

La palabra como metaformance o la performance interactiva como metalenguaje



Sol Correa

correa.sol.82@gmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performativas
Departamento de Artes Dramáticas
Universidad Nacional de las Artes (UNA).
Argentina.

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

La palabra como metaformance o la performance interactiva como metalenguaje

Resumen

A partir de conceptos propios de la Lingüística, en particular del sistema chomskiano que postula una Gramática Generativa transformacional, este ensayo indaga la problemática del cuerpo en la performance interactiva como un metalenguaje. El modelo lingüístico nos habilitará pensar una estructura de parámetros fijos y la dinámica de sus variaciones en relación con un elemento fundamental para la performance interactiva: las interfaces tecnológicas. El abordaje de estos dos campos en interrelación busca repensar la noción de cuerpo en su carácter abierto y relacional, esto es, como metacuerpo.

The word as metaformance or the interactive performance as metalanguage

Abstract

Beginning with specific linguistic concepts, particularly the Chomskyan linguistics, which postulates a Transformational-Generative Grammar, this essay investigates the body's problem in the interactive performance art like a metalanguage. This linguistic model will allow us to create a structure of fixed parameters and the dynamics of its variation in relation with a fundamental element for the interactive performance: the technology interfaces. The approach of these two items in interrelation try to rethink the notion of the body in its open and relational character, this is like a metabody.

A palavra como metaformance ou a performance interactiva como metalenguaje

Resumo

Com base em conceitos específicos da Linguística, em particular o sistema Chomskiano que postula uma Gramática Generativa Transformacional, este ensaio pesquisa a problemática do corpo na performance interativa como um metalinguagem. O modelo linguístico nos habilitará pensar uma estrutura de parâmetros fixos e a dinâmica de suas variações em relação a um elemento fundamental para a performance interativa: as interfaces tecnológicas. A abordagem desses dois campos em inter-relação procura repensar a noção de corpo em seu caráter aberto e relacional, isto é, como meta-corpo.

1. Preliminares

Chomsky toma al lenguaje como una parte del mundo natural. Algunas propiedades básicas de éste son inusuales entre los sistemas biológicos: se basa en principios simples que interactúan para formar estructuras generalmente complicadas. Sin embargo los fenómenos del lenguaje no están "sobredeterminados" por estos principios, por lo tanto no es redundante. *Rasgos inesperados entre los sistemas biológicos complejos, más parecido a lo que uno espera encontrar (por razones desconocidas) en el mundo inorgánico.*¹

De este mismo modo podríamos hablar del cuerpo en la performance interactiva: no se trata de diferenciar al hombre de la máquina, sino más bien, de pensarlos partes relacionales de la misma realidad. Lo biológico y lo virtual están obsoletos como componentes diferenciados, así como el proceso de generación del lenguaje es un proceso computacional.

Este ensayo abordará la problemática del cuerpo en la performance interactiva como un metalenguaje. Para ello, nos valdremos de conceptos propios de la Lingüística², sobre todo del sistema chomskiano que postula una Gramática Generativa transformacional acorde con el paradigma de la revolución cognitiva propio de su época. Este modelo lingüístico nos habilitará pensar una estructura de parámetros fijos y la dinámica de sus variaciones en relación con un elemento fundamental para la performance interactiva: las interfaces tecnológicas.

Tanto la lengua como la performance interactiva tienen la función de dar cuenta del cambio de paradigma en las relaciones sociales: buscan interpelar los modos de comunicación entre las personas y los elementos que forman parte de la misma realidad. Es nuestro objetivo, en el abordaje de estos dos campos en interrelación, resignificar los modos de mirar el cuerpo, la palabra y el arte.

2. Performance y metaformance

Jaime Del Val se apropia del concepto de *metaformance* de Claudia Giannetti para discutirlo y resignificarlo dentro del marco de su teoría metahumanista. Para él, el prefijo griego "meta" lleva consigo una parte fundamental del significado: "a través de" pero también "más allá de": a través del hombre, del cuerpo, de la carne, y más allá de ellos, los dispositivos tecnológicos. "Meta" se trata de estar en movimiento permanente como estrategia vital, política y estética: la metaformance como proceso de desterritorialización continua.

