

**Morales, Natalia Griselda.**

*Doctoranda en Arte: Investigación y Producción, Becaria FPI, Universitat Politècnica de València, Departamento de Escultura, Laboratorio de Creaciones Intermedia*

**"Ensayo Para Un Encuentro Raro". (Des) corporalidades en la web**

**"Rehearsal for a Rare Encounter". (Un) corporalities on The Internet**

**PALABRAS CLAVE**

Comunicación digital, descorporalidades, espectral-virtual, relatos, web art.

**KEY WORDS**

Digital communication, corporalities, spectral-virtual, story, web art.

**RESUMEN**

Este artículo es un análisis del trabajo teórico y creativo de la web art "Ensayo Para Un Encuentro Raro". Las temáticas abordadas se basan en algunas de las consecuencias afectivas que implica la constante comunicación digital, poniendo el foco de atención en la relación de lo espectral/virtual.

EPUER es un sistema de creación basado en la generación de escritura en un sentido amplio (texto, imágenes, sonidos, etc.). Se trata de un *work in progress online* donde, a través del hipertexto, el espectador/usuario debe estar atento al pasar el ratón por encima de la pantalla sobre los diferentes archivos: algo así como un acto de tocar formas y formar tactos. Cada página, como si de un libro se tratase, es la experimentación de bocetos y guiones, y surgen de una cierta improvisación sobre el lienzo digital de la web. Una improvisación entendida no como algo que atiende a lo aleatorio, sino como una suerte de entrenamiento, un ensayo.

Materiales heterogéneos y estrategias metalingüísticas posibilitan una polifonía de relatos. Los personajes, aislados de diferentes maneras, comparten la misma adicción: la conectividad *online*. Se trata narraciones no lineales, en 1ª y 3ª persona omnisciente, pasando de una voz narrativa a otra sin solución de continuidad. La fragmentación, tanto en el contenido como en la forma evidencian la ruptura de una determinada experiencia del tiempo.

**ABSTRACT**

This article is an analysis of the theoretical and creative work of web art "Rehearsal for a Rare Encounter". The topics addressed are based on some of the affective consequences that the constant digital communication implies, focusing on the relationship between the spectral and the virtual.

EPUER is a creation system based on the generation of writing in a broad sense (text, images, sounds, etc.). It is an online work in progress where, through hypertext, the viewer/user must be attentive when passing the mouse over the screen over the different files: something like an act of touching shapes and shaping touches. Each page, as if it were a book, is the experimentation of sketches and scripts, and they arise from a certain improvisation on the digital canvas of the web. An improvisation understood not as something that attends to the random, but as a kind of training, a rehearsal.

Heterogeneous materials and metalinguistic strategies make possible a polyphony of stories. The characters, isolated in different ways, share the same addiction: online connectivity. These are non-linear narrations, in 1st and 3rd omniscient person, passing from one narrative voice to another without a break in continuity. Fragmentation, both in content and in form, shows the rupture of a certain experience of time.

## INTRODUCCIÓN

Este artículo es un análisis del trabajo teórico y creativo de la web art "Ensayo Para Un Encuentro Raro". En ella se plantean cuestiones referentes a la mutación antropológica que sufre actualmente la sociedad generada, entre otras cosas, por la tecnología digital. Estos cambios se reflejan en las maneras de comunicación e interacción, en la sensibilidad y en lo afectivo. Las consecuencias generadas por estas transformaciones han derivado en una sociedad que se ve abocada al alto rendimiento, a la soledad y al aislamiento.

Hoy en día, son numerosos los autores que reflexionan sobre los cambios que la continua evolución de las tecnologías telemáticas e informáticas ha producido en la vida cotidiana. Gran parte de las fuentes bibliográficas estudiadas para el desarrollo de este proyecto coinciden en que el comportamiento del ser humano se ve afectado por estas problemáticas hoy más que nunca en la historia.

## METODOLOGÍA

Se trata de un trabajo que, siguiendo la definición de Juan Martín Prada, se podría catalogar dentro del *web art*<sup>1</sup>, y en concreto por las temáticas que se presentan, dentro del *postinternet*<sup>2</sup>.

Asimismo, se ha decidido utilizar las herramientas de Internet no como un mero medio, sino más bien con la intención de evidenciar aquellas consecuencias que la sociedad experimenta debido a la comunicación digital.

