



meta
body

METATOPIA

COPRODUCCIÓN EUROPEA DEL PROYECTO METABODY
METATOPIA/METABODY COORDINATOR: JAIME DEL VAL /// REVERSO
JAIMEDELVAL@METABODY.EU

www.metatopia.eu

METATOPIA es un entorno **interactivo y performativo, ultraportable y nómada**, para espacios **exteriores e interiores, urbanos o domésticos**, constituido por arquitecturas **físicas y digitales** en transformación y movimiento constante, emergentes y multisensoriales, diseñado tanto para la participación del público como para performances y danza. METATOPIA es un espacio **indeterminado**, como respuesta a las arquitecturas de predicción y control predominantes en la era del Big Data.





METATOPIA propone una reflexión sobre el papel del cuerpo en la cultura digital actual donde la creciente predicción de comportamientos sucede reduciendo la complejidad del gesto a elementos calculables, induciendo una homogeneización expresiva y permitiendo un control social sin precedentes. Metatopia propone reintroducir en las tecnologías un espectro más rico de la comunicación corporal destacando la indeterminación como factor de creatividad y **empoderando a la gente a recuperar el espacio público y el cuerpo** como resistencia a la manera en que los medios actuales tienden a invadirlos o borrarlos transformándolos en espacios de control.

FLEXINÁMICA es la **técnica de construcción** de los módulos físicos, dinámicos, ultraportables y plegables de Metatopia, basados en la flexibilidad de todos los componentes, con carácter modular y posibilidad de ensamblar módulos de distintas escalas constituyendo conjuntos infinitamente variables; una técnica desarrollada en el proyecto europeo **METABODY**. Consiste tanto en las meras estructuras físicas conectadas a cuerpos como en sistemas incorporados en ellas de micromotores, sensores, micro-atavoces, micro-proyectores y otros sistemas que les dan agencia autónoma, distribuida y descentralizada, siguiendo una lógica de enjambres.





METATOPIA propone un formato nuevo llamado metaformance, híbrido de instalación y performance, en el cual la audiencia participa los espacios interactivos de una experiencia íntima de modificación perceptual. METATOPIA propone la noción de **Metagaming**: un concepto de plataformas interactivas multisensoriales abiertas, físicas y digitales, para espacios urbanos e interiores, que no dirige la actividad del usuario a una actividad preconcebida, cuantificable o competitiva, favoreciendo la indeterminación, la creatividad y la no competición en espacios de juego que atraviesen cualquier situación urbana o doméstica. **Metatopia** sería el espacio plural del metagaming, *no una utopía sino un espacio de juego e indeterminación que los cuerpos pueden activar en cualquier situación.*

En un futuro que podría ser el presente un ciberorganismo planetario, o hiperciborg, llamado Big Data Brother, rastrea, cuantifica y modifica cada movimiento de cada cuerpo humano y no humano y cada espacio. Hay una guerrilla difusa de agentes Metabody que apuntan a desprogramar el hiperciborg a través de movimientos no cuantificables, comportamientos indetectables, percepciones impredecibles y afectos



ilegibles, hacia una diversidad creciente de cuerpos y comportamientos, infundiendo indeterminación en el sistema. **Metatopia** es el laboratorio perceptual de los agentes Metabody, Quijotes del siglo XXI que deshacen los estratos invisibles de poder, y diseminan acciones difusas a través de todos los espacios, un laboratorio metapolítico para un potencial movimiento **Occupy 2.0** en la era del hipercontrol. Una Barraca del S. XXI.



METATOPIA se puede presentar en una gran variedad de formatos, composiciones espaciales y escalas, desde grandes intervenciones urbanas a pequeñas performances íntimas, desarrollándose cada vez en función de espacios y cuerpos específicos.

FORMATOS Y MODALIDADES

1.- PERFORMANCE A SOLO EN INTERIOR/EXTERIOR

Amorfogénesis: arquitecturas digitales interactivas y sonido electrónico espacializado generado a partir de sensores distribuidos en el cuerpo. Incluye la posibilidad de participación del público.



2.- PERFORMANCE A SOLO EN INTERIOR/EXTERIOR

Microsexos: cámaras de vigilancia en la piel y voz procesada electrónicamente que generan un cuerpo amorfo, post-anatómico de infinitos sexos. Incluye la posibilidad de encuentros 1 a 1 con el público.



3.- PERFORMANCE A SOLO EN INTERIOR/EXTERIOR

Diálogos arquitectónicos: las dos versiones mencionadas arriba pueden plantearse específicamente como diálogos con arquitecturas particulares. (abajo en Museo Nacional de la República en Brasíla, de Oscar Nimeyer).



4.- PERFORMANCE EN GRUPO EN INTERIOR/EXTERIOR

Con 4 bailarines/performers: incluye las arquitecturas digitales interactivas y sonido electrónico especializado generado a partir de sensores distribuidos en el cuerpo de Amorfogénesis. Incluye la posibilidad de participación del público.



5.- PERFORMANCE PARTICIPATIVA INTERIOR/EXTERIOR

Metaformance: instalación donde el público entra en los módulos en pequeños grupos para experiencias íntimas y prolongadas con el espacio, activando sus gestos el espacio físico y digital y el sonido electrónico. Puede incluir momentos performáticos.



6.- METAESCULTURA

Instalación interactiva con robótica, micromotores y sensores incorporados en los módulos flexinámicos, que se mueven autónomamente, como un organismo vivo que infiltra los edificios en variadas composiciones.