Critica de la definición de Giannetti la preponderancia de la interfaz, que actúa simplemente como el dispositivo de mediación entre la máquina y el sujeto, dando a entender una exterioridad separada del hombre. Para él, la metaformance es un *proceso de intervención crítica y productiva en las tecnologías relacionales metahumanas*³, proceso siempre abierto para la constitución del cuerpo relacional, en oposición al cuerpo humanista cartesiano de anatomía sensorial/perceptual.

Del Val plantea para la metaformance una excepcionalidad: la anulación de toda exterioridad. Las tecnologías actúan en y con el cuerpo, no habla de interface sino de intracuerpos en un proceso de inmanencia relacional, no hay mediación porque nada es ajeno entre sí. Estas características de la metaformance permiten establecer un nuevo concepto de obra de arte como así de sujeto creador y de espectador, que podremos analizar en el siguiente ejemplo.

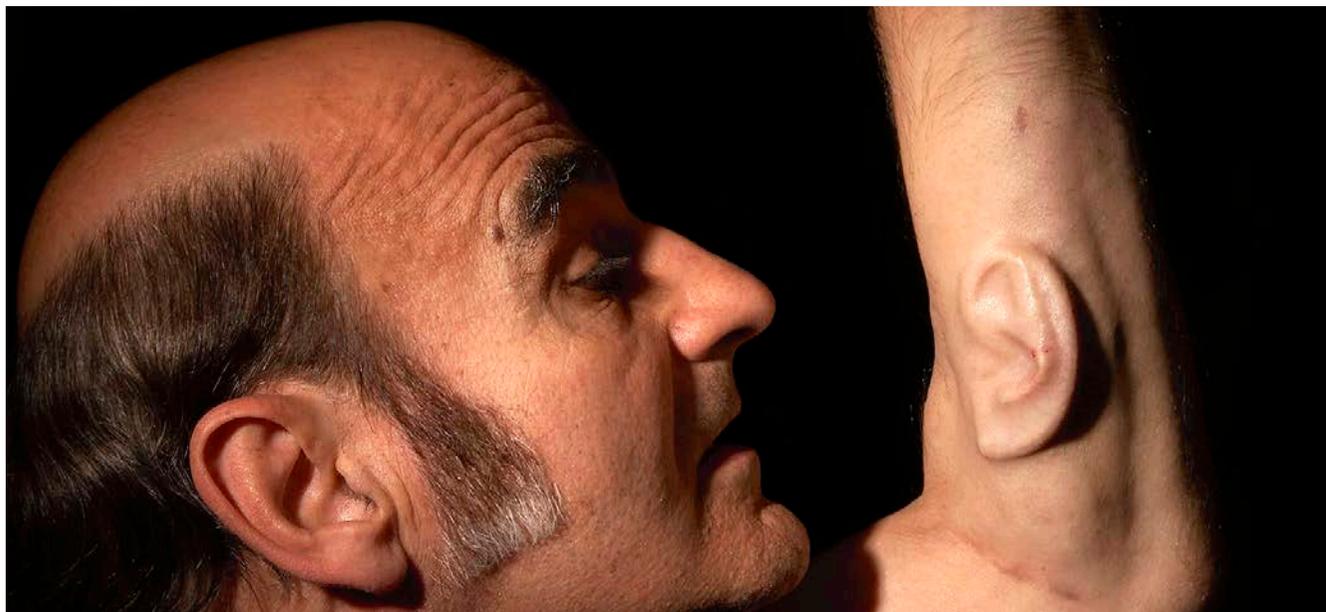
El artista Stelarc habla del cuerpo humano como un dispositivo obsoleto mientras exhibe una oreja confeccionada con células vivas implantada en su antebrazo con el fin de expandir su capacidad sensorial en la performance *Ear on arm*.