El primer paso para la elaboración de este proyecto *online* ha sido la realización de un guion que posibilitara la estructura narrativa. Hemos considerado que, al tratarse de un trabajo que reflexiona sobre los cambios en los comportamientos que el sujeto está experimentando por una continua conectividad *online* se podría utilizar lo fragmentario como recurso formal y sin mantener una narración lineal. Además, se ha intentado evidenciar la ruptura de una determinada experiencia del tiempo, pues creemos que la estructura temporal en la que vivimos se encuentra en crisis, debido, en gran parte, a la mediación de la experiencia por parte de las tecnologías de la comunicación.

El relato se conforma de dos historias paralelas; una de ellas gira en torno a la construcción de un avatar llamado Eris, y de cómo éste se transforma en un espectro digital. A través de diferentes rituales, actos de magia y consultas astrológicas, este personaje lucha para volver a tener un cuerpo real. Se trata de una narración en tercera persona omnisciente, aunque también vamos pasando de una voz narrativa a otra sin solución de continuidad, dentro del perspectivismo múltiple, es decir, cada personaje cuenta desde su punto de vista la misma historia. Asimismo, esta referencia a lo fantasmagórico ha servido para hacer alusión sobre todo a las dinámicas que se han asimilado como normales a partir del confinamiento y que hemos incluido en las nuevas formas de cotidianidad: un proceso de descorporeización.

Para iniciar el relato en la web, hemos seleccionado una frase (fig. 1) correspondiente al cuento *Las ruinas circulares* escrito por Jorge Luis Borges: "Con alivio, con humillación, con terror, comprendió que él también era una apariencia, que otro estaba soñándolo" (Borges, 2016).

Esta frase encierra dentro de sí cuestiones que nos resultan esenciales para iniciar el relato. El cuento Borges trata sobre un soñador que sueña con un hombre que tiene la figura de alumno, hasta que poco a poco, este "fantasma soñado" es reconocido como su obra, como su hijo. Al final del cuento el hombre, el soñador, descubre que él también pertenece al sueño de alguien. Esta frase deja entrever desde un comienzo, que se trata de algo que no se dará en el espacio de lo real, sino en el virtual, el espacio donde lo corporal se desplaza para que entre en juego una identidad escindida.

También Remedios Zafra en un artículo titulado *-.^.-conectar- hacer-deshacer (los cuerpos) >>>>* elige esta misma frase de Borges para comenzar su texto. Nos llama la atención sus primeras líneas: "No son del todo nuestros. Por más que ustedes los cuiden, alimenten, maquillen, implementen, acaricien, besen, pornografien y todo lo demás, los cuerpos son nuestros pero no del todo nuestros. Y ahí la historia se hace política" (Zafra, 2008). En esta cita la autora pone el acento en la virtualidad de los cuerpos conectados y en cómo hay algo de nosotros que se nos escapa, que no podemos controlar, porque a partir de que accedemos a ese lugar, la mirada del otro condiciona nuestro estar en el mundo.

---

1 Juan Martín Prada define como web art todas aquellas obras que, dentro del marco general del arte de Internet, operan con el sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet que constituye la World Wide Web, siendo estas tecnologías condición necesaria para la existencia de la obra, así como el acceso a la web imprescindible para poder experimentarla.

2 Las obras producidas por los artistas del *postinternet* pasan de ser una pura experimentación con el medio, a profundizar en conceptos que evidencian y problematizan las cuestiones que se presentan como consecuencia de las nuevas dinámicas sociales y afectivas después de Internet. Los hábitos de la vida cotidiana se entremezclan con la vida *online* y el fenómeno Internet se instala, se naturaliza. Se establece una relación simbiótica.



Figura 1. Griselda Morales, "Ensayo Para Un Encuentro Raro" (2020). Web art. Work in Progress. Captura de pantalla

Las estrategias que se han utilizado para la creación de algunas páginas dentro de la web han sido llevadas a cabo mediante lo autorreferencial, es decir, por medio de la enunciación explícita, donde se muestra, en el enunciado mismo, el gesto que la ha hecho posible. De esta manera, las marcas de la enunciación señalan, muestran, revelan o dan pistas sobre el propio dispositivo como artificio, donde la estrategia metalingüística en la que el dispositivo se muestra a sí mismo implica un gesto autorreferencial. La decisión de utilizar esta estrategia viene dada por el hecho de querer que el espectador tenga conciencia de la artificialidad del discurso, dentro de la fragmentación que caracteriza al relato en sí mismo.

## DESARROLLO

La elaboración de esta ficción en línea se nutre de todo tipo de archivos encontrados en la red, de páginas webs, de charlas con *bots*<sup>3</sup>, etc. A través de un relato fragmentario, los personajes, aislados de diferentes maneras comparten algo: la adicción a la conectividad *online*.

