

CUERPO FEMENINO Y MIRADA MASCULINA VIRTUAL

Enmesh: Cuerpos anónimos, cámaras y acción.

María Fernanda Riatiga Quintero

Trabajo de Grado para Optar al Título de Maestra en Artes Plásticas

Directora

Andrea Liliana Rey

Magister en Artes. Universidad Federal del Ceará.

Universidad Industrial de Santander

Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia

Programa de Artes Plásticas

Bucaramanga

2025

CUERPO FEMENINO Y MIRADA MASCULINA VIRTUAL

Agradecimientos

En primer lugar, quiero expresar mi profundo agradecimiento a mis padres, quienes siempre han respaldado mi decisión de estudiar esta carrera sin reservas ni cuestionamientos. Mi padre, aunque obrero de profesión, fue mi principal fuente de inspiración. A pesar de no pertenecer formalmente al mundo del arte, poseía una visión amplia y profunda del mismo, fruto de su trabajo con artistas como el maestro Guillermo Quintero. Su labor dejó una huella perdurable tanto en el ámbito artístico como en mi amor por el arte. Tras su fallecimiento, mi madre asumió, con una fortaleza admirable, el rol de ambos padres mientras concluía mis estudios. Sin su apoyo incondicional a lo largo de la carrera, la culminación de este proyecto no habría sido posible. A pesar de no comprender completamente las complejidades de mi práctica artística, siempre fue receptiva y mostró un profundo respeto por todo lo que emprendí hacer. Finalmente, agradezco a todas las personas que encontré en mi camino y que fueron piezas claves en la culminación de mis estudios, y en este proyecto particularmente a Nicolle Mariño y Juan Pablo Rueda. Gracias por cada muestra de apoyo en todas sus manifestaciones.

Tabla de contenido

Introducción.....	9
1. Desarrollo Temático.....	12
1.1. Antecedentes Formales y Conceptuales.....	13
1.1.1. Performance “ofrécele también la otra”	13
1.1.2. Video-performance: “ <i>Enmesh</i> ”	15
1.1.3. Videoarte hecho a partir del Archivo del Videoperformance “ <i>Enmesh</i> ”	16
1.1.4. Escultura: “Crucificadas por el Dogma”	17
1.2. Consideraciones Teóricas.....	19
1.2.1. Antecedentes históricos: plataformas digitales, anonimato y nuevas formas de sociabilidad.....	19
1.2.2. Anonimato digital: Ausencia de consecuencias sociales y exhibición de impulsos.....	20
1.2.3. El cuerpo y la virtualidad como lugar del arte.....	22
1.2.4. La mirada masculina en la virtualidad	23
1.2.5. Teorías de montaje usadas para la creación de los videos expuestos en sala.....	25
2. Referentes.....	28
2.1. Referentes Artísticos.....	28

CUERPO FEMENINO Y MIRADA MASCULINA VIRTUAL	4
2.1.1. Nadia Granados.....	28
2.1.2. Candela Capitan.....	30
2.1.3. Tracey Emin.....	32
2.1.4. Eva & Franco Mattes.....	34
2.1.5. Marina Abramovic.....	37
2.1.6. Nam June Paik.....	39
2.1.8. Molly Soda.....	42
2.2. Referentes Conceptuales.....	43
2.2.1. John Suler.....	43
2.2.2. Jonh Berger y Laura Mulvey.....	47
2.2.3. Pierre Bourdieu.....	50
3.Bitácora o Proceso de Obra.....	53
3.1. Propuesta de montaje final.....	81
4. Conclusiones.....	89
Referencias Bibliográficas	94

Tabla de Figuras

Figura 1. Fotograma Video-performance: "Ofrécele también la otra".	13
Figura 2. Fotograma Video-performance: "Enmesh".	15
Figura 3. Fotograma post-producción Video-performance: "Enmesh".	16
Figura 4. Fotografía detalle de relieves escultóricos.	17
Figura 5. Montaje "Crucificadas por el Dogma".	18
Figura 6. Fotograma del Video "Brandland" de Nadia Granados.	28
Figura 7. Fotografía del performance "Solás".	32
Figura 8. Fotografía de Tracey Emin junto a su Obra "My Bed".	32
Figura 9. Fotografía de Dark Content.	34
Figura 10. Fotografía de Marina Abramovic realizando su performance "Light / Dark" con Ulay.	37
Figura 11. Fotografía de obra TV buddha.	39
Figura 12. Sitio web de la artista Molly Soda.	42
Figura 13. Primer boceto de obra en sala.	54
Figura 14 Fotograma de video-performance. video "40-ESTADOSUNIDOS".	57
Figura 15 Fotograma en Filmora del proceso de edición de videos de Video-performance: "Enmesh".	75

Figura 16 Videoarte hecho a partir del Archivo del Videoperformance " Enmesh".....	76
Figura 17 Videoarte hecho a partir del Archivo del Videoperformance "Enmesh".....	77
Figura 18 Videoarte hecho a partir del Archivo del Videoperformance "Enmesh".....	78
Figura 19 Paleta de colores RGB.....	82
Figura 20 Boceto de obra en sala. Estructura con pantallas.....	83
Figura 21 Boceto de obra en sala. Cama.....	84
Figura 22 Fotograma del video proyectado en la cama.....	85
Figura 23 Fotografía de muestra final en sala.....	86
Figura 24 Fotografía de muestra final en sala.....	87
Figura 25 Fotograma video 1/6 expuesto durante la muestra final de Video-performance "Enmesh".....	88
Figura 26 Fotografía de muestra final en sala.....	89

Título: Enmesh: Cuerpos anónimos, cámaras y acción.

Autora: Maria Fernanda Riatiga Quintero.

Palabras clave: mirada masculina, video-instalación, video-performance, plataformas digitales, virtualidad, anonimato.

Resumen:

Enmesh es un proyecto de investigación-creación que desarrollé desde el performance y la videoinstalación para cuestionar cómo el cuerpo femenino es percibido, codificado y consumido en plataformas digitales anónimas. Utilicé Chatroulette como campo de acción, realizando un performance donde repetía el gesto de recibir una cachetada frente a la cámara, sin emitir palabra o responder a las expectativas de los usuarios participantes. Esta acción, ejecutada en 100 interacciones, fue interpretada por muchos usuarios como una invitación a una interacción sexual de naturaleza sadomasoquista, reaccionando con insinuaciones, órdenes o actos de exhibicionismo, ignorando la neutralidad de mi lenguaje corporal. Esta experiencia dio lugar a un archivo audiovisual que evidencia cómo la mirada masculina persiste y se refuerza en entornos digitales, donde el cuerpo femenino aparece como superficie disponible para el deseo. No busqué provocar, sino que quise activar el extrañamiento y el quiebre de la dinámica habitual de este sitio. A partir del archivo, creé una videoinstalación que articula elementos escultóricos, textos y símbolos ligados a la intimidad. El proyecto se apoya en referentes conceptuales como John Suler (efecto de desinhibición online), Laura Mulvey (male gaze), John Berger (imagen de la mujer como objeto visual) y Pierre Bourdieu (violencia simbólica), así como en propuestas artísticas de Marina Abramović, Nadia Granados, Candela Capitán, Tracey Emin y Molly Soda, quienes también abordan el cuerpo como territorio político. *Enmesh* es, en esencia, un gesto de resistencia performática en el que mi cuerpo e identidad, mediados por la tecnología, funciona como herramienta para entender cómo se construye la mirada y el deseo en los espacios virtuales contemporáneos marcados por el anonimato parcial.

* Trabajo de Grado

** Instituto de Proyección Regional y Distancia (IPRED). Artes Plásticas.

Directora: Andrea Liliana Rey. Magíster Artes – Universidad Federal de Ceará.

Title: Enmesh: Anonymous bodies, cameras, and action.

Author: Maria Fernanda Riatiga Quintero.

Key words: male gaze, video-installation, video-performance, digital platforms, virtuality, anonymity.

Abstract:

Enmesh is a research-creation project that I developed through performance and video installation to question how the female body is perceived, codified, and consumed in anonymous digital platforms. I used Chatroulette as a field of action, carrying out a performance in which I repeatedly enacted the gesture of receiving a slap in front of the camera, without speaking or responding to the expectations of the participating users. This action, carried out across 100 interactions, was interpreted by many users as an invitation to a sexual interaction of a sadomasochistic nature, provoking responses in the form of insinuations, commands, or acts of exhibitionism, while disregarding the neutrality of my body language. This experience resulted in an audiovisual archive that reveals how the male gaze persists and is reinforced in digital environments, where the female body appears as a surface available for desire. My aim was not to provoke, but rather to generate estrangement and disrupt the habitual dynamics of the platform. From this archive, I created a video installation that incorporates sculptural elements, texts, and symbols tied to intimacy. The project draws on conceptual references such as John Suler (online disinhibition effect), Laura Mulvey (male gaze), John Berger (the image of women as visual objects), and Pierre Bourdieu (symbolic violence), as well as artistic proposals by Marina Abramović, Nadia Granados, Candela Capitán, Tracey Emin, and Molly Soda, who also address the body as a political territory. *Enmesh* is, in essence, a gesture of performative resistance in which my body and identity, mediated by technology, function as a tool to understand how the gaze and desire are constructed in contemporary virtual spaces marked by partial anonymity.

*Thesis Project

**Institute of Regional Projection and Distance Education (IPRED). Visual Arts.
Advisor: Andrea Liliana Rey. Master in Arts – Federal University of Ceará.

Introducción

En el ecosistema que configuran las plataformas digitales contemporáneas, el cuerpo femenino aparece atrapado en una red de interpretaciones automáticas y codificaciones impuestas. Basta con aparecer para ser leído como objeto de deseo. La cámara, la interfaz y la lógica de las plataformas no son neutras. Están atravesadas por siglos de representación patriarcal que hoy se reactualizan en entornos anónimos, acelerados y desregulados. “*Enmesh: Cuerpos anónimos, cámaras y acción*”, es un proyecto de investigación-creación que problematiza cómo se construye, proyecta y se controla la mirada y el deseo sobre los cuerpos femeninos en la virtualidad.

Mi creación consistió en realizar un performance en la plataforma Chatroulette (sitio web de emparejamiento aleatorio por videollamada) donde repetía el gesto de ser abofeteada frente a la cámara, sin emitir palabra ni responder a las expectativas evidenciadas en los participantes. A lo largo de 100 interacciones, más de la mitad de los usuarios interpretaron este gesto como una invitación a una interacción sexual. Exhibicionismo, órdenes, insinuaciones y peticiones explícitas emergieron sin importar la neutralidad corporal que sostenía. Como advierte John Suler (2004), en su teoría del efecto de desinhibición online, “la disociación entre la identidad real y las acciones digitales permite que las personas actúen sin temor a consecuencias, comportándose de forma más abierta, agresiva o incluso abusiva” (p. 322). El anonimato (completo o parcial), lejos de promover libertad, se convierte en un catalizador de pulsiones de dominación y deseo desregulado. Este trabajo no se plantea desde el juicio moral. Se construye desde la experiencia directa de poner el cuerpo como superficie de prueba, y desde la necesidad de activar reflexiones alrededor de la

mirada: ¿Cómo estamos mirando? ¿cómo me relaciono con lo que veo en la virtualidad? ¿Estoy observando a la otra persona o estoy interpretándola desde mis propias expectativas?

A partir del archivo audiovisual recolectado, desarrollé una videoinstalación que incluye elementos como un estante que simula una pantalla y una cama que son la superficie de exhibición de mi obra.

Esta obra no se organiza para denunciar, lo que propone es activar una experiencia crítica: desestabilizar la mirada aprendida, devolverle al espectador la incomodidad de reconocerse en ella. Porque esa lógica no nos es ajena. Esa mirada no es del otro. Es nuestra. Todos, de alguna manera, hemos sido formados en ella. Por eso esta propuesta no concluye con una acusación, sino con una invitación: a mirar de otro modo, a pensarnos como participantes activos de una cultura visual que exige ser interrogada desde la autoconciencia. Porque no basta con decidir que no queremos ser así: el deseo, como la mirada, no es inocente. Está mediado. Está condicionado. Y solo puede transformarse si somos capaces de enfrentarla.

El marco teórico que sustenta esta investigación se apoya en autores como Laura Mulvey (1975), quien identifica en el cine clásico una estructura visual en la que “la mujer como imagen, el hombre como portador de la mirada” configura el placer escópico (p. 370); John Berger (1972), quien afirma que “los hombres actúan y las mujeres aparecen, Los hombres miran a las mujeres. Las mujeres se contemplan a sí mismas mientras son miradas. Esto determina no sólo la mayoría de las relaciones entre hombre y mujeres sino también la relación de las mujeres consigo mismas” (p. 27); y Pierre Bourdieu (2000), quien define la violencia simbólica como “violencia amortiguada, interiorizada, e invisible para sus propias víctimas” (p. 12). Estos conceptos permiten comprender cómo el cuerpo femenino en pantalla no es visto de forma libre, sino atravesado por

un sistema visual que lo codifica. La obra también dialoga con prácticas artísticas como las de Marina Abramović, Nadia Granados, Candela Capitán, Tracey Emin y Molly Soda, quienes han trabajado desde el cuerpo como territorio político para activar tensiones críticas frente a los mecanismos de control de la mirada, el deseo y la exposición.

Los objetivos de este trabajo se articulan en torno a la necesidad de evidenciar las dinámicas de poder, control y sexualización que recaen sobre el cuerpo femenino en entornos digitales. Para ello, me propuse construir un archivo audiovisual que documentara las reacciones reales frente a un gesto performático en Chatroulette, analizando cómo la mirada masculina se activa y se intensifica bajo condiciones de anonimato, inmediatez e impunidad. A partir de este archivo, desarrollé una videoinstalación con el propósito de confrontar al espectador con su rol dentro de la cultura visual dominante. Busco generar una experiencia crítica que desestabilice la mirada aprendida y convoque a una revisión autoconsciente de los modos en que miramos, deseamos y consumimos cuerpos en la red. En ese sentido, *Enmesh* plantea una invitación a pensar el arte no sólo como representación, sino como dispositivo para interrogar activamente las estructuras que sostienen nuestras formas de ver.

Esta investigación aborda los referentes teóricos y conceptuales que fundamentan el proyecto; el proceso de creación del performance, el análisis del archivo y las decisiones formales de montaje; y describe la videoinstalación final. *Enmesh* no ofrece respuestas cerradas: ofrece una escena abierta donde la mirada se vuelve espejo y la incomodidad, tal vez...la posibilidad de transformación.

1. Desarrollo Temático

El presente capítulo tiene como propósito trazar un recorrido por las propuestas artísticas que precedieron a *Enmesh*, con el fin de evidenciar cómo mi práctica ha ido configurando, de manera progresiva, una mirada crítica sobre la representación del cuerpo femenino, la mirada masculina y las estructuras simbólicas que organizan nuestra experiencia visual. Lejos de ser un proyecto aislado, *Enmesh* es el resultado de un proceso acumulativo, en el que cada obra previa ha contribuido a delimitar intereses.

Desde mis primeras aproximaciones al performance, en ejercicios como “Ofrécele también la otra”, comencé a trabajar con el cuerpo como territorio de conflicto, incorporando gestos cargados de ambigüedad y enfrentando el espacio público desde acciones mínimas pero disruptivas. En ese momento ya me interpelaba la forma en que un cuerpo femenino, sin necesidad de palabras ni narración, podía desencadenar lecturas cargadas de juicio o censura. Estas experiencias me llevaron a preguntarme por los significados sociales y culturales que anteceden a la presencia de un cuerpo en escena, y cómo estos se actualizan en función del contexto en que se inscriben.

Fue en este punto donde comenzaron a cobrar fuerza ciertos conceptos que más adelante se volverían centrales en *Enmesh*: la violencia simbólica, el anonimato como catalizador de deseo, la mirada masculina y la lógica de la disponibilidad. Estas nociones no llegaron como necesidad: surgieron al observar lo que ocurría con mi cuerpo en escena, al notar cómo ciertos gestos eran rápidamente codificados bajo estructuras que me anteceden.

En conjunto, mis obras previas no solo me permitieron explorar materiales, lenguajes y soportes diversos, sino que también me llevaron a reconocer un hilo común: la necesidad de devolver la mirada, de interrumpir la lógica del espectáculo y de usar el cuerpo como dispositivo

crítico. En este capítulo desarrollaré cómo ese tránsito artístico fue configurando las preguntas que sostienen *Enmesh*, y cómo, en diálogo con los conceptos teóricos abordados, se fue consolidando una metodología performática y audiovisual que permite pensar el deseo no como algo natural, sino como una construcción visual y simbólica profundamente condicionada.

1.1 Antecedentes Formales y Conceptuales

1.1.1. Performance “ofrécele también la otra”

Figura 1

Fotograma Video-performance: “Ofrécele también la otra”.



Nota: Adaptado de *Cuerpo y acción*. [Archivo de video]. Por Maria Fernanda. (8 de julio de 2022).

Recuperado de: <https://youtu.be/suceD4RKARA>

Mis primeros acercamientos al performance y al uso del cuerpo como medio de expresión surgieron en la materia “Cuerpo de acción”. Allí tomé como punto de partida el performance

Light/Dark de Marina Abramović y Ulay, en el que ambos artistas se sentaban uno frente al otro y se daban cachetadas alternativamente durante varios minutos, de manera continua, rítmica y consensuada. A partir de esta obra, decidimos recontextualizar el gesto y realizarlo frente a una iglesia: vestidas de negro, sobre una manta negra y con un cartel que citaba Mateo 5:39: “Pero yo en cambio les digo: no resistan al que les hace daño; al contrario, al que te da un golpe en la mejilla derecha, ofrécele también la otra”.

