



Facial Poetry: La digitalización del cuerpo en la sociedad del software

Miguel Ángel Hernández
New York University
mah828@nyu.edu

Resumen: El presente trabajo estudia el proceso de digitalización del cuerpo y cómo este conlleva la aprehensión del cuerpo por el capital. Se verá cómo la digitalización, que parece un proceso inmaterial de signos, depende totalmente de objetos y sistemas concretos, palpables, materiales, que, a su vez, forman parte de los circuitos del capital. Para esto se tomarán como ejemplo la obra *Facial Poetry*, del artista venezolano Yucef Merhi, que consiste en la “traducción” del rostro en poesía por medio de un programa de reconocimiento facial. Esta servirá, asimismo, para vislumbrar una posible manera de resistir la integración del cuerpo en la circulación del capital.

Palabras Clave: Digitalización, Yucef Merhi, traducción, poesía.

Abstract: This work studies the body digitalization process and how this carries the capital apprehension of the body. We will explore how digitalization, that appears to be an immaterial process of signs, depends on objects and concrete, graspable and material systems that, at the same time, are part of the circuits of the capital. In order to achieve this, we will take as an example *Facial Poetry*, the work by Venezuelan artist Yucef Merhi, which consists in the face "translation" into poetry by means of a facial recognition program. This will help, also, to discern a possible way to resist the body integration into capital circulation.

Keywords: Digitalization, Yucef Merhi, translation, poetry.

Al entrar a la sala los visitantes se encuentran con tres *tablets* y tres pantallas de proyección. Las *tablets* cuentan con un programa de reconocimiento facial. Cuando una persona se acerca a una de las *tablets*, el programa hace una *lectura* de los gestos del espectador y los *traduce* a versos que se proyectan en las pantallas. De este modo, cuando tres personas se enfrentan a las tres *tablets* el programa *escribe* un poema, el cual irá cambiando según los gestos de los espectadores.

Uno de los adjetivos que puede caracterizar a la sociedad capitalista¹ actual es *digital*. Vivimos en lo que Lev Manovich llama la sociedad del *software*.² De la misma forma que la electricidad y las máquinas de combustión hicieron posible la Revolución Industrial, la computación (la programación, la escritura de códigos digitales e Internet) es la fuerza que mueve a la sociedad en la cultura del *software*.³ De acuerdo con Manovich, “Software is the invisible glue that ties it all together” (8). Y para Boris Groys “Today we practice our dialogue with the world primarily via the Internet” (Groys, *In the* 147). La computación e Internet se han

convertido en el marco epistemológico que media la relación con el mundo, la manera en que lo entendemos, establece relaciones y dicta pautas de acción. Ahora bien, para llegar a este punto hay que entender cómo el proceso de digitalización es una forma de capitalizar fuerza de trabajo al hacer del cuerpo un objeto digital (Yuk Hui).

Al ser de carácter eminentemente tecnológico, la sociedad del *software* tiene como uno de sus fundamentos la innovación. Y la novedad, a su vez, es una característica de lo que Franco Berardi llama *energolatrea*: adoración de la energía, puesto que la sociedad del *software* requiere un sujeto con la capacidad suficiente para ir a su velocidad. Escribe Berardi:

“In late modernity, the rhetoric of the young and the devaluation of the old becomes an essential feature of advertising. [...] [L]ate-modern advertising does not abuse old age. It denies it, claiming that every old person can be young if they will only take part in the consumerist feast” (*The Uprising* 67).

Y si la innovación es una característica de la sociedad del *software*, entonces también lo es la caducidad; de hecho, una veloz caducidad. La velocidad con que la tecnología produce innovaciones para el mercado hace que estas se mantengan poco tiempo como objetos nuevos, como concreciones de lo nuevo, de ahí que, como mencionamos, el mercado de las innovaciones interpele a un sujeto que tenga la capacidad suficiente para *intentar* correr a la misma velocidad que la tecnología.⁴

