

# Cuerpo, territorio y performance en red

Citlali HERNÁNDEZ SÁNCHEZ

Doctoranda en la Universitat Oberta de Catalunya  
[citlali.hs@gmail.com](mailto:citlali.hs@gmail.com)

NOTA BIOGRÁFICA: Diseñadora industrial y artista mexicana, graduada de la Universidad Nacional Autónoma de México, y del Máster Universitario de Artes Digitales de la Universitat Pompeu Fabra. Su trabajo aborda la relación entre cuerpo, tecnología, performance y artes digitales. Actualmente es doctoranda en la Universitat Oberta de Catalunya, es docente en diversas universidades y forma parte del colectivo artístico Axolot.cat.

## Resumen

Este trabajo pone en relación dos piezas artísticas de performance en red (*networked performance*) con una aproximación que concibe internet como territorio y tecnología incierta. A partir de un marco teórico basado en los estudios del cuerpo y en debates sobre espacialidad y territorialidad, se configuró un modelo de análisis que concibe internet como un ensamblaje, como un continuo y como un territorio que genera experiencias complejas. Se propone que las fronteras del territorio digital se configuran a partir de las tensiones entre las experiencias y acciones de los usuarios, las dinámicas de las plataformas gestionadas por empresas o instituciones y las características propias de las tecnologías en red. A diferencia de la concepción de internet como un espacio abstracto e inmaterial, este trabajo sostiene que lo que se experimenta en el territorio digital no es simplemente una extensión metafórica de la realidad, sino un proceso en el que interactúan los cuerpos y las infraestructuras que caracterizan la red. Desde una perspectiva artística e interdisciplinaria, consideramos que esta aproximación puede ampliar las herramientas conceptuales y analíticas para comprender los procesos mediante los cuales los cuerpos y las subjetividades se configuran y transforman en el contexto de la cultura digital.

**Palabras clave:** cuerpo, corporalidad, internet, espacio, territorio, incertidumbre, performance, cultura digital

Citlali HERNÁNDEZ SÁNCHEZ

# Cuerpo, territorio y performance en red

## Introducción

El uso generalizado de los ordenadores e internet produjo un cambio de paradigma tecnológico en los años noventa. Se implementó la condición digital de la información, lo cual significó una ampliación de los medios de comunicación, que abrió la posibilidad de publicar en espacios digitales propios y de manera inmediata. Desde entonces internet ha permitido la distribución personal y personalizada de la información en grandes cantidades y velocidades, producida y transferida por múltiples usuarios, en todas direcciones. Estas condiciones definieron en su momento la web 2.0, una etapa en la evolución de internet, concebida para que las personas conectadas «creen y compartan ideas e información» (Sibilia, 2008: 17).

Como consecuencia de este cambio de paradigma, se inicia la producción de un imaginario colectivo sobre internet, entendido este como «nuevo espacio social» (Echeverría, 2003: 15). Con la vida en las pantallas y la cibercultura comienzan también a configurarse nuevos imaginarios en torno a la identidad, y con ello distintos modos de presentar o representar de manera individual o colectiva a los cuerpos conectados. La red se constituye como ambiente mediado, como lugar social en donde la comunicación «define espacios para que personas con ideas o intereses afines se reúnan y conversen»<sup>1</sup> (Dixon, 2007: 463).

Diversas prácticas artísticas —dentro del campo de las artes electrónicas y digitales, así como de la performance—, han explorado estas transformaciones tecnológicas y sociales, y han encontrado «un nuevo panorama para la representación y la creación en torno a lo corporal y lo identitario» (Baigorri, 2021: 17) En estas prácticas es común encontrar una percepción de internet como espacio inmaterial, separado, en contraste con las propiedades del entorno físico, y cuya naturaleza resulta difícil de entender en su totalidad. Si bien en este trabajo se considera que, con estas características, internet

---

1. Extracto de texto con traducción de la autora. «It is in this crucial sense that cyberspatial communication and performance on the web defines spaces for people with like minds or interests to congregate and converse.»

puede abrir un panorama amplio para configurar otras formas de identidad y corporalidad, también considera que una abstracción del espacio digital puede generar una distancia significativa respecto a cómo las estructuras tecnológicas, económicas y políticas dan forma a la red y al modo de experimentar el mundo.

A partir de la revisión teórica que articula conceptos como territorio, incertidumbre y experiencia corporal, en este trabajo se construyó una guía de análisis conceptual aplicada a dos obras artísticas de performance en red (*networked performance*). En contraste con la definición de *espacio* —entendido como «la extensión que sostiene toda la materia existente» (Real Academia Española, 2024)—, o como espacio abstracto e inmaterial, el trabajo propone concebir internet como territorio: un soporte complejo para intercambios e interacciones, cuyas fronteras no están determinadas únicamente por elementos físicos, sino también por aspectos sociales, políticos y culturales. Por otro lado, entenderemos la incertidumbre a partir de lo que podemos entender como real, cuando se ponen en tensión tres aspectos: la experiencia corporal, las instituciones tecnológicas y las tecnologías que posibilitan interacciones sociales en red.

Este texto amplía la comunicación oral presentada en el marco del Simposio Internacional de la revista *Estudis Escènics* 2024, del Institut del Teatre de Barcelona, titulado «Artes en vivo y tecnologías inciertas». En dicha presentación, se entrelazaron conceptos provenientes de la antropología del cuerpo con nociones de internet como espacio y territorio desde una perspectiva artística, a través de piezas con formatos híbridos que combinan lenguajes de la performance, las artes escénicas y el arte en red. Parte fundamental de esta propuesta es la experiencia personal como artista, que explora en trabajos previos las hibridaciones de la performance *online/offline* y utiliza el cuerpo como medio principal de investigación.

En este marco, este trabajo incluye un análisis de una pieza artística de autoría propia y otra de una artista de referencia, ambas centradas en aspectos sobre la identidad en red, mediante experimentaciones en entornos digitales en línea y en tiempo real. Guiados por el marco teórico y analítico antes mencionado, consideramos que estas reflexiones pueden aportar herramientas para análisis que busquen comprender de forma crítica las formas en que se configuran los cuerpos y las subjetividades en la era de la cultura digital, desde una perspectiva artística e interdisciplinaria.