La acción se intentó llevar a cabo en dos iglesias distintas: primero en la Catedral de la Sagrada Familia, frente al Parque Santander, y luego frente a la Parroquia San Pío X. En este último caso, la performance fue interrumpida por un miembro de la comunidad que alertó a la policía. Al llegar, el agente nos escuchó, entendió que se trataba de un ejercicio académico y permitió que nos retiráramos sin inconvenientes. Explicó que había sido alertado porque se pensaba que dos personas vestidas de negro pretendían ingresar a la iglesia en actitud de protesta, pero finalmente comprendió que no era el caso.

Ese gesto de rechazo por parte de la comunidad me llevó a reflexionar sobre la carga simbólica de la cachetada y las múltiples interpretaciones que puede adquirir dependiendo del contexto y de quién la ejecuta. Desde allí surgió la inquietud de explorar la cachetada más allá del espacio físico y trasladarla al entorno virtual, para comprender cómo este mismo gesto se transforma en plataformas digitales. Así, la cachetada se convirtió en un hilo conductor para pensar el cuerpo, la exposición y el juicio social, tanto en la calle como en la pantalla.

En estos espacios de interacción mediados por el anonimato (total o parcial), donde muchas veces se actúa de manera impulsiva o sin consecuencias claras, la cachetada puede adquirir sentidos diversos: ser percibida como agresión, como recurso para llamar la atención o como parte de un espectáculo sexual. Esto me llevó a cuestionar las señales presentes en mi cuerpo y en el lenguaje

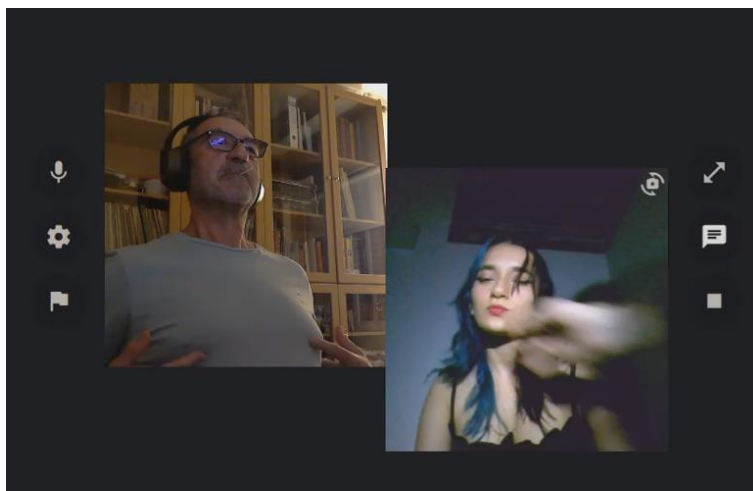
no verbal del performance: ¿qué lleva a los espectadores a leerlo como un espectáculo sexual y no algo más cercano a la realidad, como un experimento social o un acto performático? ¿Esa lectura está vinculada con mi apariencia y gestualidad, o responde a procesos culturales más amplios que operan fuera de mi control? Aunque siempre se trata de un golpe, su significado varía radicalmente según quién lo observa.

En *Enmesh*, la cachetada se convierte en una acción repetitiva que tensiona la relación entre cuerpo, cámara y espectador. A diferencia del primer performance, realizado en el espacio público frente a una iglesia, esta obra se sitúa en el entorno digital, donde la mirada del otro está presente pero despersonalizada. En este contexto, la cachetada permite pensar cómo ciertas formas de violencia se normalizan o se transforman cuando atraviesan la mediación de la pantalla.

1.1.2. *Video-performance: “Enmesh”*

Figura 2

Fotograma Video-performance: “Enmesh”.



Nota: Obra iniciada en 2022 y desarrollada hasta la actualidad.

Este performance consistió en realizar videollamadas aleatorias en la plataforma ChatRoulette, en las que me expuse a ser cacheteada indefinidamente y sin mostrar ninguna reacción facial. Repetí este acto hasta que lograra obtener alguna reacción por parte del espectador. Durante el desarrollo del performance, en numerosas ocasiones, varios de los participantes interpretaron la cachetada como una invitación a una interacción sexual. Esta obra fue la que se retomó para este trabajo de grado y se seguirá alimentando con el paso del tiempo (posterior a la culminación de mis estudios), la evolución de este proyecto se describirá a detalle en la sección de “Bitácora o proceso de obra”.

1.1.3. Videoarte hecho a partir del Archivo del Videoperformance " Enmesh "

Figura 3

Fotograma post-producción Video-performance: "Enmesh".



Nota: Obra realizada en 2023. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1hDcfqZ12sbKr-VuZiN821tnxFKhxTurC/view?usp=sharing> .

Con los videos recolectados durante el video-performance *Enmesh*, se construyó un archivo, con el que posteriormente se desarrolló una producción audiovisual con los momentos más incómodos en los que los participantes buscaron tener una interacción sexual conmigo. Esta es una obra en construcción constante ya que se va alimentando de los videos recolectados durante el video-performance *Enmesh*, su primera presentación al público fue en la materia de profundización: “Función y contexto de la representación” en 2023.

1.1.4. Escultura: “Crucificadas por el Dogma”

Figura 4

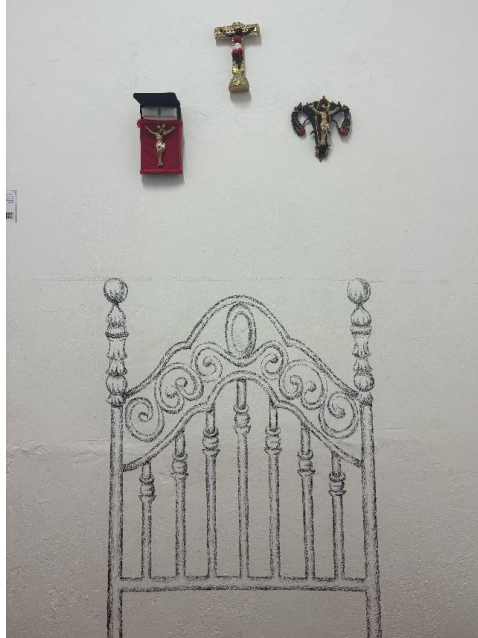
Fotografía detalle de relieves escultóricos.



Nota: Detalle de los crucifijos que componen la obra.

Figura 5

Montaje "Crucificadas por el Dogma".



Nota: Montaje final. Obra realizada en 2024. Dimensiones 25 x 25 cm cada una.

Serie de relieves escultóricos realizados a partir de crucifijos intervenidos. En el primero, la figura de Jesucristo es retirada de la cruz y colocada sobre la figura de un útero elaborado en porcelana fría. En el segundo, se le incorpora encaje rojo, creando un top que cubre su pecho. En el tercero, Cristo es nuevamente despojado de la cruz para ser ubicado sobre una cama. Finalmente, los tres relieves se disponen sobre una representación del cabecero de una cama, dibujado con carboncillo directamente en la pared del espacio expositivo.

Estas intervenciones transforman el objeto religioso, y buscan desplazar su carga simbólica hacia una reflexión crítica sobre el control que históricamente ha ejercido la religión (en especial el cristianismo) sobre los cuerpos femeninos. Al retirar a Cristo de la cruz y reubicarlo en espacios

tradicionalmente asociados a lo íntimo, lo erótico o lo reproductivo, cuestiono la autoridad moral que durante siglos ha normado la sexualidad y el pudor en relación con las mujeres. La decisión de utilizar crucifijos responde a una intención explícita de confrontar el peso de los discursos religiosos en la configuración del deseo, la culpa y la obediencia. Cada intervención opera como un gesto que subvierte la iconografía cristiana para poner en evidencia cómo el dogma ha moldeado nuestras formas de entender el cuerpo. Con esta serie comienzo a explorar los discursos semióticos que emergen del uso de la cama como medio de expresión artística, no solo como espacio de descanso o deseo, sino como territorio donde se inscriben relaciones de poder, normas sociales y disputas simbólicas sobre lo que se decide hacer o no, con el cuerpo de la mujer.

1.2. Consideraciones Teóricas

1.2.1. Antecedentes históricos: plataformas digitales, anonimato y nuevas formas de sociabilidad

Mi interés en explorar el anonimato digital como catalizador de ciertas formas de interacción nace del reconocimiento de que internet ha transformado profundamente la manera en que nos relacionamos, especialmente en plataformas que permiten la exposición del cuerpo sin requisitos identitarios. Sitios como Chatroulette, creados en 2009, marcan un punto de inflexión en la historia de la interacción digital. Su creador, Andrey Ternovskiy, propuso un sistema aleatorio de emparejamiento entre personas desconocidas,

sin necesidad de crear perfiles ni dejar rastro alguno, lo cual instauró un nuevo modelo de sociabilidad donde “el anonimato, el desconocido y la aleatoriedad son los grandes diferenciales” (Pereira et al, 2010, p. 119)

Este tipo de plataformas permitió que emergieran comportamientos que en contextos regulados difícilmente se manifestarían. Como señala el psicólogo John Suler (2004), “la invisibilidad y la ausencia de consecuencias en los entornos virtuales facilitan la expresión de impulsos reprimidos y actitudes antisociales” (p. 322). Esta es una de las razones por las cuales muchos usuarios, en especial hombres, se sienten autorizados a mostrar sus genitales, proponer interacciones sexuales explícitas o ejecutar conductas violentas sin temor a represalias. Desde mi experiencia de exposición en Chatroulette, he observado que estas interacciones están marcadas por una lógica de inmediatez, deshumanización y consumo visual, “en la mayoría de los casos, las interacciones duran apenas unos segundos, con saludos, risas o actos de exhibicionismo” (Pereira et al, 2010, p. 119) . Esta fugacidad refuerza la idea de que no hay vínculos reales, solo estímulos breves y descartables. Cada clic en “siguiente” se convierte en una forma de expulsión dentro de una lógica de consumo rápido del cuerpo, donde el otro aparece y desaparece a voluntad. Al observar estas dinámicas desde el performance, entendí que el anonimato no solo protege a quien mira, sino que también lo desinhibe, y reconfigura la forma en que se relaciona, este entorno digital promueve comportamientos que muchas personas no se permitirían fuera de internet. Tal como argumenta Brian H. Choi (2013), “Hay buenas razones por las que el anonimato y la generatividad son puntos de presión clave. Ambos son herramientas que empoderan a las personas para resistir las reglas que normalmente

limitan el comportamiento. Las tecnologías de anonimización permiten que las voces disidentes cuestionen las normas y jerarquías existentes.” (p. 538). Esto me lleva a pensar que lo que ocurre en plataformas como Chatroulette no es la ausencia de ética, sino su transformación. Se configura un nuevo régimen de conducta, donde los límites del consentimiento, el respeto y la mirada quedan suspendidos o reformulados. Estas condiciones son las que configuran el terreno desde el cual parto para construir mi obra.

1.2.2. Anonimato digital: Ausencia de consecuencias sociales y exhibición de impulsos

El anonimato en internet no solo protege identidades, también desactiva los filtros sociales que moderan el comportamiento en lo cotidiano. En mi experiencia como performer en Chatroulette, me encontré con usuarios que, escudados tras la pantalla, se permitían decir y hacer cosas que difícilmente realizarían en un encuentro presencial. No se trata simplemente de esconder el rostro, sino de operar bajo una lógica donde no hay memoria ni responsabilidad: nadie recuerda, nadie juzga, nadie castiga. John Suler(2004) denomina este fenómeno “el efecto de desinhibición online”, y afirma que “la disociación entre la identidad real y las acciones digitales permite que las personas actúen sin temor a consecuencias, comportándose de forma más abierta, agresiva o incluso abusiva” (p. 322). Esta disociación transforma al otro en pantalla en algo distante, casi irreal. Bajo estas condiciones, el usuario no interpreta lo que ve como un cuerpo real, sino como un espacio de proyección de sus impulsos.

Durante mis sesiones performáticas, observé cómo esta ausencia de consecuencias sociales fomentaba un tipo específico de reacción: no solo la solicitud directa de actos sexuales, sino también el intento de control, la entrega de órdenes y la imposición de un guion preestablecido sobre mi cuerpo, como si se tratara de una “sumisión”. La mirada ya no se limita a observar: busca dominar. Brian H. Choi (2013) advierte que “el anonimato no elimina la responsabilidad ética, sino que la redistribuye hacia una zona ambigua, donde la moral se vuelve flexible y provisional” (p. 9). Esta ambigüedad permite que el deseo opere sin límites, desligado del cuerpo real y de cualquier forma de reciprocidad. Suler (2004) explica que esta distorsión también afecta la percepción del silencio o la pasividad. “En entornos digitales, la falta de respuesta suele interpretarse como consentimiento implícito, lo que habilita una continuidad en la proyección de deseos” (p. 323). Esto explica por qué, incluso en ausencia de cualquier gesto erótico de mi parte, muchos usuarios persistieron en sus acciones o pedidos sexuales: porque lo que veían no era mi cuerpo, sino la idea que ellos tenían de mi cuerpo.

En mi performance no busco confrontar directamente al usuario que actúa desde la sombra, sino construir un espejo: devolver esa mirada para evidenciar cómo el anonimato no libera al sujeto, sino que lo arrastra hacia una zona donde los límites éticos se disuelven y el impulso domina su lenguaje. El resultado no es la emancipación, sino la regresión: una conducta sin consecuencias, sin alteridad, sin escucha. Como advierte Suler (2016), “la desinhibición en línea no revela un yo más auténtico, sino un yo menos contenido, más primitivo, más narcisista” (p. 116).

1.2.3. El cuerpo y la virtualidad como lugar del arte

Mi práctica artística parte de una certeza: el cuerpo no desaparece en la virtualidad. Por el contrario, se transforma y se convierte en territorio simbólico. En mi performance, no busco ocultarme, sino aparecer de otra manera: no como cuerpo físico únicamente, sino como cuerpo e identidad mediados por la tecnología, y proyectado en la mirada del otro a través de la pantalla. Desde el inicio de mi proceso, me interesó pensar el cuerpo no como soporte del arte, sino como su lugar. Como escribe Marc Lafia (2020), “el sitio del arte debe ser mi cuerpo” (p. 20). Esa frase me permitió desplazar la atención desde la producción objetual hacia la experiencia encarnada. Estas ideas me ayudaron a entender que, en contextos digitales como Chatroulette, el arte no necesariamente se manifiesta a través de puestas en escena espectaculares, sino a través de la propia exposición corporal. Estar presente en ese entorno, sostener una imagen, permitir que el cuerpo sea percibido bajo condiciones ajenas a mi control, ya es una forma de intervención. La pantalla no solo registra, también activa: convierte mi cuerpo en signo.

Esta relación entre cuerpo y tecnología no es neutra. La cámara, la pantalla y la plataforma no son herramientas externas, sino parte activa del acto performático. En lugar de pensar la tecnología como medio, la entiendo como territorio.

En estos espacios virtuales, el cuerpo se transforma. La imagen mediada por la webcam no es menos real, sino otra forma de presencia. Como señala Lafia (2020), “mi cuerpo ha sido formado por otros cuerpos, por entornos sociales, por imágenes... y también por pantallas” (p. 21). Esta afirmación me atraviesa directamente. Entiendo mi cuerpo como un archivo vivo de proyecciones ajenas. Por eso, mi propuesta performática no busca

representar un personaje ni sostener una narrativa, sino mostrarme a mí misma desde mi cotidianidad, con todo lo que conforma mi apariencia física rutinaria. En un entorno saturado de deseo, donde la exposición del cuerpo femenino es leída como disponibilidad, mi presencia se vuelve un gesto disruptivo. No cedo a la expectativa y no cumplo la fantasía, todo son proyecciones unidireccionales.

1.2.4. La mirada masculina en la virtualidad

La mirada masculina que nos mencionó la teórica feminista Mulvey, se mantiene en la virtualidad y se fortalece gracias al anonimato parcial que atraviesa lo virtual. Mi experiencia como artista en plataformas como Chatroulette, lugar en donde la mayoría de navegantes son hombres, me permitió comprobarlo. Allí, incluso antes de realizar cualquier gesto, ya había sido codificada. Mi cuerpo, sin importar su lenguaje, sin importar la intención del gesto, era recibido como oferta sexual. Lo que yo estaba haciendo (pararme frente a la cámara, y recibir cachetadas) no se interpretaba desde mi acción, sino desde la expectativa que otros habían construido al ver esa acción. Esa expectativa no surge del vacío: forma parte de un sistema de representación que ha organizado el mundo visual desde una lógica de poder. En palabras de John Berger (1972): “El ideal de la presencia femenina consiste en que se exprese en la actitud hacia sí misma, y particularmente en la forma en que se presenta ante los hombres. No sólo es objeto de la mirada, también se ve a sí misma siendo mirada” (p. 37). Esa estructura no requiere consentimiento; se activa automáticamente. La sola aparición de un cuerpo femenino en pantalla basta para que se despliegue la lógica de observación, interpretación, deseo o juicio.

Este comportamiento tiene una raíz profunda, ampliamente analizada por Mulvey (1975) en su ensayo “Placer visual y cine narrativo”, donde expone que “la mirada activa del hombre proyecta su fantasía sobre la figura femenina, a la que talla a su medida y conveniencia. En su tradicional papel de objeto de exhibición, las mujeres son contempladas y mostradas simultáneamente con una apariencia codificada para producir un impacto visual erótico en el espectador” (p. 370). Como explica Mulvey (1975), “la mujer es, por definición, para ser mirada, representada, puesta en escena. El hombre, en cambio, es quien mira, representa, actúa” (p. 370). En mi caso, decidí aparecer sin representar nada más que mi presencia siendo cacheteada. Sin embargo, el entorno no tolera la presencia vacía: exige sumisión y exige obediencia. No ofrecerla es interrumpir la lógica. Mi presencia frente a la cámara no fue entonces una imagen disponible, sino una imagen que observa. La mirada masculina en la virtualidad no desaparece porque no la veamos; sigue ahí, operando en los códigos invisibles que organizan la interfaz digital. Pero al devolverla (aunque sea sin palabras, sino a través de un gesto), se expone. Y es esa exposición la que decidí activar.

