

INTERNET Y PERFORMANCE: CUERPOS VIRTUALES EN EL CIBERESPACIO

Silvio De Gracia

Una de las vías exploradas en forma creciente en el campo del arte de performance es la dimensión virtual generada a partir de Internet. La utilización de la red internética como soporte para la producción y distribución de obra performática se está volviendo cada vez más frecuente entre los artistas. Probablemente, nos encontramos ante una tendencia que nos obliga a redefinir nuestras concepciones sobre las distintas prácticas del cuerpo, analizando los cambios que estas prácticas experimentan al proyectarse en las nuevas coordenadas de tiempo y espacio de la red Internet.

Uno de los términos cruciales para abordar la conexión entre las redes digitales de comunicación y los procesos artísticos o creativos es el ciberespacio. En los 90's, al expandirse el uso público de Internet, el descubrimiento del ciberespacio rápidamente obligó a re-pensar y reformular las nociones acerca de las experiencias perceptivas de la espacialidad. El ciberespacio, entendido como el entorno o dimensión virtual producido por la interconexión de circuitos digitales y redes de transmisión, fisura y distorsiona las referencias espaciales y temporales convencionales y consensuadas. En el ciberespacio se anulan los conceptos de proximidad y distancia, y se violentan las fronteras físicas impuestas por los espacios concretos y tangibles, hasta llegar a una inédita y perfecta interacción entre espacios virtuales y reales. Para los artistas enfocados en la búsqueda constante de nuevos medios o soportes que pudieran impactar significativamente sobre sus prácticas, la conectividad entre lugares remotos y la posibilidad de comunicación y trabajo en red sin tener que encontrarse en un mismo espacio físico, se revelaron como poderosos factores de atracción hacia Internet y su dimensión ciberespacial. A lo largo de los 90's, con la profundización de las investigaciones en torno al nuevo medio y sus potencialidades artísticas, llegamos a lo que Eduardo Kac define como un "nuevo arte inmaterial", un arte que "es

colaborativo e interactivo y que ha abolido el estado de unidireccionalidad” (1) característico de todos los medios de telecomunicación precedentes. Esto último, verdadero cambio de paradigma desde modelos informacionales a modelos auténticamente comunicacionales, ha constituido uno de los hallazgos más sorprendentes de la cibercultura. La comunicación a través de Internet subvierte la estructura monológica del discurso de los massmedia, en la cual el mensaje viaja desde un emisor a un receptor sin que exista la posibilidad de una réplica o retorno. Internet expande y torna genuina la comunicación al enmarcarla en un modelo dialógico o “multilógico”, democrático e interactivo. Con este nuevo contexto, el artista ha podido “crear nuevas configuraciones para la comunicación, códigos, lenguajes, entre él y el usuario (...) el usuario puede al mismo tiempo ser emisor y receptor. Esto es diferente del viejo sistema en el cual esto ocurre pero es alternado: uno solamente puede ser emisor o receptor, nunca las dos cosas simultáneamente” (2).

La ciberespacialidad, la comunicación multidireccional, la coexistencia e interactividad entre espacios reales y virtuales, la conformación de redes que operan en forma descentralizada y que apuntalan tramas vinculares impregnadas por la horizontalidad, son los aspectos más relevantes que han impactado los procesos creativos que utilizan la red digital como medio o herramienta para desplegar prácticas y discursos explícitamente experimentales. La apropiación de Internet como medio tiene profundas implicancias en la transformación de los procesos de producción y recepción de las propuestas artísticas. Las nuevas formas que revisten estos procesos exceden el campo restringido del arte para introducirse en los ámbitos socio-culturales y provocar también allí modificaciones o alteraciones. No podemos olvidar que todo “proceso comunicativo del artista pasa a través del medio al público y la interpretación del público es afectada por el medio. El medio elegido no es transparente o invisible. Cada medio elegido para crear arte llega con su historia, sus hábitos, su evolución, su resistencia y su posición social que es adquirida a través de los años” (3).

