves inflexions en l'àmbit de la investigació i la mediació cultural. La primera es relaciona al lloc de Medilab. Un concepte lligat a la idea que l'actual socialització del nous dispositius digitals pot esdevenir un capital important per a la cohesió i la formació social. Així neix *Media Estruch*, que cobreix aquesta àrea i ho fa des d'una perspectiva important: analitzar els marges de col·laboració, convergència i cooperació entre investigació cultural i iniciativa privada. En aquest sentit, treballem amb la idea d'esdevenir un viver d'empreses i projectes escènics especialitzats en les arts en viu.

M.C. Esteu pensant en termes d'indústria cultural? Creativitat + Comercialització?

O.A.A. No exactament. Parlem de recolzar els impulsos i iniciatives emprenedores en el camp de la investigació cultural i sem-



Un acte a NauEstruch, davant de l'exposició de Dario Reina

pre sota l'arbitri de les instàncies públiques creades per donar suport i fomentar aquests actius ciutadans.

M.C. La primera línia d'actuació és el treball col·laboratiu i en xarxa. I la segona?

O.A.A. La segona té a veure amb el concepte de *performativitat*. Nau Estruch era un espai destinat a la creació en arts visuals. Ara l'hem dedicat a les arts en viu, l'art de la *performance*, i sobretot a les pràctiques *performàtiques*. Això vol dir un Centre d'Estudis de la *Performativitat*.

M.C. Entenc que *performativitat* o *performar* té a veure amb la força de donar forma, obrir processos i significats a través d'actes corporals, lingüístics o socials. La possibilitat d'obrir nous camps en totes les àrees de l'existència.

O.A. Exactament, i també té a veure amb una forma de l'ésser al món. Una manera d'analitzar i mirar el món que és transdisciplinària i que en darrera instància apunta a la necessitat i possibilitat que qualsevol ser social pugui crear discurs. La *performativitat* dona les eines, els instruments perquè això sigui possible. D'aquesta manera podem crear instruments per a l'*apoderament social*. Un procés dinàmic i obert destinat a fer que la ciutadania pugui apoderar-se de la seva pròpia realitat. Actualment és molt important crear instruments d'investigació, àmbits d'anàlisi i forces de reactualització que permetin fer-

nos responsables de la realitat que ens envolta. En aquest sentit Nau Estruch s'adreça al comú de l'espai públic i a tota la ciutadania.

M.C. En el teu projecte, Nau Estruch és un centre d'investigació especialitzat en la metodologia *performàtica*. Això vol dir donar certa dimensió política a les vostres investigacions? Política en el sentit que us voleu adreçar als ciutadans per impulsar-los a recuperar el poder de la paraula en l'espai públic?

O.A.A. En un moment en què la teoria crítica recalca una desafecció generalitzada respecte del discurs polític de les administracions, podem pensar que la ciutadania podria recuperar la força de generar discurs que l'estament polític pot incorporar (o no) en els seus programes d'actuació. Nosaltres treballem sobre aquesta base. Oferir eines, instruments perquè el ciutadà pugui operar amb la pròpia realitat i també en la dels altres. Aquest és precisament el motor

conceptual i operatiu de la *performativitat* en general i de la Nau Estruch en concret.

M.C. Es tracta, doncs, d'oferir materials conceptuals que puguin ser utilitzats i rendibilitzats per cadascú en el seu propi àmbit social?

O.A.A. Aquest és el nostre horitzó. El nostre projecte té tot just un any d'existència i encara estem definint, de forma dinàmica i interactiva, l'arquitectura conceptual i operativa de la futura Nau Estruch. De moment, seguint Deleuze —que afirma que per crear noves realitats cal crear noves paraules—, ens centrem a crear context conceptual amb la programació de tallers, trobades i activitats relacionades amb la investigació del concepte, la pràctica i el mètode de la *performativitat* i el seus objectius: posar en òrbita tot allò que té a veure amb la possibilitat d'influir i potenciar l'apoderament social.

M.C. Pel que sé, el concepte d'apoderament social s'utilitza en el context dels ajuts al desenvolupament econòmic i social per fer referència a la necessitat que les persones reforcin la capacitat de controlar la seva pròpia vida. En termes polítics implica un procés pel qual es busca garantir els drets humans i la justícia

Performar és una manera transdisciplinària d'analitzar i mirar el món en darrera instància permet que qualsevol ser social pugui crear discurs

Interiors
MOBLES, DISSENY I DECORACIÓ

C/ Sant Cugat, 11 · 08201 Sabadell
T 93 725 01 79 - F 93 706 80 39
www.interiorscasquet.com

ESCOLA  DEL SOL

C. Migdia, 35-45 - C. Sant Pau, 20
Tels. 93 727 82 46 - 93 725 74 61
08201 Sabadell

social de grups o sectors marginats. Com apliques aquest concepte en el context cultural de Nau Estruch?

O.A.A. Nau Estruch és un centre de producció a ple rendiment material i pràctic. Hi assagen nombrosos grups i companyies; s'hi fan preestrenes; s'hi produeix una espontània i constant transferència de coneixements i relacions. Amb el nou projecte, Nau Estruch també produirà investigació. D'aquesta manera, com molts altres centres culturals en l'actualitat, volem contribuir a un canvi de paradigma. Venim d'un model cultural piramidal centrat en la producció, on tot el procés creatiu condueix i culmina en l'obra —única part visible de tota la cadena de valor— que conclou en l'exhibició o exposició. Actualment s'està obrint pas un nou paradigma del qual nosaltres participem, que té a veure amb una concepció en horitzontal de la cadena cultural on totes les fases —formació, investigació, producció, exhibició, comunicació— tenen la mateixa importància. Són transparents i compatibles. Han d'estar articulades sobre la base de la investigació, de la cooperació i, en darrera instància, del retiment de comptes a la ciutadania.

M.C. Per tant, en aquest nou paradigma cultural no és la producció ni l'exposició allò més important, sinó els processos i mecanismes de la investigació?