### **Apuntes sobre cuerpo y performatividad en red**

«Nuestra identidad es fruto de nuestras experiencias en el mundo» (Muros, 2011); es por ello que el tema del cuerpo ha sido examinado y debatido mediante diferentes aproximaciones teóricas y artísticas a lo largo del tiempo. Si bien no existe una única manera o teoría para estudiarlo, «hay una gran riqueza de respuestas a la existencia encarnada de los sujetos» (Muñiz, 2015: 9).

A partir de la década de los noventa, se consolida lo que hoy se conoce como el «giro corporal» en las ciencias sociales, que intenta aludir a las

investigaciones «que se ocupan de la experiencia corporal y situada de todo organismo vivo» (Csordas, 1999, citado en Castro, 2011: 2). Este giro aboga por un entendimiento del cuerpo no solo como objeto físico o biológico de estudio, sino herramienta y sujeto de conocimiento donde, además, se inscriben significados culturales, sociales y políticos.

Dentro de este marco, es común encontrar reflexiones sobre la noción de «construcción» del cuerpo, de la identidad y del sujeto. En contraposición, la filósofa Judith Butler propone entender el proceso de devenir cuerpos en términos de materia y performatividad. En lugar de concebir el cuerpo como producto o construcción cultural, Butler lo entiende como un proceso continuo de materialización, de repetición de prácticas normativas. En diálogo con esta perspectiva, la antropóloga Elsa Muñiz señala que dicho proceso no es neutro, pues «intervienen las relaciones sexuales y de género, así como las de raza, etnia, clase y edad; intervienen también diversos discursos, prácticas e instituciones» (Muñiz, 2010: 38).

Retomando reflexiones foucaultianas sobre la sujeción y el poder, Butler introduce el concepto de performatividad para explicar el proceso de subjetivación: la repetición constante de discursos, normas sociales y culturales que asignan significados específicos a los cuerpos. Con ello, hace evidente que los cuerpos y el género están marcados tanto por dinámicas de poder, como por normas discursivas que además determinan qué cuerpos son o no válidos de acuerdo con un determinado contexto social.

Esta visión sobre la constitución de los cuerpos y sus significados ha ido dialogando con los debates establecidos en el marco de la fenomenología, donde el cuerpo es comprendido como una experiencia vivida, y encarnada. El cuerpo no es solo efecto de normas, sino también lugar de percepción, agencia, afecto, «un nudo de significaciones vivientes» (Ponty, M., 1993, citado en Muñiz, 2010: 28). En esa línea, también resulta de interés la propuesta de la etnógrafo y antropóloga neerlandesa Annemarie Mol (2003), quien desde la antropología médica propone debatir cómo las realidades son producidas a través de prácticas y perspectivas múltiples, y mediante interacciones específicas entre personas, objetos y conceptos. Argumenta que las prácticas médicas, por ejemplo, no solo describen la noción de patología, sino que la constituyen.

Tanto en el trabajo de Mol como de Butler es posible hacer una aproximación crítica a que las realidades corporales no son estáticas, ni universales, sino que emergen de contextos específicos a través de relaciones materiales, discursivas y de poder. Enlazamos estas reflexiones con el pensamiento de Donna Haraway quien desde una perspectiva posthumanista, aboga por un conocimiento diverso que pueda romper con la objetividad tradicional de la ciencia. En sintonía con la autora al cuestionar la validación hegemónica del conocimiento, proponemos pensar que todo conocimiento proviene de un cuerpo particular, en un contexto histórico, cultural y social determinado. Así, pues, nos preguntamos: ¿Cómo se materializan los cuerpos en sus vínculos e interacciones con aquello que nombramos «internet»?

Para extender estas líneas de pensamiento hacia el contexto de la cultura digital y las prácticas artísticas en red, se consideraron tres aspectos

significativos de las aportaciones del giro corporal y la extensa genealogía de debates sobre el cuerpo, con la finalidad de ofrecer un enfoque específico a este trabajo.

En primer lugar, que los procesos de subjetivación están directamente relacionados con el carácter activo y performativo de la praxis corporal. Por lo tanto, el conjunto de prácticas, imaginarios, comportamientos, perspectivas y actitudes compartidas surgidas en el espacio digital de internet, hacen parte de las experiencias de los cuerpos y con ello, de la producción de múltiples realidades, y de procesos de materialización de las subjetividades.

En segundo lugar, «la necesidad de incluir el conocimiento producido por las propias experiencias corporales del investigador en el proceso de investigación» (Castro, 2011: 4). Así pues, una de las guías más importantes del proceso de investigación y análisis de este trabajo se basa en las experiencias personales como artista de performance en red.

En tercer lugar, la necesidad de establecer lazos multidireccionales entre diferentes campos de conocimiento para establecer una teoría del cuerpo con metodologías y perspectivas de análisis inter-, multi- o transdisciplinares. Este trabajo se sitúa dentro del ámbito artístico que hibrida formatos y metodologías provenientes del arte electrónico, las artes digitales y la performance. Pero presenta también un fuerte interés por trasladar las metodologías y conceptos de los estudios del cuerpo, y por los procesos de investigación artística, por lo que centra la experiencia corporal como marco de pensamiento interdisciplinar.

Considerando lo anterior mencionado, resulta crucial reconocer que la performatividad no se limita al cuerpo físico en el espacio físico, sino que se expande y se reconfigura en aquello que sucede en línea. Las múltiples plataformas de comunicación, redes sociales e interfaces se convierten entonces en espacios donde los cuerpos actúan, son vistos y adquieren sentido. En sintonía con Butler, podemos entender que las subjetividades se constituyen a través de repeticiones en estos entornos, marcadas por características específicas de lo que da forma a internet, entre ellas, normas, tecnologías y relaciones de poder específicas. En este sentido aquello *online* afecta, provee de símbolos y modos de estar: un territorio donde las corporalidades transitan, se visibilizan, se regulan, se desbordan y se fragmentan en la característica ubicuidad de la red.