Pero la tecnología necesita un gran gasto de recursos para poder mantener el mercado de las innovaciones, lo cual la enfrenta con el agotamiento de tales recursos y con el lugar que dicho agotamiento puede tener en la configuración de relaciones en la sociedad. En este sentido, escribe Berardi: “Exhaustion has no place in Western culture, and this is a problem right now, because exhaustion needs to be understood and accepted as a new paradigm for social life” (*The Uprising* 68). Para Berardi, solo si la sociedad es capaz de separar la concepción, la percepción y la producción del futuro de lo que llama las “trampas del crecimiento y la inversión” (*The Uprising* 80) se podrá pensar este nuevo paradigma basado en el agotamiento. El énfasis en una visión basada en el agotamiento parte de reconocer que la energía es limitada⁵ (de ahí el choque con la cultura del *software*). Sin embargo, la cultura occidental ha operado sin tener en cuenta dicho límite. Como apunta Jason Moore, el surgimiento del capitalismo se da después de 1450,⁶ cuando se establece una nueva relación ser humano-naturaleza, por lo cual, para este autor, habría que buscar los orígenes de la modernidad no en el siglo XIX, en la época de las máquinas de vapor y las minas de carbón, sino en dicho quiebre ocurrido en el siglo XV.⁷ Esta nueva relación se refiere a la conquista, la posesión y el uso del territorio,⁸ que actualmente pasa por el agotamiento.

Sin embargo, para Berardi el capital ya no es territorial, ha operado una “desterritorialización” a partir de la virtualización de la realidad y el capital ahora produce signos en la sociedad del *software* (lo que llama *financialization*).⁹

Tenemos entonces dos acercamientos: uno que hace hincapié en la materialidad (Moore y Christian Parenti) (y con *materialidad* aquí me refiero al carácter palpable, físico) y otro que resalta el carácter virtual de los procesos del capital en la actualidad (Berardi). Esta dualidad, que marca la sociedad del *software*, permite hacer una lectura del gesto que opera en la obra *Facial Poetry* (2014), del artista venezolano Yucef Merhi.

La descripción con que abre este texto, que menciona las *tablets*, las pantallas para proyectar, el programa de reconocimiento facial y los gestos de los espectadores, se refiere a *Facial Poetry*. Viene a colación esta obra porque ejemplifica, no solamente la escritura de un

poema por un programa de computadora (lo cual habría que analizar en otro momento), sino, principalmente, porque ejemplifica el proceso de digitalización¹⁰: de los gestos del rostro y, por extensión, del cuerpo. Sin embargo, al enfrentar cuerpo y lenguaje, la obra establece una relación que lleva dicho proceso en una dirección distinta a la de asignar identidades.

Para que un programa pueda reconocer una imagen ésta debe ser digitalizada; es decir, debe ser reelaborada por un lenguaje que el programa pueda leer. Una vez que la imagen puede ser interpretada por el programa, el programador la repite una y otra vez hasta que el programa pueda reconocerla y clasificarla como rostro, lo que quiere decir que el programa opera por acumulación de datos: a mayor cantidad de imágenes, mejor identificación.

El cuerpo entonces es reelaborado como cuerpo de signos. El objeto digital (esto es, el objeto compuesto de datos y formalizado por metadatos, según Hui¹¹) es transferible, se puede copiar, editar, reprogramar y todo lo que puede hacerse con un documento de texto o una imagen, de modo que un cuerpo digitalizado es fácilmente capitalizable. Solo basta ver el uso del reconocimiento de rostros de plataformas como Facebook o Google, que, junto con otros datos, ayuda a determinar la publicidad o las noticias que vemos.¹²

La capitalización del cuerpo por vía digital quiere decir, asimismo, que se ha hecho abstracción de este. Y un cuerpo digital y abstracto se instala en el campo semántico de la intangibilidad, lo etéreo, la virtualidad y otras imágenes similares. El cuerpo es abstraído y queda solo en tanto productor y consumidor al mismo tiempo. Este cuerpo no posee ya nombre o historia, sino que ha pasado a ser un conjunto de datos que, a lo sumo, construyen un perfil. De esta manera, el usuario (no ya la persona) pasa a formar parte del circuito de trabajo inmaterial¹³, un trabajo que no cesa, que siempre está produciendo y del que el usuario, por lo general, no siempre es consciente.¹⁴

Sin embargo, para que todo este proceso se lleve a cabo el programa ha de estar instalado en un dispositivo. Lo digital pasa necesariamente por la fisicidad de la computadora, que es cuando la metáfora de lo intangible se topa con lo tangible, con lo material del *hardware*. El trabajo inmaterial vuelve al “trabajo físico y muscular” de la producción industrial (Berardi, *The Uprising* 86).