Al segle XXI l'investigador i el creador cultural ja no poden basar la seva rendibilitat social només generant obres

O.A.A. Sí, però amb un matís molt important. Parlem d'investigació en obert. Aquí són fonamentals els conceptes d'interacció, sinèrgia, holística, connectivitat, etc. El nostre model compta amb dos precedents històrics. El primer fa referència a l'anomenada *cultura lliure* —aquella que lluita per una nova forma de producció i circulació dels béns culturals que ja no depèn dels drets d'autor ni de la propietat intel·lectual. Una forma oberta i comunitària de la qual en la nostra cultura ja en tenim precedents en cultures preindustrials sustentades en la

figura econòmica del *procomú*. Compartir eines, terres, serveis, etc., dins d'una comunitat. El segon el trobem en les pràctiques de l'*art conceptual* dels anys setanta, primer moviment artístic obertament oposat als models tradicionals d'obra i autor, alhora que també va imposar altres formes de circulació dels béns i les pràctiques culturals.

M.C. Podríem dir, doncs, que esteu treballant amb un concepte de cultura col·laborativa fonamentada en la idea de col·lectivitat, comunitat o bé públic més que no pas orientada als interessos privats i de mercat.

O.A.A. Sí, estem parlant i treballant per a una profunda refundació dels conceptes d'investigador i creador cultural. Al segle XXI l'investigador i el creador cultural ja no poden basar la seva rendibilitat social en el fet de generar obres. Ara allò fonamental és crear eines, materials, prototips, recursos que també puguin ser utilitzats per tota la comunitat.

M.C. Per assolir aquestes expectatives podem explicar als lectors les línies d'investigació i circulació del nou Estruch?

O.A.A. Són tres. Nau Estruch, un espai per a les pràctiques performatives, Media Estruch, un *medialab* d'arts escèniques

i tecnologia i Meta Estruch, un arxiu en línia o repositori de documents i processos d'investigació i creació obert a tothom. Partim d'una idea molt simple però també molt productiva. Fer de la Nau Estruch una icona d'allò que avui ha de cobrir tota fàbrica de creació: l'atenció al teixit local propi i alhora ser un lloc obert a les noves cultures d'investigació i producció actuals.

La segona línia de treball, Media Estruch, té com a objectiu crear un *medialab* d'arts escèniques i tecnologia. Aquesta línia d'investigació té a veure amb l'expansió i democratització de les tecnologies en xarxa. Les nostres investigacions en el mètode i llenguatge *performàtic* les podem posar l'abast de tots els centres de producció i investigació. Així mateix, les idees creatives que flueixen en les exploracions i assaigs dels grups i companyies que ocupen l'Estruch són un gran capital creatiu que nosaltres podem fer circular com un repositori d'idees a l'abast de tothom. Pel què fa al Meta Estruch, que es troba encara en fase *beta*, de moment el nostre primer objectiu és que l'Estruch sigui més conegut i reconegut en la seva pròpia ciutat perquè aquest reconeixement ja l'ha assolit en la xarxa de centres culturals nacionals i internacionals. El món té molt clara la importància de l'Estruch, però Sabadell no. No hi ha cap altre laboratori cultural en què convergeixin la formació, la producció, la investigació i l'exhibició. Si a això hi afegim el servei que l'Estruch pot donar al teixit social de base, hauríem de ser més conscients de l'abast real d'aquest equipament cultural.

M.C. Aquí, doncs, tenim un problema. Caldria analitzar on i per què es produeix aquesta fractura en el flux de la comunicació, la informació i la transferència de coneixements. Pel que sembla, els moments tradicionals de l'exposició i l'exhibició continuen sent gairebé els únics moments de trobada entre l'Estruch i la ciutat. Però no es produeix una veritable osmosi de coneixements. L'Estruch encara no s'ha guanyat un espai simbòlic propi en l'imaginari cultural dels ciutadans. Cal tenir present que en la cultura sabadellenca l'escriptura simbòlica de les identitats i els referents culturals en bona part s'han construït, amb més o menys mancances, des de l'espai emblemàtic del *museu*. Potser caldria, doncs, buscar un punt de relació i confluència entre ambdós equipaments.

O.A.A. Possiblement, però abans caldria dur a terme una profunda reflexió al voltant de l'actual idea de *museu*, on tot pivota en el programa expositiu destinat al consum mediàtic i als rendiments immediats de les polítiques de partit. Si tots sabem que allà on es produeix la veritable trobada entre el museu i el flux ciutadà és en els programes d'activitats (cursos, màsters, seminaris, publicacions, trobades, etc.), pe rquè continuem parlant sobretot de les exposicions?

M.C. Si habitualment els museus programen activitats que giren al voltant d'una exposició, en el model alternatiu del qual parles seria a l'inversa. El museu hauria de ser un laboratori d'activitats que també duria a terme una línia expositiva presentada com una part del procés.

O.A.A. Aquest nou paradigma seria més lògic i coherent per al segle XXI.

M.C. Sempre es pot llançar aquesta idea esperant que sigui recollida i adoptada per l'administració i les seves polítiques culturals.

Tratado de dermatología general (o cuando la visión se vuelve háptica)

En un contexto hipertecnologizado, el Media Art es una reivindicación de la organicidad y lo visceral

PAU ALSINA

“Lo más profundo es la piel”; hermosa y misteriosa frase de Paul Valéry¹ que nos recuerda que sólo somos un pliegue de la exterioridad, donde todo organismo deviene un conjunto de contracciones, retenciones y esperas; un pliegue de la materia-imagen, del tiempo-duración, pliegue que aparece como diferencia, instalada en el pensamiento entendido ahora como dermatología general o arte de las superficies. La piel, el órgano más extenso del cuerpo, pone en contacto el dentro con el fuera, reteniendo, protegiendo, comunicando, sintiendo, almacenando o regulando ese frágil equilibrio que configura todo organismo y su madeja de singularidades efervescentes.

Las otras pieles del *Media Art* transcurren por esas inéditas relaciones con el universo, el mundo y nosotros mismos, relaciones en las que un particular inventario de membranas ponen en contacto humanos con naturaleza, humanos con humanos u otros seres vivos, humanos con máquinas o máquinas con humanos, y sus múltiples combinaciones. Un inventario de membranas — interfaces del pasado, presente o futuro por venir— que emergen de las mismas interacciones entre arte, ciencia y tecnología en las que el substrato material goza de tanta entidad como la misma estructura simbólica que las articula.