La intención de Stelarc con esta nueva anatomía era, a

través de un chip de bluetooth, con el que la oreja contaba, capturar los sonidos de su cuerpo y transmitirlos en tiempo real en internet para que todo el mundo tenga acceso a él. En sus palabras, su objetivo: *la oreja estará conectada inalámbricamente a internet, todo el mundo puede oír lo que ella oiga. Otra funcionalidad alternativa es, aparte de esta escucha remota, la idea de que la oreja sea parte de un sistema Bluetooth donde el receptor esté dentro de mi boca. Si me llamas al móvil, puedo hablarte a través de mi oído, pero escucharé tu voz dentro de mi cabeza. Si abro la boca alguien cercano a mi escuchará tu voz saliendo a través de mi, como una presencia acústica de otro cuerpo de otro lugar.*⁴

Esta acción, siguiendo a Del Val, es susceptible de ser caracterizada como metaformance. El cuerpo del performer desafía las posibilidades de su organismo en un proceso relacional e inmanente con la tecnología. El intracuerpo (chip de bluetooth) actúa como nodo mediador en el metacuerpo (performer) relacionando los elementos internos (oreja, brazo, etc.), lo que da lugar a una amorfogénesis que convierte al cuerpo en un laboratorio.

Otro punto interesante es la orientación de la percepción del espectador. Del Val reclama para la metaformance la abolición de la centralización sensorial propia de las disciplinas artísticas tradicionales, por ejemplo: el marco, la pantalla o el escenario, que reproducen el dualismo sujeto/objeto en tanto espectador/ficción.⁵ Stelarc, a través del micrófono y el chip que conforman la oreja implantada, invita al espectador a desorientar y desterritorializar la percepción. El espacio es multidimensional, lo constituye tanto un espacio virtual (internet), como intracorporal (lo percibido por la oreja implantada), que conforman un espacio metacorporal (Stelarc junto con los posibles espectadores). Esta múltiple dimensión da lugar a la metaformance. De lo que se deduce que la tradicional tríada "espectador-obra-artista" abandonan sus fronteras, siendo componentes de la misma realidad.

**// Imagen 1**

Stelarc, *Ear on arm*.

Fuente: <http://edition.cnn.com/style/article/stelarc-ear-arm-art/index.html>

Sin embargo, en este caso, la metaformance sólo fue una utopía: el cuerpo de Stelarc no ha podido soportar su tecnologización. El implante llevó al artista a una infección que necesitó sacarlo de su cuerpo. La carne rechazó el micrófono; el organismo, el chip. El espectador finalmente no tuvo la oportunidad de experimentar un cambio en la orientación de su percepción. Este desenlace nos permite hacernos algunas preguntas, ¿el cuerpo está realmente obsoleto frente a las circunstancias actuales o, al revés, la tecnología del cuerpo orgánico es todavía tiránica y en algunos casos, inaprehensible?

Acercarnos a alguna respuesta vale la pena, en este trabajo, para pensar el concepto de arte en la contemporaneidad y su diálogo con el cuerpo en la performance. No es el interés aquí ensayar una antropología.

Coincido con Arthur Danto⁶ en que las obras de arte encarnan significados, ideas estéticas, y que, para encarnarlas, el artista necesariamente tiene que partir de su experiencia y mostrarlas en algo material, lo que equivale a decir que transmite a través de formas, significados que no son más que su manera de ver el mundo. En el caso de la performance, la materia es el

propio cuerpo del artista; en la performance interactiva, un cuerpo en "intrarrelación" con sistemas computacionales y/o dispositivos tecnológicos.

Entonces, el **cuerpo**, en palabras de Del Val, está *planteado como campo de fuerzas relacionales y afectivas que operan en multiplicidad de escalas, (...) el cuerpo, como devenir relacional, excede los mismos marcos de interpretación en los que se constituye*.⁷ Por lo tanto, "encarnar" y "desencarnar" (interpretación) significados ya no forma parte de la función del arte en la performance interactiva. Me aventuro a pensar que la performance interactiva tiene como finalidad dar cuenta de un nuevo paradigma como sociedad para visitar nuestros modos de comunicación y sociabilidad entre las personas y su medio. De allí, que el arte tenga como características inherentes la autoconciencia y autorreflexión, una deriva del arte conceptual.