En el caso específico de la performance, no ignoramos que los modos de realización y recepción difieren notablemente ya sea que se trate de una acción en vivo, de una documentación de esa misma acción, o de una pieza de videoperformance. Cuando accedemos a una obra de performance en vivo y en directo, con la presencia corpórea del artista en un espacio físico, contamos con la posibilidad de interactuar o no con el performer, podemos desplazarnos y elegir nuestro punto de vista, y tener una experiencia emocional que no es posible revivir cuando la misma obra es reprocesada en otros medios. Ante un video de documentación o una videoperformance, la única posibilidad que se nos permite es ver lo que la pantalla ofrece, aquello que ha sido enmarcado y mediatizado por la cámara y que clausura toda forma de interacción; lo que vemos es apenas un reflejo o simulacro de la experiencia original. La ciber-red, al ser asumida como nuevo medio artístico que instala consecuentemente novedosos formatos de producción, revela para la performance amplísimas posibilidades que exigen, además de su exploración, una serie de reflexiones teóricas orientadas a la traducción y codificación de las transformaciones intrínsecas a la vinculación entre lo performático y el espacio internético. Eduardo Kac ha observado que “Internet define una nueva clase de espacio telemático que no ha sido codificado en los libros de historia del arte” (4). Así ocurre que, al desarrollarse en este nuevo espacio sorprendente que propone Internet, el arte de la acción o la performance se despliega en un territorio de experimentación donde se diluyen y desbordan sus matrices formales y discursivas conocidas; el impacto transformativo es tan profundo que habilita una completa transfiguración y re-conceptualización de categorías convencionales, como el cuerpo y su presencia física, el tiempo, el espacio y la interacción con el público.

La vinculación entre Internet y performance cuenta con una historia todavía reciente, cuyo rastreo ofrece sus primeras huellas de significativo peso referencial a partir de los 90's. Es algo bastante aceptado que la primera pieza de performance en el ciberespacio o video-performance interactiva fue realizada por las artistas Emily Hartzell y Nina Sobell en 1994. En su trabajo, titulado NYU CAT,

Hartzell y Sobell utilizaron una de las primeras cámaras controladas a distancia para transformar su estudio en una instalación Web de acceso público. La Web ofreció a los visitantes 24 horas de acceso en tiempo real, a través del ojo de la cámara, para ver la acción que se desarrollaba en el estudio. La pieza fue extremadamente simple: Sobell sólo esculpía una figura de porcelana y las imágenes resultantes del video en vivo eran silenciosas, en blanco y negro, y con un ritmo lento por la acción que se interrumpía o detenía a causa de las anomalías propias del ciberespacio. La interacción con los visitantes de la red radicó en el hecho de que estos espectadores fantasmas podían crear la trama visual de la obra, controlando la dirección de la cámara mediante clicks en el mouse, y pasando de una imagen a otra. Aunque intrascendente como acción performática, la pieza posee su relevancia histórica porque es una de las primeras investigaciones en torno a cómo transmitir y comunicarse a través de Internet y el video-vivo, y cómo extender la interactividad a una audiencia invisible localizada en diferentes partes del mundo. Además, es un trabajo que indaga sobre uno de los cambios más paradigmáticos que introducen las nuevas artes telemáticas: el quiebre o desborde entre el espacio público y el espacio privado y el pasaje o tránsito entre el mundo físico y el mundo virtual.

También en el 94, el mexicano Guillermo Gómez Peña, valiéndose del satélite Mbone, destinado a uso científico para videoconferencias interactivas y exploración, llevó a cabo su proyecto titulado “El Naftazteca: Cyber TV para el 2000”, una transmisión interactiva vía cable e internet. En ese proyecto mostró una de las formas de uso de Internet en una performance y cómo transmitir un mensaje a un amplio circuito de observadores dispersos alrededor del mundo. Otra experiencia del mismo año, la performance “Thundervolt” del artista Gene Cooper, constituye un buen ejemplo de asociación entre el cuerpo humano, el entorno real e Internet. Cooper trabajó a partir de la conexión entre el sistema eléctrico del cuerpo y el sistema eléctrico de la tierra. En tiempo real, los datos sobre los rayos alrededor de Estados Unidos fueron enviados a su ordenador a través de la Red Nacional de Detección de Rayos. Cuando el rayo caía registrado

en el equipo, los músculos de su cuerpo eran estimulados involuntariamente mediante una serie de estimuladores neuromusculares llamados TENS (Tenscutaneous Electro Neuro Stimulators).