En un contexto en el que la ciencia y la tecnología se han convertido en genuinas coarticuladoras de formas de ver la realidad y de vivir en nuestra sociedad, un nutrido grupo de prácticas artísticas vinculadas a las tecnociencias intentan desarrollar su praxis, unas veces de forma sumamente crítica, otras veces con un cierto deje laudatorio, pero sin caer en los determinismos científico-tecnológicos al uso. Nos referimos a los determinismos que modelan de forma autónoma el contexto sociocultural, estableciendo una relación entre tecnología y sociedad como si las tecnologías cayeran del cielo cual meteoritos extraterrestres que impactan sobre nuestra sociedad. Ante esta concepción determinista cabría pensar, al contrario, en equilibrio de fuerzas, en una auténtica coproducción entre tecnología y sociedad, donde lo tecnológico se hallaría socialmente construido en la misma medida en que lo social debería considerarse tecnológicamente configurado. Tomando la perspectiva de la Sociología de la Tecnología, y la llamada Teoría del Actor-Red de algunos pensadores como Bruno Latour, no hablaríamos



Un moment de la performance d'Alex Reynolds

entonces ni de determinismos tecnológicos ni de autonomía de lo social, sino de auténtica interacción entre elementos interdependientes que se construyen en su misma interacción.

Es en este contexto que cabría entender las pieles del *Media Art* también como coarticuladoras de estas nuevas experiencias constitutivas de mundo. De esta manera deberíamos pasar a pensar los contextos de interacción que sostienen lo social, y lo cultural, como constituidos por artefactos, símbolos, datos o lugares, que ostentan un papel activo, una agencia productiva más en la construcción de nuestra sociedad. Así pasaríamos a poner de relieve el papel activo de esta cultura material, de la tecnología en sí misma, en la coconfiguración de lo real. Pero, recordemos, esto implica, a su vez, tomar en consideración que el hecho que se ponga de relieve la materialidad tecnológica en la cultura no deja de continuar situando a las estructuras simbólicas, también, como agentes vertebradores de esa realidad.

A menudo el *Media Art* ha sido objeto tanto de discursos como prácticas tecnodeterministas por un lado, como por el otro lado de aproximaciones que obviaban completamente el componente tecnológico en las mismas teorías y prácticas artísticas. A nuestro modo de ver, ni una ni otra postura permiten aproximarse a estas prácticas de forma adecuada, sino que, en clara sintonía con las posturas constructivistas de la Teoría del Actor-Red, deberíamos aproximarnos desde una perspectiva múltiple e integrada, superando de esta manera tanto los prejuicios del arte *versus* la tecnología, como de la tecnología *versus* el arte.

Ciertamente, desde su entrada a escena, las tecnologías de información y comunicación (TIC) han ido despertando en el hombre tecnofilias y tecnofobias, utopías y distopías de todo tipo. Si miramos a la historia podemos encontrarnos por un lado con defensores a ultranza de los beneficios inherentes a

¹ Tal como nos comenta Gilles Deleuze: “hermosa frase de Paul Valéry, representa todo un descubrimiento estoico que supone mucha sabiduría y entraña toda una ética”, en Gilles Deleuze (1989): *La Lógica del Sentido*. Barcelona: Paidós, p. 41.

las tecnologías, para quienes estas vendrían a cambiar muchas de las bases de nuestra cultura, expresando de esta manera un nuevo paradigma en gestación, en pro del progreso. Por el otro lado también podemos encontrar las aproximaciones críticas a los supuestos beneficios de las TIC, detractores de las innovaciones tecnológicas, para quienes estas no tendrían nada que aportar a lo que ya existe de forma consolidada en la cultura y sociedad, sino más bien sólo vendrían a corromper la naturaleza de lo humano.

Tanto de tecnofilias como de tecnofobias, de utopías y de distopías tecnológicas, han habido de todo tipo y se han ido dando en relación a los diferentes tipos de tecnologías predominantes en cada momento histórico. Recordamos tiempos atrás posiciones como la de los llamados luditas², movimiento de los obreros ingleses de principio del siglo XIX que destruía las máquinas de la industria, que eran percibidas como originadoras de las pésimas condiciones laborales en las que se encontraban los trabajadores. O desde una vertiente más positivizadora podemos recordar algunos socialistas utópicos como Saint Simon³ que unían el desarrollo tecnológico a la consecución del deseo de progreso de la humanidad, tal como también hacía el economista Adam Smith, quien auguró épocas de menor esfuerzo y mayor tiempo libre disponible y bienestar gracias al incremento de productividad que aportaban las nuevas tecnologías del momento.

Hoy estas dos aproximaciones básicas a la tecnología continúan estando vigentes; pero, en todo caso, no hay ningún tipo de duda que las tecnologías provocan cambios, algunos positivos y otros no tanto, pero al fin y al cabo, cambios. Hoy, incluso a través de múltiples prácticas artísticas, podemos hablar de tecnofilias tales como el transhumanismo, que predica cómo las tecnologías actuales permiten mejorar la especie humana superando de esta manera sus carencias naturales. Hasta llegar a una especie de posthumanismo⁴ que habla de la obsolescencia del cuerpo y de aquello físico en comparación a la perfección de las máquinas. O tecnofilias producto de una visión determinista de la relación entre tecnología y cultura y sociedad, magnificando el poder transformador positivo de la primera hacia las últimas, obviando de esta manera que se trata de una interrelación, o coproducción, en las diferentes direcciones.

2 El nombre "ludismo" proviene del de uno sus fundadores, Ned Lud. Este movimiento se inició entre 1811 y 1816 y se extendió por toda Europa. Los ludistas se oponían a todo tipo de tecnología ya que según ellos obligaba a la esclavitud del hombre frente a la máquina. Este fenómeno se producía en relación con el deterioro de las condiciones de trabajo asociado a la introducción de las máquinas en el mundo laboral.

3 Henri de Saint Simon es considerado uno de los primeros socialistas utópicos que reflexionó sobre el proceso de la industrialización en su libro *La industria. El sistema de 1823*. Su positivismo hacia las tecnologías lo llevaba a augurar que estas serían agentes aceleradores en la creación de un nuevo modelo social.