1.2.5. Teorías de montaje usadas para la creación de los videos expuestos en sala

Para estructurar los videos finales de esta obra, recurrí a las teorías del montaje desarrolladas por tres figuras clave del cine soviético: Lev Kuleshov, Sergei Eisenstein y Vsevolod Pudovkin. Estas concepciones del montaje transformaron el lenguaje cinematográfico, y ofrecen una base conceptual para comprender el montaje como forma de pensamiento. En mi proyecto, el montaje no se limitó a ordenar cronológicamente las

imágenes, fue la herramienta para construir una narrativa progresiva, en la que el sentido no está en cada fragmento aislado, sino en su lugar dentro de una secuencia en la que aumenta progresivamente la explicitud del contenido. Como lo expresó Lev Kuleshov (1974): “El contenido emocional de una escena depende más de la organización de los planos que del contenido aislado de cada uno” (p. 46). Aunque no trabajé con yuxtaposiciones entre planos simultáneos, el principio de que el sentido emerge del orden en que se presentan las imágenes fue esencial para construir una narrativa donde el saludo inicial, los cumplidos, las órdenes sexuales y la masturbación aparecieron como fases de una misma curva dramática.

Esta progresión también se vio influenciada por el pensamiento de Sergei Eisenstein, quien concibió el montaje como un proceso de colisión entre fragmentos. Para Eisenstein, el montaje no debía buscar continuidad ni realismo, sino generar conflicto para producir nuevas ideas en el espectador. En su ensayo “Towards a Theory of Montage”, sostiene que “el montaje es un salto de calidad, una explosión de conflicto entre los planos que da lugar a una nueva forma” (Eisenstein, 2010, p. 57). Esta noción me permitió pensar el montaje como una forma de disrupción del pensamiento: al organizar los videos con cortes abruptos que llevan de lo aparentemente trivial a lo explícito, busqué generar un impacto que expusiera la normalización de la violencia en estos entornos digitales anónimos. El montaje, entonces, fue construido con tensiones progresivas que muestran la interacción con el espectador del otro lado de la videollamada.

Más allá de lo formal, Eisenstein me permitió posicionar mi obra en un territorio ideológico y estético ajeno a las lógicas del cine comercial. En palabras de Bob Shelton (2003), Eisenstein concebía el cine como una extensión del pensamiento dialéctico,

afirmando que su propósito no era representar el mundo, sino reorganizarlo en la mente del espectador (p. 222). Lejos de buscar una experiencia visual armoniosa o “entretenida”, sus montajes eran una herramienta para el desarrollo del pensamiento y la crítica ideológica. Esta postura también atraviesa mi proyecto: lo que busco no es vender una visión atractiva ni estetizada de los encuentros digitales, sino provocar reflexión e incomodidad. Mis videos no están contruidos para complacer, sino para confrontar al espectador con las dinámicas de poder, deseo y cosificación que se despliegan en los espacios virtuales anónimos. Al igual que Eisenstein, creo que el montaje no debe adormecer, sino despertar el pensamiento.

Finalmente, la teoría de Vsevolod Pudovkin me ofreció una comprensión del montaje como progresión emocional y lógica. Su visión plantea que “cada plano debe ser el eslabón de una cadena lógica. Debe preparar el camino para el siguiente y completar el anterior” (Kuleshov, 2010, p. 140). Esta concepción guió la organización de los videos de forma que el espectador fuera llevado desde lo cotidiano hacia lo explícito, desde el saludo hasta la exposición genital, sin que cada transición fuera arbitraria. Esta curva de desarrollo, permite revelar cómo, incluso sin intervención directa, estas plataformas reproducen una misma secuencia de cosificación del cuerpo femenino.

En conjunto, estas tres concepciones del montaje me permitieron transformar el archivo documental del performance en un relato audiovisual cargado de crítica. Kuleshov me ofreció el principio estructural del orden como sentido; Eisenstein, la necesidad del conflicto y la reorganización simbólica de lo real; y Pudovkin, el valor de la progresión emocional. Con ellos, el montaje se convierte en el medio para desmontar narrativas

dominantes y construir nuevos pensamientos sobre la mirada masculina bajo el anonimato, el deseo y la violencia simbólica en espacios digitales.

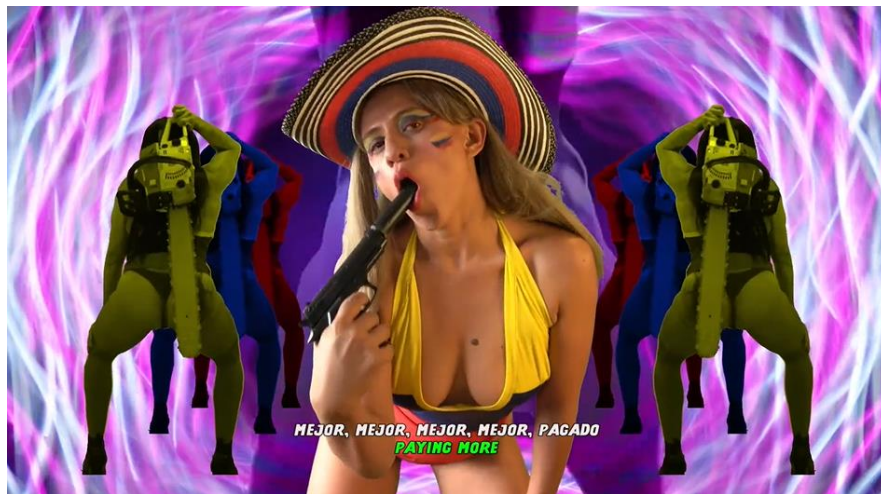
2.Referentes

2.1. Referentes Artísticos

2.1.1. *Nadia Granados*

Figura 6

Fotograma del Video "Brandland" de Nadia Granados.



Nota: Adaptado de *NADIA GRANADOS: El poder de "lo irrepresentable" como denuncia social* [Fotograma de vídeo], por Revista Exclama, *s.f.*, recuperado de: <https://revistaexclama.com/nadia-granados-el-poder-de-lo-irrepresentable-como-denuncia-social/>

Nadia Granados es actualmente reconocida como una de las artistas más influyentes en el ámbito del performance activista en América Latina. Según su sitio web oficial, su obra examina de manera crítica las estrategias de manipulación ejercidas por los sistemas de representación en los medios masivos de comunicación. A través de la música, el performance y los recursos audiovisuales, confronta directamente las estructuras de poder simbólico que configuran estas narrativas (Granados, s.f.).

En 2022, recibió el prestigioso Premio XI Luis Caballero, el reconocimiento más destacado en artes visuales en Colombia, consolidando su lugar como una figura clave en la escena artística contemporánea (*IDARTES*, 29 de julio de 2022).

Diversos estudios académicos han abordado su trabajo desde una perspectiva crítica. Laura Milano (2016), por ejemplo, sostiene que Granados utiliza la hipersexualización del cuerpo femenino como estrategia de identificación para subvertir los discursos normativos de género. A través de su personaje La Fulminante, articula una crítica performática en la que erotismo, humor y violencia simbólica conviven en tensión, visibilizando las estructuras patriarcales que controlan los cuerpos feminizados (Milano, 2016). Estas acciones, explica Milano, generan un efecto de distanciamiento que permite al público cuestionar el régimen visual dominante y sus códigos. Los temas que atraviesan su obra incluyen la violencia estatal, el machismo, la pornografía y las distintas formas de violencia contra la mujer. Su práctica se inscribe dentro del campo del arte feminista latinoamericano, donde el cuerpo es asumido como un espacio de confrontación política (Milano, 2016).

Esta aproximación crítica al cuerpo y su representación permite establecer un diálogo con obras que también abordan la exposición del cuerpo femenino en espacios de poder, control y

consumo visual. Mientras Granados interpela los medios tradicionales y la estética de la propaganda estatal y sexual, mi propuesta artística explora cómo esas mismas lógicas operan hoy en plataformas virtuales, bajo regímenes de anonimato, desinhibición y escasa regulación. En ambos casos, se revela cómo las estructuras patriarcales y capitalistas transforman la percepción del cuerpo femenino, ya sea desde la violencia del espectáculo mediático o desde la visibilidad en los espacios digitales.

2.1.2. *Candela Capitan*

Según el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (en adelante CCCB), el trabajo de Candela Capitán se sitúa en el cruce entre las nuevas tecnologías de la comunicación y las prácticas transdisciplinarias del arte contemporáneo. Su obra investiga cómo estas tecnologías afectan las relaciones entre cuerpos, imágenes y medios, creando piezas que transitan entre la performance, la instalación y el audiovisual (Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, 25 de enero de 2022). TEA Tenerife Espacio de las Artes (*s.f.*) añade que su lenguaje principal es la performance, mediante la cual explora los límites de la danza y la presencia escénica del cuerpo en movimiento, tanto en espacios presenciales como digitales.

Uno de sus trabajos más significativos en esta línea es *Solas*, una performance donde cinco bailarinas, vestidas con trajes de lycra rosa y botas blancas, ejecutan una coreografía basada en la repetición mecánica de poses eróticas. Cada intérprete permanece dentro de un espacio cerrado que simula una habitación individual, la obra fue presentada en vivo a través de Chaturbate, un sitio asociado habitualmente al contenido sexualizado en línea (La Mutant, *s.f.*).

La decisión de usar una plataforma como Chaturbate responde, según Europa Press, a una intención conceptual: exponer la obra en un espacio donde el cuerpo femenino suele consumirse con fines sexuales para provocar un desplazamiento crítico que invite a repensar las condiciones bajo las que se produce y se interpreta el deseo (Europa Press, 26 de noviembre de 2024). En lugar de buscar erotizar al espectador, *Solas* plantea una incomodidad: muestra cuerpos sometidos a un ritmo agotador, donde el deseo se vuelve repetición, agotamiento, mecanización. Neo2 Magazine observa que esta puesta en escena convierte lo sensual en algo casi maquinal, distanciando al espectador de cualquier placer directo para obligarlo a pensar en por qué percibe estos cuerpos como “disponibles” (Muñoz, 31 de agosto de 2023).

De acuerdo con Reason Why, la obra no solo aborda el deseo, sino también la fragmentación de las relaciones humanas en entornos mediados por pantallas, el aislamiento, y la sobreexposición del cuerpo femenino en la era digital. *Solas* se presenta como una reflexión crítica sobre cómo se construye el deseo en redes y plataformas digitales, y cómo la tecnología afecta los vínculos humanos y la percepción del cuerpo (Reason Why, 05 de septiembre de 2023).

Figura 7

Fotografía del performance "Solas"



Nota: Adaptado de “Solas”: coreografía, ordenadores y redes para denunciar la explotación del cuerpo femenino [Fotograma de video], por Reason Why, 05 de septiembre de 2023, recuperado de: <https://www.reasonwhy.es/actualidad/solas-coreografia-ordenadores-redes-denunciar-explotacion-cuerpo-femenino-candela-capitan>

2.1.3. Tracey Emin**Figura 8**

Fotografía de Tracey Emin junto a su Obra "My Bed"



Nota: Adaptado de Tracey Emin (1963) [Fotografía], por Mujeres Bacanas, *s.f.*, recuperado de: <https://mujeresbacanas.com/tracey-emin-1963/>

Tracey Emin es una artista británica reconocida por la intensidad confesional de su trabajo, donde el cuerpo y las experiencias personales se convierten en materia prima para el arte. En su obra “My Bed (1998)”, Emin traslada su cama real (sin hacer, con sábanas arrugadas, botellas vacías, ropa interior usada, colillas y objetos personales) al espacio expositivo. Más que una escena cotidiana, la instalación funciona como un autorretrato emocional. La artista narra en su autobiografía: “Llevaba cuatro días en la cama y, cuando me levanté, miré el desorden y pensé: ‘Esto es jodidamente brillante. Esto es arte.’” (Emin, 2005, p. 156)

Esta afirmación revela el origen espontáneo de la obra y su profundidad: convertir un gesto íntimo, casi invisible para el mundo exterior, en un objeto público cargado de significado. La teórica feminista Jennifer Doyle señala que My Bed no se trata simplemente de exponer el cuerpo ausente, sino de hacer visible su rastro emocional: “El espectador debe entender que lo que vemos no es simplemente el resultado de algo, sino la materialización de un sentimiento.” (Doyle, 2013, p. 95)

Lo que está en juego no es solo la cama como objeto, sino la cama como extensión del cuerpo, como archivo de una emocionalidad que no ha sido contenida ni limpiada.

Desde esta perspectiva, la cama no es un lugar de descanso ni de deseo, sino un espacio donde el cuerpo fue atravesado por una experiencia y dejó huella. Lo íntimo se vuelve incómodo, lo privado se vuelve público, y la exposición se vuelve física, y emocional.

Inspirada en esta aproximación, en mi instalación recorro también a la cama, no como escenario realista de una biografía, sino como metáfora simbólica del cuerpo femenino (en este caso, mi cuerpo). A diferencia de Emin, no presento objetos personales ni rastros biográficos, sino

que transformo ese mobiliario en un lugar de tensión visual. La cama representa lo íntimo, pero lo íntimo entendido como aquello que ocurre cuando nadie nos ve: los gestos privados, los pensamientos no compartidos, las imágenes que circulan solo en la esfera digital.

En el contexto de mi obra, la percepción de la sexualidad está filtrada por la experiencia digital: la cama no es solo el sitio de la vulnerabilidad o del deseo, sino también el espacio desde donde emerge una reflexión sobre cómo ha sido visto y leído mi cuerpo en plataformas como Chatroulette. La imagen proyectada de mi rostro siendo cacheteada, activa un diálogo con el espectador que no busca la empatía, sino que abre nuevas preguntas sobre cómo nos relacionamos con lo que vemos en la virtualidad.

2.1.4. Eva & Franco Mattes

Figura 9

Fotografía de Dark Content.



Nota: Adaptado de Dark Content (2015) [Fotografía], por 0100101110101101, *s.f.*, recuperado de: <https://0100101110101101.org/dark-content/>

La obra *Dark Content*, creada por los artistas Eva & Franco Mattes, expone las condiciones invisibilizadas del trabajo de moderación de contenido en internet. La pieza se compone de una serie de episodios en video que presentan testimonios reales de moderadores encargados de eliminar material perturbador de plataformas digitales. Para proteger la identidad de los participantes, las declaraciones son interpretadas por actores y representadas mediante avatares digitales ubicados en entornos virtuales oscuros y despersonalizados.

Según el sitio oficial del Abandon Normal Devices Festival, la obra “explora el turbio mundo de la moderación de contenido, las personas que limpian las plataformas de redes sociales que usamos todos los días” (Abandon Normal Devices, 2017). Esta afirmación destaca cómo *Dark Content* da visibilidad a los efectos psicológicos que conlleva la exposición constante a imágenes de violencia extrema, pornografía ilegal o suicidios, así como a los dilemas éticos que enfrentan quienes realizan esta labor.

La periodista Jillian Steinhauer, en un artículo para *Hyperallergic*, señala que *Dark Content* “le da un rostro —aunque sea simulado— a quienes normalmente no tienen ninguno, obligándonos a pensar no solo en qué contenido se censura, sino en quiénes cargan con esa responsabilidad” (Valentine, 2016). La obra pone el foco en la figura del moderador como agente invisible y emocionalmente afectado por la carga de decidir qué puede o no mostrarse en las plataformas digitales. Al ubicar a los avatares frente a escritorios oscuros y genéricos, los artistas subrayan la despersonalización de estos entornos de trabajo, reforzando la idea de aislamiento, vigilancia y pérdida de subjetividad.

Los escritorios repetidos en cada episodio funcionan, así, como un símbolo del control estructural y de la neutralidad impuesta que caracteriza el trabajo de quienes moderan los

contenidos más extremos de internet. Estos espacios escenográficos refuerzan el carácter impersonal y mecánico del proceso de censura digital.

En este contexto, diversos análisis han vinculado *Dark Content* con otras obras que abordan críticamente las formas contemporáneas de violencia simbólica en entornos digitales. Mientras la pieza visibiliza a quienes operan en la sombra para suprimir lo intolerable, el escritorio representa el punto ciego de la red, el lugar donde se decide qué debe ser eliminado. La obra obliga a pensar tanto en la censura como en los sujetos que la ejecutan, y en los efectos subjetivos de habitar ese lugar invisible del sistema digital contemporáneo.

Tanto *Dark Content* como mi instalación artística abordan los efectos de la violencia simbólica en entornos digitales, pero lo hacen desde lugares opuestos dentro de la misma arquitectura de la red. Mientras la obra de Eva & Franco Mattes visibiliza el trabajo de los moderadores de contenido, mi propuesta artística se centra en el cuerpo que permanece visible: el cuerpo femenino expuesto, observado, interpretado y sexualizado en plataformas como Chatroulette.

En *Dark Content*, los artistas representan a los moderadores mediante avatares digitales sentados frente a escritorios genéricos y sombríos, una puesta en escena que simboliza el aislamiento, la despersonalización y la vigilancia constante que define su labor. Esos escritorios repetidos actúan como dispositivos simbólicos de poder silencioso: el lugar desde donde se ejecuta el juicio, pero sin rostro ni exposición.

