



Recibido: 15-03-2013

Aprobado con modificaciones: 29-05-2013

Aprobado finalmente: 14-10-2013

## **Tecnologías hápticas, transfeminismo(s) y magia aumentada**

*Haptic technologies, transfeminism(s) and  
augmented magic*

Beka Iglesias López

Laboratório Creación Digital (AZ), Arco Atlántico  
rbc.iglesias@gmail.com

### **RESUMEN**

En el siguiente artículo/reseña se describirá e interpretará la performance interactiva transfeminista “Magia Aumentada”(<http://magiaaugmentada.hotglue.me/>), haciendo un recorrido por el inicio del proceso de creación y las referencias teóricas, así como la descripción de la acción escénica en paralelo a la de las tecnologías libres empleadas, para analizar las interrelaciones entre elementos conceptuales, estéticos y tecnológicos. La estructura del artículo desemboca en el análisis de las interrelaciones como elemento fundamental de las conclusiones. Se recomienda ver el *teaser* de “Magia Aumentada” previamente a la lectura del artículo para facilitar su comprensión.

## **PALABRAS CLAVE**

Transfeminismo(s), tecnologías libres, interactivos, tecnologías hápticas, sistemas disciplinares biopolíticos, cyborg, magia, simbiosis.

## **ABSTRACT**

“Augmented Magic”(http://magiaaugmentada.hotglue.me/), a transfeminist interactive performance, will be described and interpreted in this article. From the beginning of the creative process and the theoretical references to the scenic action and free technologies involved description. Finally, the interrelationships between conceptuels, aesthetics and tecnologics elements will be analyzed as fundamental part of the conclusions. It's recommended to see “Augmented Magic” teaser before reading this article to make easier the understanding.

## **KEYWORDS**

Transfeminism (s), free technologies, interactives, haptics, disciplinares, biopolitics systems, cyborg, magic, symbiosis.

## **SUMARIO**

El inicio del proceso creativo;conceptos y referencias teóricas

Descripción de “Magia Aumentada”

Conclusión

Ficha técnica

Bibliografía

## **SUMMARY**

The beginning of the creative process; concepts and theoretical references

“Augmented Magic” description

Conclusion

Datasheet

Bibliography

## El inicio del proceso creativo; concepto y referencias teóricas

Teniendo como antecedentes mi participación coorganizando el nodo Galiza de Generatech (jornadas itinerantes sobre tecnología libre y cuerpo, promovidas por *Ningún Lugar* y la *Universitat Autònoma de Barcelona*), mi labor como educadora afectiva-sexual y la realización recurrente de performances en equipo, que dan salida a las pulsiones escénicas transmitidas por mi formación en danza contemporánea, llegué a Porto a finales del 2011 con la ilusión de desarrollar un proyecto en el *Laboratório de Criação Digital, LCD*.

Hasta ese momento, mis performances habían estado vertebradas por tres elementos fundamentales: Las tecnologías audiovisuales libres en tiempo real, es decir, la manipulación de elementos visuales, vídeo digital y pintura, en directo durante el tiempo escénico propio de la performance. La transdisciplinariedad o inclusión de diferentes lenguajes como vídeo digital, sonido electrónico, pintura y danza. Y, el elemento (trans)feminista poscolonial, que cuestiona a la mujer blanca, heterosexual, de clase media, como sujeto exclusivo del feminismo, incluyendo a las inmigrantes, a las pobres, a las prostitutas, a las bolleras, a los y las transgénero y, a los y las transexuales.

Uno de los puntos de partida del proceso de creación de esta performance, fue la imagen de una mesa de operaciones como metáfora del elemento disciplinar, científico y médico sobre cuerpos, sexos y géneros, que tomaba forma de manera obsesiva en mi mente. Seguramente activada por mis búsquedas en la red de información sobre la patologización de la transexualidad en los manuales médicos/psiquiátricos, en el contexto de la campaña internacional Stop Patologización Trans 2012, así como por la visualización del filme *Electroshock* (Claver, 2006) sobre la terapia correctiva disciplinar del mismo nombre, aplicada a las personas homosexuales en la España franquista.