Tung-Hui Hu e Ingrid Burrington han mostrado que los procesos digitales, la nube e Internet en general se apoyan en toda una infraestructura que se encuentra mayormente bajo tierra y que para que la nube sea posible existen grandes almacenes y viejos búnkeres militares. Toda esta infraestructura pasa desapercibida la mayoría de las veces: “Because getting online today usually involves connecting to a wireless network, it can be easy to forget that most of the Internet is, in fact, a series of tubes” (Burrington). Pero como recuerda Hu:

“By examining the physical geography of digital networks, we can see the spaces where the old has been displaced, and where new media, such as that of the Internet, are layered, adjacent, or even intertwined with far older mediums” (2).

Esto es, lo digital pasa por el territorio, por lo tangible, tanto como la electricidad, las líneas del metro o el sistema de drenajes de una ciudad. Y al tratarse de trabajar el territorio, ya sea en una avenida transcurrida o en un desierto lejos de cualquier ciudad, el capital deja una marca al alterar la geografía. Tal es el caso de la obtención de los materiales necesarios para producir el *hardware* que soporta el *software* que luego tendrá la capacidad de convertir la escritura o el cuerpo en objetos digitales. Pensemos, por ejemplo, en la energía necesaria para mantener en buen funcionamiento los servidores en los centros de datos. Hu escribe:

“[T]he legacy of the cloud has already begun to write itself into the real environment. As one of the largest consumers of coal energy, for example, the cloud’s infrastructure was responsible for 2 percent of the world’s greenhouse gas emissions in 2008, and data centers have grown exponentially since then” (25).

Pensemos también en la extracción de minerales, particularmente de coltán, del cual se obtiene el tántalo —uno de sus componentes— en la fabricación de teléfonos inteligentes y *tablets*. Emiliano Terán Mantovani, citado por Egaña en un artículo sobre el Arco Minero del Orinoco, señala:

“[N]o existe minería sostenible o minería ecológica. [...] Ni la minería ilegal, que a veces es semi-maquinizada y usa grandes cantidades de mercurio, ni mucho menos la industrial, que se encuentra en los marcos formales[,] pero es geoméricamente más devastadora que la ilegal en intensidad y extensión. Los métodos que se utilizan para obtener[,] por ejemplo[,] un gramo de oro son terribles en los términos de remoción de la capa vegetal, del uso de químicos como el cianuro, de la contaminación de las aguas, de los impactos en comunidades, en tejidos sociales y tradiciones culturales”.

Y más adelante, de nuevo según Terán Mantovani: “[U]na economía rentista tiende a ser intensiva en capital y tecnología, y capitaliza más, en términos porcentuales, la naturaleza que el trabajo”.

Como vemos, se trata de trabajo manual, industrial, que actúa directamente sobre el territorio, con el territorio. Parenti subraya que el Estado es territorio¹⁵, y anota:

“[C]apitalism is an inherently political-geographic project with the state as its central mechanism. At the heart of capital’s process is nature, and that dynamic interplay between violence and space which is the state process. [...] The state appropriates nature for capital *directly* by force; during conquest, enclosure, and the creation of functional property rights; and *indirectly* by its development of landscape and its infrastructure” (175).

De esta manera, los dos acercamientos que mencionamos antes —uno que hace hincapié en la materialidad (Moore y Parenti) y otro que resalta el carácter virtual de los procesos del capital en la actualidad (Berardi)—, disímiles en principio, confluyen finalmente en un circuito que está en función de capitalizar fuerza de trabajo, material e inmaterial. Es aquí donde volvemos al gesto de *Facial Poetry*.