Mi instalación no se centra en quienes borran, sino en aquello que es visto, grabado, sostenido en pantalla. Mientras *Dark Content* explora la violencia de la moderación y sus efectos

psíquicos, yo trabajo con las consecuencias de ser el objeto repetido de esa mirada: lo que ocurre cuando el cuerpo femenino es observado una y otra vez bajo el anonimato. En ese cruce, la cama ocupa el lugar simbólico contrario al escritorio. Así como el escritorio en *Dark Content* representa el control impersonal y estructural, la cama en mi obra simboliza el cuerpo íntimo y juzgado: un territorio de exposición en el que se proyecta mi rostro siendo cacheteado. En ambos casos, los objetos (escritorio o cama) no son mobiliario neutro: son superficies cargadas de sentido. Ambas propuestas, aunque distintas en forma, operan como espejos invertidos de una misma estructura: una red en la que unos observan y otros son observados.

2.1.5. Marina Abramovic

Figura 10

Fotografía de Marina Abramovic realizando su performance "*Light / Dark*" con Ulay



Nota: Adaptado de Light / Dark [Fotografía], por VG Bild-Kunst, 2014., recuperado de: <https://zkm.de/en/artwork/light-dark>

Marina Abramović es reconocida como una figura central del arte contemporáneo y una de las pioneras del performance. Desde la década de 1970 ha utilizado su cuerpo como principal medio artístico para explorar temas como el dolor, la resistencia, la presencia y los límites físicos y mentales. Según la *Enciclopedia Banrepcultural*, su trabajo busca establecer “una forma de comunicación directa que va más allá de lo verbal, afectando emocional y físicamente al espectador” (Escobar, 2019)

La obra de Abramović se caracteriza por llevar el cuerpo a situaciones límite, cuestionando la pasividad del espectador e involucrándolo en experiencias que ponen en juego el tiempo, la vulnerabilidad y la energía compartida. Como afirma la artista en su autobiografía, “el arte verdadero tiene que ser transformador, tiene que atravesarte” (Abramovic, 2016, p. 5).

Un ejemplo representativo de esta búsqueda es *Light/Dark*, performance realizada en colaboración con Ulay en 1977. En esta acción, ambos artistas se sentaban uno frente al otro e intercambiaban cachetadas de manera alternada y rítmica durante casi 20 minutos. La acción, repetitiva y cargada de tensión, implicaba tanto control como entrega. Según Abramović, después de cada golpe en el rostro, el ejecutante golpeaba su propia pierna, generando un ritmo constante que estructuraba la pieza (Abramovic, 2016, p. 196). Esta repetición sostenida transformaba el acto violento en un gesto casi coreográfico, donde la agresión se convertía en lenguaje compartido.

Light/Dark no presenta una narrativa lineal, sino una confrontación simbólica entre dos cuerpos iguales en posición y poder. Se trata de un experimento de simbiosis y reciprocidad, donde se desdibujan las fronteras entre el yo y el otro. En palabras de Abramović: “Cuando trabajábamos juntos, Ulay y yo compartíamos un solo cuerpo de energía performativa” (Abramovic, 2016, p. 192).

Esta pieza se relaciona con mi obra en el uso de la bofetada como gesto performático cargado de simbolismo, aunque desde lógicas distintas. En *Light/Dark*, el golpe es compartido y rítmico; en mi instalación, es unilateral. En lugar de un cuerpo frente a otro, hay un solo cuerpo recibiendo una cachetada bajo la mirada del espectador. Esa asimetría busca señalar que la violencia no siempre proviene de una figura física; también puede venir de una mirada, de una plataforma, o de un entorno. Ambas propuestas (desde sus contextos y formas) revelan cómo el cuerpo puede convertirse en un territorio de conflicto visual, político y emocional, donde el gesto mínimo (una cachetada) puede cargarse de múltiples capas de sentido.

2.1.6. *Nam June Paik*

Figura 11

Fotografía de obra *TV budda*



Nota: Adaptado de Nam June Paik y el nirvana de la telecomunicación [Fotografía], García, F., 21 de octubre de 2022, recuperado de: <https://elajodelarte.com/tendencias/nam-june-paik-y-el-nirvana-de-la-telecomunicacion>

Nam June Paik es ampliamente reconocido como uno de los pioneros del videoarte y del cruce entre arte y tecnología. Su trabajo, desde la década de 1960, se centró en el uso crítico de la televisión, los circuitos cerrados, los monitores y otros dispositivos electrónicos como medios artísticos capaces de producir pensamiento visual. Según se expone en el catálogo *On the Occasion of the Exhibition*, el artista no entendía la televisión únicamente como una herramienta de reproducción, sino como “una forma cultural autónoma, capaz de intervenir sobre los procesos de percepción, memoria y subjetividad” (June, 2010, p. 76). Su obra desafía las formas tradicionales de representación y abre nuevas posibilidades para la introspección mediada.

Una de sus piezas más influyentes es *TV Buddha* (1974), donde una escultura de Buda de bronce es colocada frente a una cámara de circuito cerrado que proyecta su imagen en tiempo real sobre un televisor. Esta configuración genera un bucle de retroalimentación en el que el Buda observa su propia imagen mientras es observado por ella. Juan José Guido describe este gesto como una operación de “feedback” visual en la que “el Buda ve su imagen transmitida y al mismo tiempo la imagen lo ve a él; la pantalla no solo refleja, sino que devuelve” (Guido, *s.f.*, p. 2). Lo que parece una escena de contemplación silenciosa se convierte en un circuito donde lo observado se vuelve también observador.

Este efecto da lugar a lo que Guido denomina una “relación especular invertida” que “hace que el espectador se ubique en una situación de suspensión, sin la certeza de estar mirando o siendo mirado” (Guido, *s.f.*, p. 5). La pieza plantea una crítica implícita a la cultura visual contemporánea, donde la tecnología no solo produce imágenes, sino que construye miradas.

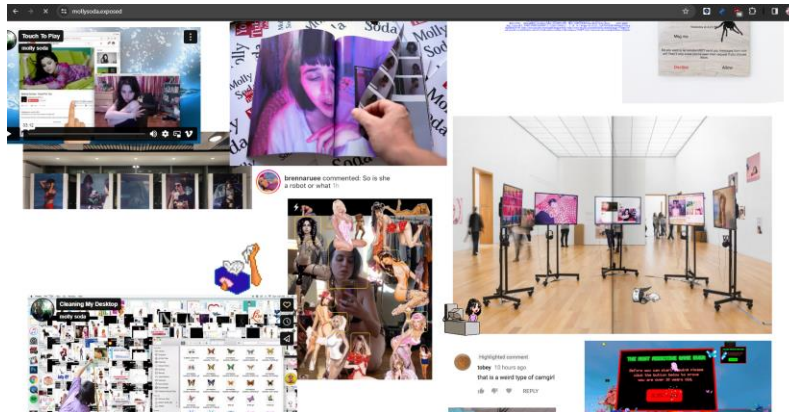
Este planteamiento encuentra resonancia en mi instalación. A diferencia de Paik, no recorro a una cámara real ni a un circuito cerrado; en cambio, propongo un circuito de pensamiento, donde la imagen es el resultado de una acumulación de miradas digitales pasadas. La proyección de mi rostro siendo abofeteado no busca registrar el presente, sino devolver al espectador el eco visual de un cuerpo que fue observado, juzgado y codificado en un entorno como Chatroulette.

Mientras en TV Buddha el Buda se enfrenta a su propia imagen en un gesto de contemplación tecnológica, en mi obra el cuerpo proyectado no se contempla, es confrontado. El espectador no se encuentra frente a una figura distante y sagrada, sino ante una imagen atravesada por la violencia simbólica de lo digital. En este sentido, mi instalación configura un circuito visual no tecnológico, sino emocional, en el que las pantallas activan una reflexión sobre el mirar y el ser mirado, pero en mi caso la mirada ya ha operado: ha dejado huellas, juicios y registros que se condensan en una imagen que retorna como performance crítica. Mientras TV Buddha nos hace dudar de nuestra posición como espectadores, mi instalación obliga a asumirla. Así, el espacio de la instalación se convierte en una escenografía de la mirada digital, no para reproducirla, sino para cuestionarla.

2.1.8. Molly Soda

Figura 12

Sitio web de la artista Molly Soda.



Nota: Adaptado de *does this seem more professional?* [Fotografía], por Molly Soda, *s.f.*, recuperado de: <https://mollysoda.exposed/>

Molly Soda, también conocida como Amalia Soto, es una artista que desarrolla su obra en la intersección entre el arte digital, la exposición online y la crítica feminista. Su práctica se enfoca en exponer la intimidad (entendida no como sexualidad, sino como la esfera privada, emocional y cotidiana) dentro del espacio público de internet. Según el perfil publicado por el New Museum de Nueva York, Soda explora “la intimidad, la vulnerabilidad y la exposición como herramientas críticas”, haciendo del entorno digital un espacio desde donde cuestionar los modos de representación del yo (New Museum, *s.f.*).

Uno de los ejes centrales de su obra es el uso de la autoimagen como gesto de intervención, no para buscar validación externa, sino para observar cómo su cuerpo y su presencia son leídos, interpretados o incluso malinterpretados dentro de los entornos digitales. En su sitio oficial, la artista conserva un archivo de proyectos donde se evidencia una estrategia reiterada: compartir

contenidos que por lo general se considerarían demasiado personales, demasiado emocionales o “no aptos” para el circuito artístico tradicional (Molly Soda, *s.f.*).

En “*Me and My Gurls* (2015)”, una instalación presentada en la galería Annka Kultys, Soda convierte el espacio expositivo en una habitación íntima repleta de pantallas, donde se proyectan múltiples videos suyos, grabados en contextos domésticos. A través de esta multiplicación de su presencia, la artista genera una saturación de lo íntimo, forzando al espectador a enfrentarse con una emocionalidad que no busca complacer, sino estar. Según la galería, esta obra “genera una crítica irónica al acto de observar a mujeres en línea” (Annka Kultys, *s.f.*).

La revista *AH Magazine* destaca que Soda “interviene el espacio íntimo digital con una estética sincera y emocional”, y que su obra muestra cómo “reapropiarse de la propia imagen, incluso cuando está sexualizada, se convierte en un acto de poder y no de sumisión” (Calvo, I., 17 de abril de 2020).

2.2. Referentes Conceptuales

2.2.1 John Suler

John Suler es una de las figuras centrales en el estudio del comportamiento humano en entornos digitales. Psicólogo clínico y académico en Rider University, Suler es considerado el fundador de la ciberpsicología, un campo que articula teoría psicoanalítica, psicología social y tecnología digital para explorar cómo la subjetividad se ve transformada por la virtualidad. Desde

finales de los años noventa, ha desarrollado un cuerpo teórico robusto que le permite explicar, con extraordinaria lucidez, fenómenos como la proyección, la escisión del yo, la agresión simbólica y la sexualización en línea.

Su concepto más influyente, el “Efecto de desinhibición online”, plantea que las personas, cuando interactúan en entornos digitales, se sienten libres de actuar de formas que no se permitirían en situaciones cara a cara. Esta transformación no es solo conductual, sino estructural: “Las personas dicen y hacen cosas en el ciberespacio que no harían en el mundo cara a cara. Se sueltan, se sienten menos restringidas y más inclinadas a expresarse con libertad” (Suler, 2004, p. 321). Este tipo de desinhibición surge por factores que van desde el anonimato y la invisibilidad hasta la sensación de irrealidad.

En mi obra performática desarrollada en la plataforma Chatroulette, aunque esta página permita ver los rostros y cuerpos de las personas a través de la webcam, no exige identificación personal: no se requiere nombre real, correo, ubicación exacta (únicamente país) ni registro obligatorio para participar. La interacción ocurre entre dos desconocidos emparejados al azar alrededor del mundo, con la posibilidad de “saltar” al siguiente en un clic. Esto configura lo que Suler denomina anonimato disociativo, en el que el sujeto puede separar sus actos online de su identidad cotidiana:

“El anonimato permite separar las acciones en línea del estilo de vida e identidad presenciales, haciendo que el sujeto se sienta menos vulnerable al revelar o actuar ciertos aspectos” (Suler, 2004, p. 322). Así, aunque hay imagen, no hay contexto ni consecuencia social alguna, lo que genera una falsa sensación de impunidad. Esta estructura reduce las inhibiciones sociales, éticas y emocionales, en mi performance estas dinámicas se vuelven evidentes. En proporción a los participantes que reaccionaron relativamente “normal”, muchos usuarios proyectan sobre mi

cuerpo una carga simbólica cargada de deseo y dominación. Suler explica este fenómeno cuando señala que “el anonimato permite separar las acciones en línea del estilo de vida e identidad presenciales, haciendo que el sujeto se sienta menos vulnerable al revelar o actuar ciertos aspectos” (Suler, 2004, p. 322). Esta escisión elimina el miedo al juicio externo y desarticula los límites éticos de la interacción.

Pero Suler va más allá de una explicación funcional. Para él, este comportamiento no refleja un “yo verdadero”, sino el surgimiento de una constelación psíquica distinta. “Podemos conceptualizar la desinhibición como un desplazamiento hacia una constelación dentro de la estructura del yo, que implica agrupaciones de afecto y cognición distintas a la constelación presencial” (Suler, 2004, p. 321). Esta constelación activa aspectos que usualmente son reprimidos en contextos sociales regulados, y se expresa a través de sexualización invasiva, lenguaje violento, cosificación y negación del otro. Este análisis es especialmente útil en contextos como Chatroulette, donde el anonimato es parcial (los rostros son visibles, pero las identidades están encriptadas). En estos espacios, el cuerpo femenino aparece como un objeto simbólico sobre el cual se inscriben múltiples proyecciones. Suler y Wende Phillips (1998) lo describen con precisión en *The Bad Boys of Cyberspace*, cuando afirman que “el ambiente ambiguo, anónimo y fantasioso del ciberespacio facilita una atmósfera donde afloran expresiones desviadas de la personalidad” (Suler y Phillips, 1998, p. 275). En lugar de un entorno neutral, el ciberespacio actúa como catalizador de lo reprimido.

Suler y Phillips clasifican estos comportamientos en una variedad de perfiles: desde “flashers y stalkers” hasta “guest bashers o wizard bashers”, figuras que actúan impulsadas por dinámicas de frustración, deseo no regulado, o necesidad de afirmación del poder. Muchos de ellos (especialmente los que agreden sexualmente en entornos como Chatroulette) actúan desde una

lógica de “acting out”, que los autores definen como “una regresión a formas más primitivas de expresión de necesidades sexuales y agresivas” (Suler y Phillips, 1998, p. 278). Este actuar no está acompañado por comprensión ni autorreflexión, sino que es una descarga pulsional no elaborada. En mi obra, esta descarga se dirige directamente al cuerpo expuesto. La cámara se convierte en un umbral donde se manifiestan las fantasías más perturbadoras: órdenes, solicitudes sexuales, genitales expuestos, comandos de sumisión. En palabras de Suler, “el yo en línea puede volverse un yo compartimentalizado” (Suler, 2004, p. 322), lo que significa que la persona detrás de la pantalla no se siente responsable de lo que proyecta. La interacción no se da entre sujetos, sino entre ficciones, entre constelaciones disociadas.

Suler identifica también que este entorno es especialmente fértil para la emergencia de conductas criminales o patológicas, como el abuso verbal, la intimidación sexual, el ciberacoso o incluso la pedofilia. En *The Bad Boys of Cyberspace*, se advierte que “algunos usuarios utilizan estos entornos como espacios para externalizar pulsiones antisociales, aprovechando la falta de regulación, la ambigüedad de normas y la impunidad percibida” (Suler y Phillips, 1998, p. 280).

Sin embargo, Suler no se limita a una mirada clínica o moralizante. En *Psychology of the Digital Age: Humans Become Electric* (2016), plantea una visión más amplia, casi antropológica, del sujeto digital. “Nuestros yoes eléctricos en la era digital trascienden las viejas fronteras de la experiencia humana, pero también reactivan nuestras contradicciones más antiguas” (Suler, p. 8). Es decir, lo que ocurre en estas plataformas no es nuevo en términos psíquicos, pero sí en su forma de manifestación. Lo reprimido regresa, pero ahora en red, amplificado por la inmediatez, la hiperexposición y la ilusión de irrealidad. La fuerza de la obra de Suler radica en que no patologiza al sujeto digital, sino que busca entenderlo en su complejidad.

Para concluir, este es mi referente teórico principal por su capacidad para teorizar el comportamiento digital y porque su obra articula lo técnico, lo psíquico y lo cultural. Su teoría de la desinhibición online me permite explicar con precisión las dinámicas de Chatroulette, y también otras plataformas destinadas al contenido sexualizado donde el anonimato no libera al sujeto, sino que lo fragmenta, lo vuelve pulsional y lo desconecta de su ética.

Mi performance, al situar el cuerpo en el centro del espacio digital, se convierte así en un espejo de estas constelaciones disociadas, en una confrontación directa con las estructuras que codifican el deseo, la mirada y la violencia en la era digital.

2.2.2. John Berger y Laura Mulvey

John Berger (1926–2017) fue un crítico de arte, novelista, pintor y ensayista británico, ampliamente reconocido por su capacidad para desentrañar las dimensiones ideológicas de la imagen. Su obra más influyente, *Modos de ver* (1972) fue concebida como un contrapunto a las formas tradicionales de apreciación del arte y se convirtió en un referente central en los estudios de visualidad, especialmente por su análisis de cómo el arte y los medios construyen una relación de poder entre quien mira y lo que es mirado. A través de una mirada crítica hacia la historia del arte europeo, Berger expone cómo la representación del cuerpo femenino ha sido históricamente subordinada a la mirada masculina. Según él, “los hombres miran a las mujeres. Las mujeres se miran a sí mismas siendo miradas” (Berger, 1972, p. 47). Esta afirmación resume una estructura visual en la que el sujeto masculino detenta el poder de ver, mientras la mujer es situada como objeto pasivo de observación.