En un mundo en continua conectividad, ¿cómo podemos estar seguros de lo que sentimos? ¿A partir de qué experiencias podemos sacar conclusiones? Jonathan Crary apunta que "el mundo 24/7 socava de manera constante toda distinción entre día y noche, luz y oscuridad, acción y reposo. Es una zona de insensibilidad, de amnesia, de aquello que destruye la posibilidad de la experiencia" (Crary, 2015, p.18). De esa imposibilidad de la experiencia, de la falta de empatía cada vez más patente, de cómo se gestionan las emociones. De todas estas cuestiones se nutre, entre otras cosas, esta ficción en línea.

---

<sup>3</sup> Un *bot* (aféresis de robot) es un programa informático que efectúa automáticamente tareas repetitivas a través de Internet.



Figura 2A Y 2B. Griselda Morales, "Ensayo Para Un Encuentro Raro" (2020). Web art. Work in Progress. Captura de pantalla

Con estos relatos se ha intentado evidenciar ese mundo de lo fragmentado, de lo instantáneo, pero, sobre todo, dejar ver el reverso de esa instantaneidad. Ante esa potencia infinita del ahora, hemos intentado crear, en algunos casos, imágenes videográficas donde el espectador se quede a la espera de ver si algo sucede, aunque, en algunos casos, no suceda nada.

A continuación, abordaremos una serie de cuestiones que funcionan como argumento de las ideas que han servido de base para el desarrollo del proyecto.

### 1- Nuevas tecnologías, nuevas sensibilidades

A partir de la expansión global de la Web 2.0, el uso masivo de los Smartphones, y como consecuencia, el cambio comunicacional, no sólo ha modificado el comportamiento en las interacciones personales, sino también el concepto que se tiene de imagen. Vivimos dentro de una sociedad hiperconectada las veinticuatro horas del día, una sociedad controlada por un sistema capitalista que también va tomando nuevas formas de adaptación. Es por estas razones, entre otras cosas, que nuestra percepción se ve alterada, dando lugar a grandes cambios en las maneras de relacionarnos con el otro. Asimismo, estas transformaciones afectan a todas las esferas, y también el ámbito de la práctica y la investigación artística ha entrado en una constante mutación.



Figura 3A y 3B. Griselda Morales, “Ensayo Para Un Encuentro Raro” (2020). Web art. Work in Progress. Captura de pantalla

Como señala Franco Berardi: “algo ha cambiado profundamente en su mirada, en su comportamiento y (sospecho que) también en sus sentimientos, en la manera en la que sienten y se perciben a sí mismos” (Berardi, 2017, p.10).

Las nuevas tecnologías digitales han hecho que cambien las dinámicas de la vida cotidiana. El uso de la telefonía móvil es un buen ejemplo de ello. Como bien plantea Berardi, en su ensayo *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*, esto se relaciona con lo que él denomina proceso de “Celurización”<sup>4</sup>, el cual ha significado “el vehicularizador perfecto de esta mutación sociocognitiva”<sup>5</sup>. Ya no sólo va cambiando la percepción que de los espacios se tiene, sino que se está perdiendo la experiencia que nace del encuentro con el cuerpo del otro. Es por estas razones, entre otras cosas, que actualmente se está experimentando un cambio comunicacional que trae grandes consecuencias tanto en el campo de la sensibilidad, como en lo referente a las emociones y lo afectivo. Por supuesto, estos cambios no se dan en todo el planeta por igual, pues dependen del contexto socio-económico en el que se viva.

Ya a finales del pasado siglo, Paul Virilio nos hablaba de una predominancia del “ahora” por encima del “aquí”. Para él, ser es estar presente aquí y ahora, pero la realidad virtual niega e imposibilita el “aquí”. Esto trae como consecuencia “una considerable amenaza de pérdida del otro, el ocaso de la presencia física en beneficio de una presencia inmaterial y fantasmagórica”(Virilio, 1999, p.46).

## 2-Cuerpos que devienen pantallas

Si bien es cierto que las tecnologías de la comunicación facilitan la existencia de nuevas interacciones afectivas, no se puede eludir que son también productoras de un potencial aislamiento que surge debido al distanciamiento corporal propio de estos medios. Como bien apunta Prada, “[...] Lo que ofrecen estas tecnologías es un conjunto de actividades en las que el individuo ni se expone ni se arriesga afectivamente.

En este encierro todo es desactivable, temporal, inocuo en relación a cualquier responsabilidad afectiva “(Berardi, 2017, p.332). Así las cosas, se establece un muro que se corresponde con la pantalla, pues nada puede hacerte daño (aparentemente) porque no hay nadie “real” a quien responsabilizar.