La obra de Merhi, al hacer “escritura” poética a partir del rostro por vía digital, lleva el proceso de reconocimiento facial por un camino alternativo al del reconocimiento y la asignación de identidades, con lo que plantea, si no cierto grado de resistencia, por lo menos una desviación de la norma o del sistema (social y computacional). Pero además, el gesto de la obra consiste en hacer del rostro escritura, con lo que establece la relación del cuerpo con el lenguaje por medio del poema. Al reivindicar dicha relación, *Facial Poetry* postula una idea en torno a la subjetividad y el surgimiento de la consciencia.

Respecto a este tipo de movimientos (o gestos) que hace el arte digital, Geoff Cox apunta que los lenguajes esotéricos de programación¹⁶ llevan la atención de la orden (o el comando) y el control a la expresión cultural y a formas de resistencia. Y más adelante:

“The example of poetry (think of Schwitters’s *Ursonate* or other useless examples of software art), in combining speech and action, demonstrates separation from the drudgery of instrumentalized human existence and a world driven by algorithms and instructions with predetermined outcomes” (Cox, *Speaking* 59).

Facial Poetry, entonces, desplaza la operación tradicional del programa. Lo corpóreo es abstraído, no ya en función del capital, sino en función del propio lenguaje, con lo que desplaza igualmente algo de la violencia inherente al *software*.¹⁷

Sin embargo, sería un error considerar ese gesto como definitivo. Aun cuando el programa pone a funcionar tales movimientos, fuera de su radio de acción los *data centers* y la violencia en las zonas de extracción de minerales mantienen su estatus “energólatra”, en el que el agotamiento no cabe, lo cual, por supuesto, suma violencia al *software*.

En definitiva, vemos que el cuerpo es digitalizado en la sociedad del *software*. Una vez que pasa a ser un objeto digital, es rápidamente sujetado por el capital y puesto a producir. Vemos también que el proceso de virtualización comporta un aspecto material que lo hace un gran consumidor de los recursos naturales. En este contexto, el arte digital, si bien no escapa a los procesos del capitalismo, les da un uso paralelo a algunos de sus mecanismos, con lo que los pone en evidencia.

Para Groys, “It was actually the French Revolution that turned things that were earlier used by the Church and the aristocracy into artworks, i.e., into objects that were exhibited in museums (originally the Louvre)—objects only to be looked at” (Groys, “Art, Technology”). De esta forma la Revolución francesa produjo un nuevo tipo de objeto: “defunctionalized tools”. Groys mantiene esta característica en el arte contemporáneo al señalar: “[T]oday almost everyone practices self-aestheticization, self-design” (Groys, “Art, Technology”) en Internet, con lo que la persona devendría objeto estético desinstrumentalizado. Entonces, este podría ser en definitiva el proceso que conlleva *Facial Poetry*: la objetificación estética del cuerpo por vía digital para intentar sustraerlo del capital.

Notas

¹ Para el presente trabajo, tomamos de Jason W. Moore la definición de capitalismo: “Capitalism is a way of organizing *nature as a whole* . . . a nature in which human organizations (classes, empires, markets, etc.) not only make environments, but are simultaneously made by the historical flux and flow of the web of life. In this perspective, capitalism is a world-ecology that joins the accumulation of capital, the pursuit of power, and the co-production of nature in successive historical configuration” (7).

² Para Manovich, “Software has become our interface to the world, to others, to our memory and our imagination—a universal language through which the world speaks, and a universal engine on which the world runs. What electricity and the combustion engine were to the early twentieth century, software is to the early twenty-first century” (2). Groys, por su parte, escribe: “If we want to ask questions to the world, we act as Internet users. And if we want to answer the questions that the world asks us, we act as content providers. In both cases, our dialogical behaviour is defined by the specific rules and ways in which the questions can be asked and answered within the framework of the Internet” (*In the Flow* 147).

³ Manovich dice sobre su trabajo, “*Software Society* (2003), an unrealized book proposal put together by me and Benjamin Bratton, we described the importance of software and its relative invisibility in humanities and social science research: [...] The school and the hospital, the

military base and the scientific laboratory, the airport and the city—all social, economic, and cultural systems of modern society—run on software. [...] If electricity and the combustion engine made industrial society possible, software similarly enables global information society” (7).