En el 95, Stelarc, uno de los pioneros más reconocidos de las interrelaciones entre cuerpo y tecnología, produjo una performance titulada "Fractal Flesh" (Carne fractal), que marcó un paso importante en las investigaciones sobre el arte de la acción a través de la red. Durante el evento denominado Telépolis, las personas que se encontraban en tres ciudades europeas (París, Helsinki y Amsterdam) pudieron acceder a distancia al cuerpo del artista situado en Luxemburgo y accionarlo, empleando el sistema de estimulación muscular de pantalla táctil interconectado. A través del sistema de teleconferencia PictureTel, los remotos participantes manipularon los brazos y las piernas de un cuerpo fragmentado, un cuerpo concebido como entidad anfitriona de múltiples agentes distantes y ajenos. El cuerpo que se movía involuntariamente también podía ver el rostro de la persona que lo estaba moviendo, mientras que los programadores o usuarios del cuerpo podían observar su coreografía a distancia. En 1996, en la performance "Ping Body", Stelarc avanzó aún más en sus experimentaciones con la red y presentó un cuerpo que ya no era estimulado o accionado por otros cuerpos distantes, sino que era manipulado o movido por la propia actividad de Internet. Se utilizó el "pinging" aleatorio de más de treinta dominios de Internet produciendo valores de 0-2000 milésimas de segundo, que fueron transferidos a los músculos deltoides, los bíceps, los flexores, los abductores de la parte posterior del muslo, y a los músculos de las pantorrillas; y de 0-60 voltios que iniciaron movimientos involuntarios. El cuerpo activado por los datos de Internet se envió como información e imágenes a una página web. En esta experiencia "la relación cotidiana con Internet sufre una alteración: en vez de estar construida a partir del input de la gente, es Internet la que construye la actividad de un cuerpo. El cuerpo se convierte en nexos para la actividad de Internet; su actividad es una construcción estadística de redes de ordenadores" (5).

Otro artista que se cuenta entre los primeros en enfocar su trabajo en la unión entre performance e Internet es el polaco Piotr Wyrzkowski. Desde 1995 puso en práctica su proyecto de realizar performances en la red, basándose en su presencia virtual en el ciberespacio. Wyrzkowski no sólo comenzó a colgar sus performances en Internet, sino que además se implicó en el uso de la realidad virtual. En este campo, presentó animaciones de su propio cuerpo realizando acciones performáticas en un entorno virtual. Seducido por la tecnologización del mundo contemporáneo, Wyrzkowski ha llegado a considerar su trabajo en Internet como cierto tipo de extensión de su propia condición psicofísica.

Tras estas primeras investigaciones, la vinculación entre performance e Internet aumentó exponencialmente a partir del 2000. Una de las razones indudables ha sido el mayor acceso a la posibilidad de telepresencia a través de la tecnología de videoconferencia. Esto ha determinado que cualquier artista dotado de una webcam se encuentre en condiciones de transmitir sus performances en tiempo real, conectándose en directo con cualquier lugar del mundo y pasando a formar parte de múltiples instancias de encuentro virtual con otros artistas u observadores. Superada la fase puramente exploratoria del sistema, la tendencia a mantener citas virtuales mediante videoconferencia se acrecentó hasta derivar en auténticos eventos y festivales de teleperformance.