Berger revela la forma en que las imágenes reafirman jerarquías sociales, y cómo estas jerarquías son interiorizadas. En este sentido, sostiene que “una mujer debe observar constantemente su imagen. Mientras camina o habla, imagina cómo es percibida” (Berger, 1972, p. 52). Este mecanismo de vigilancia interiorizada por parte de la mujer responde a siglos de prácticas visuales en las que su cuerpo ha sido condicionado para el agrado del otro. En mi obra performática, este análisis cobra una relevancia. La plataforma Chatroulette, donde se desarrolló gran parte del proyecto, opera como un espacio digital que reactiva los mecanismos visuales descritos por Berger. Al encender la cámara, el cuerpo femenino se convierte automáticamente en un objeto de deseo, en una imagen para el consumo visual de sus usuarios. Lo que Berger describe en la pintura renacentista (la construcción de una imagen femenina para el placer del espectador masculino) se reconfigura aquí en nuestra realidad, pero bajo la lógica de la interfaz digital y del anonimato.

Berger plantea que “estar desnuda es estar a disposición de los demás. Es una forma de sumisión visual” (Berger, 1972, p. 54). Esta frase no se refiere únicamente al acto literal de desnudarse, sino a la condición de ser puesta en escena para el otro. En mi performance, mi cuerpo es inmediatamente interpretado como un signo erótico.

El pensamiento de Berger no se detiene en la crítica a las imágenes tradicionales; también se proyecta hacia las condiciones contemporáneas del ver y ser visto. En *About Looking* (1980), argumenta que “mirar es una forma de apropiación” (Berger, 1980, p. 47). Esta afirmación resulta clave para entender lo que sucede cuando el espectador anónimo de Chatroulette se siente con derecho a comentar, exigir o manipular la imagen que aparece frente a él. La mirada no es pasiva: es una operación de poder. Berger insiste en que “la mirada no es neutral. Contiene una

expectativa, una interpretación y, a menudo, una imposición” (Berger, 1980, p. 55). Así, la imagen del cuerpo femenino en mi obra es vista e interpretada por una estructura de género y deseo que lo antecede. Por eso, se hace necesario incluir a John Berger como referente en esta investigación, ya que proporciona las herramientas para comprender cómo la imagen del cuerpo femenino sigue siendo producida, ofrecida y controlada por un sistema de representación que se adapta a los medios tecnológicos sin alterar su lógica fundamental. Lo que antes ocurría en la pintura de óleo, hoy ocurre en la pantalla digital: el cuerpo de la mujer como superficie de proyección del deseo masculino.

Las ideas de John Berger sobre la mujer como imagen disponible para la mirada masculina encuentran aún más desarrollo en la obra de Laura Mulvey. La crítica feminista del cine Laura Mulvey introdujo una de las categorías más influyentes para el análisis de las imágenes en movimiento: el male gaze, o mirada masculina. En su ensayo *Placer visual y cine narrativo* (1975), analiza cómo la estructura formal del cine clásico de Hollywood se organiza en torno a una división sexual del placer visual: el hombre mira y actúa, la mujer aparece y es observada. A diferencia de John Berger, que identifica el carácter histórico y pictórico de esa lógica, Mulvey desmonta el dispositivo cinematográfico desde el psicoanálisis y muestra cómo el placer de mirar está anclado en la dominación. Mulvey (1975) plantea que el cine se construye sobre el principio de que “la mujer como imagen, el hombre como portador de la mirada” es la fórmula que organiza la percepción, el deseo y el relato (p. 370). En esta estructura, el cuerpo femenino se convierte en espectáculo, no por azar, sino porque su presencia visual funciona como catalizador del placer escópico masculino. Lo que Mulvey llama “to-be-looked-at-ness” (la cualidad de estar hecha para ser mirada) es una condición que se mantiene vigente en las plataformas digitales de hoy, aunque el formato haya cambiado. En mi performance en Chatroulette, el cuerpo femenino sigue activando

el dispositivo del espectáculo: basta con aparecer para que la escena se ordene en torno a una expectativa de deseo. Como señala Mulvey (1975), “la mujer aparece como icono, como imagen sexualizada, destinada a tener un impacto visual directo” (p. 370).

La mirada masculina que ella describe no se limita al cine: es una lógica de organización simbólica que se reactiva en cada medio. Chatroulette reproduce esa estructura al permitir que el sujeto masculino observe, exija, y decida cuándo quedarse y cuándo saltar al siguiente cuerpo. Mulvey (1975) señala que, en el cine la cámara se alinea con la mirada del hombre protagonista, y así “el espectador termina por identificarse con esa posición de control” (p. 373). En mi experiencia performática, esa identificación ocurre de forma directa: muchos usuarios no solo observan, sino que se sienten con autoridad para emitir juicios, pedir acciones o ejercer formas de dominación.

Mi obra se sitúa precisamente en ese punto de fricción entre la disponibilidad esperada y la resistencia performativa. Si Berger revela la organización histórica de la imagen femenina, Mulvey explica esa estructura, pero trasladada a las pantallas. Y en mi caso, el performance devuelve esa mirada para analizarla.

2.2.3. Pierre Bourdieu

Pierre Bourdieu fue un sociólogo francés fundamental para entender cómo las relaciones de poder se naturalizan dentro del entramado social. Su teoría propone que gran parte del dominio se ejerce sin necesidad de fuerza física o imposición directa, sino a través de una forma de poder

que opera en el nivel de lo simbólico: los discursos, las percepciones, los hábitos del cuerpo y los esquemas mentales que asumimos como naturales. Uno de sus aportes centrales es el concepto de **violencia simbólica**, que define como: “una coerción que se instituye por medio del reconocimiento extorsionado que el dominado no puede dejar de prestar al dominante al no disponer, para pensarlo y pensarse, más que de instrumentos de conocimiento que tiene en común con él” (Bourdieu, 2000, p. 121). Esta forma de violencia es eficaz porque no se vive como tal: se **internaliza**. Se manifiesta en la forma en que el cuerpo es percibido, movido, juzgado y disciplinado. Las mujeres, en particular, aprenden a habitar sus cuerpos desde un lugar subordinado, incorporando gestos de vergüenza, timidez, retraimiento. Bourdieu afirma:

“Las emociones corporales son otras tantas formas de reconocimiento anticipado del prejuicio desfavorable y otras maneras de someterse, aunque sea a pesar de uno mismo, al juicio dominante” (Bourdieu, 2000, p. 132).

En mi obra, esta lógica aparece reflejada en la experiencia. Aunque no existe una agresión física ya que la cachetada es consensuada, el cuerpo femenino es percibido de entrada **como objeto sexual disponible**, y las interacciones suelen reproducir un sistema donde los hombres observan, y exigen. No es necesario que existan actos sexuales explícitos: el entorno digital está configurado para producir ese tipo de dominio.

Desde el punto de vista **técnico**, plataformas como Chatroulette refuerzan esta violencia simbólica a través del **anonimato parcial**, la **ausencia de regulación o moderación efectiva**, y una **interfaz centrada en la imagen corporal**. Todo ello genera una lógica de consumo visual, en la que el otro cuerpo es presentado como mercancía visual descartable. Como afirma John Suler (2004), uno de los factores clave del efecto de desinhibición en línea es que “los individuos pueden

separar sus acciones en línea de su identidad y estilo de vida fuera de línea” (p. 322). Esta separación permite que los usuarios actúen sin empatía ni responsabilidad, reforzando el tipo de relación desigual que describe Bourdieu.

Desde lo **simbólico**, estas plataformas promueven una expectativa cultural donde el cuerpo femenino es visualmente complaciente. La mirada masculina ocupa el lugar activo, mientras que el cuerpo que aparece en pantalla se convierte en superficie de proyección. Bourdieu explica que el dominio masculino “está suficientemente bien asegurado como para no requerir justificación” (Bourdieu, 2000, p. 114), lo que implica que ya no necesita imponerse explícitamente, porque ha sido naturalizado.

Bourdieu afirma que el mundo social “inscribe en el cuerpo [...] las categorías fundamentales de una visión del mundo” (Bourdieu, 2000, p. 124). En mi performance, cada gesto o no-gesto se inscribe dentro de ese marco simbólico que ha sido interiorizado a lo largo de la historia. La exposición frente a la cámara no es solo visual, sino política. Por eso, la cámara web funciona como un dispositivo que amplifica estas lógicas de poder. El usuario masculino no solo mira: **controla el tiempo de exposición, decide cuándo cortar (aunque para ser sincera en algunas ocasiones corte las interacciones yo porque duraban demasiado tiempo), determina si la imagen satisface su deseo** o no. Como señala Suler (2004), estas dinámicas se intensifican porque “el entorno en línea puede promover una fantasía de invisibilidad y falta de consecuencias” (p. 323), lo que facilita comportamientos que en contextos físicos serían sancionados o reprimidos.

En general, el aporte de Pierre Bourdieu a mi obra reside en mostrar que **el deseo, la mirada y el poder están inscritos socialmente** y se reproducen incluso en espacios digitales. Y en los entornos digitales, esta violencia simbólica encuentra un terreno fértil para intensificarse,

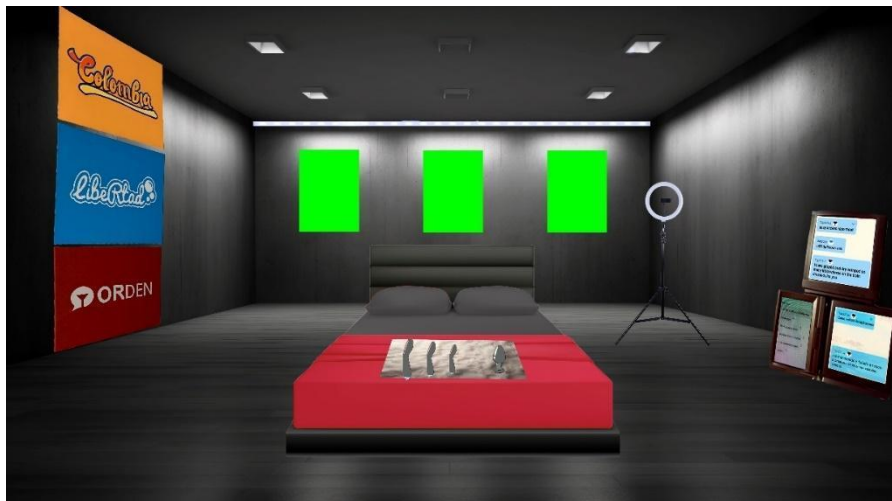
gracias a las condiciones **técnicas** (anonimato, rotación, impunidad) y **simbólicas** (expectativa de erotismo, cosificación del cuerpo) que describe John Suler como parte del **efecto de desinhibición en internet**.

3.Bitácora o Proceso de Obra

Al comenzar el trabajo de grado, me enfrenté a varias dificultades para delimitar conceptualmente el proyecto. Tenía el deseo de incluir múltiples elementos vinculados a los espacios web que había habitado para explorar los conceptos que trate en esta investigación y que habían marcado mi experiencia artística. Esta intención me llevó a pensar en una propuesta amplia y diversa, en la que se integrarán pinturas, esculturas, videos, una cama, performance y otros elementos que habían surgido durante mi formación a lo largo de la carrera. Durante esta etapa inicial, más intuitiva y expansiva, realicé varios bocetos de lo que imaginaba como la obra en sala. Estas primeras ideas fueron el punto de partida para comenzar a darle forma al proyecto, aunque con el tiempo entendí que debía afinar la selección de medios y concentrarme en aquello que dialoga de forma más contundente con los conceptos centrales que quería abordar.

Figura 13

Primer boceto de obra en sala.



Nota: La fotografía muestra los elementos que iba a incluir en la exposición inicialmente.

Una vez finalizada la etapa investigativa, logré determinar con mayor claridad los elementos que conformarían la muestra en sala. Para describirlos adecuadamente, es necesario empezar por uno de los componentes más importantes del proyecto: el archivo videográfico resultante del performance *Enmesh*, así como las decisiones estéticas y formales que guiaron su edición y presentación al público. El origen de este video-performance se remonta a una serie de ejercicios realizados inicialmente en el marco de la asignatura “**Videoperformance**”. Más adelante, el proyecto fue retomado y profundizado durante el curso “**Función y contextos de la representación**”, donde el enfoque se orientó a la creación de un archivo de la experiencia performática vivida en la plataforma Chatroulette.

El archivo resultante de las interacciones obtenidas durante el performance está organizado numéricamente y acompañadas del nombre del país de origen de la persona con la que se sostuvo la interacción. Este sistema de clasificación responde a una intención tanto documental como crítica, buscando evidenciar cómo el anonimato, las dinámicas de poder y las conductas sexualizadas no responden únicamente a un contexto local, sino que se extienden de forma global.

La edición del archivo para su exposición en sala requirió un proceso de selección y montaje donde se priorizó una narrativa que diera cuenta de la progresión en las interacciones: desde los saludos iniciales, pasando por las insinuaciones, hasta llegar a las acciones más invasivas. Esta organización narrativa no fue aleatoria, sino pensada para confrontar al espectador con la escalada de violencia simbólica y corporal presente en los espacios digitales. El archivo mencionado anteriormente se podrá observar en esta carpeta: https://drive.google.com/drive/folders/1lcUlzlceh0Ha9mvhG4ZNouYuL4izZINh?usp=drive_link

Al concebir el video-performance, fue fundamental reflexionar sobre ideas como la cosificación del cuerpo femenino y la mirada masculina. La cachetada fue elegida porque, dentro de lo que percibo en la cultura contemporánea, es una acción profundamente sexualizada, en gran parte debido a los imaginarios históricos que se han creado alrededor del cuerpo femenino. Este gesto, que en otros contextos podría ser leído como agresivo o violento, ha sido erotizado, convirtiéndose en parte del repertorio visual de lo deseable. Para la realización del performance, me conecté durante varios días durante una hora a la plataforma Chatroulette. Mi lenguaje corporal fue neutro: no realicé gestos sexualizados ni respondí a sus insinuaciones de ninguna manera, solo repetí el mismo gesto una y otra vez. Cada sesión fue grabada con herramientas de captura de pantalla (OBS) y audio en tiempo real.

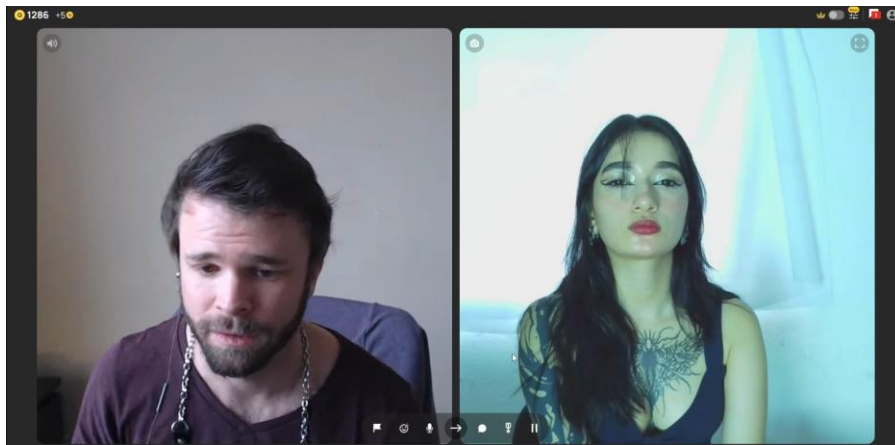
Dado que el espectador sólo tiene acceso a lo que ocurre frente a la cámara, decidí no revelar tanta información del contexto completo que me rodea, solo utilice el plano medio corto, este corta la imagen por el pecho de la protagonista (yo) porque sabía que al estar en un espacio digital, el hecho de mostrar mi cuerpo iba a ser interpretado de otras formas, una de las peticiones más frecuentes en el performance fue que me levantara de la silla, evidentemente con la intención de ver el resto de mi cuerpo. Allí mostré como habito mi cuerpo desde la cotidianidad con la ropa y el vestuario que uso habitualmente, también elegí no mostrar mucha información de mi entorno o mantenerlo lo más neutro posible. Considero que no hizo falta estetizar ni sobreproducir el gesto porque quiero que el cuerpo sea leído desde su cotidianidad.

El tipo de plano cinematográfico escogido centra toda la atención en el protagonista por encima del entorno, esta decisión deja espacio a la interpretación, activando preguntas como “¿por qué estoy ahí?”, “¿me está gustando?” o “¿quién tiene el control?”. Lejos de reafirmar una lógica sadomasoquista, la cachetada busca desenmascarar el guion de consumo que opera en estas plataformas. Su repetición a lo largo de múltiples interacciones con usuarios de diferentes partes del mundo, evidencia el carácter sistemático de esa mirada que coloniza los cuerpos femeninos en la virtualidad. El performance usa un gesto cargado de significaciones para activar la interacción, esta acción, aparentemente simple, refleja cómo la violencia puede ser recontextualizada como un “acto erótico” dependiendo de la mirada y el contexto en que esta sea realizada. La cachetada entonces se convierte en un signo ambiguo, observar el lenguaje corporal de los participantes permite mapear cómo interpretan ese gesto ¿es un performance, es un experimento, es un acto de dominación o es un estímulo para una interacción sexual? En la interacción mostrada en el video titulado “40-ESTADOSUNIDOS” Podemos observar cómo todos estos cuestionamientos atraviesan la mente del participante y de igual forma decide optar por sexualizar el acto. Sus

cuestionamientos inician preguntándose si lo que está viendo es un performance y posteriormente continúa contando que domina a su esposa infiel en Chaturbate, una plataforma destinada al modelaje webcam.

Figura 14

Fotograma de videoperformance “Enmesh”. video “40-ESTADOSUNIDOS”.