### **Del ciberespacio al territorio**

El imaginario sobre internet ha dado lugar a diversos debates y uno de los conceptos que emergió rápidamente fue el de «espacio», una noción que pretendía describir aquello que puede suceder en la red. Una de las primeras descripciones en términos espaciales proviene, como consecuencia, del campo de estudio de la cibernética, que a partir de los años cincuenta, en términos generales atiende a los procesos de retroalimentación estrechamente vinculados a la teoría del control y la teoría de sistemas. Recuperando la base conceptual de este campo, el término *cyberspace* o *ciberespacio* fue utilizado por primera vez por el escritor de ciencia ficción William Gibson en sus

novelas *Burning Chrome* (1981) y *Neuromancer* (1984). En la última, hacía referencia de manera cambiante y ambigua a un entorno con características distintas a las del espacio «real». La obra describe un escenario distópico, «visiones de hegemonía corporativa y decadencia urbana, de implantes neuronales, de una vida en la paranoia y el dolor» (Benedikt, 1992: 1). A su vez, presta atención a «las implicaciones socioeconómicas de este espacio y su contexto postindustrial» (Tomas, 1992: 32). A día de hoy el uso de este término sigue vigente y hace referencia a internet de manera popular como lugar de comunicación e interacción social.

Por otro lado, mediante un enfoque guiado por las artes vivas que se relacionan con internet, el artista interdisciplinar Steve Dixon lo rechaza como espacio en términos físicos. Argumenta que, al comunicarnos, la sensación de estar en otro lugar o a distancia es mental y metafórica, ya que todo sucede en la pantalla enfrente de nosotros, sea cual sea el lugar en el que nos encontramos en ese momento. Al mismo tiempo, reconoce que entender lo que sucede en línea en términos espaciales puede ser útil para referirse a ciertas situaciones sociales. Para él, lo que distingue a internet de otros medios es su capacidad de permitir encuentros y congregaciones colectivas, y que por tanto permite la creación de comunidades de diversos tipos.

Si bien para Dixon la metáfora del espacio resulta útil para poder nombrar aquello que permite una congregación social, proponemos añadir que también permite asignar un lugar simbólico a la experiencia, ya sea individual o colectiva, del cuerpo cuando está conectado. Aunque estas experiencias no suceden en un lugar físico único, sabemos que se configuran mediante infraestructuras diversas, como pantallas, aplicaciones, webs, cajas de texto, interfaces y protocolos complejos de intercambio de datos. Estas herramientas permiten que se genere una comunicación sincrónica y, aunque es dispersa, crea un sentido compartido de presencia y lugar.

Desde una perspectiva corporal, y a través del pensamiento de Butler o Mol, podemos proponer que los cuerpos y los espacios digitales se constituyen mutuamente en un proceso continuo de interacción. Consideraremos entonces que lo que se experimenta en el espacio digital no es simplemente una extensión metafórica de la realidad, sino un proceso en el que los cuerpos y las infraestructuras que caracterizan la red interactúan. En esta línea, las reflexiones de David Tomas en torno al ciberespacio y en relación con el historiador Michel Serres, sugieren que un individuo se constituye por la intersección de diferentes espacios y por tanto, su existencia no puede ser considerada únicamente en un espacio homogéneo y unificado. Al mismo tiempo, ofrece un entendimiento del ciberespacio como un «entorno de trabajo postindustrial basado en una nueva interfaz de comunicaciones cableada que proporciona un acceso sensorial directo y total a un mundo paralelo de espacios de trabajo potenciales»<sup>2</sup> (Tomas, 1992: 35).

2. Traducción de la autora. “[...] cyberspace is a postindustrial work environment predicated on a new hardwired communications interface that provides a direct and total sensorial access to a parallel world of potential work spaces.”

Este planteamiento nos lleva a considerar que el espacio digital no es un entorno abstracto sino un lugar conformado por diversos espacios que se habitan, se practican, se experimentan. Al hacerlo, no solo se constituyen los cuerpos sino también la propia espacialidad.

Autores como Michael Benedikt y Javier Echeverría han explorado también la metáfora espacial de internet. El primero lo describe como algo esquivo y futuro, aún por terminar de configurarse, pero también lo considera como un universo paralelo que fragmenta y modifica la forma de habitar el mundo. Un universo creado y sostenido por los ordenadores y las redes de comunicación. Se pregunta qué tipo de operaciones definen el espacio, y qué tipo de fenómenos lo caracterizan. Por otro lado, Echevarría introduce el concepto de «tercer entorno», que diferencia de la naturaleza y la ciudad para situarlo en un espacio electrónico. Argumenta que posee una estructura espaciotemporal muy distinta a la de los otros dos entornos, por ser distal, reticular, representacional, digital, etc. Sostiene que las interacciones sociales mediadas por tecnologías modifican la experiencia corporal, transformando el encuentro sujeto-sujeto en sujeto-cosa. Ambos autores coinciden en concebir internet como un ámbito para lo social y lo diferencian de la realidad física.

Para vincular estas aproximaciones al concepto de territorio, resulta importante establecer una distinción entre *espacio* y *territorio*, una diferenciación que, como señala el geógrafo Horacio Capel, ha sido central en la geografía cuantitativa desde los años 60. Según esta perspectiva, el espacio se asocia a una noción más abstracta, un contenedor en el que se sitúan objetos físicos o humanos, pero que también puede verse afectado por la disposición de estos mismos. El territorio, en contraste, adquiere significados más sociales. En las ciencias físicas y naturales, se define como el medio físico donde los organismos vivos habitan e interactúan. En la geografía, se asocia con el ecosistema, y en la sociología, se relaciona con la ecología humana. Para la geografía política y las ciencias políticas el término está vinculado a relaciones de poder que determinan lo que sucede dentro y fuera de él, y con ello procesos de inclusión y exclusión. Menciona también que, a partir de la globalización, el interés por la relación entre lo local y global también ha afectado al concepto, y ha abierto debates sobre la idea de lugares en red.