3. Lenguaje y metalenguaje

Si la performance interactiva busca discutir los modos de comunicación, podemos pensarla como un lenguaje, o mejor dicho, un metalenguaje: la reflexión del lenguaje sobre el lenguaje mismo. Me gustaría introducir algunos puntos sobre la teoría lingüística de Noam Chomsky ya que resultan sumamente análogos a la caracterización de la performance interactiva. Los modelos lingüísticos chomskianos⁸ son muy complejos, y no entraremos aquí en su profundización, pero sí enunciaremos algunos puntos que nos permitirán emparentar el lenguaje con la performance interactiva.

La facultad del lenguaje que el cerebro del hombre contiene lleva a cabo un **procedimiento generativo**, esto es: genera descripciones estructurales (DE), expresiones lingüísticas compuestas por propiedades semánticas y fonéticas (una palabra, por ejemplo).

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

La gramática universal (GU) es un estado inicial de esta facultad del lenguaje. Proporciona un sistema fijo de principios y una colección finita de parámetros. Las reglas particulares de una lengua se reducen a la elección de valores para estos parámetros⁹. Lo que sucede en el proceso de generación de una estructura lingüística es la **interacción** de los principios de la GU y los valores fijados en los parámetros.

Por otro lado, el lenguaje se compone de un sistema conceptual y un sistema de competencia pragmática. *Está encapsulado entre sistemas de actuación, a los que proporciona información relevante para sus funciones. Los sistemas de actuación parecen dividirse en dos tipos generales: el articulario-perceptual y el conceptual-intencional.*¹⁰ Por lo tanto, una expresión lingüística contiene instrucciones para cada uno de estos niveles. Se entiende entonces que hay dos niveles de interfaz AP y CI que dan las instrucciones al módulo del cerebro donde se encuentra la facultad del lenguaje.

Además, el lenguaje consta de dos componentes principales: un lexicón y un sistema computacional. El lexicón especifica los elementos que entran dentro del **sistema computacional** con sus propiedades idiosincrásicas. El sistema computacional utiliza estos elementos para generar derivaciones y descripciones estructurales.¹¹

Los conceptos claves que nos interesan destacar aquí son: **principios, parámetros, interacción, interfaz, sistemas de actuación**. De ello, parece constar el procedimiento de generación de una lengua según una mirada generativista. Para aclarar estos términos específicos, podríamos resumir este procedimiento del siguiente modo.

El cerebro humano consta de un módulo destinado a la facultad del lenguaje, el estadio cero de esta fa-

cultad corresponde a la Gramática Universal, ella proporciona una serie de principios comunes a todas las lenguas (p. e. la existencia de verbos conjugados), con los cuales interactúa la elección de ciertos parámetros propios de las lenguas particulares (por ejemplo, un tiempo verbal determinado, el pluscuamperfecto en español). De este modo, el hablante, limitado por los principios pero eligiendo los parámetros de ellos, genera una estructura de la lengua.

Ahora bien, el lenguaje se inscribe en un sistema de actuación para cumplir con sus funciones fundamentales, se supone diseñado para su uso: referir, preguntar, describir, etc.; para que ello se produzca entra en diálogo con dos **interfaces**: la articularia (Fonética) y la conceptual (Semántica). Las **interfaces** conectan al módulo facultad del lenguaje con el Lexicón, especie de diccionario en el que se especifican rasgos idiosincrásicos de las piezas léxicas de una determinada lengua (por ejemplo, los rasgos fónicos, sintácticos y semánticos de una palabra X). Y por último, esta interacción **interfaces/Lexicón** está regida por determinadas instrucciones que se producen en el sistema computacional del módulo de la facultad del lenguaje.