Otro de los puntos de partida del proyecto fue la introducción de tecnologías interactivas y hápticas, aquellas tecnologías que se basan en lo táctil, que parten de los cuerpos, de la materia, de lo singular como apuesta por una inversión epistemológica transgresora del predominio absoluto de lo visual en “la sociedad del espectáculo” (Debord, 1967:37). En esta misma línea de deconstrucción de la espectacularidad intuía la idoneidad de incorporar el teatro físico o micromovimiento como elemento transdisciplinar escénico absolutamente

no-coreográfico. “El Tacto y la Vista están marcados por una asimetría epistemológica radical: el Tacto es ciego, mientras que la Vista toca con la mirada sin ser contaminada ni por lo particular, ni por la materia” (Preciado,2002:88).

Partiendo de la idea foucaultiana del hospital como elemento disciplinar, y utilizando elementos que remiten a esa metáfora como una mesa de operaciones, o una mascarilla, me he adentrado en algunas divisiones binarias de nuestra sociedad; lo desnudo/no-desnudo, lo enfermo/no-enfermo, lo normal/no normal.

(...) esto es lo que ha sido llevado a cabo regularmente por el poder disciplinario desde los comienzos del siglo XIX: el asilo psiquiátrico, la penitenciaría, el correccional, el establecimiento de educación vigilada, y por una parte los hospitales, de manera general todas las instancias de control individual, funcionan de doble modo: el de la división binaria y la marcación (loco-no loco; peligroso-inofensivo; normal-anormal); y el de la asignación coercitiva de la distribución diferencial (quién es; dónde debe estar; por qué caracterizarlo, cómo reconocerlo; cómo ejercer sobre él, de manera individual, una vigilancia constante, etc.).

(Foucault, 1975:184).

La mesa de operaciones es utilizada como mesa de tortura, metáfora de los elementos disciplinarios y represores aplicados a “la gestión política y técnica del cuerpo, del sexo y de la sexualidad”, mucho más difusos y distribuidos en nuestro siglo XXI que la institución hospitalaria de la que hablaba Foucault, aunque esta continúe siendo una de ellas. La patologización de la transexualidad en los manuales psiquiátricos, como previamente había estado patologizada la homosexualidad, la convención médica de operación temprana a toda persona nacida intersexual, con sexo híbrido, la represión de la desnudez y de la sexualidad en el espacio público en contraste con la difusión global y los altos ingresos de la industria pornográfica normativa, basada en modelos estandarizadores de los patrones de deseo y de los roles sexuales, son algunas de las represiones que inspiraron la metáfora de la “mesa de operaciones”.

(Preciado,2002:220).

Parece posible dibujar una cronología de las transformaciones de la producción industrial del último siglo desde el punto de vista del que se convertirá progresivamente en el negocio del nuevo milenio: la gestión política y técnica del cuerpo, del sexo y de la sexualidad.

(Preciado, 2008a:26).

La nueva 'economía-mundo' no funciona sin el despliegue simultáneo e interconectado de la producción de cientos de toneladas de esteroides sintéticos, sin la difusión global de imágenes pornográficas, sin la elaboración de nuevas variedades psicotrópicas sintéticas legales e ilegales, sin la extensión a la totalidad del planeta de una forma de arquitectura urbana difusa en la que megaciudades miseria se codean con nudos de alta concentración de capital, sin el tratamiento informático de signos y de transmisión numérica de comunicación.

(Preciado, 2008b:32).

La imagen de la mesa de operaciones inspiró la idea de tortura como paso previo a un momento de liberación como ritual pagano metafórico de la liberación del paradigma tecnológico-científico heteropatriarcal, y la revalorización de un sistema mágico-simbiótico siguiendo los conceptos de Silvia Federici que, al igual que Beatriz Preciado, continúa las reflexiones de Foucault. De ahí surge el título de la performance, como un juego entre el concepto de realidad aumentada, que es el término que se usa para definir una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real, y el del elemento mágico como elemento a revalorizar frente a la racionalización tecno-científica capitalista y heteropatriarcal.