Nota: Interacción número 40 del performance Enmesh. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1xhE3kRmxQkEuWYzNmDSc48YgAT1fyfko/view?usp=sharing>

A través de la ejecución y los resultados obtenidos, se pone en manifiesto cómo el anonimato y la ausencia de barreras en estos espacios virtuales permiten que las personas actúen de maneras que difícilmente manifestarían en contextos con mayores consecuencias sociales. Debido a este entorno, las reacciones que se generan suelen ser más desinhibidas; el hecho de que no sepamos nada acerca de las personas que vemos en pantalla contribuye a que muchos se muestren sin filtros, proyectando deseos, fantasías o impulsos que, en otros espacios situados en

nuestra realidad tangible, permanecerían reprimidos, creando territorios donde la conducta se desliga de las normas convencionales.

Para iniciar el proceso de edición y montaje de los videos que serían expuestos, y considerando el tiempo disponible para su realización, decidí comenzar con un escaneo general del material grabado. En esta primera revisión, me enfoqué en identificar frases o acciones relevantes dentro de cada interacción, anotándolas manualmente. No consideré necesario realizar una descripción minuciosa de cada video, ya que el propósito de esta etapa era discernir entre dos tipos de respuestas: aquellas que, desde mi racionalidad, podían ser consideradas como “**normales**” (es decir, que no sexualizaban el gesto ni proyectaban una intención erótica sobre mi cuerpo), y aquellas que sí lo hacían, reafirmando la lógica que pretendía evidenciar. Las reacciones clasificadas como “normales” fueron aquellas que interpelaban el gesto desde la duda, el desconcierto o el humor, y no desde el deseo.

A continuación, presento el pietaje general que realicé de todas las piezas. Junto a cada registro, he señalado si la reacción fue reconocida como “**normal**”, entendiendo esto como una respuesta que no activó el circuito de consumo sexual esperable en estos espacios.

1-TÚNEZ

Inicia preguntando: "Is this a game?" (¿Esto es un juego?), seguido de "WTF, it's not funny" (¿Qué carajos?, no es gracioso). Insulta. (**normal**)

2-TÚNEZ

Sujeto con tatuaje de anarquía en el pecho, pide que me quite la camisa, pide que me levante del asiento y su reacción llega a rozar en el enojo ante la negativa a sus peticiones.

3-INDIA

Se comunica a través de mensajes: "Wanna see me cum?" (¿Quieres verme eyacular?), "It's BDSM?" (¿Esto es BDSM?). Luego se cuestiona alrededor de lo que está viendo.

4-RUMANIA

Interacción de 10 minutos, sexualización inmediata. Arroja frases como "Let me see your boobs" (Déjame ver tus senos), "Don't be shy" (No seas tímida), "I have some anal plugs" (Tengo unos plugs anales), "Do you wanna see my cock?" (¿Quieres ver mi pene?).

5-ITALIA

Se cuestiona, se despide y se va. **(normal)**

6-ITALIA

Inicia señalando que soy colombiana. Se masturba y arroja frases como "more harder" (más fuerte) y "Slap her ass" (Golpearle el trasero).

7-PERÚ

Se cuestiona sobre la interacción y arroja frases como "¿todo bien?", "¿estás loca?", "¿vas a hablar?" **(normal)**

8-PORTUGAL

Me pide mi Instagram varias veces. **(normal?)**

9-ESPAÑA

Inicia saludando, se pega él mismo y luego dice "a ver me entrego mientras" **(normal)**

10-ESTADOS UNIDOS

Inicia saludando y luego dice "Aaaa es que eres de Colombia" (Ah, es que eres de Colombia), "¿no te duele?"

11-MARRUECOS

Inicia saludando y luego dice "one more" (una más) y envía un beso.

12-BÉLGICA

Inicia saludando, se sorprende de ver lo que está sucediendo y luego dice "GIRL POW" (poder femenino) y pide una cachetada en la otra mejilla.

13-ESTADOS UNIDOS

Inicia masturbándose, hace gestos para que me toque las tetas.

14-TURQUÍA

Inicia saludando y a medida que avanza la interacción empieza a masturbarse. Se percibe una interacción por mensajes, pero no la puedo leer debido a la calidad con la que quedó guardado el video.

15-AFGANISTÁN

Observa, se cuestiona y piensa sobre lo que está viendo. **(normal)**

16-TÚNEZ

Inicia saludando y preguntando si quiero ver su pene. Se desnuda y se masturba.

17-SUIZA

Inicia mezclando música y al darse cuenta de lo que está pasando en la pantalla se cuestiona y arroja frases como "Soy más violento en mi BDSM" y "Métele los dedos en la garganta".

18-ARGENTINA

Se cuestiona sobre lo que ve en pantalla y dice "esto es raro, ¿están haciendo hamparte? (término despectivo que se usa para referirse a ciertas obras de arte contemporáneo)". **(normal)**

19-AUSTRALIA

Inicia saludando y preguntando cómo estoy, pide que pare con las cachetadas y luego dice "put your dick in her mouth" (pon tu pene en su boca).

20-EGIPTO

Inicia diciendo que le gusta mi piercing y luego pregunta si me gusta lo que está pasando. Comunica que le parezco linda y pide que cesen las cachetadas.

21-ARGENTINA

Intenta formar una conversación, me pregunta si puede ver mi tatuaje, y al ver que no respondo a sus preguntas ni solicitudes, expresa "no entiendo, ¿por qué no hablas?" **(normal)**

22-ESTADOS UNIDOS

Arroja frases como "I like your tattoo" (me gusta tu tatuaje), "stand up" (levántate) y pide que me ahorquen.

23-PERÚ

Empieza saludando y me pregunta si puedo hablar. Luego de eso pregunta "¿estoy viendo mal o te están pegando?" Después abandona la llamada. **(normal)**

24-BRASIL

Saluda, se ríe y luego expresa "give me another one" (dale otra). "do you like it?" (¿te gusta?). **(normal)**

25-CHINA

Pide que pare y me pregunta "¿por qué lo haces?", luego expresa "madre mía, qué miedo".

(normal)

26-PORTUGAL

Me saluda, pregunta si todo está bien y cómo estoy. No entiende qué pasa y ante la negativa de mis respuestas a sus preguntas, procede a expresarme que le parezco bonita y le encanto.

27-PUERTO RICO

Me saluda y se cuestiona sobre lo que ve en pantalla. Pregunta si soy masoquista pero no sexualiza la interacción. Luego sospecha si lo que está viendo es una grabación. Después pregunta si me está gustando. **(normal)**

28-COSTA RICA

Inicia diciendo que le gusta mi tatuaje, luego pregunta si me gusta que me peguen y empieza a hacer peticiones como que me ahorquen o me hagan algo más duro. Hay movimientos raros de cámara que apuntan a que se estaba masturbando.

29-INDIA

Empieza saludando y luego se pregunta qué está viendo. Empieza a hacer preguntas y ante la negativa de mis respuestas, me dice "I skip you" (te salto). **(normal)**

30-ESTADOS UNIDOS Y ARGENTINA

Empieza diciendo "eso es, golpea a esa hembra", "dale más fuerte a la puta", "recuerda, es colombiana".

31-ARGENTINA

Se muestra confundido ante lo que ve en pantalla y empieza a pedir que pare. Ante la negativa, procede a colocar imágenes graciosas en la pantalla. **(normal)**

32-TURQUÍA

Inicia diciendo "slap again, nice, you taking orders?" (cachetea otra vez, bien, ¿sigues órdenes?) y "slap with the drive hand" (cachetea con la mano dominante).

33-BÉLGICA

Dice "do it again, harder" (hazlo otra vez, más fuerte), pide golpes más fuertes o que me den puños. Ante la negativa de mi respuesta a sus peticiones, me pide mi Snapchat.

34-REINO UNIDO

Empieza diciendo "Who is slapping you?" (¿Quién te está cacheteando?), "It's sexy" (es sexy). Se aburre y se va.

35-IRAQ

Inicia pensativo sobre lo que ve en pantalla. Luego procede a pedir que se repita la acción: "again, again, again" (otra vez, otra vez, otra vez).

36-SUDÁFRICA Y FINLANDIA

Aparecen dos personas y conversan entre ellos. No logro entender bien la conversación, pero la mayor parte del tiempo sus expresiones denotan burla. **(normal)**

37-SERBIA

Inicia sorprendido y pidiendo que se repita: "try the other cheek" (prueba con la otra mejilla), agradece y se va.

38-DINAMARCA

Inicia cuestionándose qué está pasando. Dice "It's like a sextape?" (¿Es como un video sexual?), pregunta si hago algo más o solo me doy cachetadas. Luego pide que haga algo.

39-EGIPTO

Saluda, se pregunta qué es esto, pide que me peguen en el trasero, se queda viendo y al final me pide mi Snapchat.

40-ESTADOS UNIDOS

Interacción de 17 minutos. Al principio se cuestiona sobre lo que está viendo, quién me está golpeando, y se llega a preguntar si está viendo un performance. Luego cuenta que domina a su esposa infiel en Chaturbate y muestra su cuerpo de la cintura para abajo. Tiene una cadena que conduce hacia su aparato reproductor. Después de eso expresa: "This it's strange" (Esto es raro).

41-UGANDA

Dos personas conversando entre ellos. Uno de ellos expresa: "that's confusing and hot" (eso es confuso y excitante) y el otro le responde que es cierto.

42-PAÍSES BAJOS

Interacción de 15 minutos. Inicia y procede a sexualizar la interacción hasta la masturbación. No lo muestra directamente en su rostro, pero su lenguaje corporal emite gestos de placer y gemidos.

43-EGIPTO

Inicia sorprendido y dice que es esto es interesante. Dice "Slap her in another places" (Cacheteala en otros lugares), "Do something different" (Haz algo diferente).

44-INDIA

Dice "WTF" (¿Qué carajos?), hace un gesto simulando que se arranca la camisa, escribe un mensaje diciendo que le devuelva el golpe.

45-ESPAÑA

Inicia saludando, saca la lengua y pide que me ahorquen. Expresa que tengo buen cuerpo.

46-ESPAÑA

Inicia confundido, me pregunta quién hace eso y que él no puede. Dice que soy muy guapa, se queda observando y expresa que es la cosa más rara que ha visto en el sitio. **(normal)**

47-PORTUGAL

Inicia riéndose, contabiliza si hay algún tiempo de repetición, se cuestiona sobre lo que está viendo y si tiene algún propósito o no. **(normal)**

48-AUSTRIA

Aparecen dos amigos, me saludan y me hacen preguntas como: "Are you a lady boy? Are you trans?" (¿Eres un chico travesti? ¿Eres trans?). Expresan que igual les parezco linda y proceden a pedir cachetadas más fuertes hasta hacerme llorar.

49-ESTONIA

Inicia sorprendido y preguntándose qué está viendo. Empieza a tener movimientos con un brazo que apuntan a que se está masturbando.

50-ALEMANIA

Se comunica a través de mensajes y expresa que mis tatuajes son calientes. Pregunta quién me cachetea y luego se queda viendo hasta que se retira

51-ESTADOS UNIDOS

Al inicio no emite palabras, pero después procede a mostrar su aparato reproductor en cámara y a masturbarse.

52-INDIA

Empieza saludando, observa y luego pregunta si las cachetadas pueden ser en el culo. A través de mensajes también pregunta si puede ver mis pies.

53-ECUADOR

Inicia preguntando "¿Qué pasó ahí?" y luego pide otra cachetada. También pide que sea en las nalgas y que me ahorque. Después expresa que esto es turbio y termina diciendo "feliz día de la mujer", debido a que estaba grabando un 7 de marzo.

54-ITALIA

Empieza saludando y preguntando qué pasa. Luego pregunta si solo me dan ahí y dice que le gusto, y que tiene que darme en el culo.

55-ESTADOS UNIDOS

Inicia confundido y dice "auch". Luego expresa que pare con las cachetadas y que necesita una sonrisa. **(normal)**

56-BRASIL Y MOLDAVIA

Aparecen dos personas. Inician sorprendidos y dicen "parpadea dos veces si necesitas ayuda". La persona de Brasil insulta y dice que es policía y que está grabando. **(normal)**

57-TURQUÍA

Interacción de 8 minutos. Inicia sorprendido. No logro entender qué dice al principio porque habla en su idioma nativo, pero después pregunta por qué me están cacheteando. También me pregunta por mensaje si es un experimento y termina por aburrirse e irse. **(normal)**

58-SUIZA

Inicia saludando y mostrándole a su amiga. Ambos están confundidos respecto a lo que está pasando y proceden a reírse juntos y a conversar en su idioma nativo. **(normal)**

59-ESPAÑA

Inicia saludando, se sorprende, se cuestiona sobre lo que está viendo y pide que no me peguen más. Intenta formar conversación a lo largo de la interacción. **(normal)**

60-TÚNEZ

Inicia preguntando quién me cachetea y pide que lo hagan sobre mi boca y mis ojos. Luego pregunta si es un juego.

61-ESPAÑA

Inicia sorprendido haciéndose varias preguntas sobre lo que ve y expresa: "cuidados, nervios, agresión, ¿sadomaso?, ¿estás bien?, ¿necesitas ayuda? ahora me has dejado un poco preocupado".

(normal)

62-FRANCIA

Inicia cuestionando sobre lo que está pasando. Luego pide que se repita y expresa que soy linda. También pregunta si me está gustando y pide que gima: "moan please" (gime por favor).

63-ESTADOS UNIDOS

Inicia diciendo que le gustan mis tatuajes, luego expresa que no entiende qué está pasando. Pide que lo haga en la otra y empieza a masturbarse. Luego se pone pensativo y se va.

64-REINO UNIDO

Inicia preguntando qué es esto y si lo escucho. Empieza a comunicarse por mensajes y a hacerme preguntas. También dice que estoy linda y se muestra muy interesado en saber quién me cachetea.

(normal)

65-ESPAÑA

Inicia saludando y procede a preguntar: "¿Y eso? ¿Te gusta?". **(normal)**

66-FRANCIA

Realiza gestos con la boca en los que se lame los labios y los aprieta. También hace señas para que me abra más la camisa.

67-ESTADOS UNIDOS

Realiza un gesto de desaprobación y luego se ríe. Expresa "like Colombia" (me gusta Colombia) y se va. **(normal)**

68-ITALIA

Inicia preguntándose sobre lo que está pasando, pide que pare y le muestra la situación a su amigo. Expresa que quiere que conversemos y me pide que parpadee dos veces si necesito ayuda.

(normal)

69-SUECIA

Inicia pidiendo que se repita la acción y expresa que está excitado. También pregunta si esto es un experimento, pero continúa sexualizando la interacción y expresando que va a terminar viéndome, y pregunta si le puedo enseñar mi lengua.

70-ALEMANIA

Inicia preguntando quién me está cacheteando y si me gusta. Se muestra risueño y expresa que es divertido. También pregunta si me estoy excitando y continúa viendo sin mediar palabra.

71-ALEMANIA

Inicia preguntándose qué está pasando y pide que le muestre a la persona que cachetea. Pide que lo haga más fuerte y luego se cuestiona sobre lo que estoy haciendo y si es un proyecto de la escuela. Expresa que le gusta y que quiere ser mi amigo. **(normal)**

72-LÍBANO

Inicia preguntando qué estoy haciendo mientras observa y fuma al tiempo. Conversa con un amigo que no se muestra en cámara en su idioma nativo. Posteriormente pide que las cachetadas se repitan y sean más fuertes.

73-ALEMANIA

Inicia intentando formar conversación. Pregunta si es un juego y por qué lo hago. Se queda mirando con atención y se cuestiona. **(normal)**

74-PAÍSES BAJOS

Inicia sorprendido, se comunica por chat y pregunta qué estoy haciendo y quién me está abofeteando. ¿Luego escribe "SM?" haciendo referencia al BDSM.

75-ITALIA

Aparecen dos amigos que intentan hacer conversación. No comprendo muy bien lo que dicen por su acento. **(normal)**

76-ITALIA

Inicia saludando y dice: "Don't bite her, kiss her, she is beautiful, I don't like it, I prefer if you kiss her" (No la muerdas, bésala, ella es hermosa, no me gusta, prefiero que la beses).

77-SERBIA

Empieza saludando y diciendo que por fin encuentra una chica linda para hablar. Luego se sorprende y expresa: "WTF" (¿Qué carajos?). Después sexualiza la interacción y pide una cachetada en el culo. Ante la negativa a sus peticiones, se va.

78-ESPAÑA

Se comunica a través de mensajes. Pregunta si soy sumisa y pide que me cacheteen el pecho o el culo.

79-ESPAÑA

Interacción de 10 minutos. Empieza pidiendo cachetadas más fuertes, pide que me toquen los pechos, que me levante, que me agarren del cuello. Pregunta si soy una puta, continúa haciendo peticiones y al final expresa que no entiende y se pone a ver su celular.

80-MACEDONIA DEL NORTE

Inicia confundido y pregunta: "What happen?" (¿Qué pasa?). Luego pide que me dé en el culo y dice que esto es sexy.

81-MARRUECOS

Dos amigos. Inician saludando y uno de ellos envía besos. Hablan en otro idioma que no entiendo.

(normal)

82-SUIZA

Inicia saludando y luego tiene una risa un poco nerviosa. Se pregunta qué pasa y si me está gustando. Dice: "I think this is a kink, it's amazing whatever you do, put your finger in her nouse"

(Creo que esto es perverso, es increíble lo que sea que hagas, ponle el dedo en la nariz). **(normal)**

83-REINO UNIDO

Inicia saludando, pregunta quién me abofetea y luego procede a dar órdenes como: "Slap her again" (cacheteala de nuevo), "Do it on the lips" (hazlo en los labios). Después tiene un momento de reflexión sobre lo que ve y dice: "I mean, that's ok, but if I was next to you, the guy's chin would be caved in. Disgusting human beings" (Quiero decir, está bien, pero si yo estuviera a tu lado, la mandíbula de ese tipo estaría destrozada. Seres humanos repugnantes). **(normal)**

84-FRANCIA

Inicia masturbándose, se golpea el aparato reproductor al mismo tiempo que yo. Tiene gestualidad erótica, pide que le muestre los pechos y, ante la negativa, se va.