4 Hayles, N. Katherine (1999): *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press.



Performance de l'évent internacional Divers Univers

El temor a que los desarrollos tecnológicos —asociados a los ordenadores, la inteligencia artificial, la robótica, las biotecnologías o la nanotecnología— sustituyan a la humanidad a través de un proceso evolutivo, que parte de la unión ciborg-ser humano hasta lograr la completa extinción del ser humano, ha estado siempre presente entre nosotros desde los sesenta con los escritos de autores como Leroi-Gourhan u otros teóricos de campos diversos. A su vez, científicos como Marvin Minsky o Ray Kurzweil hacían sus predicciones futuristas más optimistas, y concretamente este último predijo que en 2040 ya habrían ordenadores con capacidades humanas de inteligencia y aprendizaje, y en 2090 ya no habría ninguna diferencia entre un ser humano y un androide artificialmente creado por los humanos.

Esta visión posthumana se basa en el fondo en la idea de la no-diferencia entre existencia corporal y simulación computarizada, mecanismo cibernético u organismo biológico, teleología robótica u objetivos humanos⁵. La concepción central que alimenta la ideología posthumana es que la información esta descorporeizada, una concepción basada en la teoría de la información de Shannon-Weaver donde la información es independiente del contexto, sin conexión necesaria con significado, sin materialidad alguna. A partir de estos presupuestos de la teoría de la información, junto a la cibernética y los primeros desarrollos en inteligencia artificial, se articularon las bases conceptuales que dieron lugar a las ciencias de computación y que hicieron posible desarrollar los ordenadores y los programas que los hicieron funcionar.

Ciertamente, a lo digital se le acusa de romper la verdad de la referencia en la procesualidad de los datos. Las imágenes digitales son plenamente numéricas y a la vez absolutamente modificables, variables, reproducibles, sin distinción entre original y copia para devenir flujo interrumpido de datos. De esta manera la información digital es calculable, y por ello mismo sujeta a

5 Hayles, N. Katherine (1999): *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetic, literature and informatics*, Chicago: University of Chicago Press, p. 3.



Performance de Lluís Alabern

cambios producidos por algoritmos en el proceso de los datos. Lo digital, instalado de forma inevitable encima de la enraizada concepción dualista cartesiana del cuerpo/alma, es sospechoso de marginar el papel del cuerpo y relegar al hombre a puramente desprovista de corporeidad.

De hecho, si lo analizamos a fondo, la teoría de la información de Shannon-Weaver se basa en una concepción que confunde el término información con el de señal, que no encierra ningún significado en sí, y que de esta manera provoca “la comprensión de la comunicación como una simple *transferencia* de información de un emisor a un receptor, sin tener en cuenta ni los sujetos que participan en el proceso de comunicación, ni el contexto en el que se da, ni sus valores semánticos”⁶.

En contraste con la teoría de la información de Shannon-Weaver, el inglés Donald McKay desarrolló una noción alternativa que incluía una visión de la información directamente relacionada con la naturaleza de la representación y su efecto, haciendo de la información una acción medida por el efecto que tiene en el receptor. Si el modelo de Shannon-Weaver trata sobre “qué información es”, el de McKay mide “la información por lo que hace”. Y se impuso uno por encima del otro debido a la facilidad de aplicación del modelo del primero en detrimento del segundo. Aunque el modelo de McKay implicaba muchos más problemas para su utilización, si se hubiese continuado investigando en la línea iniciada entonces habría sido posible dar lugar a un modelo alternativo de noción de información que podría haber generado desde el principio una visión no posthumana sino de diálogo e interrelación entre naturaleza, humanidad y máquinas inteligentes, donde el papel central no habría sido el control sino el diálogo.

En este contexto cabe hablar del papel del cuerpo en las prácticas que interrelacionan arte, ciencia y tecnología, donde a pesar de la aparente descorporeización asociada a la especificidad de

las computadoras —percibidas comúnmente como asépticas máquinas de cálculo— y a la inmaterialidad de los datos procesados, el cuerpo obtiene un papel más que relevante. Y por ello podríamos atrevernos a augurar que esta renovada relevancia del papel del cuerpo y la materialidad manifiesta el tránsito de una concepción de una cultura centrada en la visualidad hacia una concepción de la cultura en su vertiente háptica⁷, como una nueva fenomenología en diálogo con Henri Bergson, Walter Benjamin y Gilles Deleuze que enfatiza el papel de lo afectivo y lo propioceptivo, las dimensiones táctiles de la experiencia en la constitución del espacio, y por extensión los medios visuales: un desplazamiento de la centralidad de la visión a favor de los sentidos corporales internos como son el tacto o el automovimiento.

Así pues, la visión se vuelve háptica. La visualidad entendida de esta manera está formada en términos mucho más “viscerales” que los del poder abstracto de la vista: el cuerpo continúa siendo un

marco activo de la imagen, incluso en la imagen digital. Por ejemplo, de esta manera podemos decir que la Realidad Virtual se halla enraizada en el potencial biológico de los seres humanos, como conquista del cerebro-cuerpo, como una adaptación basada en la biología de nuevas extensiones tecnológicas provistas por los media⁸. Los nuevos medios, como dice Lev Manovich⁹, cambian nuestra concepción esencial de lo que entendemos por las imágenes porque convierten el visualizador en un usuario activo que interactúa con la imagen activándola. La digitalización requiere que reconcibamos la correlación entre el cuerpo del usuario y la imagen en una manera más profunda. La imagen misma, en tanto que digital y por ello calculable, se ha convertido en un proceso en sí misma y por lo tanto irremediamente unida con la actividad del cuerpo. Tal como nos comenta Hansen, la imagen no puede ya ser restringida al nivel de apariencia superficial, sino que debe ser extendida para acompañar todo el proceso entero según el cual la información es percibida a través de la experiencia corporeizada.¹⁰

En este proceso, el cuerpo más que seleccionar imágenes opera filtrando información y creando imágenes, alumbrando el mundo en su experiencia. Es decir, el cuerpo enmarca él mismo la información digital que se presenta como informe, creando de esta manera las imágenes o los otros elementos dispuestos. Esta concepción estaría en contraposición con la concepción de otros teóricos de referencia que han pensado la imagen digital, como el caso de Friedrich Kittler¹¹ que parte de un entendimien-

7 Hansen, M. B. N. (2004): *New philosophy for new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

8 Recientes trabajos en neurociencias proporcionan el enlace material que estaba buscando. Francisco Varela hizo poderosas argumentaciones sobre las fuentes de la consciencia del tiempo. Más adelante se exponen sus ideas.