El sustrato mágico formaba parte de una concepción animista de la naturaleza que no admitía ninguna separación entre la materia y el espíritu, y de este modo imaginaba el cosmos como un organismo viviente, poblado de fuerzas ocultas, donde cada elemento estaba en relación favorable con el resto. De acuerdo con esta perspectiva, en la que la naturaleza era vista como un universo de signos y señales marcado por afinidades invisibles que tenían que ser descifradas, cada elemento -las hierbas, las plantas, los metales y la mayor parte del cuerpo humano- escondía virtudes y poderes que le eran peculiares(...).

La erradicación de estas prácticas era una condición necesaria para la racionalización capitalista del trabajo, dado que la magia aparecía como una forma ilícita de poder y un instrumento para obtener lo deseado sin trabajar, es decir, aparecía como la puesta en práctica de una forma de rechazo al trabajo. "La magia mata a la industria", se lamentaba Francis Bacon. (Federici, 2004:194-195).

En el centro del ritual pagano está también la imagen del cyborg de Haraway, la centralidad del híbrido del elemento máquina con el elemento humano y otros elementos orgánicos."En el centro de mi irónica fe, de mi blasfemia está la imagen del cyborg".

(Haraway,1982:149).

En definitiva, la elección de elementos orgánicos humanos y no humanos mezclados con tecnologías hápticas como elemento de sinestesia hacia lo sonoro y lo óptico, así como hacia lo afectivo/cognitivo está también basada en la Haraway. "Las especies y el respeto están en contacto óptico/háptico/afectivo/cognitivo: se sientan juntos a la mesa, son compañeros de enredo, *cum panis*". (Haraway,2006:5).

## Descripción de "Magia Aumentada"<sup>1</sup>

El desarrollo tecnológico está basado en tecnologías hápticas, que se activan desde el contacto del cuerpo como, por ejemplo, los micrófonos de contacto que envían un sonido desencadenante de un instrumento digital más complejo cuando se produce un roce próximo a ellos. Del mismo modo se puede considerar tecnología háptica aquella que se centra en la piel, (interface sensorial del sentido del tacto) como, por ejemplo, sucede con un microscopio digital grabando superficies y orificios corporales.

El hecho de que tanto el sonido como el vídeo generado en directo (tiempo real) en la performance se inicien a través del tacto, es una apuesta por una inversión epistemológica que valore las singularidades, los cuerpos, las materias.

---

<sup>1</sup> <http://magiaaugmentada.hotglue.me/>

La escenografía remite a la institución sanitaria, mientras que el vestuario apela a nuestra concepción social de desnudez. A su vez, las dos personas presentes en escena (Mariana Ferreira y yo, Geeksha) llevamos insertas, como apéndices, tecnologías en nuestro cuerpo que activan el imaginario cyborg de Haraway junto a los elementos orgánicos no-humanos como el limón o la arena que describiremos a continuación.

Los primeros 12 minutos de performance transcurren con Mariana tumbada en la simbólica mesa de operaciones que alude a las tecnologías sexuales que la estructura médico-jurídica nos impone para ejercer un control político sobre los cuerpos. Su traje blanco cubre todo su cuerpo y cabeza, salvo sus mamas y vagina, cuestionando el concepto de desnudez vinculado exclusivamente a la exposición de los genitales. En mamas y espalda tiene diversos micrófonos de contacto conectados a la mesa de mezclas y, posteriormente, al computador. Yo, vestida con un traje negro que incorpora un alambre electroluminiscente, *EL Wire*, de color rojo, y con una mascarilla sanitaria cubriéndome la boca, utilizo diversos objetos (teléfono, limón, etc.) para simbolizar la tortura en una escena de body art que, con cada contacto, activa los micrófonos y un instrumento digital de síntesis aditiva (obtención de sonidos por medios no-acústicos). A su vez, el sonido varía la iluminación de mi vestuario, generando un proceso de retroalimentación entre sonido y luz, activado a través del tacto.