En el caso de Latinoamérica, aún con menores recursos que en otras partes del mundo, pero siempre con la urgencia de violentar su condición periférica o marginal dentro de las cartografías del arte global, también se registran experiencias artísticas que, desde fines de los 90, vienen incorporando una progresiva negociación con diversos dispositivos tecnológicos. A partir de 1998, comienzan las pesquisas en arte de performance en telepresencia del Grupo de Investigación *Corpos Informáticos*, un colectivo formado en la Universidad de Brasilia y coordinado por la artista e investigadora María Beatriz de Medeiros. Este grupo no sólo puede ser señalado como un pionero referencial en el campo de la teleperformance, sino también, y de manera sustancial, en el mucho más exiguo territorio de la producción teórica en torno a las interfaces entre

cuerpo, ciencia y tecnología. Ya avanzado el 2000 han seguido otros desarrollos semejantes en la línea inaugurada por Corpos Informáticos, pero se ha tratado, desafortunadamente, de propuestas aisladas y discontinuadas. No obstante, en la historia de la teleperformance en Latinoamérica hay que mencionar un evento que, aunque tuvo una única edición, se reviste de una gran significatividad al ser considerado en perspectiva. Se trata de una experiencia titulada *Órbita - Festival de acciones colaborativas vía webcam*, una propuesta del año 2005, ideada y dirigida por la artista multimedia Sara Malinarich, que unió a artistas de Latinoamérica (Chile) y Europa (Suecia y España) a través de Internet, tratando de estimular el debate y la experimentación mediante la acción *telecompartida* (6) vía cámara web. Este festival de teleperformance no tuvo continuidad, pero constituyó una investigación fundacional, abriendo un espacio teórico poco explorado y sentando las bases de un formato de producción de obras en co-autoría entre artistas localizados en lugares geográficamente distantes, empleando Internet y la tecnología de videoconferencia. A partir de estos primeros intentos, Malinarich puso en marcha un proyecto llamado *INTACT, Interfaz para la Acción Telecompartida*, y concretó en 2006 una nueva creación colaborativa a distancia a través de Internet, vinculando a artistas localizados en Chile y España. En 2008, probablemente recogiendo parte de las experiencias medulares de *Órbita* e *INTACT*, se inicia en Chile un evento denominado *INTERFACE – Encuentro Internacional Bienal de Arte, Cuerpo, Ciencia y Tecnología*, un proyecto que pretende explorar las nuevas nociones de corporalidad y los recursos técnico-estéticos de las nuevas tecnologías, incluyendo instancias de performance en telepresencia. Pero la apuesta por la teleperformance encuentra una plataforma verdaderamente privilegiada a partir de 2010, cuando la organización colombiana *PerfoArtnet*, dirigida por el artista y activista Fernando Pertuz, inaugura un evento de performances en la red de carácter bienal, probablemente un proyecto único en Latinoamérica, no sólo por contemplar la producción y difusión de performances, talleres y conferencias vía Internet, sino por configurarse como un archivo permanente de performances virtuales, un espacio abierto a la investigación y a la documentación en torno a la performatividad telepresencial.

En el nuevo campo de la teleperformance o performance en telepresencia, los intensos cambios que se registran derivan en una desnaturalización de la disciplina; se eliminan o abandonan los elementos que históricamente la han caracterizado: “el cuerpo material del artista, el espacio físico real, el contacto directo con el público en un contrapunto de interacción emocional” (7). Estas transformaciones de los parámetros referenciales de la performance, habilitan la conclusión de que “no sólo nos enfrentamos a una nueva expansión formal del género, sino a una inquietante y absoluta reformulación del lenguaje” (8).

Lo primero que es preciso pensar es cómo se inscriben los cuerpos en este territorio de la teleperformance, que reemplaza la materialidad carnal del cuerpo por su presencia periférica, virtual o descorporificada. En Internet, el cuerpo físicamente ausente se torna presente en telepresencia, y es sólo en esta dimensión extracorpórea que se comunica, se mueve y acciona. Se trata de un cuerpo virtual que es sólo un reflejo de lo real, un cuerpo que excluye el tacto y el olfato, apenas una presencia espectral, “imagen de baja calidad sin carne, sin posibilidad de secreciones y contaminaciones” (9). La telepresencia expande el cuerpo humano fuera de los límites de la carne para poder transmitirlo y proyectarlo más allá de las barreras espacio-temporales. En este proceso se “virtualiza algo que en realidad tiene una presencia física y tangible” (10); lo que queda es un cuerpo evanescente, *transmisible* y *fantasmático*.