9 Manovich, Lev (2001): *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

10 Hansen, M. B. N. (2004): *New Philosophy for New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, p. 10.

11 Kittler, Friedrich (1999): *Gramophone, film, typewriter*. Stanford, California: Stanford University Press.

6 Giannetti, C. (2002): *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: Angelot, p. 55.

to de la información como descorporeizada, sin contexto alguno. De esta manera Kittler concibe la percepción humana como obsoleta y nos dice que el flujo de los datos en la era digital no tendrá nunca más la necesidad de adaptarse a la franja de percepción humana sino que podrá extenderse en todas direcciones, entendiendo que con anterioridad se hallaba restringida y debiera verse superada.

Durante muchos años el ordenador fue asociado con la mente en claro paralelismo con la clásica imagen cartesiana que concibe los seres humanos como máquinas. La imagen del cuerpo entendido como reloj continúa vigente en la asunción de la equivalencia implícita en la computadora entendida como metáfora del cerebro humano. Esta equivalencia se extiende a la asociación del cuerpo como *hardware* y la mente como el *software*, donde se margina el papel del cuerpo como no constitutivo de las experiencias cognitivas. Y

es que hubo un tiempo en que el modelo informático de actividad mental se convirtió en la visión predominante de la ciencia cognitiva y dominó toda la investigación cerebral. Era común la comparación entre la inteligencia humana y la de un ordenador, donde el proceso de conocimiento se definía entonces como procesamiento de datos y por tanto de transmisión de información, es decir, como manipulación de símbolos basados en un conjunto de reglas. Pero al contrario de los presupuestos establecidos por preconcepciones que otorgaban esta visión mecanicista al cerebro, recientes progresos de la ciencia cognitiva han dejado claro que la inteligencia humana es radicalmente distinta a la inteligencia artificial¹².

Los nuevos medios cambian nuestra concepción de lo que entendemos por imágenes y convierten el visualizador en un usuario activo

Al contrario que las computadoras, donde la información es el elemento clave, en el sistema nervioso humano no se procesa ninguna información, sino que interactúa con el entorno por medio de una constante modulación de su estructura, procede por una constante

adaptación y readaptación al entorno. Tal como nos comenta Varela, "debemos cuestionar la idea de que el mundo nos viene dado y que la cognición es representación. En ciencia cognitiva, ello significa que debemos cuestionar la idea de que la información esta ahí preparada en el mundo y es extraída de ese por un sistema cognitivo"¹³. La idea convencional es que la información está de algún modo ahí fuera para ser recogida por el cerebro que dispone de unos universales, unas categorías sobre las que se pliegan los datos exteriores, pero según la teoría de Santiago el sistema nervioso no procesa información del mundo exterior sino que por el contrario *produce* un mundo en su proceso de cognición.



Seminari Habemus Corpus amb Pau Alsina

La cognición es pues un proceso creativo que depende de la relación con el entorno así como del conjunto de nuestro saber acumulado, la cultura y el arte construidos a partir de las acciones de coordinación con el entorno, en conexión con los procesos sociales y culturales. El cerebro alumbró un mundo y lo hace al contrario de las máquinas de computación, que marginan el contexto de la información que transmiten y se basan en parámetros preestablecidos (aunque en los últimos años la computación se está desarrollando en nuevas e interesantes direcciones).

En los años cuarenta del siglo XX, Bateson contribuyó decisivamente a desarrollar las raíces de la cibernética y, a partir de aquí, junto con Maturana, crearon un revolucionario concepto de la mente. Luego Maturana¹⁴ trascendió el modelo informático de cognición para desarrollar una teoría donde la cognición se concibe como el acto de "alumbrar un mundo" y la conciencia está vinculada al lenguaje y a las capacidades de abstracción. Al tener en cuenta los descubrimientos de los neurocientíficos Maturana y Varela¹⁵ encontramos cómo nuestro pensamiento de esta manera está siempre acompañado por sensaciones y procesos corporales, y aunque a menudo tendamos a intentar suprimirlos, pensamos también con nuestro cuerpo, pues mente y cuerpo están indisolublemente unidos en el proceso cognitivo.

La separación entre cuerpo y mente, el dualismo de la *res cogitans* de Descartes, queda superado por esta caracterización de la mente, donde deviene proceso de cognición y proceso de la vida, que opera a través de una estructura específica como es la del cerebro, pero junto con todo el cuerpo. Debemos entender, como comentábamos, que todo este proceso de cognición opera no solo a través del cerebro sino en todo el organismo, incluso independientemente de que haya un sistema nervioso

12 Capra, Fritjof (1998): *La trama de la vida*. Barcelona: Anagrama.

13 Varela, F., Thompson, E., Rosch, E. (1991): *The embodied mind*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, p. 141.

14 Maturana, H. (1996) *La realidad: ¿Objetiva o construida? Fundamentos biológicos del conocimiento*. Barcelona: Anthropos.

15 Varela, F., Thompson, E., Rosch, E. (1991): *The embodied mind*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

superior. Para entendernos, aquí la cognición incluye percepción, emoción y acción, es decir, todo el proceso vital, en tanto que interacciones cognitivas de un organismo vivo en su entorno. En el caso de los humanos la cognición incluye también lenguaje, pensamiento conceptual y conciencia de sí mismo como estado evolutivo avanzado.¹⁶

Así podemos decir, tal como comentábamos antes, que el estado experiencial está siempre corporeizado, es decir inmerso en un campo determinado de sensación, y a su vez Maturana establece así de forma sistemática el vínculo entre la biología de la conciencia humana y el lenguaje. Para este autor, la comunicación mediante el lenguaje no consiste en la transmisión de información, sino más bien en la coordinación del comportamiento entre organismos vivos, a través del mutuo acoplamiento estructural, tal como también subraya Vilarroya¹⁷ en relación a los más actuales avances en neurociencias aplicadas al campo de la robótica a través de las investigaciones de Luc Steels y sus robots Aibo.