85-ITALIA

Inicia diciendo: "OMG" (Dios mío). Se pregunta quién me cachetea y por qué. Pide que pare.

(normal)

86-ESTADOS UNIDOS

Inicia saludando y preguntando cómo estoy. Luego pide que lo haga de nuevo y que lo haga en mis tetas o culo.

87-ITALIA

Se comunica a través de gestos. Pide que me toque las tetas, pregunta si soy real, se pone pensativo y se va.

88-TÚNEZ

Inicia saludando. Está en un espacio público, rodeado de otras personas. Pregunta: "What's your body count?", "Guess or slap", "One more harder", "2 girl 1 cup?" (¿Con cuántos te has acostado?, Adivina o cachetada, Una más fuerte, ¿Dos chicas un vaso?). Lo último hace referencia a un video escatológico conocido en la cultura digital.

89-FRANCIA

Se comunica a través de mensajes: "hello" (hola), "wtf?!" (¿qué carajos?), "did someone" (¿alguien lo hizo?), "go harder so we have fun :D" (dale más fuerte así nos divertimos :D), "at least we're gaining points" (al menos estamos ganando puntos), "that's it?" (¿eso es todo?), "you're not doing anything else?" (¿no estás haciendo nada más?), "are you a boy or a girl?" (¿eres un chico o una chica?), "you'll stop before me I guess" (supongo que pararás antes que yo).

90-ITALIA-1

Se comunica por chat y pregunta si puede ser del otro lado y si puedo escribirle. Durante la llamada, empiezan a entrar llamadas de participantes anteriores a los que ya había saltado. **(normal)**

91-TURQUÍA

Inicia haciendo gestos sexuales y pide que me agarren las tetas. (sexualmente explícito desde el inicio).

92-FRANCIA

Hace gestos como si estuviera observando atentamente y dice algo en su idioma nativo que no comprendo. **(normal)**

93-BULGARIA

Inicia cuestionando lo que está viendo: "This is some kind of art performance?" (¿Esto es una especie de performance artístico?). **(normal)**

94-ESTADOS UNIDOS

Inicia saludando, pide que sean del otro lado y luego se pone pensativo y se va. **(normal)**

95-IRAQ

Inicia en un espacio público rodeado de más personas. Se sorprende por lo que está viendo. Sus amigos expresan: "Slap yourself harder" (cachetéate más fuerte), "Take all of your clothes" (quítate toda la ropa), "Grab her hair" (agárrale el cabello), entre otras peticiones. La persona que contesta al final pide que pare.

96-ESTADOS UNIDOS

Inicia diciendo que me están humillando. Tiene gestos corporales que indican que le está gustando. Da diversas órdenes y pide mis redes sociales.

97-ARGELIA

Interacción de 18 minutos. Inicia preguntando si hablo y por qué no hablo. Pregunta quién me está abofeteando y pide cosas como que me escupan, que me peguen muy fuerte y que me jalen del cabello.

98-CHILE

Intenta formar una conversación. Cuenta un chiste y pregunta qué está pasando. **(normal)**

99-REINO UNIDO

Inicia preguntando si quiero ver una paja. Luego se empieza a cuestionar sobre lo que está viendo y expresa estar confundido. **(normal)**

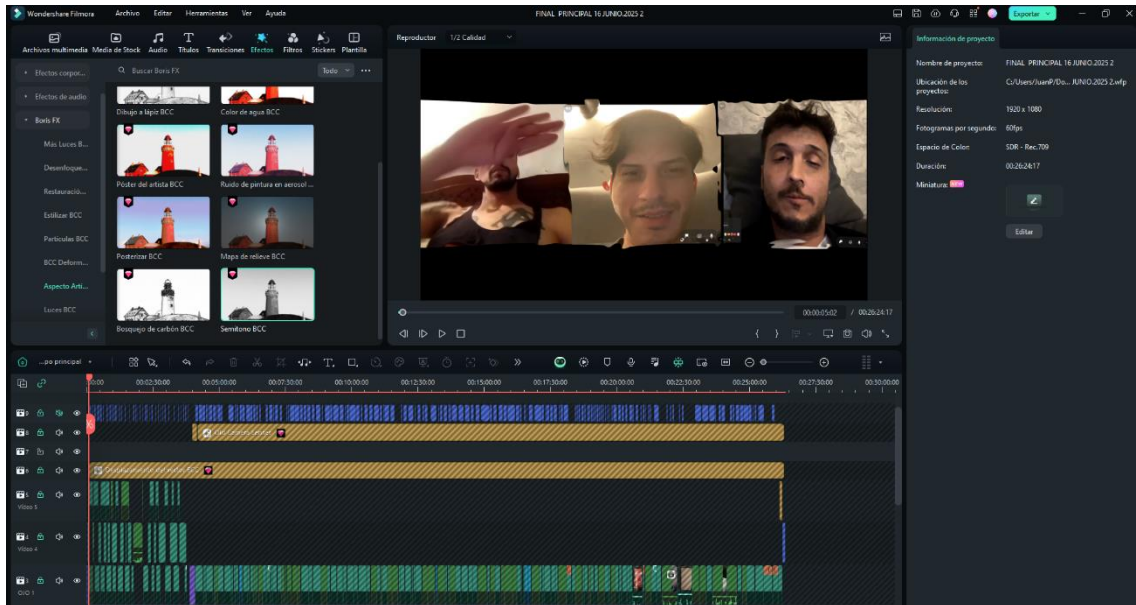
100-FRANCIA

Inicia preguntando por qué hago eso y si no hago otra cosa. También expresa que él no haría eso y pregunta si puedo hablar. Dice que le gustaría ver algo diferente, como que le envíe un beso. Pide que muestre a mi amigo y finalmente expresa que esto está mal. **(normal)**

Todo el proceso de postproducción del video fue realizado en el programa Filmora, una herramienta que me permitió trabajar de manera intuitiva con múltiples pistas de video y audio. Durante la edición, me guie principalmente por la visualización de la barra de sonido, lo cual resultó clave para identificar con mayor rapidez los fragmentos en los que se producía algún tipo de conversación o interacción relevante. Esta metodología me permitió localizar momentos significativos sin necesidad de visualizar todo el material en tiempo real, agilizando así la construcción del montaje.

Figura 15

Fotograma en Filmora del proceso de edición de videos de Video-performance: “Enmesh”.



Nota: La fotografía muestra las pistas de video y audio utilizadas en el programa Filmora, durante el proceso de creación y edición del montaje final.

La pieza audiovisual que será expuesta en la muestra final ha atravesado diversas transformaciones desde su concepción inicial hasta su versión definitiva. En un primer momento, decidí no mostrar completamente los rostros de los participantes, motivada por la preocupación ética de utilizar la imagen de otras personas sin su consentimiento explícito. Esta decisión también responde a la necesidad de proteger su identidad y de evitar cualquier tipo de revictimización, a pesar de que la interacción se diera dentro de un espacio público digital.

En lugar de centrarme en la totalidad del rostro, enfoqué la atención en aquellas partes del cuerpo que, a través del lenguaje no verbal, transmitían más claramente las reacciones ante el gesto repetido de la cachetada: los ojos, la boca y las manos. Estos fragmentos corporales fueron claves para evidenciar el desconcierto, el juicio, el deseo o la incomodidad que el gesto activaba en cada encuentro.

Adicionalmente, decidí incluir intervenciones textuales en el montaje. A través del uso de letras sobre la imagen, destacué algunas de las frases o comentarios más representativos emitidos por los participantes durante las interacciones.

Figura 16

Videoarte hecho a partir del Archivo del Videoperformance " Enmesh"



Nota: Adaptado de Producción Audiovisual I [Fotograma], Maria Fernanda, 29 de noviembre de 2024, recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1hDcfqZ12sbKr-VuZiN821tnxFKhturC/view?usp=drive_link

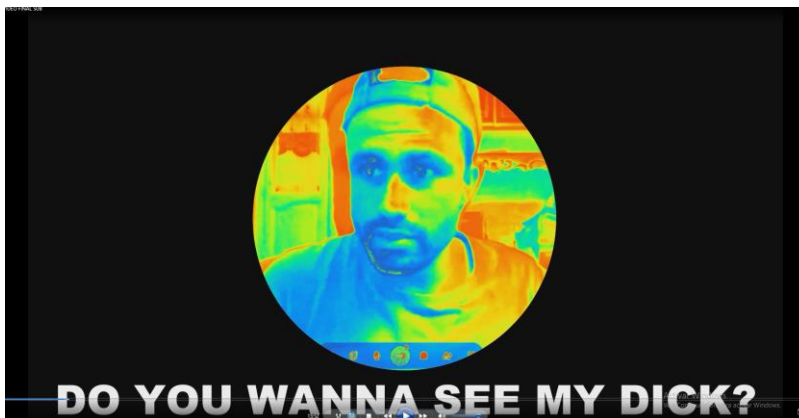
Luego de esto, se toma la decisión de mostrar los rostros deformados en el video principal y en otras tres pantallas estos acercamientos a las zonas de su rostro con más información del

lenguaje corporal. El lenguaje corporal de los participantes actúa como una herramienta interpretativa clave para entender las reacciones ante el cuerpo de la artista y cómo, a través de gestos, posturas o expresiones, se construyen las interacciones humanas que pretendo exponer.

Se hizo uso de distintos filtros para intentar difuminar la identidad de los participantes, al final tomé la decisión de dejar el video final en blanco y negro, y usar un filtro para deformar sus rostros en el video principal. En primer lugar, el blanco y negro despersonaliza las facciones, borra detalles identificables como el color de piel, ojos o fondo, y ayuda a resguardar la privacidad de los sujetos que participaron, de forma no consciente, en el performance. Esta elección opera como un velo ético, que evita la exposición directa de sus rostros sin necesidad de recurrir a difuminados o máscaras que romperían la estética general del proyecto. En segundo lugar, al eliminar la información cromática, se genera una ruptura con la percepción del tiempo real, haciendo que lo registrado se sienta como parte de otro plano (más onírico o alejado de nuestra realidad). Esto refuerza la idea de que lo que se está viendo es una representación donde los límites entre ficción y realidad se diluyen.

Figura 17

Videoarte hecho a partir del Archivo del Videoperformance "Enmesh"



Nota: La traducción del texto de la imagen es “¿Quieres ver mi pene?”. Adaptado de Producción Audiovisual 2 [Fotograma], Maria Fernanda, 29 de noviembre de 2024, recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1cVk9cPDXBrfupkl0lu_Tr18LiwkhHeyk/view?usp=drive_link

Figura 18 Videoarte hecho a partir del Archivo del Videoperformance "Enmesh"



Nota: Adaptado de Producción Audiovisual 3 [Fotograma], Maria Fernanda, 29 de noviembre de 2024, recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1y56BMmgfsY172yGoW2q6_4TFqB3CHJn/view?usp=drive_link

La evolución de esta producción audiovisual y el proceso de experimentación audiovisual puede observarse en el siguiente link:

[https://drive.google.com/drive/folders/15muvKkuyVRLrx1uVR63eSMdiG5zX_R8B?usp=drive
link](https://drive.google.com/drive/folders/15muvKkuyVRLrx1uVR63eSMdiG5zX_R8B?usp=drive_link)

Para la propuesta sonora del video, opté por alejarme de estructuras musicales tradicionales y buscar piezas que operaran más como atmósferas sonoras que como melodías, con el fin de potenciar la sensación de extrañamiento y reforzar la estética onírica que quiero evocar en la obra. En este proceso contacté a dos artistas sonoros cuyo trabajo conocí a través del reconocido director de cine Gaspar Noé, cuyas películas exploran experiencias sensoriales extremas, estados alterados de conciencia y la distorsión de la realidad. Me interesó especialmente cómo en sus filmes el sonido deja de ser un acompañamiento y se convierte en una presencia que afecta físicamente al espectador, lo que me llevó a buscar sus colaboraciones con artistas que trabajaran el sonido desde esa misma lógica: más cercana a la sugestión, el ruido, que a la música como la concebimos convencionalmente.

En el desarrollo de esta obra, la dimensión sonora fue pensada como un componente para construir el tono emocional, atmosférico y perceptivo del video. Recurrí a composiciones que operaran más como materia sensorial: sonidos que envuelven o incomodan. Esta decisión responde a mi intención de sostener una estética onírica, entendida no como un sueño plácido, sino como una experiencia difusa y corporalmente desconcertante. Para ello, contacté a dos artistas cuyas exploraciones sonoras conocí a través del trabajo del director Gaspar Noé en su película Climax. Estos artistas son CoH (Ivan Pavlov) y Cosey Fanni Tutti, ambos con trayectorias profundas en el terreno de lo experimental, el industrial y el arte sonoro. Contacte a CoH a través de su correo electrónico presente en su plataforma Bandcamp, le mostré el contenido de mi obra y explique cuales canciones quería usar, después de una larga conversación llena de desacuerdos, accedió a reenviarme mi obra a Cosey Fanni para acordar el otorgar el permiso de usar sus creaciones.

La primera pieza seleccionada fue “In Spaces Between” de CoH que se puede escuchar en el siguiente link (<https://coh-official.bandcamp.com/track/in-spaces-between>), es una composición que trabaja con repeticiones de sonidos que evocan los aparatos electrónicos, generando una sensación de irrealidad. Este sonido no “representa” nada concreto; más bien evoca un estado extrañeza. La segunda pieza es “Mad” (<https://www.youtube.com/watch?v=2iaMBXGzxcS>), colaboración entre CoH y Cosey Fanni Tutti, artista emblemática del performance y del arte de sonido industrial. En este fragmento, la voz de Cosey se convierte en una presencia espectral. Fragmentada, distorsionada y repetida, no busca decir algo claro, sino afectar. Ambas piezas fueron seleccionadas porque no apelan a una narración sonora tradicional. En cambio, lo que producen es una textura sensorial y emocional que activa otros modos de percibir lo que se está viendo. Funcionan como atmósferas que se superponen al video. En última instancia, esta selección sonora busca instalar un terreno inestable, donde el espectador nunca esté del todo cómodo ni seguro de lo que está viendo o escuchando, tal como ocurre en los sueños que rozan la pesadilla.

Luego de esta exploración, identifiqué que las exploraciones audiovisuales que había creado hasta el momento resultaban visualmente tediosos y poco dinámicos para el espectador. Por esta razón, decidí reestructurarlos siguiendo una narrativa progresiva, en la que las interacciones avanzan desde los saludos iniciales hasta llegar a las conductas más desinhibidas y explícitas del sitio. Esta construcción narrativa permite sostener la atención del espectador porque logra crear expectativa de lo que va a pasar.

La estructura narrativa que utilicé para el montaje final del video es la siguiente:

- Inicio: saludos y reacciones iniciales tras la primera cachetada.
- Nudo: cumplidos e inicio de órdenes dadas por los participantes.

- Desenlace: comportamientos sexuales explícitos y exhibición de partes íntimas.

La acción de revisar los 100 videos recolectados durante el videoperformance, realizar un mapeo detallado del contenido en cada uno y editar cuidadosamente cada fragmento significativo, se convirtió en un proceso extenuante, no sólo por la cantidad de material, sino por la carga emocional que implicó. Escuchar repetidamente las expresiones con las que los usuarios calificaban mi imagen fue una experiencia desgastante que puso en juego mi propia mente más allá del momento del performance inicial. Este proceso, que en apariencia corresponde al trabajo técnico de postproducción, me situó en una posición de exposición prolongada, en la que debía re-habitar mental y emocionalmente las interacciones para decidir qué conservar. Cada corte en el video se convirtió en una nueva forma de enfrentar esas miradas, un ejercicio de confrontación que lejos de ser neutral, implicó resistir y procesar lo que esos cuerpos proyectaron sobre el mío. En ese sentido, la edición no fue solo un acto técnico, sino una extensión del performance mismo: una segunda capa de presencia, esta vez silenciosa, reflexiva, y profundamente atravesada por la incomodidad.

3.1. Propuesta de montaje final

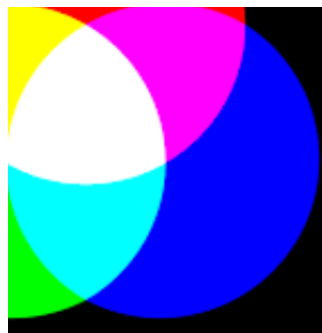
La muestra final de mi proyecto de grado se presentará en la sala Cuarto Colectivo, ubicada en el municipio de Girón, Santander. La instalación está concebida para desarrollarse en un espacio de forma rectangular, el cual será completamente oscurecido e iluminado con luz negra y azul, con el fin de crear una atmósfera inmersiva y de corte onírico, que remita a otras realidades paralelas. La iluminación escogida permite que ciertos elementos blancos presentes en la sala, reaccionen

cromáticamente, emitiendo un brillo que hace alusión a la luminiscencia artificial proveniente de las pantallas digitales.

La composición general del montaje gira en torno a tres elementos principales: Una estructura con forma de pantalla que alberga cinco monitores. Cada pantalla reproduce fragmentos editados del video-performance, organizados de manera que el espectador pueda observar las interacciones. Una cama dispuesta en el centro del espacio. Este objeto remite a la intimidad y a la sexualidad, pero al estar situada dentro de un espacio oscuro y alterado por la iluminación, se pone de relieve que no es una cama para descansar, sino para tensar los límites entre lo público y lo privado.

La paleta de colores utilizada en toda la muestra se compone de tonos que reaccionan a la luz negra especialmente blanco, produciendo un efecto de “luz propia” en los objetos. Los colores fueron seleccionados a partir de una sección específica del espectro RGB (Blanco, cian y azul), con la intención de trasladar la luminiscencia característica de las pantallas al espacio físico. De este modo, lo tangible se impregna de la estética digital. Así, los colores no solo cumplen una función visual, sino que activan una atmósfera que remite a la virtualidad y al brillo artificial propio de las pantallas.