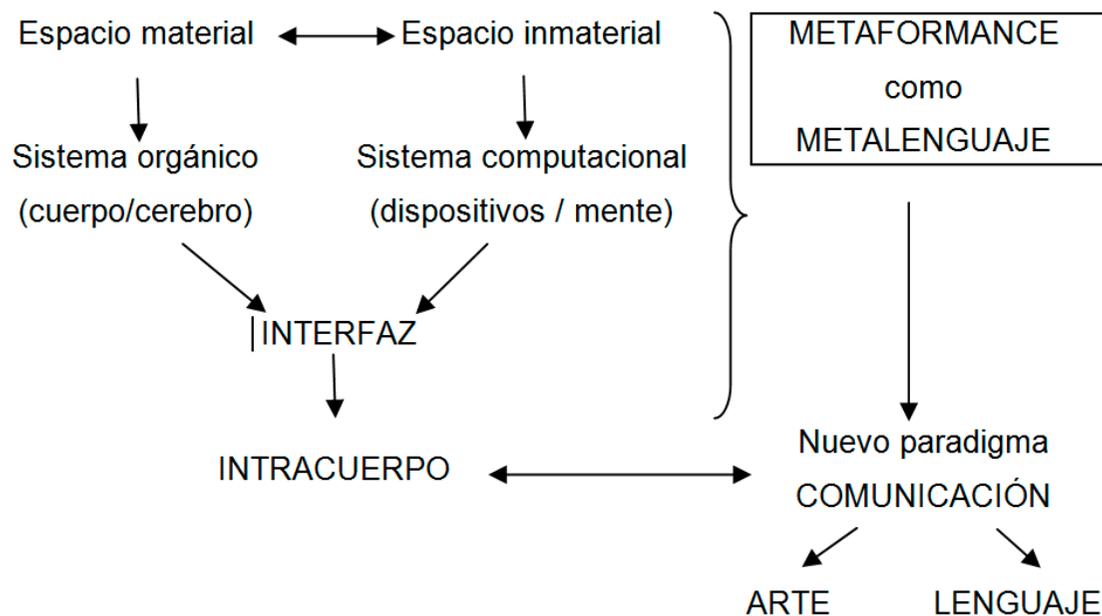
Me resulta muy significativa esta concepción del lenguaje en analogía con la performance interactiva. Veamos algunos puntos en común:

- Dan cuenta de dos **espacios** intrarrelacionados: uno material y uno inmaterial. El cerebro/mente en la lengua; el cuerpo físico y el cuerpo virtual en la performance.
- Ambos espacios interactúan a través de interfaces que, en tiempo real, traducen y transmiten la información de los sistemas implicados: computacional y orgánico. La forma fonética y la forma lógica en el lenguaje; y el software y/o dispositi-

vos tecnológicos mediadores en la performance.

- Ninguno de estos espacios y sistemas puede concebirse autónomo. Cada uno forma parte de un todo que le da sentido a las partes, conformando un nuevo concepto de estructura: se abandona lo dicotómico en pos de proyecciones y derivas nucleares. De allí, la redefinición de percepción, y del cuerpo mismo, hacia el concepto de **intracuerpos**. La lengua se caracteriza por ser atómica: una oración es la proyección máxima de un núcleo, abandonando la clásica dicotomía: sujeto + predicado. En la performance, el cuerpo positivista, individualista, pierde sentido y adopta una anatomía en proceso de transformación en tiempo real, ampliando las posibilidades de gestualidad.
- En los dos casos, la importancia se centra en el **proceso comunicativo**, más que en el resultado o producto de éste. En este sentido, tanto la estructura de la obra de arte como la estructura lingüística introducen un nuevo paradigma en su concepción. Se desanda la tradicional tríada artista-obra-recepción a raíz de la particularidad del vínculo material/ signo, como también en el lenguaje, la clásica tríada empirista: estímulo-lengua-respuesta. Hay una ruptura con el sistema secuencial tradicional.
- La retroalimentación es un componente fundamental en el funcionamiento del sistema. Una performance interactiva produce un intercambio real que transforma a todos los componentes de la misma. En el proceso de generación del lenguaje, es el sistema de actuación quien lo fundamenta, sin intercambio real (Pragmática) la lengua no puede ser generada.