Y en este sentido podemos decir que el cuerpo en entornos inmersivos, en redes telemáticas, en conexión con computadoras y aparatos robóticos que aumentan sus capacidades y expanden sus movimientos, es a su vez un cuerpo que expande los horizontes epistemológicos y las posibilidades de las experiencias cognitivas. La puesta en red de un cuerpo vivo plantea una nueva concepción de identidad ubicua, una ausencia que se hace presente, quizás una identidad nómada o una no-identidad que circula como cuerpo-sin-órganos, tal como apuntan Deleuze y Guattari. Trataríamos entonces de cuerpos atravesados por la lógica de la multiplicidad y el territorio de las diferencias.

En el pensamiento de Deleuze y Guattari el cuerpo no es el organismo, es decir no es un cuerpo organizado conforme a una identidad adscrita, pero el organismo se constituye a partir del cuerpo tal como se constituye el organismo del soldado moderno, a fuerza de "desorganizar el organismo del campesino o del vagabundo hasta convertirlo en un cuerpo sin órganos del que extraer nuevas relaciones entre elementos materiales"¹⁸. A su vez, el cuerpo solo es captado a partir del organismo como anomalía, monstruosidad, amenaza de muerte o enfermedad: el cuerpo desorganiza al organismo, el organismo amenaza al cuerpo. El cuerpo deviene un "campo de batalla" en el que se hace posible negociar y renegociar múltiples configuraciones de sentido en función de las relaciones establecidas entre los diferentes elementos.

La imagen del cuerpo y el cuerpo mismo se encuentran sometidas a los impactos ocasionados por las tecnologías de información y comunicación, viéndose de esta manera propulsados a la comprensión de las nuevas experiencias que nos sobrevienen: experiencias como la telepercepción (o la percepción remota de cosas de fuera de nuestro cuerpo, o la percepción de cosas que

se acercan o tocan el cuerpo de algún modo a distancia), la expansión (o el aumento del sentido de pérdida de los propios límites personales concretos), la múltiple personalidad (o la distribución de la persona por las redes, expandiendo el alcance y rango del cuerpo), o la propiocepción (o el sentido de que el propio cuerpo "está allí", la conciencia de los sucesos internos, es decir la percepción táctil tanto de las sensaciones internas de uno mismo como los sucesos y las sensaciones del entorno inmediato o ampliado electrónicamente)¹⁹.

En el lado de lo orgánico, encontramos cuerpos transgredidos, cuerpos hibridados, cuerpos fluidos, cuerpos idealizados, cuerpos extendidos, cuerpos monstruosos, cuerpos digitales o en red, cuerpos como *software*... Estas son algunas de las diferentes presentaciones del cuerpo en el arte y la sociedad de los nuevos medios, cuerpos atravesados por las tecnologías de información y comunicación y el potente imaginario adscrito a las ciencias actuales. Deberíamos preguntarnos por ejemplo qué imágenes y fantasías del cuerpo están contenidas en el arte de los nuevos medios, qué influencia tienen las nuevas tecnologías en el cuerpo y en su percepción. En primer lugar podemos pensar en los ciborgs, no solo como organismos cibernéticos, sino como espacios en los que tienen lugar las más extravagantes fantasías depositadas sobre los cuerpos, espacios de imaginación utópica.

Las tecnologías de información y comunicación afectan a nuestros cuerpos y por lo tanto a la percepción; el arte de los nuevos medios, que se intersecciona con las ciencias y las tecnologías actuales, es precisamente el espacio donde estas cuestiones transcurren y pueden pensarse, pues a partir de sus prácticas emergen tanto las promesas como los miedos asociados tanto al imaginario utópico como a los fatalismos envolventes. Podemos constatar cómo las discusiones posthumanistas de principios de los noventa todavía no han terminado y continúan vigentes de formas diversas, implícitas o explícitas. Después de las predicciones futuristas y apocalípticas que auguraban un cuerpo entendido como máquina, han emergido nuevas nociones de las entidades corporales como entidades dinámicas, emergentes, o como flujos comunicativos de información donde de esta manera se plantea el cuerpo como conjunto de códigos interconectados interactuando entre sí.

Si vamos al origen del imaginario del cuerpo asociado a la tecnología, vemos que los ciborgs se presentan como criaturas híbridas, no solo como cruce entre una máquina y un organismo sino también como constructo donde se funden juntas las percepciones y las proyecciones sociales e individuales, las realidades y ficciones de todo tipo. Donna Haraway, en su "Manifiesto Ciborg", nos aclara hasta qué punto "un ciborg es un organismo cibernético, entendido como híbrido entre máquina y organismo, una criatura real y a su vez de ficción"²⁰, pero la pregunta que debemos hacernos nosotros es qué nos expli-

16 Capra, Fritjof (2003): *Las conexiones ocultas*. Barcelona: Anagrama.

17 Vilarroya, O. (2002): *La disolución de la mente. Una hipótesis sobre cómo siente, piensa y se comunica el cerebro*. Barcelona: Tusquets Meta-temas.

18 Deleuze, Gilles, Guattari, Félix (1988): *Mil Mesetas*. Valencia: Pre-Textos.

19 Kerckhove, Derrick (1999): *Inteligencias en conexión*. Barcelona: Gedisa, p. 73.

20 Haraway, Donna (1991): "A Cyborg Manifiesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century", en *Simians, cyborgs and women: The reinvention of nature*. New York. En español: Haraway, Donna (1991): "Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX", en *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.

can las configuraciones ciborg sobre nuestra propia imagen del hombre. ¿Cuáles son las concepciones del cuerpo y del hombre que están implícitas en las diferentes configuraciones de la relación entre cuerpo y tecnología? Haciendo memoria podemos recordar cómo en 1960 Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline, a raíz de un programa de la NASA, dieron nombre al *cyborg*, entendido como el resultado de imaginar al hombre del futuro, un humano capaz de sobrevivir en el espacio exterior. La diferencia esencial con el astronauta eran los aparatos técnicos que equipaban al cuerpo humano, dotándolo de habilidades y funciones suplementarias, garantizando su habilidad para sobrevivir, integrándose en su cuerpo y fundiéndose orgánicamente con todo ello.²¹