Efectivamente, el desarrollo de la tecnología avanza a pasos agigantados, pero la adaptación de los cuerpos a esta evolución tecnológica se da en un ritmo más lento, al ritmo propio de la corporalidad. El ciberespacio crece sin parar, pero nuestro tiempo mental no puede ir a la par, por eso la aceleración de la experiencia trae como consecuencia un incremento del estrés y de la ansiedad, entre otras cosas.

## 3- Fantasmas digitales y espectros del abandono

“Vivo entre lo real y lo virtual, absorbida por redes. No llegando nunca a pertenecer realmente a ninguna de estas realidades, me convierto yo misma en un fantasma. La accesibilidad de la información y su omnipresencia marginan la necesidad de cuerpos físicos. Vivo en un espacio de distracción, donde nunca estoy realmente sola pero, al mismo tiempo, nunca del todo junto a alguien. Me he convertido en una versión de mí misma que no reconozco. Otros deseos, otras identidades, otra manera de pensar, ajena a mí; la experiencia de alguien distinto que surfea superficies tecnológicas en busca de reciprocidad porque es lo más cercano con lo que se puede identificar. ¿Será que me he convertido en un fantasma del hardware?” (Zimolag, 2016).

<sup>4</sup> Debido a que la traducción al castellano del ensayo de Berardi está realizada en Argentina, este término deriva de la palabra “celular”, la cual se utiliza para denominar a los dispositivos móviles

<sup>5</sup> Berardi, Franco, *op. cit.*, p. 332

Muchas son las preguntas que surgen en torno a lo que tienen de "real" ciertas experiencias virtuales. Este cuestionamiento se nos presenta como algo realmente interesante para debatir puesto que en la actualidad son muchas las relaciones interpersonales que se basan casi exclusivamente en el mundo virtual.

En una conferencia en TEDxUIUC, Sherry Turkle exponía que "cuando se nos retira el teléfono, nos ponemos ansiosos, imposibles en verdad. La tecnología moderna se ha vuelto un miembro fantasma, en tanto es parte de nosotros" (Turkle, 2012). Pareciera que el móvil estuviera atrayéndonos todo el tiempo, frente a él se puede sentir ansiedad por no recibir esa respuesta que se espera. Pero, además, como plantea Turkle, los dispositivos móviles serían casi como una extensión de nuestro cuerpo, es parte casi integral de nosotros. ¿Pero qué sucede con nuestros cuerpos cuando establecemos relaciones virtuales? Parece ser que la invisibilidad de nuestros cuerpos, al convertirnos en avatares o en simples imágenes, no deja de lado el hecho de sentir como reales aquellas experiencias.

Entonces, aunque en estos espacios virtuales lo incorpóreo no sea un impedimento para sentir como reales ciertas experiencias, la fragmentación que supone esta dinámica implica también una distorsión de lo que se quiere transmitir. Es justamente a esa invisibilidad, a esa incorporeidad a la que hace referencia Turkle cuando se le da posibilidad a la multiplicidad del yo. Un yo que en el ciberespacio está fragmentado y es múltiple.

Bajo estas premisas, ¿podríamos decir que nuestro cuerpo existe dentro del ciberespacio? Si nos remitimos a lo que Merleau-Ponty entiende por cuerpo, la respuesta podría ser afirmativa, pues para él la carne es una propiedad física que pertenece tanto al propio cuerpo como también a las cosas que uno toca, es decir, que "[...] en cierto sentido me convierto en una de ellas. [...] Cosas y cuerpo: ambos sistemas aplicados uno a otro «como las dos mitades de una naranja»" (Merleau-Ponty, 1970, p.177).

Siguiendo las ideas de Merleau-Ponty, nuestro cuerpo se convertiría en otra cosa que se comunica con otros avatares, perfiles o personalidades virtuales. Es decir, que hay algo de nuestro cuerpo que deja una huella en aquel nuevo yo que se construye como avatar. Un avatar, aparte de la acepción que normalmente se conoce, es decir, la identidad virtual que el usuario crea, existe otra que se relaciona con lo espiritual: "En la religión hindú, encarnación terrestre de alguna deidad, en especial Visnú"<sup>6</sup>.