Veamos en el siguiente esquema los elementos trabajados:



4. La metaformance como metalenguaje

Cobra especial interés para este trabajo mencionar la performance Q.B (2001) de Javier Sobrino.¹²

En Q.B., Javier Sobrino habla en "lenguas" mientras se proyecta sobre su cuerpo un video con textos y números constantemente en movimiento desde dos proyectores simultáneos. Todo esto dentro de un cubo de 3x3x3m. y filmado en circuito cerrado. El público accedía a la performance solamente a través de una proyección sobre una pared fuera del cubo. En un momento, otro performer (Guillermo Faivovich) filma al público durante dos minutos para luego ingresar al cubo y proyectar las miradas sobre el cuerpo de Sobrino.

"Hablar en lenguas" es una acción recurrente en este artista. Emite sonidos que forman una cadena fónica sin ningún referente signífico. A la escucha, uno podría reconocer estructuras similares a cualquier lengua particular (como hebreo o alemán), sin embargo son sólo pura intuición sonora y creativa por parte del artista. En sus palabras: *en un estado paralelo, existe un canal donde lenguas dormidas u olvidadas brotan con naturalidad y fluidez. Pasando a narrar o dar testimonio de ciertas zonas "muertas" latentes, y que pueden ser transmitidas por una vía esencialmente intuitiva.*¹³

En este procedimiento puede verse el carácter creativo del hombre en la producción del lenguaje, propio de la teoría generativista analizada anteriormente. Además "lenguas" remite a un estadio universal del lenguaje,

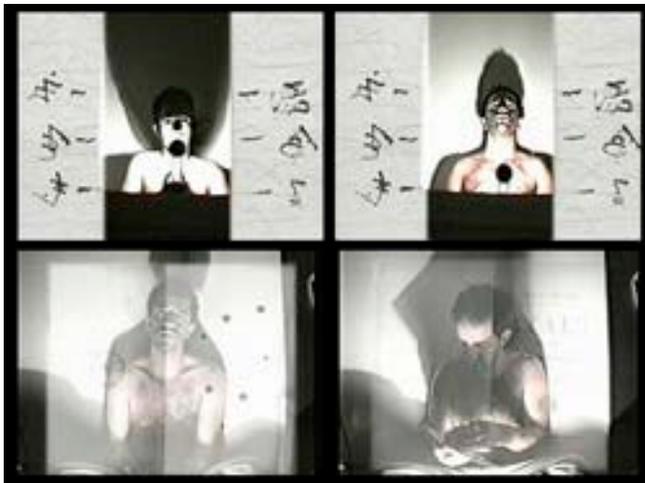
independiente de las lenguas particulares, innato en todos los seres humanos, al que aludíamos como Gramática Universal en el modelo chomskiano. Es en esa latencia de la lengua donde se encuentra su potencial como sistema y la que nos permite relacionarlo con la interactividad, en el sentido de ser ambas, fuentes para la creatividad en la inmediatez de la relación del sujeto y su entorno.

En esta performance se juega con la noción de tiempo, particularmente, de simultaneidad. En un principio, el espectador no sabe que lo que ve proyectado está siendo filmado en tiempo real (en un espacio paralelo). Luego esta simultaneidad es quebrada cuando ingresa un pasado inmediato (la filmación de los espectadores) como un presente simultáneo. Lo que produciría un desfase de la simultaneidad a partir del dispositivo de circuito cerrado.

Es característica inherente de la performance interactiva la acción en tiempo real, pero como expresa Ceriani, *esta condición no es sinónimo de rapidez, de inmediatez, sino, que se liga a la configuración de la latencia del sistema con la que éste da respuesta al proceso activo de captación y evolución de la información.*¹⁴

Nos resulta más que aclaradora la analogía con el sistema lingüístico: el sistema latente del lenguaje en el ser humano comienza un proceso activo de generación de la información ("generación" en lugar de captación y evolución) que tiene como base una red de principios, de los cuales, creativamente seleccionará sus parámetros para comunicarse mediante una lengua particular.