Y es que en la raíz de esa concepción se halla la recreación de la vida humana por medios mecánicos –suplantación, extensión, amplificación o anulación. A lo largo de la historia tales concepciones han llevado al imaginario de los cuerpos mecánicos, la construcción de un ser a semejanza del hombre por medios técnicos como la robótica, que nos lleva a pensar en la forma en que la relación cuerpo/mente está presente en la nuestra sociedad. Así, mediante las prácticas artísticas que se centran en el cuerpo como campo de acción, y a su vez mediante el uso intensivo de tecnologías, en las que los límites del cuerpo mismo se ponen en cuestión a través de las “relaciones encarnadas” con la tecnología misma, se plantean nuevas construcciones del cuerpo entendido tanto como cuerpo localizado, activo y perceptivo, como a su vez cuerpo atravesado por los significados culturales que experimenta. Desde las fantasías asociadas a la creación de entidades híbridas entre humanos y máquinas, así como los ideales asociados al llamado posthumanismo, trabajando críticamente en las fantasías y temores asociados a tales tecnologías en la cultura popular.

La teórica Donna Haraway comenta que “un ciborg existe cuando hay dos clases de límites problemáticos: entre animales (y otros organismos) y humanos, o entre máquinas autocontroladas y autogobernadas (autoras) y organismos, especialmente humanos (modelos de autonomía). El ciborg es una figura nacida de la interfaz entre el autómatas y la autonomía”²². Y ello nos invita a pensar que mientras las fronteras entre animal y humano, o tecnológico y humano, resten claramente marcadas esto no tiene consecuencias para los humanos, pues mantienen la ilusión de mantener el poder de control sobre los animales y las máquinas en sus manos. Pero los ciborgs, actuando en las fronteras o límites de estas divisiones binarias, sí que muestran que estas fronteras son permeables, y en consecuencia el peligro acecha en la disolución de las categorías que organizan lo real —si pensáramos que son las categorías lo que organizan lo real para que devenga real.

En el campo del arte de los nuevos media proliferan las promesas que deambulan en el terreno de esta disolución de fronteras, se trata de las “promesas de monstruos”, promesas de superación de las debilidades asociadas a la existencia biológica, particularmente a la fragilidad y mortalidad del cuerpo

21 Clynes, M., Kline, N. (1960): “Cyborgs and space”, *Astronautics*, n.26/27, septiembre 1960, p. 74-75.

22 Haraway, Donna (1989): *Primate visions. Race, gender and nature in the world of modern science*. New York, p. 139.

humano. Pero esa consciencia de fragilidad lleva también a una profunda vinculación entre las tecnologías digitales y las tecnologías genéticas, y esta vinculación se entiende como un paso más en la sugestiva promesa que nos lleva a hacer posible el descubrimiento y la reproducción de la fórmula de la “vida” y por lo tanto la plena posesión del cuerpo.

Lo cierto es que cada contexto sociohistórico tiene su propia forma de concebir y encararse con la vida. Frente a ello debemos pensar que la tecnociencia no es mero conocimiento neutro sobre la realidad, más bien es un mecanismo de producción de realidad social y natural. De esta manera, podemos decir que, por ejemplo, las biotecnologías –con las tremendas expectativas prometeicas que inauguran– no son tanto la desnaturalización de la naturaleza como la producción de una naturaleza, porque “lo que vemos cuando miramos al secreto de la vida es la vida ya transformada por la propia tecnología de nuestra mirada”²³, y sobretodo porque “cada formación histórica ve y hace ver todo lo que puede en función de sus condiciones de visibilidad, al igual que dice todo lo que puede en función de sus condiciones de enunciado”²⁴.

El universo del *Media Art* está hecho de todo tipo de membranas, reivindicación de la organicidad y lo visceral en un contexto hipertecnologizado como el actual que a menudo olvida la materialidad subyacente, la tangibilidad, el afecto y lo háptico que se inscribe en una largamente anunciada rematerialización de los nuevos medios. Quizás podríamos decir con Artaud que “la verdad de la vida está en la impulsividad de la materia. El espíritu del hombre está enfermo en medio de los conceptos”. Una verdad que alude a “una realidad de la materia que ha sido suplantada por un lúgubre entramado de convenciones; porque el cuerpo y sus intensidades ha sido reemplazado por un organismo disciplinado; porque su pensamiento ha sido suplido por un mecanismo configurado a repetir, como su única verdad, las leyes de la Gramática”²⁵. Frente a todo ello cabe reconocer a ese sujeto sujetado, que inevitablemente aprisiona la vida con su identidad, pero que en su potencia de ser construye las líneas de fuga que liberan esa vida, que nos llevan a bordear lo desconocido, con cierta prudencia, para ser nómadas sin acabar exiliados.

23 Keller, E.F. (1996): “The biologiclgaze”, en Robertson, G. et al. (ed.): *FutureNatural. Nature, Science, Culture*. Londres: Routledge, p. 20.

24 Deleuze, G. (1987): *Foucault*. Barcelona: Paidós, p. 87.

25 Morey, Miguel (1990): *Psiquemáquinas*. Barcelona: Montesinos, p. 141.

Pau Alsina es doctor en filosofía. Profesor e investigador de los Estudios de Artes y Humanidades de la UOC. Director del Posgrado en Artes, Medios Digitales y Cultura Popular (UOC-LABoral). Director de la revista *Artnodes* sobre arte, ciencia y tecnología (www.artnodes.org).

Per què l'Arxiu Aire?