Observamos que en todas estas disciplinas y definiciones, el territorio es entendido como un soporte complejo para intercambios e interacciones, cuyas fronteras no solo determinan elementos físicos, sino también aspectos sociales, políticos y culturales. Proponemos entonces construir un prisma que nos permita observar internet como un territorio habitable y practicable. Con ello podemos cuestionar sus límites, formas de habitabilidad y los discursos que lo atraviesan. Más allá de una visión abstracta, planteamos la red como un ensamblaje, como un continuo y como un territorio que genera experiencias tangibles.

Consideramos las reflexiones de Manuel Lechón y Elia Ramos, quienes en el artículo «¿Es Internet un territorio? Una aproximación a partir de la investigación del hacktivismo en México» (2020) se preguntan si internet puede ser considerado un territorio en términos de habitabilidad y, por tanto, de las experiencias individuales y colectivas. En sintonía con este ángulo,

podemos abordar aquello que sucede *online* como negociaciones que existen entre los cuerpos, las tecnologías digitales, los intereses colectivos y los intereses tecnológicos de quienes participan en este territorio.

Apuntaremos en este trabajo hacia una investigación interdisciplinaria que permita aplicar estas ideas al campo de la performance artística en red y cómo a partir de estas prácticas surgen cuestionamientos sobre las interacciones de los cuerpos que habitan Internet.

### Tres pistas para pensar la incertidumbre

Sin adentrarnos demasiado en lo complejo que puede ser definir la incertidumbre, abordaremos este concepto desde la óptica interdisciplinaria del economista David Dequech. En su artículo «Uncertainty: individuals, institutions and technology» (2004), sostiene que en los debates en torno a la incertidumbre en la literatura económica existe un estrecho vínculo entre ontología y epistemología. Para él, comprender una ontología del mundo social implica atender la incertidumbre desde tres aspectos: 1) los individuos y sus habilidades para pensar y conocer el mundo, 2) las instituciones que hacen parte de la producción de conocimiento y 3) la tecnología, que históricamente ha provocado transformaciones sociales significativas.

Si ponemos en relación estos tres elementos con la perspectiva de los estudios del cuerpo antes mencionada y consideramos internet como territorio que moldea nuestras interacciones sociales, podemos replantear la incertidumbre desde una óptica situada en lo digital. Así, podríamos considerar tres dimensiones más específicas: 1) la experiencia corporal en contextos digitales, 2) las empresas y organizaciones que participan en el diseño de políticas de uso y formas de habitar internet y 3) las diversas tecnologías, infraestructuras e interfaces que hacen posible estar presente en la red.

Estas tres dimensiones integran la guía de análisis que utilizaremos para examinar obras artísticas de performance. Consideramos que pueden funcionar como pistas analíticas para abordar las tensiones entre cuerpo, tecnología e instituciones, y abrir, a partir de allí, espacios de reflexión sobre la identidad, tecnología y corporalidad en contextos digitales.

### Posibilidades en el ensamblaje: territorio, tecnología e incertidumbre

Articulando la guía analítica anterior, proponemos considerar una serie de aspectos que nos permiten pensar internet como un territorio y una tecnología marcada por la incertidumbre.

- En la incertidumbre del espacio y el cuerpo en el territorio digital de internet se constituyen dinámicas de comportamiento social que, al convertirse en referencia y repetirse, terminan por performativizar prácticas corporales específicas de la red.
- La experiencia corporal frente a la incertidumbre, en el conocimiento o desconocimiento de lo que conforma internet, determina una producción específica de realidad individual y colectiva.

- La percepción sobre las materialidades y la ubicación de lo que conforma el espacio digital de internet es diversa y se le relaciona con aspectos abstractos y metafóricos. ¿Qué materialidad conforma internet? ¿En dónde está internet?
- Entender internet como territorio significa extender la noción de espacialidad a las interacciones sociales que delimitan también límites y fronteras. Estas, a su vez, en relación con las materialidades de internet pueden percibirse como difusas y abstractas. Proponemos entender que estas no están conformadas únicamente por aspectos físicos (tecnologías, infraestructuras e interfaces) sino por los comportamientos de sus usuarios y las políticas que regulan su uso. ¿En dónde comienzan y terminan los espacios digitales de internet? ¿Qué determina los límites?
- La noción de realidad, en las interacciones sociales que suceden en plataformas digitales *online*, puede concebirse como distinta o aislada de lo que sucede en el entorno físico.
- La construcción de identidad personal y colectiva se apoya en la separación de la materialidad física del cuerpo y de su presencia *online*. El «yo virtual» abre posibilidades de crear identidades separadas de las que se experimentan en las interacciones sociales físicas y cotidianas.
- Internet puede entenderse como ensamblaje de tecnologías que están en constante transformación y cuyas características técnicas no son siempre accesibles y por tanto no conocidas en su totalidad por sus usuarios.
- En el territorio digital de internet, existe una constante negociación de aspectos de privacidad, confianza, influencia, conocimiento y entretenimiento a partir de las políticas de uso en las plataformas guiada por intereses económicos.
- La moderación de contenidos en las redes sociales populares regula la percepción de lo que es real y que por tanto construye un tipo de realidad.
- Toda experiencia corporal que sucede en el territorio digital de internet es susceptible de convertirse en una fuente de datos, un recurso de interés para las grandes empresas que dominan la economía digital. Datos biométricos, patrones de comportamiento social, formas de gestionar el tiempo, ubicación geográfica y aspectos tanto íntimos como públicos forman parte del negocio del Big Data.

Utilizaremos estas reflexiones como referencias para analizar y describir a continuación dos piezas de performance que tienen lugar en internet y exploran estos aspectos.

### **Prácticas artísticas en el territorio digital de internet**

Desde los inicios de la denominada web 2.0, internet se ha ido transformando en un medio diseñado para exponer y consumir. En este contexto, resulta pertinente investigar cómo, a través de los propios lenguajes y

experimentaciones de las prácticas artísticas que se relacionan de manera cercana con las tecnologías digitales, surgen cuestionamientos sobre nuestra conexión permanente, sobre lo público y lo privado, lo real y lo virtual. Frente al panorama actual, nos alineamos con lo que otras investigadoras de arte digital señalan, pues vemos necesario «valorar el desafío de desarrollo de dichas prácticas identitarias en línea que implementan nuevos procesos de creación en entornos controlados tan cambiantes como es la red» (Díaz, 2024: 66).