⁴ Sobre la velocidad y la aceleración, ver Paul Virilio y Berardi. Virilio, particularmente, ha insistido en la necesidad de pensar la velocidad y su relación con el “turbocapitalismo”.

⁵ Berardi, en *The Uprising*, afirma que “Energy is fading because of the demographic trend: mankind is growing old, as a whole, because of the prolongation of life expectancy, and because of the decreasing birth rate. [...] Energy is also fading because basic physical resources like oil are doomed to extinction or dramatic reduction. Finally, energy is fading because competition is stupid in the age of the general intellect. The general intellect is not based on juvenile impetus and male aggressivity—on fighting, winning, and appropriation. It is based on cooperation and sharing” (81).

⁶ Moore dice “The rise of capitalism after 1450 marked an epochal shift in the scale, speed, and scope of landscape transformation across the geographical expanse of early capitalism. The long seventeenth-century forest clearances of the Vistula Basin and Brazil’s Atlantic Rainforest occurred on a scale, and at a speed, between five and ten times greater than anything seen in medieval Europe. Feudal Europe had taken centuries to deforest large expanses of western and central Europe. After 1450, however, comparable deforestation occurred in decades, not centuries” (96).

⁷ Según Moore, “To locate modernity’s origins through the steam engine and the coal pit is to prioritize shutting down the steam engines and the coal pits, and their twenty-first century incarnations. To locate the origins of the modern world with the rise of capitalism after 1450 [...] is to prioritize a much different politics—one that pursues the fundamental transformation of the relations of power, knowledge, and capital that have made the modern world. Shut down a coal plant, and you can slow global warming for a day; shut down the relations that made the coal plant, and you can stop it for good (94).

⁸ Para Christian Parenti, el estado capitalista no tiene una relación con la naturaleza, sino que *es una relación con la naturaleza* (166).

⁹ En *Time*, Berardi indica que “[V]alue is time, capital is value, or accumulated time, and the banks store this accumulated time. Then, all of a sudden, something new happens in the relationship between time, work, and value, and something happens in technology. Work ceases to be the strong, muscular work of industrial production, and begins producing signs—products that are essentially semiotic”.

¹⁰ Tung-Hui Hu habla de *virtualización* y la define como “a technique for turning real things into logical objects” (10).

¹¹ Hui dice “What I call digital objects are simply objects on the Web, such as YouTube videos, Facebook profiles, Flickr images, and so forth, that are composed of data and formalized by schemes or ontologies that one can generalize as metadata. These objects pervade our everyday life online, and it is in fact very difficult for us to separate what is online and offline anymore” (380).

¹² Groyes indica que “One should not forget that the internet is owned privately. And its profit comes mostly from targeted advertisements”.

¹³ Por trabajo inmaterial entendemos, siguiendo a Maurizio Lazzarato (de donde parte también Berardi), “labor that produces the informational and cultural content of the commodity. The concept of immaterial labor refers to *two different aspects* of labor. On the one hand, as regards the “informational content” of the commodity, it refers directly to the changes taking place in workers' labor processes in big companies in the industrial and tertiary sectors, where the skills involved in direct labor are increasingly skills involving cybernetics and computer control (and horizontal and vertical communication). On the other hand, as regards the activity that produces the “cultural content” of the commodity, immaterial labor involves a series of activities that are not normally recognized as “work” — in other words, the kinds of activities involved in defining and fixing cultural and artistic standards, fashions, tastes, consumer norms, and, more strategically, public opinion” (132).

¹⁴ “By making the user equivalent to his or her usage, time-sharing yoked the user’s labor to the labor of the computer itself. In doing so, human-computer interaction initially functioned as a management technique, as a way to fashion an efficient worker capable of flexibly managing time. (It is no coincidence that multitasking, a concept that originally came out of time-sharing, now refers to this kind of flexible work.) This new kind of worker resulted from a broader economic shift away from factory-based work and toward immaterial labor, in which “workers are expected to become ‘active subjects’ in the coordination of the various functions of production, instead of being subjected to it as simple command” (Lazzarato). This type of economy most fully manifests itself through a cybernetic model of control, in which user and computer jointly make decisions in real time. Thus, scientist Licklider explains, the user would be asked to “fill in the gaps . . . when the computer has no mode or routine,” and similarly, the computer would perform “clerical operations that fill the intervals between decisions” (Hu 47).