En teleperformance, el artista ya no posee un cuerpo físico, sino puramente virtual, un cuerpo que se conecta y se carga en la red como cuerpo informático. Se opera entonces un tránsito, antes inimaginable, desde la desmaterialización del objeto artístico hacia la desmaterialización del cuerpo del propio artista. Esta profunda transfiguración puede interpretarse de dos maneras bien contrapuestas: por un lado, se piensa en una corporalidad mutilada, en el desvanecimiento y la descorporificación del cuerpo que sólo logra exacerbar la conciencia de su ausencia física y, por otro, se fantasea con una nueva fase de sentido transhumanista donde el cuerpo expandido por la tecnología derriba todas las distancias espaciales y psicológicas que se interponen entre los cuerpos

conectados en la red. Stelarc es uno de los artistas que adhiere al enfoque transhumanista, cuando afirma que “Internet no acelera la desaparición del cuerpo y la disolución del yo; más bien, genera nuevos acoplamientos físicos colectivos y una gradación telemática de la subjetividad” (11). Para él lo más importante ya no es la identidad del cuerpo, “sino su conectividad; no su movilidad o su emplazamiento, sino su interfaz...” (12). Siguiendo su repertorio de ideas, se podría llegar a concebir la telepresencia como una forma de transc corporalidad, es decir, como una zona de tránsito desde la fisicalidad del cuerpo hacia la cibercorporalidad; el cuerpo fantasma se revelaría como una de las etapas previas al pasaje definitivo desde lo humano hacia lo posthumano. Así, su trabajo performático en Internet lleva a Stelarc a sostener que “quizás el significado de ser humano tenga que ver con el hecho de no mantener nuestra humanidad” (13).

Al igual que el cuerpo, tiempo y espacio son elementos que se alteran y modifican en el acto de performance en telepresencia. El tiempo de la red es un tiempo distorsionado o expandido, una continuidad indiferenciada que los internautas, aunque pasen horas incontables frente a las pantallas, perciben como un fluir acelerado y fugaz. En telepresencia, el tiempo puede experimentarse como un fragmento aislado y diferenciado; es tiempo que ha sido marcado para el encuentro virtual en la red, y que está subordinado a las diferencias de husos horarios y a las condiciones de conectividad. La performance clásica se basa en la presencia física de un cuerpo que acciona en tiempo real. En Internet, el cuerpo mediado por la telepresencia no existe ni se transmite en tiempo real, sino *casi real*. La transmisión del cuerpo informático es imperfecta, debido a que está sujeta a diversos factores impredecibles y poco controlables intrínsecos a la tecnología de transmisión, tales como el tipo de conexión, la velocidad del módem, o el tráfico de usuarios en una hora determinada. Un módem lento puede provocar, por ejemplo, que una videoconferencia se quede atascada. En general, las imágenes son de baja definición, con poco contraste, afectadas de una casi inmovilidad. El cibercuerpo transmitido parece moverse más lento que el cuerpo real, sus movimientos llegan con segundos de retardo respecto al cuerpo real. Con frecuencia, la irrupción inesperada del píxel, el ruido y las imágenes

desconstruidas, parece configurar una estética específica que re-dimensiona el discurso del cuerpo fantasmático.

En telepresencia, la performance acontece en el ciberespacio, es decir, en un *meta-espacio* que desborda las lógicas encarnadas en *la fisicalidad* y en la noción de *lugar*. Desde un punto de vista estrictamente tecnológico, el ciberespacio es un entorno virtual, lo que deriva en una intensa transfiguración de las categorías aplicables al espacio físico-real. Por un lado, la virtualidad del ciberespacio conjuga la no existencia de territorios y lugares físicos con la imposibilidad de experimentar y habitar el nuevo espacio digital a través del cuerpo carnal; por otro, se configura un espacio a-céntrico que se rige por una “lógica circular” (14) y que disloca cualquier tipo de demarcación cartográfica excluyente. Dentro de esta espacialidad virtual, los artistas de performance exacerbaban el discurso de la deslocalización y la desterritorialización que impregna todas las prácticas del arte contemporáneo, a la vez que se adentran en nuevas formas de experimentación, llegando a renovadoras formulaciones perceptivas e intelectivas que se visibilizan en la hibridación y fusión de escenarios, en la movilidad extracorpórea, en los recorridos no lineales, y hasta en la creación de territorios electrónicos habitados por avatares o clones digitales.