Las siguientes piezas ofrecen puntos de vista que emergen de la experimentación a través del cuerpo y su interacción tecnomediada en plataformas en línea. Veremos cómo la experiencia corporal, las instituciones que median nuestras comunicaciones y las propias características de las tecnologías devienen, en conjunto, en una ontología social (en términos de Dequech), en la que internet se manifiesta como territorio y tecnología incierta, a la vez que como un agente constitutivo de los cuerpos, las subjetividades y lo social.

### *Cuerpos alfanuméricos: ¿Quién es Annie?*

La artista neerlandesa Annie Abrahams es considerada pionera en explorar la performance en internet y la experimentación de escritura colectiva en línea. La artista describe su propio trabajo como «una estética de la confianza y la atención» (Abrahams, s.f.) y en donde es posible encontrar cuestiones en torno al significado de *ser humano* y de su comportamiento en las circunstancias de la red. A día de hoy, recurre al término *networked performance* para referirse a aquellas piezas en las que su presencia es mediada por una plataforma de comunicación en línea y que requiere de una relación e interacción con el público que se encuentra del otro lado de la pantalla. Las interacciones pueden suceder a partir de escribir en un sistema de chat y en donde Abrahams puede modificar su comportamiento a partir de ello. En otras ocasiones, las performances suceden a modo de sesiones de videollamadas colectivas en las que todo el grupo participa activando la cámara y el micrófono, y en donde se establecen algunas consignas para la interacción en grupo.

En *I only have my name*, una de las primeras piezas en las que la artista exploraba estas posibilidades, la interacción sucedía únicamente a través de una caja de texto utilizando el sistema de chat IRC (Internet Relay Chat), en un servidor llamado Newnet.telia.NO y en un canal llamado #pointproject. Tanto Abrahams como las participantes se enfrentaban a una interfaz gráfica sin las posibilidades de compartir el vídeo capturado por una webcam o micrófono conectados al ordenador. La interacción sólo sucedía a partir de las posibilidades que puede ofrecer una caja de texto. Tengamos en cuenta que en 1999 los emojis aún no se habían incorporado a las interfaces de comunicación instantánea, ni mucho menos los populares stickers customizados u otros elementos gráficos que a día de hoy aparecen en las distintas interfaces de comunicación social y que permiten manifestar aquellos gestos que forman parte de la expresividad corporal. Es decir, que, en la pieza, para hacerse presente habría que recurrir únicamente a las palabras o, en todo caso, a las posibilidades de combinar creativamente los caracteres alfanuméricos en el teclado del ordenador.

En la performance la artista proponía, en complicidad junto con otras tres personas, participar con variaciones de la palabra *annie* como sobrenombre en el chat; entonces, existirían *anniea*, *annieb*, *anniec* y *annied*. Otras personas participantes podrían elegir libremente su sobrenombre y plantear preguntas durante 15 minutos dirigidas a las cuatro Annies con la finalidad de descifrar cuál era la verdadera Annie Abrahams. Después se haría una votación de los participantes tanto en IRC como en la galería en donde también se llevaba a cabo la pieza, y finalmente la Annie elegida revelaría su identidad real. El *log* (término que en informática se utiliza para referirse al registro secuencial o historial en una base de datos) completo está accesible en el sitio web del proyecto.

La artista proponía enfrentarse de manera colectiva a una idea que estaba muy presente en los inicios del uso generalizado de la red. La posibilidad de extender, modificar, transformar o distorsionar quizás algunos elementos que proveen de identidad personal. Eliminar el rostro, la gestualidad y la voz de una interacción en línea —tanto en el caso de la pieza de la artista como en muchos espacios sociales en los inicios de internet— permitían pues, regular la información de los cuerpos de quienes participaban, y abrían la posibilidad de jugar con la presencia e imaginario del otro y manteniendo también una tensión constante sobre aquello percibido como real. Abrahams ofrecía un entendimiento del espacio virtual *online* en donde la incertidumbre de lo real proveía de posibilidades para crear y materializar a otro yo en línea, y en ese caso a partir de la apropiación del nombre de otra persona, así como de la eliminación del cuerpo visible como elemento de interacción.

Aplicando el modelo de incertidumbre basado en Dequech observamos que lo que está en principal tensión se encuentra en: 1) la experiencia corporal mediada y reducida a texto, y 3) la tecnología, que en este caso podemos entender como un conjunto: el propio lenguaje, interfaz IRC e internet. En este caso, la interfaz gráfica delimita y media la usabilidad, los modos de expresión y la presencia de cada participante. Las modalidades perceptivas del cuerpo (vista, oído, tacto, olfato, gusto) se ciñen a lo que la tecnología y la creatividad propia puede proveer. En esta relación, las cadenas de caracteres alfanuméricos que se ven en el *log* se van volviendo significantes, así como útiles para descifrar —sin certeza alguna— aspectos de la subjetividad que hay detrás de cada nombre y, a la vez, determinar la propia.

Si bien en este caso el interés de la artista no se orientaba a cuestionar el rol de una institución específica, podríamos decir que su rol se hacía presente a través de las normas implícitas y explícitas del espacio digital y de la performance. Así, pues, la segunda pista analítica sobre la incertidumbre (2) aparece aquí mediante la estructura del canal IRC, la duración limitada de la interacción, las reglas del juego para descubrir a la verdadera Annie y la dinámica de votación tanto en línea como en la galería física. De la misma manera que un servicio de comunicación digital establece sus políticas de privacidad y uso de datos, en la performance las normas delimitaban acciones, pero también posibilitaban la experiencia y la exploración colectiva de la identidad, la confianza y la presencia en la red.

kuva: why are you in the project?  
 anniec: because i made it  
 annieb: because i am it  
 annied: it's part of my work on chaos  
 jaceeee: multiple presence is chaos?  
 LuciferFr: you are all of them  
 anniea: the identity is what we can make with our presence on the network  
 jaceeee: it sounds godlike  
 anniea: we have to build it  
 jaceeee: or satanic  
 anniee: just to say we are part of all  
 LuciferFr: I have people that are fast enough to be all the annie's  
 anniee: and all part of me  
 jaceeee: then you are part of me  
 anniea: and to do this...we have to experiment the fragmentation  
 anniee: but you have to recognize me  
 jaceeee: I am you  
 annieb: or me  
 anniee: could you be me?  
 jaceeee: well, that I am not sure of  
 annieb: who am i ?