Durante los siguientes 11 minutos de performance, yo paso al computador y a la manipulación del siguiente instrumento digital basado en la interacción de la voz de Mariana con técnicas de síntesis granular, (basadas en una concepción del sonido en términos de partículas). La salida de Mariana de la mesa, da paso a una secuencia de micromovimientos, a la liberación de los micrófonos de contacto que lleva adheridos y a la emisión de gritos guturales (posteriormente granulados, percibiéndose en directo la voz real, junto con la sintetizada). Su desahogo, su grito frente a la violencia internalizada, termina volcando la mesa de los objetos de tortura, arrojando arena, como elemento orgánico de función mágica, a las personas que circundan la escena, haciéndolas así partícipes de su angustia, y subiéndose después a esa mesa con actitud desafiante.

Durante ambos bloques de la performance, adaptada al contorno de un camisón de hospital colgado en una de las paredes (mapping), se proyectan imágenes abstractas (pregrabadas) con un microscopio digital introducido por mi vagina, nariz, boca etc...como metáfora de un elemento más liberador de interacción entre cuerpo y ciencia, en contraposición a la estética

disciplinar uniformizadora del camión de hospital. La intención de proyectar sobre el camión es darle un cariz más sutil y periférico a la imagen digital frente a la acción escénica y el elemento sonoro para continuar potenciando la inversión epistemológica Tacto-Vista de la que hablábamos anteriormente.

## **Conclusión**

Es en las interacciones, en el cuestionamiento mutuo y la interacción entre el mundo y nosotros, en los diseños cambiantes de la vida del mundo donde las cosas se esclarecen... En esta interconexión de ser encarnado y mundo circundante lo que pasa en la interface es lo que importa. (Idhe, 2002:86).

“Magia Aumentada” es un dispositivo híbrido interactivo, una performance que cuestiona la gestión política de los cuerpos, sexos y sexualidades y que investiga e torno a la interactividad, la realidad aumentada y las tecnologías hápticas desarrolladas para generar “esos diseños cambiantes de la vida del mundo donde las cosas se esclarecen” que tan bien describe en la cita anterior D.Idhe.

En este proyecto, las bases conceptuales se interrelacionan con los elementos estéticos y tecnológicos de una manera transversal rehuyendo el determinismo tecnológico, es decir, la elección de las tecnologías que utilizo viene determinada por el propio marco epistemológico y teórico-político de partida del proceso de creación; no son un fin en sí mismo.

La performance es para mí una acción estética en el continuo de una construcción de conocimiento, implicada con la realidad y la transformación política, basada en la reflexión-acción que implica también la politización de nuestras vidas cotidianas y la performatización continua de nuestros cuerpos, sexos y sexualidades como línea de fuga de los elementos disciplinares del sistema biopolítico heteropatriarcal.

El proyecto me ha suscitado mucho interés por continuar investigando en una línea de trabajo en la que lo posthumano y lo postdigital son vectores. Entendiendo lo posthumano como la conjunción entre especies y elementos orgánicos diversos, más allá de lo exclusivamente humano, sumada a la tecnología. Una imagen de cyborg simbiótico mezclando en mi imaginario las ideas ya comentadas de Haraway con los planteamientos de la bióloga Margulis, que consi-



dera la simbiosis como idea clave de la evolución de las especies en oposición radical a Darwin. La imagen del cyborg como simbiosis entre lo orgánico y lo tecnológico, en la que lo digital es un elemento potenciador de la vida, lejana al imaginario ultratecnológico patriarcal, me interesa como elemento postdigital, de cambio de paradigma en los usos tecnológicos.

A nivel estético y sensorial me interesa continuar con las sinestesias múltiples empleando los sentidos más discriminados en nuestra sociedad (tacto, olfato, gusto, oído) y la deconstrucción de los sexos y géneros establecidos normativamente siguiendo los conceptos ya comentados de B.Preciado.