Entonces, estas "reencarnaciones" de nosotros dentro de las pantallas tienen un cuerpo que no sufre. Según apunta Zafra: "Nuestros avatares son fantasiosos en cuanto son inventados, formalmente son figuras que nos representan en universos virtuales pero que si mueren lo hacen sólo como representaciones sin que claudique el yo que los sujeta a la vida" (Zafra, 2010, p.159). Con esto Zafra estaría haciendo alusión a que lo que estos avatares nos permiten llevar a escena. En cierta medida, sería algo que en la vida real no nos es posible, y que, además, como si de un guiño a lo corporal se tratara, se esboza cierta condición de inmortalidad que el medio proporciona. Pero, ¿hasta qué punto somos inmunes al fracaso, al dolor de un cuerpo fantasmagórico?

No es casual que en muchos de los textos que se han investigado para este proyecto se relacione a la comunicación digital con lo espectral. Byung-Chul Han, en *El enjambre* tiene un capítulo titulado "Fantasmas digitales", el cual es introducido haciendo referencia a *Cartas a Milena* de Kafka (Kafka, 1984). En éste, Kafka explica que, en su opinión, la invención de la carta es un medio de comunicación inhumano puesto que ha traído al universo la "perturbación de las almas". Según él, las personas pueden pensarse a la distancia o aferrarse en la cercanía, pero el resto son cosas que quedan "más allá de las fuerzas humanas". Se nos presenta como algo muy interesante lo que expone Han al señalar que Kafka diría que la nueva generación de fantasmas digitales es más voraces y desvergonzados, y que, de hecho, "¿No van los medios digitales más allá de la «fuerza humana»? ¿No conducirán a una vertiginosa, ya no controlable multiplicación de fantasmas? ¿No nos olvidamos con ello de pensar en un hombre lejano y de palpar a un hombre cercano?" (Han, 2010, p.82). Parece que poco a poco el cuerpo va "desapareciendo", volviéndose más liviano, acaso menos accesible, acaso un fantasma, un espectro que habita en las frías y lisas pantallas. Un cuerpo inasible que sirve de disfraz para aquellos que sufren la condena de las pantallas...

## CONCLUSIONES

Podría decirse que hemos establecido una clara intención en nuestro proyecto, generando una serie de interrogantes que nos han servido para reflexionar sobre los cambios que la continua evolución de las tecnologías de la comunicación ha producido en la vida cotidiana, cambios que se ven reflejados en las interacciones personales, en la sensibilidad y en lo afectivo. A pesar de que mantenemos una postura crítica de los usos que hoy en día se le atribuyen a la red, no quitamos valor a los logros que se han efectuado en lo que a

---

<sup>6</sup> Diccionario de la Lengua Española. RAE. Disponible en: <<https://dle.rae.es/?id=4X6SYil>> [Consulta:15.05.2022].

la comunidad se refiere. Pero, aun así, mantenemos gran afinidad a los planteamientos que Byung-Chul Han y Franco Berardi exponen en sus ensayos, que como ya hemos plasmado en este artículo, son bastantes pesimistas en lo que al futuro se refiere.

Consideramos, a su vez, que esta investigación teórico-práctica ha supuesto la toma de conciencia de la envergadura que a nivel socio-político supone la comunicación digital y la sobresaturación de imágenes, pues vivimos en una sociedad entregada al progreso tecnológico y a las garras de la economía. Naufragamos en un presente totalizador, cada vez más frío. En las aguas de este mar vive el sujeto. Un ser que cada vez se vuelve menos capaz de alzar la voz para que se escuche su cualidad más certera: la emoción.

#### FUENTES REFERENCIALES

Berardi, F. (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Caja Negra Editora.

Borges, J. L. (2016). *Ficciones*. Debolsillo.

Crary, J. (2015). *24/7. El capitalismo tardío y el fin del sueño*. Paidós.

Diccionario de la Lengua Española. RAE. Recuperado el 15 de mayo de 2022 de <https://dle.rae.es/?id=4X6SYjl>

Han, B. (2014). *En el enjambre*. Herder.

Martín Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. MAKal.

Merleau-Ponty, M. (1970). *Lo visible, lo invisible*. Aeix Barral.

Kafka, F. (1984). *Cartas a Milena*. Alianza.

Turkle, S. *Alone Together*. TEDx Talks [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=MtLVCPZliNs>

Virilio, P. (1999) *El ciber mundo, la política de lo peor*. Ediciones Cátedra.

Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado. (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Fórcola Ediciones.

Zafra, R. (20 de febrero de 2008). -. *^-conectar- hacer-deshacer (los cuerpos) >>>>*. Recuperado el 10 de mayo de 2022 de <https://www.remedioszafra.net/conectar.pdf>

Zimolag, A. (29 de noviembre de 2016). *El sueño de un algoritmo*. Recuperado el 3 de mayo de 2022 de <http://www.tintank.es/2016/09/29/el-sueno-de-un-algoritmo/>