Captura de pantalla del registro de la performance en la web: <<https://bram.org/ident/log.htm>>.

En el registro completo de una de sus experiencias compartido por la artista, observamos que tanto las interacciones como las normas antes mencionadas constituyan una forma de territorialidad digital al combinar el lenguaje, la experiencia corporal de participar y la subjetividad difusa expresada a través del texto.

En su libro *Internet Art*, de 2004, la investigadora y directora de la plataforma Rhizome.org, centrada en arte de los nuevos medios, Rachel Greene comenta que los resultados de la experiencia sugieren que los aspectos normales de la subjetividad, como la personalidad y las opiniones, se neutralizan en muchos espacios *online*. Podemos argumentar que, más allá de neutralizar la subjetividad, encontramos que la incertidumbre en el territorio digital de internet puede funcionar como herramienta para ampliar o explorar otras formas de identidad, corporalidad y experiencia.

### *Intimidad mediada y aleatoriedad*

Ahora bien, si además de tomar en cuenta quién está al otro lado en la comunicación mediada, se considera quién o qué está en medio de la conversación, pueden aparecer aspectos de control o poder sobre el espacio digital *online*. En tanto que tecnología, internet ha ido tomando forma con el paso del tiempo, pero en palabras de la artista e investigadora Mary Flanagan, «ha tomado una forma determinada por los deseos de sus creadores, que han dado forma a la información y han creado un cuerpo con ella» (Flanagan, 2010: 44). Internet no es un espacio único: está conformado por una serie de espacios, cada uno delimitado por lo que puede suceder o no, por unas infraestructuras e interfaces específicas, y, por tanto, por modos de ordenar o potenciar comportamientos individuales y colectivos. Aquí recuperamos la noción de territorio que, desde el derecho y las ciencias políticas, se refiere al espacio dominado por una estructura de poder o un grupo social (como

mencionamos anteriormente) y, a partir de ello, nos surge la pregunta: ¿qué tipo de poder se inscribe en los espacios digitales que permiten compartir fragmentos de nuestra intimidad? ¿Qué rol tienen las instituciones o empresas encargadas de operar las infraestructuras de comunicación social en internet en las subjetividades?

La performance Órbita #0,<sup>3</sup> que realicé junto a la artista Núria Nia en 2021, proponía experimentar estas cuestiones utilizando la página web *Chatroulette*. La peculiaridad de este sitio, creado en 2009 por iniciativa de un joven ruso de 17 años, es que permite interactuar, mediante el uso de la webcam, con otra persona que se elige de manera aleatoria y sin tener ningún tipo de control sobre la elección. Sumado a esto, la intención de ambas era también la de descifrar las peculiaridades de compartir trozos íntimos de la vida desde espacios propios conectados a los espacios públicos de la red, y de poner el cuerpo como parte de nuestras metodologías de investigación. Al exponernos públicamente tanto en línea como un espacio con audiencia, queríamos explorar de manera extrema, las características de vivir en el continuo *online/offline* de la vida hiperconectada, así como las regulaciones que podrían existir sobre ello. Nos surgían más preguntas: ¿Qué tipo de comportamientos se crean en estos encuentros? ¿Qué condiciones legales o regulaciones existen en estos encuentros? ¿Qué cuerpos participan? ¿Qué patrones de comportamiento de los cuerpos sucede en estos espacios? ¿Podríamos crear otro tipo de conversaciones distintas a las habituales?

En la pieza Órbita #0 cada una se colocaba frente a un ordenador y se disponía a conectar al sitio web durante unos 20 minutos. Nuestra consigna principal, entre otras, era interactuar con la persona que apareciese a partir de la lectura de fragmentos de manifiestos ciberfeministas, así como otros textos de autores<sup>4</sup> que cuestionan la noción de cuerpo y digitalidad. En cada encuentro tendríamos que decir «you are in a public performance» para informar a quien estaba del otro lado de que estaba siendo partícipe, junto a cada una de nosotras, de una performance artística. Algunas personas decidían permanecer, observar o intentar dialogar, y otras preferían continuar con su búsqueda aleatoria. Lo más evidente era que quienes estaban del otro lado, la mayoría varones, esperaban ansiosamente una actitud sexual por nuestra parte y en muchos casos con una actitud silenciosa o verbalmente violenta. Esto último puede llevarnos a pensar que el diseño y las dinámicas de la web pueden reflejar, en gran parte, la subjetividad de su creador en 2009, al poner en primer plano el contacto con la intimidad y el interés por la sexualidad.

3. La performance forma parte de un proyecto de investigación artística más amplio denominado «Cos Satel·lital», realizado durante una residencia en el centro cultural Hangar en Barcelona en 2021, con la VI Beca de Investigación Artística Banco Sabadell-Hangar y en coautoría con la artista catalana Núria Nia. Es posible acceder a los detalles de Órbita #0, así como de las otras actividades que conformaron al proyecto en el repositorio web <https://orbita.hangar.org/>.

4. Entre los autores que se leyeron en directo se incluyen: Remedios Zafra, Teresa López-Pellisa, Rosa Menkman, VNS Matrix, Olga Goriunova, Beatriz Muros, Enric Puig Punyet, Andrea Soto-Calderón, Rosi Braidotti, Aimar Pérez Galí, Jaime Conde-Salazar, Leonardo Xavier Brito Alvarado, Allucquère Rosanne Stone, William Fredy Aguilar Rodríguez, Silvia Tubert, Montserrat Boix, Emilio J. Gallardo-Saborido, Carmen Serrano Murillo, Paula Sibilia, Citlali Hernández y Núria Nia.