En definitiva, el trabajo en la intersección entre arte, tecnología y sociedad se erige como compuesto en el que los tres elementos se retroalimentan en un híbrido radical y transformador sin jerarquías, más allá del paradigma jerárquico tecnológico-patriarcal. Un compuesto en el que el paganismo y la magia vuelven a ser revalorizados, ya fuera de un paradigma exclusivamente racionalizador y heteropatriarcal, donde la Magia sea Aumentada por la tecnología, es decir, donde las tecnologías interactivas sirvan para simbolizar y encarnar otro modelo epistemológico radicalmente no-heteropatriarcal y posthumanista.

En esta línea, he comenzado un nuevo proyecto “Kinetic BodyMesh” en el contexto del proyecto Metabody (<http://www.metabody.eu/>) y Bodynet en el Medialab Prado investigando sobre conceptos de computer vision posthumanos y redes de cuerpos insertos en una membrana amorfa como metáfora del útero y de las galaxias, como viaje de lo micro a lo macro, visitando conceptos de la teoría de las cuerdas en física, de Haraway, de Margulis, de Preciado, de Casilda Rodríguez, de Deleuze. Otro proyecto que daría para su propio artículo. Aquí lo dejo apuntado como marco abierto de investigación y *work-in-progress*.

## Ficha técnica

### COLABORADORES/AS:

Mariana Ferreira (teatro físico, voz).

Xavi Manzanares (asesoramiento de puredata).

Catarina Falcão (producción).

### CONTEXTO DE DESARROLLO:

Laboratório de Criação Digital (Audiência Zéro) de Guimarães en el marco de la Capitalidad Europea de la Cultura.

<http://lcd.guimaraes2012.pt/>

Seleccionada para la Art Exhibition de la World Haptics Conference 2013 en Corea del Sur.

### MEDIOS TÉCNICOS:

2 portátiles.

Proyector de vídeo.

*Kinect*: cámara que detecta los contornos y profundidad de los objetos a través de un sensor de infrarrojos.

Mixer de audio.

Transductores piezoeléctricos (micrófonos de contacto).

Micrófono de voz.

Microscopio digital.

El Wire, alambre electroluminiscente reactivo al audio.

Focos LED.

SOFTWARE UTILIZADO:

*Puredata* (design interactivo de sonido, síntesis aditiva y síntesis granular).

*OpenFrameworks* (código de mapping utilizando kinect-computer vision).

*QLC* (control de iluminación).

MEDIOS ESCENOGRÁFICOS:

3 mesas (una de ellas de sala de operaciones).

Camisa de hospital/pantalla de proyección.

Vestido Geeksha (con El Wire inserto).

Traje Mariana (con agujeros en mamas, vagina).

Sala neutra como espacio.

## Bibliografía

- DEBORD, Guy (1967). *La sociedad del espectáculo*. Valencia:Pre-textos, 1999.
- FEDERICI, Silvia (2004). *Calibán y la bruja: mujeres, cuerpo y acumulación originaria*. Madrid:Traficantes de Sueños.
- FOUCAULT, Michel (1975). *Vigilar y castigar*. Buenos Aires: siglo XXI, 1976.
- HARAWAY, Donna, (1982) "A Cyborg Manifest: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century". En: Haraway, Donna. *Simians, Cyborgs and Women*. New York: Routledge, 1991.
- HARAWAY, Donna (2006). "A Note of a Sportswriter's Daughter: Companion Species". En: Helene Moglen (ed.). *Bodies in the Making: Transgressions and Transformations*. Santa Cruz, CA: New Pacific Press.
- IDHE, Don (2002). *Bodies in Technology*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.
- PRECIADO, Beatriz (2002). *Manifiesto Contrasexual*, Barcelona: Anagrama, 2011.
- PRECIADO, Beatriz (2008). *Texto Yonqui*. Madrid:Espasa.