Son varias las performances que Javier Sobrino ha llevado a cabo en relación con el lenguaje y la noción de tiempo, entre ellas, AYL, en donde realiza un diálogo consigo mismo "en lenguas" desfasado en el tiempo. Es el registro de una conferencia performática en la que responde preguntas que él mismo ha grabado con anterioridad.



// Imagen 2 e imagen 3

Sobrino, J. Q.B.

Fuente: www.performancelogia.org

La idea de Sobrino de la lengua como un terreno de creación desde la intuición y por ello, como procedimiento liberador de estructuras del ser humano, me permite conectar con la noción de cuerpo relacional de Del Val: *El metacuerpo sería este cuerpo relacional que no podemos entender de forma extensiva, sino intensiva: (...) siempre abierta, proliferante y difusa, donde se constituye en tanto que movimiento de las fuerzas relacionales*¹⁵. Lo que, según él, le permite liberarse de la opresión y control de los sistemas políticos.

5. Conclusiones

Acercar la lengua a la performance interactiva y viceversa, nos permite pensar en la noción de cuerpo. Un cuerpo que puede ser significado pero al mismo tiempo asignificante; un cuerpo revolucionario en su tecnologización pero también en el complejo entramado de su fisiología.

Este acercamiento también nos abre la posibilidad de enriquecer los campos, de abrirlos, de expandirlos para seguir explorando las posibilidades del cuerpo como también del arte en lo intuitivo y en lo sistémico.

La relación lengua/performance nos convoca para seguir pensando en la comunicación como vehículo entre los seres humanos. Nos permite desautomatizar la mirada sobre el cuerpo, desandar los discursos humanistas y los paradigmas congelados.

Pudimos ver que, aunque a simple vista estos campos podrían ser totalmente opuestos (la emisión del lenguaje como proceso fisiológico; la performance interactiva como proceso tecnológico), entran en interrelación constante y confirman el mismo carácter abierto y relacional del metacuerpo.

La palabra es un poderoso soberano, capaz de realizar las obras más divinas, a pesar de ser el más pequeño e indivisible de los cuerpos. (Gorgias, El elogio de Helena)

Notas

1. Ver Chomsky (1993). "Un programa minimalista para la teoría lingüística", en: El programa minimalista. Madrid: Alianza, 1999, pp. 81-89.
2. Como ya ha hecho Emiliano Causa (2006) en su trabajo "Los virus en el arte. El desarrollo de la instalación Tango-virus", quien alude con "gramática generativa" al proceso de creación de la performance interactiva. Es un de los objetivos de este trabajo profundizar en ese concepto, propio de la teoría lingüística chomskiana, y apropiarnos de su sistema para reflexionar sobre nuestro objeto de estudio.
3. Del Val, J. (2011). "Metaformance Metamedia", en: Ceriani, A. (comp.) Arte del Cuerpo Digital. Nuevas Tecnologías y Estéticas Contemporáneas. Buenos Aires: Editorial de la Universidad Nacional de La Plata, 2012, p. 70.
4. Citado en: Dueñas Villamiel, J. (2012). El cuerpo máquina. Cyborgs en el arte contemporáneo. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. También están disponibles textos de Stelarc sobre sus performances en: www.stelarc.org.
5. Del Val, J. (2011). Op. Cit., p. 68.
6. Danto, A. C. (2013). Qué es el arte. Buenos Aires: Paidós.
7. Del Val, J. (2009). "Cuerpo común y guerra de los afectos. Coreografías globales y cuerpos en

serie del Afecto-capital". En: Cuadernos de Información y Comunicación, Universidad Complutense de Madrid, vol. 14, p. 123. Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC0909110121A>