Pero el ciberespacio, más allá de su índole virtual, es, esencialmente, un entorno social que se despliega y activa en un espacio permanentemente tele-compartido. Así, siguiendo el pensamiento de Michel de Certeau, el ciberespacio puede comprenderse y definirse como un *espacio social practicado*, es decir, un espacio que sólo puede existir en tanto es socialmente significativo, a través de algún tipo de actividad social de los usuarios de la red de ordenadores. En consecuencia, la performance en telepresencia o cualquier tipo de actividad en Internet presupone complementariedad entre emisor y receptor, colaboración, interactividad, y, fundamentalmente, *deseo* del encuentro con el *otro*. En la cita virtual en telepresencia, “el movimiento del cuerpo solitario se ve rescatado por el cuerpo ausente” (15) o invisible, del otro o de los otros.

Las performances en el ciberespacio conectan los espacios reales de emisión y los espacios virtuales de recepción y visualización, pero no dejan de confinar el cuerpo del artista en el espacio estrictamente virtual que limita la percepción de los usuarios-espectadores al perímetro mediatizado por la cámara web. La experiencia perceptiva de la performance queda restringida a una nueva forma de espacialidad que no depende del lugar físico donde la acción se ejecuta, sino de una suerte de *entre-lugar*, un sector de tránsito fluctuante entre el lugar (físico) y el no-lugar (virtual), donde toda manifestación de telepresencia es percibida. En definitiva, el acceso a la performance en Internet sólo se concreta a través de la ventana del monitor, lo que viene a modificar sustancialmente no sólo el modo de percibir las acciones, sino también las posibles formas de vinculación entre el performer y el público. Por un lado, la performance es vista a través de una ventana que incita al observador al retraimiento y al ritual voyeurístico; por otro, la pantalla que permite la mediación, que revela y exhibe para un testigo solitario y aislado, al mismo tiempo se instala como una frontera que inhibe toda posibilidad de interacción física entre el performer y el público.

Es indudable que, cuando hablamos de performance en Internet, el efecto más intenso que redefine las relaciones del público y el artista es el distanciamiento. La mediación de la pantalla es una mediación trunca, aséptica y fría, que desintensifica y aplanan el peso vivencial de las acciones, que torna transparente y débil la presencia física del cuerpo performático, adentrándose ineludiblemente en una zona de oscilación irresoluble entre realidad y simulacro. Público y performer ya no comparten un mismo espacio físico y esto introduce factores condicionantes antes desconocidos. El público no puede desplazarse dentro del espacio de la acción, ni elegir sus puntos de vista, mientras que el performer ya no logra establecer contacto físico con los espectadores, y mucho menos experimentar la energía y la tensión emocional que habitualmente se genera en la interacción con una audiencia que se haya presente en el mismo espacio.