CRÉDITOS

Metatopia – Concepto y dirección/coordinación: Jaime del Val (Reverso, Spain)

Flexinámica – Construcción y técnicas de construcción: Cristian García y Jaime del Val (Reverso, Spain)

Microsexos – concepto, visuales y sonido: Jaime del Val (Reverso, España)

Amorfogénesis – concepto, visuales y sonido: Jaime del Val (Reverso, España)

Amorfogénesis – programación de visuales 3D: Dieter Vandoren (Países Bajos) sobre concepto de Jaime del Val (Reverso, España)

Amorfogénesis – Mayas 3D: Jia Rey Chang (TU Delft–Países Bajos) sobre concepto de Jaime del Val (Reverso, España)

Software de sonido: programación original de Gregoria García Karman, adaptaciones de Jaime del Val.

Desalineamientos – técnicas de movimiento: Jaime del Val (Reverso, España)

Desarrollo e implementación de motores incorporados, sensores y actuadores: Marije Baalman (STEIM–Países Bajos) (ingeniería de software y hardware), Nicolás Merendino (STEIM–Países Bajos) (diseño) y Jaime del Val (Reverso, España) (concepto).

Software para el control de los motores: Dieter Vandoren (dtr_lab – Países Bajos) y Alberto Caruso (STEIM–Países Bajos)

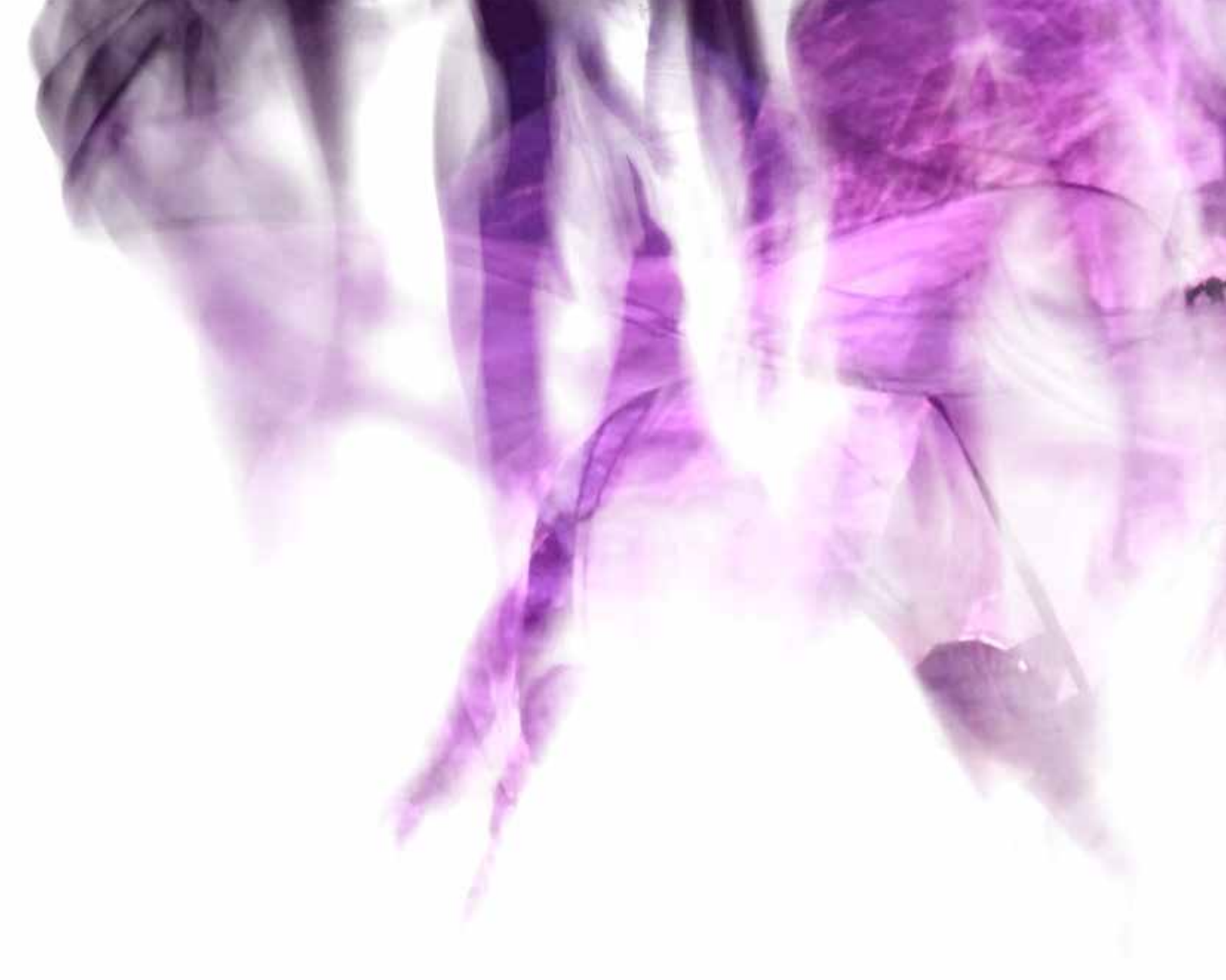
Software para el control de luces: Alberto Caruso (STEIM–Países Bajos)

Afectos Ilegibles – concepto: Jaime del Val (Reverso, España)

Afectos Ilegibles – Software para análisis de cualidades expresivas del gesto: Casa Paganini-InfoMus Research Centre, University of Genoa.

Colaboración en estrategias coreográficas y participación de audiencia: Jean Marc Matos, (K.Danse, Francia)

Cosultora de diseño: Michele Danjoux (Dap-Lab, Reino Unido)



WITH THE SUPPORT OF THE CULTURE PROGRAMME OF THE EU

	<p>GOBIERNO DE ESPAÑA</p>	<p>MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE</p>	<p>inaem INSTITUTO NACIONAL DE LAS ARTES ESCÉNICAS</p>
--	---------------------------	---	---