L'Arxiu Aire recopila les fotografies de Joan Casellas i documenta les seves pròpies performances desde els anys 1970

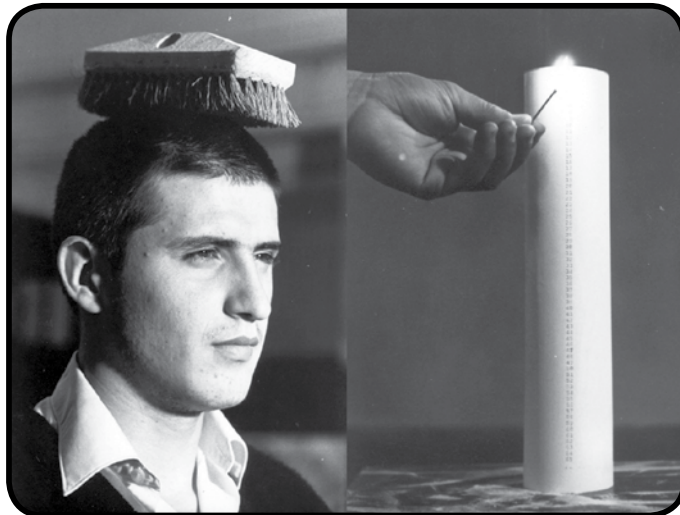
JOAN CASELLAS

Sistemàticament fotografio el meu entorn quotidià, és una dèria. Com a artista de *performance*, aquesta dèria es reflecteix en els nombrosos festivals, congressos i festes al voltant de l'art d'acció en què participo, dels quals l'Arxiu Aire n'és una crònica "automàtica" i ja són vint anys! Certament, hi ha un punt d'inflexió quan l'any 1995 Joan Baixas, aleshores director de l'Institut del Teatre de Barcelona, em proposa de fer una exposició. Fins llavors, la utilitat de les meves fotografies tenia un àmbit força personal; els amics i una mena de diari gràfic al qual atorgava una dimensió artística i testimonial però no de sistemàtica documental.

Amb l'exposició a l'Institut del Teatre, *Acció directa performance a Catalunya als anys 90*, he de resoldre un problema inesperat, la dialèctica entre l'artista i el documentalista, és a dir, fer coincidir en el nombre limitat d'ampliacions que conformen l'exposició les millors fotos amb els millors moments de la meva crònica; el "qui és qui aquí?" El problema resulta insoluble i he de reconèixer la meva arbitrarietat, l'atzar i l'oportunitat del moment com elements determinants. Tot i així, o potser per això, assumeixo el rol documentalista amb entusiasme mantenint l'esperit de la meva dèria; tot ho observo a través de la càmera encara que no fotografio tot el que miro ni miro tot el que fotografio.

L'arxiu busca una utilitat immediata visualitzant un art marginal, que no marginal, amb una triple estratègia; associar-se i col·laborar amb altres projectes relacionats amb l'art d'acció com *Public-Art Red Arte* o el *Club7*, organitzar exposicions i publicar aquestes fotografies en articles especialitzats en nombroses revistes, diaris i catàlegs però molt particularment a la revista *Papers d'Art*. Així, en un segon tomb d'aquesta aventura esdevinc cronista visual i literari.

Per poder il·lustrar en una sola imatge més d'un artista confecciono *collages* d'aquestes fotografies que alhora esdevenen "retrats de grup". La primera de les dues exposicions de l'Arxiu Aire al curs 2010/2011 a la Nau Estruch ha estat una mostra exhaustiva d'aquests *collages* amb els seus corresponents articles, que es poden consultar permanentment en format digital i usar sota el paraigües del *Creative Commons*. Aquest *collages*, força cartesianes, reticulars i d'aparença "neutral", em permeten d'alguna manera fusionar els meus interessos documentals i promocionals amb el joc artístic, tant per la composició com per les inesperades relacions visuals i conceptuals entre diverses imatges cronològicament i geogràficament distants i físicament a tocar una de l'altra fins a envair-se i filtrar-se...



Postal 2

La segona exposició de l'Arxiu a la Nau Estruch no respon a fotografies documentals fetes per mi o Xavier Moreno (artista d'acció i documentalista que va treballar associat a l'Arxiu de 1997 al 2000) sinó que, per primer cop i a petició d'Oscar Abril Ascaso, és un recull de fotografies de l'arxiu que documenten el meu treball com a artista d'acció (el caçador caçat!). Aquí la cronologia és molt més àmplia, des de 1976 (data de les meves primeres accions) fins a l'actualitat, i això és així perquè l'Arxiu Aire ha esdevingut un alter ego que absorbeix tot el que en algun moment he documentat i recopilat i naturalment en aquest cas les meves accions, documentades ocasionalment amb molt de coneixement de causa pels meus col·legues. Moltes d'aquestes accions són treballs en col·laboració, ja que l'art d'acció és procliu al treball de grup, la lectura i la interferència.

En aquestes dues exposicions de l'Arxiu, ben diferents pel contingut, es fa evident la transversalitat i la tendència associativa d'una disciplina artística que se serveix de la fotografia com a mitjà de comunicació. Aquestes dues disciplines complementàries (art d'acció i fotografia) funcionen creativament amb els mateixos mecanismes: "apropiació documental" i gest *ready-made*. La fotografia és pionera en aquesta forma de fer art perquè és una tècnica mecànica i automàtica que fa servir l'enquadrament (la simple elecció d'un punt de vista) per fer art.

Joan Casellas ha realitzat accions arreu d'Europa, Amèrica, Corea i Israel i nombroses exposicions individuals i col·lectives. Publica regularment en diverses revistes i diaris. Com a fotògraf i documentalista desenvolupa l'arxiu Aire d'Art d'Acció des de 1992 i organitza esdeveniments d'art d'acció, com la trobada anual La Muga Caula (www.lamugacaula.cat)

BIBLIOTECA QUADERN

Darrers títols publicats

34. *Sabadell cent anys de dansa tradicional catalana.*
Núria Vila Mas.

35. *L'hora blanca.*
L'holocaust i Joaquim Amat-Pinella.
David Serrano i Blanquer.

36. *Sense treva. Poemes*
Lluís Subirana.

38. *Orfeo de Sabadell.*
Apunts d'un Centenari.
Lluís Subirana.

39. *La història de Catalunya: miratges i distorsions.*
Joan A. Mateu

40. *Els Fatxendes. Una orquestra de Sabadell*
Jaume Nonell i Lluís Subirana

41. *Francesc Armengol i Duran.*
Un sabadellenc enamorat de Sitges
Lluís Subirana

42. *Cent anys de sardanes a Sabadell*
Jaume Nonell i Lluís Subirana

43. *Ramon Ribera Llobet. Obra sardanista*
Lluís Subirana

44. *Persones d'ahir i d'avui.*
Emili Hierro, Joan Cuscó i Josep Gamell



FUNDACIÓ
VRS