Órbita #0, mayo de 2021. Elaboración propia.

A nivel personal, y tras las diversas experiencias realizadas en *Chatroulette* como parte de la configuración de la pieza y de la investigación artística, en este trabajo podemos concluir que el consentimiento en este espacio es un aspecto complejo y ambiguo, pues depende tanto de un simple clic como de lo que cada usuario decide mostrar de su cuerpo al comenzar cada interacción.

Por otro lado, podemos relacionar este aspecto con las características del concepto de territorio en términos de negociación de poder, de lo que puede suceder dentro o fuera, que en este caso determinan tanto las posibilidades de la web y de la propia interfaz (navegador, webcam, ventana) como de las dinámicas de interacción que realizan los usuarios. En los primeros años de la web, la situación de encontrarse con usuarios varones apuntando la cámara a sus genitales era bastante común, lo cual podemos considerar sin lugar a dudas como «una declaración que ejerce poder sin consentimiento a través de las infraestructuras de banda ancha»<sup>5</sup> (Kreps, 2010: 214).

Hoy en día, y desde el nuevo *boom* en el uso de la página a partir de la pandemia de la COVID-19, el sitio instauró algunas condiciones de uso con la finalidad de evitar situaciones no deseadas. Para acceder es indispensable identificarse mediante una cuenta de Apple, Gmail o Facebook y es obligatorio acceder con la cámara y el micrófono activados. También se implementó el reconocimiento facial y otros modelos de inteligencia artificial con la finalidad de moderar la actividad en la página web y filtrar contenidos explícitos. Quienes han participado en esta regulación son compañías dedicadas a la moderación de contenidos con inteligencia artificial como Hive Moderation, así como Amazon con su servicio de análisis de imagen y video llamado Amazon Rekognition. Lo que pudimos experimentar a través del desarrollo de la performance, era que si durante la interacción la página no reconoce rostros o evalúa que hay demasiada piel en los píxeles de las pantallas, por ejemplo, la

5. Extracto de texto con traducción de la autora. “The live video imagery of a masturbating man in a three-inch square window on ChatRoulette is a sexual speech act in the specific context of exhibitionism lacking consent, and thus additionally a statement, exerting power across broadband infrastructures.”

comunicación se interrumpe. Sin embargo, también pudimos observar cómo las personas usuarias habían encontrado maneras de engañar al algoritmo.

A través de la performance *Orbita #0* es posible entender que el anonimato, la aleatoriedad, la digitalidad y lo efímero de los encuentros en línea son elementos constitutivos de las prácticas que se realizan con el cuerpo y, a su vez, del territorio digital en donde suceden. La incertidumbre participa en distintos planos, pasando en primer lugar por el consentimiento difuso, y hasta llegar al desconocimiento sobre qué sucede con las imágenes que pasan por sistemas de moderación de contenidos en términos de almacenamiento e identificación personal. En este contexto, proponemos aplicar nuestro modelo ampliado de incertidumbre basado en Dequech, considerando: 1) cómo la experiencia corporal y las subjetividades participantes moldean tanto la interacción como la producción momentánea, aunque recurrente, de prácticas corporales propias de este territorio; 2) el papel de las empresas en la moderación de contenidos, políticas de uso y privacidad de datos y 3) las opciones de usabilidad determinadas por el diseño del sistema y la interfaz gráfica de la web. Estos tres elementos configuran un marco de incertidumbre en esta tipología de territorio digital en donde, paradójicamente, emergen patrones de comportamiento que evidencian una necesidad por navegar dentro de los límites difusos de lo público y lo íntimo, y en donde es recurrente el exhibicionismo y voyerismo.

## Conclusiones

Es común referirse a internet como espacio inmaterial y distante, cuya materialidad y forma se perciben como abstractas y difíciles de describir. Sin embargo, esta noción puede ponerse en tensión al analizar algunas prácticas artísticas que muestran que, si bien el espacio digital de la red puede percibirse como incierto por su complejidad, también muestran que es indudablemente productor de experiencias corporales físicas individuales y colectivas, que modelan unos modos específicos de entender y habitar el mundo.

Tanto *I only have my name* como Órbita #0 nos llevan a reflexionar sobre la condición performativa de la relación entre los cuerpos conectados y los diversos territorios que configuran la red. En la misma línea que Lechón y Ramos, podemos hacer hincapié que lo que ocurre en internet es real y nos afecta: «se trabaja y se gana dinero, se conoce gente, se compran productos, se comparte información, se cometan delitos, se hacen retransmisiones en vivo o trámites burocráticos» (Lechón y Ramos, 2020: 274). Los cuerpos no solo se conectan, sino que se exhiben, interactúan, negocian su presencia y se materializan en un espacio mediado por empresas y tecnologías. En el caso de las performances en red analizadas, podemos decir que la realidad está intrínsecamente vinculada a la experiencia corporal, que no solo constituye esa realidad, sino que también configura los territorios en los que se desarrolla.

Consideramos que, en ambas performances, la participación de las autoras con sus propios cuerpos forma parte de la metodología de investigación y creación, en la que el cuerpo se utiliza como una herramienta para abordar, experimentar y analizar estos temas.

Al incorporar el concepto de territorio en este trabajo, se ha propuesto una comprensión de internet no solo como espacio de encuentro o contenido, sino como un continuo de relaciones complejas que participan en la construcción y negociación de unas formas de interacción y significación, productoras de experiencias delimitadas por estructuras tecnológicas, sociales y culturales. Con esta perspectiva, internet es un lugar que permite interacciones entre cuerpos, discursos, tecnologías e instituciones. Con ello, hemos evidenciado la condición performativa en la relación corporal con internet, pues consideramos que son aquellas acciones que se realizan con el cuerpo las que constituyen también el territorio y al mismo tiempo definen la experiencia del cuerpo en relación con ese territorio.