8. Noam Chomsky (Filadelfia, 1928) es un lingüista, filósofo y político estadounidense que llevó a cabo la teoría de la Gramática Generativa para responder qué es lo que alguien sabe cuando conoce una lengua y cómo surge ese conocimiento en la mente del hablante. Su preocupación principal fue explicar cuáles son los mecanismos cerebrales que hacen posible que todo ser humano conozca su propia lengua. Los modelos que él ha desarrollado son: Aspectos de la teoría de la sintaxis (1957 y 1964), Teoría estándar ampliada (1981), Modelo minimalista (1993). El primer modelo surge acorde con su contexto: la revolución cognitiva, un cambio de paradigma que involucró a la Psicología, Antropología y Lingüística, dejando atrás al conductivismo de Skinner. Este pasaje se dio a partir del desarrollo de la Informática y la Inteligencia artificial y su aplicación en el estudio de las facultades mentales. Justamente la emergencia de este modelo en este contexto específico es lo que cobra relevancia para este trabajo.
9. Chomsky, N. (1993). Op. cit., p. 82.
10. Chomsky, N. (1993). Op. cit., p. 83.
11. Chomsky, N. (1993). Op. cit., p. 84.
12. Registro disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=S0zN6C8hLYM>. Javier Sobrino (1968) es un artista argentino, formado en las Artes Visuales, miembro del Grupo Fosa. Ha obtenido varias distinciones, incluyendo el premio "Germain Derbecq" otorgado por la Asociación

Argentina de Críticos de Arte en 2000 por "Hacia" performance instalada en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. En 2003 recibe el primer Premio MAMBA Fundación Telefónica Arte y Nuevas Tecnologías por URDE # 1 (CD ROM interactivo), su Tesis de graduación.

13. Sobrino, J. I. (2003). URDE. Una tesis de lenguas. Instituto Universitario Nacional de las Artes (IUNA). Seminario de Equivalencia Universitario.
14. Ceriani, A. (2009) "Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real", en: Territorio Teatral. Revista digital, nro. 4, Buenos Aires. Disponible en: http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/pdf/n4_03.pdf
15. Del Val, J. (2009). Op. cit., p. 123.

Bibliografía

- Causa, E. (2006). Los virus en el arte. El desarrollo de la instalación Tango-virus, en: Publicación Inter/activos, Ambientes, Redes. Tele actividad. Programa de Arte Interactivo II.
- Ceriani, A. (2009). Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real, en: Territorio Teatral. Revista digital, nro. 4.
- Ceriani, A. (2014). Proyecto Danza memética en cuerpos tecnologizados, en: Revista electrónica MAPA D2, nro. 1, Salvador, pp. 144-158.
- Chomsky, N. (1993). Un programa minimalista para la teoría lingüística, en: El programa minimalista. Madrid: Alianza, 1999, pp. 81-89.

- Chomsky, N. (1965). Aspectos de la teoría de la sintaxis. Madrid: Aguilar, 1970.
- Danto, A. C. (2013). Qué es el arte. Buenos Aires: Paidós.
- Del Val, J. (2009). Cuerpo común y guerra de los afectos. Coreografías globales y cuerpos en serie del Afecto-capital. En: Cuadernos de Información y Comunicación, Universidad Complutense de Madrid, vol. 14, p. 123.
- Del Val, J. (2011). Metaformance Metamedia, en: Ceriani, A. (comp.) Arte del Cuerpo Digital. Nuevas Tecnologías y Estéticas Contemporáneas. Buenos Aires: Editorial de la Universidad Nacional de La Plata, 2012.
- Dueñas Villamiel, J. (2012). El cuerpo máquina. Cyborgs en el arte contemporáneo. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid
- Giannetti, C. (1997). Metaformance - El Sujeto-Proyecto. En: Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras. Valencia.
- Disponible en: www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf
- Sobrino, J. I. (2003). URDE. Una tesis de lenguas. Instituto Universitario Nacional de las Artes (IUNA). Seminario de Equivalencia Universitario.
- Disponible en: <http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/URDE.pdf>