¹⁵ Ver Parenti 172.

¹⁶ “An esoteric programming language, or *esolang*, is a computer programming language designed to experiment with weird ideas, to be hard to program in, or as a joke, rather than for practical use” (“Esoteric programming language”. *Esolangs*. 15 de octubre de 2017 <https://esolangs.org/wiki/Esoteric_programming_language>

¹⁷ Cox afirma, “There is something inherently violent in the capacity of language to represent a thing, what [Žižek] calls ‘its essencing ability’, equivalent to its symbolic death. As it stands in for something, ‘it dismembers the thing, destroying its organic unity’, and forces the thing into a field of meaning that is outside of itself. This also happens at the level of software, and perhaps

in a more overt manner, as programming languages extend natural languages through their protocological address to humans and machines. With program code, it not only symbolizes but enacts violence on the thing: it *executes* it”.

Obras citadas

Berardi, Franco. *The Uprising. On Poetry and Finance*. Semiotext(e), 2012.

_____. “Time, Acceleration, and Violence”, en *e-flux* 27 (septiembre 2011). 15 de octubre de 2017 <<http://www.e-flux.com/journal/27/67999/time-acceleration-and-violence/>>

Burrington, Ingrid. *Networks of New York. An Illustrated Guide to Urban Internet Infrastructure*. Melville House Publishing, 2016.

Cox, Geoff. *Speaking Code. Coding as Aesthetic and Political Expression*. MIT Press, 2013.

_____. “Critique of Software Violence”. *Concreta* 5 (primavera 2015). 15 de octubre de 2017 <<http://www.editorialconcreta.org/Critique-of-Software-Violence-212>>

Egaña, Carlos. “El Arco Minero del Orinoco: ambiente, rentismo y violencia al sur de Venezuela”. *Prodavinci* (23 de agosto de 2016). 15 de octubre de 2017 <<http://prodavinci.com/2016/08/23/actualidad/el-arco-minero-del-orinoco-ambiente-rentismo-y-violencia-al-sur-de-venezuela-por-carlos-egana/>>

Groys, Boris. *In the Flow*, Verso, 2016.

_____. “Art, Technology, and Humanism”. *e-flux* 82 (mayo 2017). 15 de octubre de 2017 <<http://www.e-flux.com/journal/82/127763/art-technology-and-humanism/>>

_____. “The Truth of Art”. *e-flux* 71 (marzo 2016). 15 de octubre de 2017 <http://www.e-flux.com/journal/71/60513/the-truth-of-art/#_ftn1>

Hu, Tung-Hui. *A Prehistory of the Cloud*. MIT Press, 2015.

Hui, Yuk. *On the Existence of Digital Objects*. University of Minnesota Press, 2016.

_____. “What is a Digital Object”. *Metaphilosophy* Vol. 43. 4 (julio 2012): 380-395.

Lazzarato, Maurizio. “Immaterial Labor”. *Radical Thought in Italy. A Potential Politics*. Ed. Paolo Virno y Michael Hardy. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.

Manovich, Lev. *Software Takes Command*. Bloomsbury, 2013.

Moore, Jason. "The Rise of Cheap Nature". *Anthropocene or Capitalocene? Nature, History, and the Crisis of Capitalism*. Ed. Jason W. Moore. PM Press, 2016.

Parenti, Christian. "Environment-Making in the Capitalocene. Political Ecology of the State". *Anthropocene or Capitalocene? Nature, History, and the Crisis of Capitalism*. Ed. Jason W. Moore. PM Press, 2016.

Tanz, Jason. "The End of Code". *Wired* (17 de mayo de 2016). 15 de octubre de 2017
<<https://www.wired.com/2016/05/the-end-of-code/>>

Virilio, Paul. *The Administration of Fear*. Semiotext(e), 2012.