Finalmente, con este trabajo identificamos la necesidad de ampliar el estudio del cuerpo en términos de subjetividad, profundizando en cómo las prácticas corporales son modeladas o delimitadas por las características específicas de internet, entendido como tecnología y como territorio incierto. En este sentido, creemos que existe un terreno fértil para desarrollar un marco de estudio interdisciplinario que pueda entrelazar conceptos de los estudios del cuerpo, como la antropología del cuerpo y los estudios de la performance, con la teoría del arte digital y electrónico. Consideramos que este enfoque puede crear un modelo analítico que permita identificar las formas específicas de subjetivación y materialización de los cuerpos que emergen en las prácticas artísticas que tienen lugar en este complejo territorio tecnológico, social y cultural.



## Referencias bibliográficas

- ABRAHAMS, Annie. «Annie Abrahams – digital art (1960-2000)» (s. f.). *Digital Canon* [en línea] <<https://www.digitalcanon.nl/artworks/annie-abrahams/>> [Consulta: 17 noviembre 2024].
- ABRAHAMS, Annie. «I only have my name». (s. f.). [en línea] <<https://bram.org/ident/irc2.htm>> [Consulta: 17 de noviembre de 2024]
- BAIGORRI, Laura; ORTUÑO, Pedro (eds.). *Cuerpos conectados: Arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia*. Madrid: Dykinson, 2021.
- BENEDIKT, Michael (ed.). Introduction. *Cyberspace: First steps* (3.<sup>a</sup> ed). Londres: MIT Press, 1992, p. 1-26.
- BUTLER, Judith. *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del «sexo»* (1.<sup>a</sup> ed.). Traducción al castellano de Alcira Bixio. Título original: *Bodies that Matter. On the Discursive Limits of “Sex”* (1993). Buenos Aires: Paidós, 2002.
- BUTLER, Judith. *Mecanismos psíquicos del poder: Teorías sobre la sujeción*. Traducción del inglés de Jacqueline Cruz. Título original: *The psychic Life of Power Theories in Subjection* (1997). Valencia: Ediciones Cátedra, 2001.
- CAPEL, Horacio. «Las ciencias sociales y el estudio del territorio». *Biblio3W Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales* [en línea] (Universidad de Barcelona), núm. 1149 (febrero, 2016), p. 10-14. <<https://doi.org/10.1344/b3w.0.2016.26319>> [consulta 2 de noviembre de 2024].

- CASTRO, Julia. «Aportes del “giro corporal” a la construcción de una Pedagogía de lo Singular en la Educación Corporal». *Expromotricidad* (Universidad de Antioquia) (2011)
- DEQUECH, David. «Uncertainty: individuals, institutions and technology». *Cambridge Journal of Economics* [en línea] (Oxford Academic), Vol. 28, n.º 3 (Mayo, 2004), p. 365-378. <<https://doi.org/10.1093/cje/28.3.365>>. [consulta 5 de septiembre 2024]
- DÍAZ, Paloma, G. «Identidad, hibridación y nuevos paradigmas de conexión en línea». En: *Arte identitario en la no-presencialidad*. Baigorri, L.; Orduño (ed); Madrid: Dykinson, 2024, p. 51-69.
- DIXON, Steve. *Digital performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge: MIT Press, 2007, p. 462-471. <<https://doi.org/10.7551/mitpress/2429.001.0001>>
- ECHEVERRÍA, Javier. «Cuerpo electrónico e identidad». En: *Arte, cuerpo, tecnología*. D. Hernández Sánchez (ed.); Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2003, p. 13-29.
- FLANAGAN, M. «La novia desnuda hasta sus mismísimos datos: flujo de información + digicuerpos». En: *Xoy1 Ensayos sobre género y ciberespacio*. Páginas de Espuma, 2010, p. 12-47.
- GREENE, Rachel. «Isolating the elements». En: *Internet Art*. Singapur: Thames & Hudson, 2004, p. 92
- HARAWAY, Donna Jeanne. *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinvenCIÓN de la naturaleza. Feminismos 28*. Madrid: Cátedra, 1995.
- HIVE MODERATION. (s. f.) [en línea] <<https://sl1nk.com/zFpZQ>> [Consulta 17 noviembre 2024].
- KREPS, D. G. «Foucault, exhibitionism and voyeurism on ChatRoulette». *Proceedings Cultural Attitudes Towards Communication and Technology* [en línea], 2010, pp. 207-216 <<https://sl1nk.com/eaAhz>> [Consulta: 10 noviembre 2024].
- LECHÓN, D. M. ; RAMOS, D. E. «¿Es Internet un territorio? Una aproximación a partir de la investigación del hacktivismo en México». *Economía Sociedad y Territorio*, XX:62, 2020, p. 273-301. <<https://doi.org/10.22136/est20201507>>.
- MOL, Annemarie. *El cuerpo múltiple: Ontología y práctica médica*. Traducción al castellano de Pablo Santoro. Título original: *The body multiple; Ontology in Medical Practice*. (2003). Manresa: Bellaterra Edicions, 2023.
- MUÑIZ, Elsa. «Las prácticas corporales. De la instrumentalidad a la complejidad.» En: *Disciplinas y prácticas corporales: Una mirada a las sociedades contemporáneas*. Montcada i Reixac: Anthropos Editorial: Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco, 2010, p. 17-50.
- MUÑIZ, Elsa. «Presentación» En: *El cuerpo: Estado de la cuestión* (1era ed.). E. Muñiz (ed.); Ciudad de México: La Cifra Editorial, 2015, p. 9-12.
- MUROS, Beatriz. «El concepto de identidad en el mundo virtual: El yo online». *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, Vol. 14, n.º 2 (2011), p. 49-56.
- SIBILIA, Paula. «El show del yo» En: *La intimidad como espectáculo*. Argentina: Fondo de Cultura económica, 2008, p. 11-33.
- STONE, A. «Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories about Virtual Cultures». En: *Cyberspace: First steps*. (3.ª ed.), Londres: MIT Press, 1992, p. 31-47.
- TOMAS, D. «Old Rituals for New Space: Rites de Passage and William Gibson's Cultural model of Cyberspace». En: *Cyberspace: First Steps*. (3.ª ed.), Londres: MIT Press, 1992, p. 31-47.