En las obras de teleperformance, nos encontramos ante un nuevo tipo de público que sólo puede observar lo que la pantalla le ofrece. Este público que se asoma a la pantalla del ordenador, se sitúa en la posición autocomplaciente de un voyeur, un espectador invisible y anónimo, que puede mirar sin ser visto desde la comodidad e intimidad de su entorno cotidiano; lo que provoca a este testigo es el hallazgo de una novedad que pueda retener y subyugar su mirada. Así, público y performer negocian un contacto que se inscribe en el desarrollo de una estética voyeurística: uno, se asoma a las imágenes reales en tiempo real que lo convierten en un testigo privilegiado; el otro, al desplegar sus acciones ante un espectador que lo interpela directamente, se arriesga a naufragar en la creación de algo inauténtico o artificial. Podría ocurrir que la performance en la red, incitada por el deseo del testigo-voyeur, dejara de ser presentación para derivar en representación, insertándose en una retórica ficcional más cercana a las imágenes planas, hiper-reales y cosméticas de la televisión y la publicidad. La lógica de espectáculo privado e individualizado que implícitamente contamina la vinculación entre emisor y receptor, instala una forma de visualidad que no excluye los condicionamientos de la mirada del espectador ni las latencias de la espectacularización y la sobre-estetización de las imágenes que saturan el tráfico visual de la contemporaneidad. Ante estos riesgos, lo más apropiado sería reintensificar la estética cruda y “casera” de las imágenes para contraponerlas a las imágenes “espectaculares, brillantes, vivas, dinámicas, más-que-reales, como las de la televisión” (16), pero también infundirles el peso y la gravedad que no poseen las “visualidades transparentes” (17) que banalizan lo real. Como observa Bia Medeiros, en definitiva es el “lado casero, incompleto, imperfecto, pero posible - de las imágenes de la telepresencia -, lo que genera el interés en individuos acostumbrados a la sucesión de imágenes más que reales, más bellas que lo real” que propaga la tecno-cultura visual para atrapar y aquietar la mirada con su lógica de consumo y su “transestética de la banalidad” (18).

Las prácticas de negociación entre performance e Internet tienen una historia breve y casi inexplorada, que nos sitúa ante un escenario de

transformaciones conceptuales y formales de gran radicalidad. Estas transformaciones, surgidas de los entrecruzamientos e interpenetraciones entre corporalidad, virtualidad y telepresencia, ofrecen dificultades interpretativas para el abordaje y la evaluación de un campo de prácticas que se revisten de una índole intranquilizadora y casi irreductible a los códigos de la crítica convencional. Las negociaciones de la performance con la red definen un proceso de mutaciones permanentes, rituales de voyeurismo, proposiciones futuristas, encuentros y desencuentros entre el cuerpo y la tecnología, cuyas implicancias pueden hacernos fluctuar entre el encantamiento y la reticencia. Por un lado, el encantamiento se asocia con la aplicación de las nuevas tecnologías que redimensionan y expanden los cuerpos y las conciencias, al tiempo que posibilitan al performer acceder a un público masivo “a escala planetaria en una relación directa individualizada” (19); por otro, el recelo y la desconfianza sintetizan el malestar de la ortodoxia purista, ante las desviaciones o desencajes filosóficos y estéticos que el lenguaje performático experimenta en sus estimulantes, complejas, perturbadoras y hasta traumáticas negociaciones con Internet.

La performance en la red tiene que ser considerada desde la perspectiva de sus prácticas de negociación, que se vinculan más con la creatividad que se despliega al explorar las posibilidades del medio que con la utilización de las nuevas tecnologías únicamente como formas de mediación. Así, podemos entender que la negociación entre performance e Internet se encuadra esencialmente en una instancia de reciprocidad entre dos lenguajes o dimensiones divergentes, que se influyen y modifican mutuamente. Es decir, que la oportunidad de generar algo novedoso y diferente derivará de una genuina interacción entre el lenguaje performático y el lenguaje electrónico, donde los artistas sean capaces de rehuir la fascinación acrítica con el medio, descalzándose de las aproximaciones desde una matriz relacional pasiva e improductiva. Las potencialidades de la performance en la red todavía no se han investigado y desarrollado exhaustivamente; por el contrario, podría decirse que sólo nos encontramos ante una fase experimental e intuitiva que debe relevarse

con planteamientos más profundos y arriesgados. Pero para esto los artistas no sólo deben enfocarse en crear nuevas formas de mediación, traducción y codificación del cuerpo performático en entornos de virtualidad y telepresencia, sino que, fundamentalmente, deben re-instalar la indocilidad de la performance frente a los calces restrictivos de la tecnología para renovar sus poéticas discursivas y visuales y producir nuevas asociaciones y resonancias.

Silvio De Gracia, diciembre 2010-enero 2011, Buenos Aires, Argentina

Texto incluido en el libro **INTERNET Y PERFORMANCE Negociaciones entre cuerpo, virtualidad y telepresencia**, Hotel DaDA editor, Buenos Aires, Argentina, 2013

NOTAS

- (1) KAC, Eduardo, *Telepresence & Bio Art: networking humans, rabbits and Robots*, USA, The University of Michigan Press, 2005, p. 4.
- (2) ALBUQUERQUE, Beatriz, *Art + Internet + Performance = beginning of the 90s*, Lisboa, impensável – Vila Nova de Famalicao, 2008, pp. 47-48.
- (3) ALBUQUERQUE, Beatriz, op. cit., p. 46.
- (4) KAC, Eduardo, *El arte de la telepresencia en Internet*. Véase: <http://www.ekac.org/telepresencia.html>
- (5) STELARC, *Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias*. Véase: <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero1/stelarc.htm>
- (6) El término *acciones telecompartidas*, propio del territorio de la cibercultura, fue creado a fines del año 2004 por la artista multimedia Sara Malinarich durante el desarrollo del proyecto de arte y nuevas tecnologías, *Órbita*, presentado en el Museo de las Ciencias de Castilla- La Mancha, España, durante el coloquio internacional *Teatralidad y Resistencia*, del año 2005, organizado por la Universidad Castilla La-Mancha. Entre las acciones telecompartidas más importantes se encuentra *Nidos y Nodos* realizada en Santiago de Compostela, en el Centro de Supercomputación de Galicia (Fundación CESGA).
- (7) DE GRACIA, Silvio, *La dimensión electrónica. De la obsolescencia del cuerpo a las estrategias de la tecnoperformance*, en *Performance Presente Futuro*, Río de Janeiro, Contracapa-Oi Futuro, 2008, p. 50.
- (8) DE GRACIA, Silvio, op. cit., p. 50.
- (9) MEDEIROS, María Beatriz de, *Arte de la Performance en telepresencia y cuerpos informáticos*. Véase: <http://www.corpos.org/papers/2003%20para%20espanha%20esp.html>

- (10) KAC, Eduardo, *El arte de la telepresencia en Internet*.
<http://www.ekac.org/telepresencia.html>
- (11) STELARC, *Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias*. Véase:
<http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero1/stelarc.htm>
- (12) *Ibíd.*
- (13) *Ibíd.*
- (14) NEGROPONTE, Nicholas, *Being digital*, citado por Giovanni Sartori en *Homo videns. La sociedad teledirigida*, Madrid, Taurus, 1998, p. 59.
- (15) MEDEIROS, María Beatriz de, *Arte de la Performance en telepresencia y cuerpos informáticos*. Véase: <http://www.corpos.org/papers/2003%20para%20espanha%20esp.html>
- (16) *Ibíd.*
- (17) RICHARD, Nelly, *Fracturas de la memoria - Arte y pensamiento crítico*, Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores, 2007, p. 88.
- (18) BAUDRILLARD, Jean, *La transparencia del mal*, Barcelona, Anagrama, 1991.
- (19) PASTOR, Ángel, *El mundo de la performance. La relación con (redes) Internet*, 2010. Documento inédito.

Bibliografía

KAC, Eduardo, *Telepresence & Bio Art: networking humans, rabbits and Robots*, USA, The University of Michigan Press, 2005.

ALBUQUERQUE, Beatriz, *Art + Internet + Performance = beginning of the 90s*, Lisboa, impensável – Vila Nova de Famalicao, 2008.

LABRA, Daniela y MEDEIROS, María Beatriz de (eds), *Performance Presente Futuro*, Río de Janeiro, Contracapa-Oi Futuro, 2008.

GIANETTI, Claudia (ed), *Ars Telemática. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*, Barcelona, L' Angelot, 1998.

SARTORI, Giovanni, *Homo videns. La sociedad teledirigida*, Madrid, Taurus, 1998.

RICHARD, Nelly, *Fracturas de la memoria - Arte y pensamiento crítico*, Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores, 2007.

BAUDRILLARD, Jean, *La transparencia del mal*, Barcelona, Anagrama, 1991.

De CERTAU, Michel, *The Practice of Everyday life*, Berkeley: University of California Press, 1988.