Figura 19 *Paleta de colores RGB*



Nota: Paleta de colores conformada por los colores: blanco, azul y cian.

La estructura en forma de monitor funciona como núcleo expositivo para los videos resultantes de mi práctica artística. Concebida como una instalación de múltiples pantallas, esta estructura presenta una composición fragmentada, en la que diferentes registros del performance se reproducen **de forma simultánea** en televisores o computadores.

En total, se proyectan **seis videos distintos**, cada uno con un enfoque particular. El primero reúne las **reacciones sexualizadas** obtenidas durante las interacciones, y se presenta en **cuatro pantallas** que se activan de manera sincronizada. En contraste, el segundo video, que compila las **reacciones “normales”**, está disponible en una pantalla adicional, accesible únicamente a través de **audífonos**. Escuchar estas interacciones permite comprender que, si bien la mayoría de las reacciones fueron sexualizadas o invasivas, también existieron encuentros que rompieron esa lógica, dando paso a la duda o el desconcierto. Mostrar ambos tipos de reacciones permite ofrecer una visión más compleja y matizada de la experiencia performática, sin caer en simplificaciones.

Figura 20

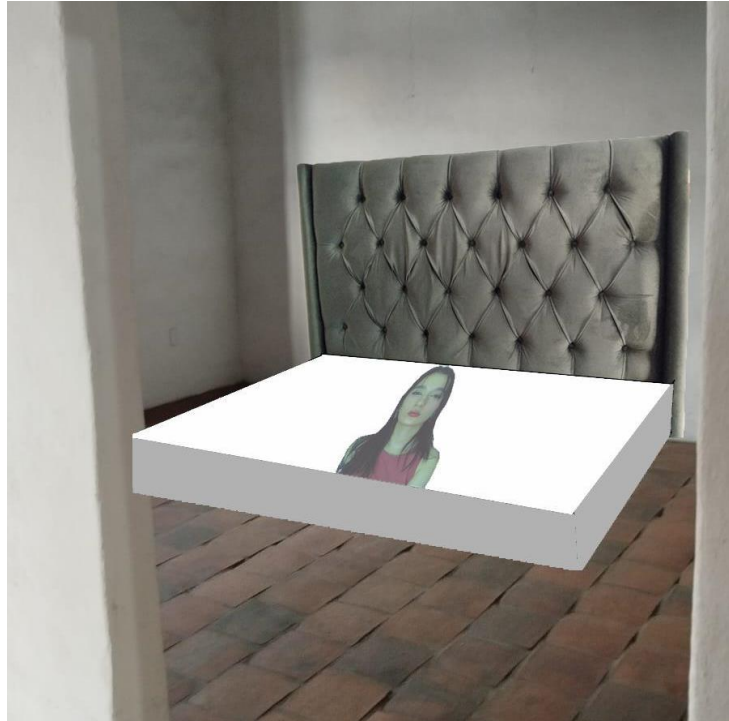
Boceto de obra en sala. Estructura con pantallas.



Nota: Boceto final de la exposición final presentada en Cuatro Colectivo.

Figura 21

Boceto de obra en sala. Cama.



Nota: Boceto final de la exposición final presentada en Cuatro Colectivo.

En la cama se proyectará la imagen de mi rostro siendo abofeteado, generando un diálogo directo entre los dos videos: por un lado, las reacciones de los espectadores; por el otro, la imagen que ellos observaban. Esta confrontación pone en evidencia la distancia entre lo que se muestra y lo que se interpreta.

Figura 22

Fotograma del video proyectado en la cama.



Nota: Fragmento del video proyectado sobre la cama que muestra mi rostro siendo cacheteado.

La exposición final se presentó como una videoinstalación conformada por seis videos reproducidos simultáneamente, dispuestos en un entorno completamente oscuro e iluminado por luces azules y luz UV. Esta muestra en sala buscó generar una experiencia inmersiva que confrontara al espectador con las distintas capas del archivo recolectado.

Figura 23

Fotografía de muestra final en sala.



Nota: La fotografía muestra la exposición final presentada en Cuatro Colectivo.

Figura 24

Fotografía de muestra final en sala.



Nota: La fotografía muestra la exposición final presentada en Cuatro Colectivo.

Voy a proceder a mostrar el resultado de esta muestra en los siguientes links que encontrarás debajo de cada imagen, el primero es una muestra de los 6 videos expuestos, y los siguientes muestran más a detalle cómo se veía la exposición

Figura 25

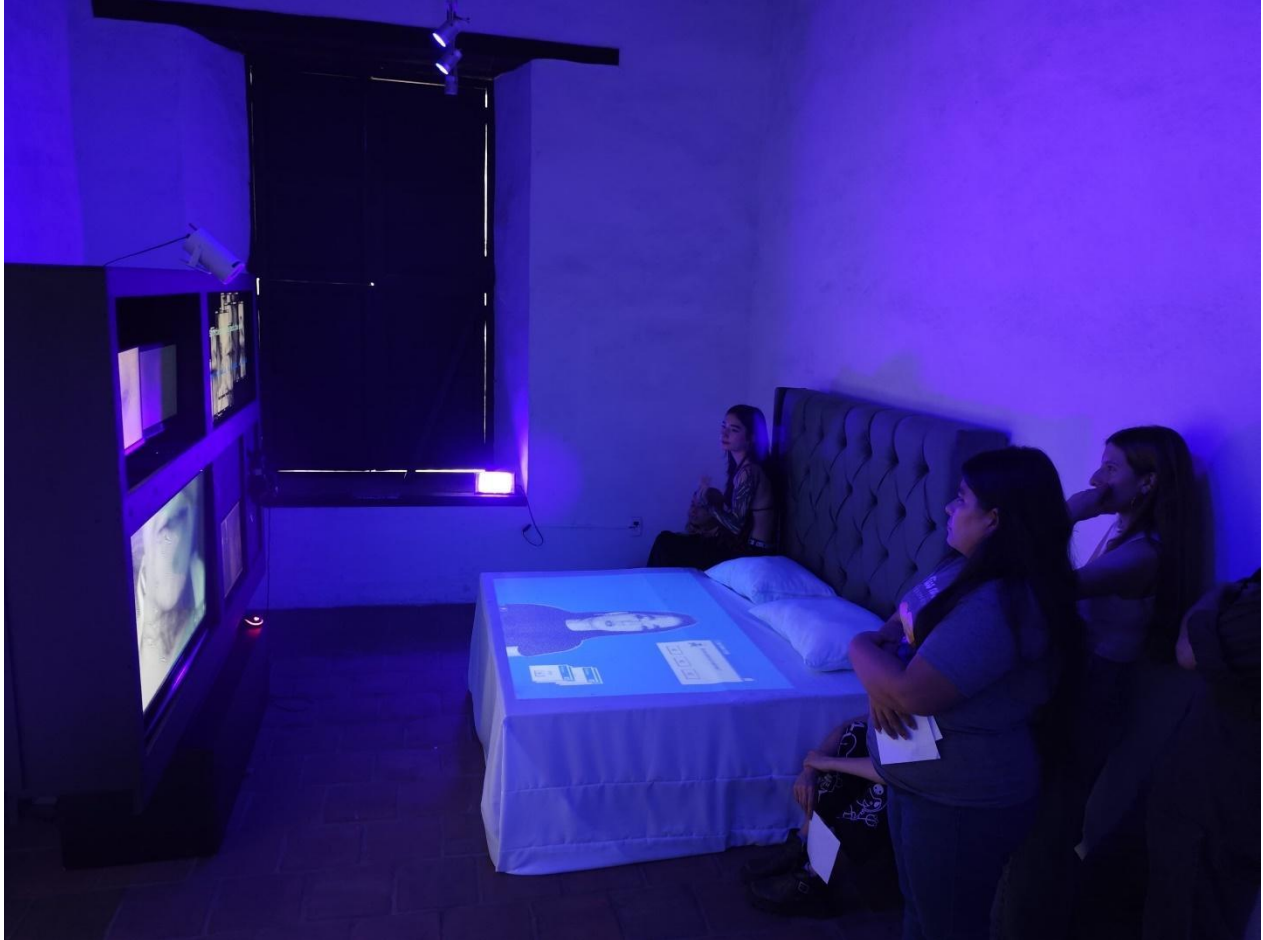
Fotograma video 1/6 expuesto durante la muestra final de Video-performance "Enmesh".



Nota: Video 1/6 . Recuperado de: <https://vimeo.com/1106040951?share=copy>

Figura 26

Fotografía de muestra final en sala.



Nota: La fotografía muestra la exposición final presentada en Cuatro Colectivo.

Y por último dejare los videos de lo que finalmente fue la muestra final, el primero es sobre la exposición general de trabajos de grado junto a las maestras Laura Camila Osorio y Daniela Daza: <https://vimeo.com/1112227213?share=copy>

Muestra final “*Enmesh*”: <https://vimeo.com/1112228794?share=copy>

4. Conclusiones

La presente investigación evidenció que el cuerpo femenino, cuando se expone en entornos digitales anónimos como Chatroulette, es automáticamente insertado en una estructura de representación simbólica que lo sexualiza y lo somete a dinámicas de control, juicio y consumo. Mi performance, al situarse en ese espacio busca enfrentarlas desde el lenguaje del arte.

El análisis teórico demostró que la exposición del cuerpo en estos espacios no ocurre en un vacío, sino dentro de un sistema histórico y cultural que ha definido la mirada como un acto político. Como señala John Berger, “los hombres miran a las mujeres. Las mujeres se miran a sí mismas siendo miradas” (Berger, 1972, p. 27). Esta estructura visual, que ha regido la representación del cuerpo femenino desde la pintura renacentista, persiste en los medios digitales contemporáneos, aunque transformada por la tecnología.

Laura Mulvey (1975) complementa esta crítica al afirmar que “la mujer como imagen, el hombre como portador de la mirada” es una lógica estructural del cine clásico que se reproduce en otras formas audiovisuales (p. 370). En plataformas como Chatroulette, esta mirada no solo se conserva, sino que se potencia mediante una interfaz que favorece la cosificación inmediata. El espectador masculino observa, y tiene el poder simbólico de decidir qué cuerpo es deseable y cuál debe ser descartado. En este entorno, el cuerpo femenino no aparece como sujeto, sino como imagen. Mulvey (1975) denomina esta condición como “el estar hecha para ser mirada” (p. 370). Mi performance revela cómo esta expectativa opera incluso antes de cualquier palabra, y cómo la presencia del cuerpo desencadena una serie de comportamientos automáticos vinculados al deseo.

El efecto de desinhibición en línea, desarrollado por John Suler, permite entender por qué estas conductas se manifiestan con tanta crudeza en contextos digitales. La combinación de anonimato, invisibilidad parcial y sensación de irrealidad produce una transformación del sujeto que actúa sin restricciones éticas. Suler (2004) sostiene que “las personas dicen y hacen cosas en el ciberespacio que no harían en el mundo cara a cara” (p. 321). Esta transformación no revela una verdad reprimida, sino que activa una constelación distinta del yo, separada de las normas que rigen nuestra sociedad presencial.

Es en esta distancia (entre lo que se permite en línea y lo que se inhibe fuera de ella) donde opera la **violencia simbólica** que Pierre Bourdieu teoriza. Esta violencia no se impone mediante el castigo físico, sino a través de estructuras internalizadas que definen cómo deben verse, moverse o reaccionar los cuerpos. Las plataformas digitales no son ajenas a esta lógica. Al contrario: su diseño técnico (anonimato, rotación de usuarios, interfaz centrada en la imagen del cuerpo) y sus códigos simbólicos (expectativas sexuales, juicios visuales, ausencia de consecuencias sociales) facilitan la reproducción de esa violencia simbólica en nuevas formas. Suler (2004) advierte que “el entorno en línea puede promover una fantasía de invisibilidad y falta de consecuencias” (p. 323), lo que explica por qué tantos comportamientos abusivos emergen con naturalidad en estos espacios.

Mi obra no busca complacer ni ofrecer una estética del agrado del espectador. Por el contrario, se construye como una interrupción activa de las lógicas del deseo que operan en el ciberespacio. No hay seducción, ni juego. Hay cuerpo, hay resistencia y hay exposición. El gesto de no corresponder (de no hablar, no sonreír, no erotizar) es confrontación. Y es en esa fricción donde el performance cobra sentido: Lo que se revela no es lo que hago, sino lo que el espectador espera que haga.

Lo que esta investigación demuestra es que el cuerpo femenino no aparece nunca como neutral. Su sola presencia en una plataforma digital basta para detonar respuestas automatizadas. No importa el maquillaje, la ropa o la disposición gestual: la interpretación como objeto sexual persiste. Y esa persistencia no es fortuita, es estructural. Tiene historia. Tiene raíz. Como afirma John Berger (1972), “la imagen de la mujer en nuestra cultura no nace de lo que es, sino de lo que se espera que sea” (p. 47). El cuerpo femenino ha sido domesticado por siglos de representación, siempre disponible para la mirada, moldeado por el ojo masculino, reducido a figura decorativa o erótica. Esa historia se reactiva hoy bajo nuevas formas, las plataformas digitales, que prometen anonimato, también reproducen (y amplifican) esas mismas lógicas. John Suler (2016) lo plantea con claridad cuando señala que “el anonimato parcial en línea permite que las personas mantengan una máscara, actuando sin la presión de su identidad real, pero sintiendo que aún son ellas mismas” (p. 106). Este fenómeno genera un espacio donde el sujeto no se siente plenamente responsable de su acción, y, por tanto, **la mirada se ejerce sin límites y sin ética.**

Los datos recolectados en el performance son evidencia concreta de ello. De 100 interacciones captadas, 40 pueden ser consideradas no sexualizadas o libres de violencia simbólica. Más del 60% respondió desde algún tipo de deseo o sexualización. Incluso frente a una figura que no reacciona, que no devuelve gestos de placer, la proyección sexual se impuso. Esto demuestra que el problema no es el cuerpo que se muestra, sino la forma en que hemos aprendido a verlo.

Pero el entorno digital no solo reproduce esta mirada, la **desinhibe**. Suler (2016) profundiza en ello al señalar que “la desinhibición en línea permite que los individuos expresen pensamientos y deseos que normalmente se verían restringidos por la presencia del otro” (p. 324). Es decir, en el espacio virtual, el cuerpo del otro ya no es un otro real, sino una imagen sin consecuencias. No se

trata de que quienes reaccionaron fueran especialmente violentos o perversos: se trata de que el entorno **facilita esa conducta**. Lo inquietante no es que lo hayan hecho, sino que **podemos entender por qué cualquiera lo haría**. Como lo advierte Suler (2023), “la percepción de no ser observado plenamente elimina filtros internos y reduce la empatía hacia el otro” (p. 199).

También es revelador es que varias de estas interacciones se sostuvieron por más de cinco minutos. A pesar de que el formato de estas plataformas facilita un consumo rápido (basta con hacer clic para pasar al siguiente rostro), muchos decidieron quedarse.

Mi decisión de editar, archivar y recontextualizar estos videos en el espacio expositivo no busca escandalizar. Lo que hago es **devolver al espectador la incomodidad de su propia posición**. El espacio de instalación no presenta una obra para mirar pasivamente: presenta un espejo. Un dispositivo que refleja no lo que hice, sino lo que otros decidieron ver.

Porque eso es lo que mi archivo expone con fuerza: que **el deseo no se activa por lo que el cuerpo hace, sino por lo que se ha aprendido a esperar de él**. Bourdieu (2000) lo explicaría diciendo que las estructuras simbólicas se encarnan en forma de esquemas perceptivos automáticos. No se decide mirar así: se reacciona desde lo aprendido. Y Suler (2016) lo complementa cuando afirma: “En el entorno digital, el yo se ve liberado de la autorregulación social, operando bajo una lógica emocional y reactiva más que racional” (p. 117).

Este proyecto también demuestra que la violencia simbólica no necesita gritar. Puede operar en silencio, en gestos, en miradas que duran más de lo esperado. Puede expresarse en frases como “slap her harder”, “show me your tits”, o en los pedidos de redes sociales después de algunos minutos de observación. Esa violencia se presenta como si fuera natural. Pero no lo es. Es una

construcción. Una consecuencia de siglos de representación que han convertido el cuerpo femenino en superficie constante de evaluación y deseo. Mi obra no juzga desde un lugar moralista. No busca castigo. Lo que propone es una experiencia crítica: **desestabilizar la mirada aprendida, devolverle al espectador la incomodidad de reconocerse en ella.** Porque esa lógica no nos es ajena. Esa mirada no es “del otro”. Es nuestra. Todos, de alguna manera, hemos sido formados en ella.

Por eso esta propuesta no concluye con una denuncia, sino con una invitación: **a mirar de otro modo, a pensarnos como participantes activos de una cultura visual que exige ser interrogada,** no desde la distancia, sino desde la autoconciencia. Porque no basta con decidir que no deseamos así: el deseo, como la mirada, no es inocente. Está mediado. Está condicionado. Y solo podemos transformarlo si somos capaces de enfrentarlo.

Referencias Bibliográficas

100101110101101. (s.f.) *Dark Content* (2015). Recuperado de: <https://0100101110101101.org/dark-content/>
- Abandon Normal Devices. (2017) *Dark Content*. Recuperado de: <https://www.andfestival.org.uk/events/dark-content/>
- Abramovic, M. (2016) *Walk Through Walls*. Crown Archetype.
- Annka Kulstys. (s.f.). *Molly Soda: me and my gurls*. Recuperado de: <https://www.annkakultys.com/exhibitions/me-and-my-gurls/>
- Berger, J. (1980) *About Looking*. Vintage International.
- Berger, J. (1972) *Modos de ver*. Recuperado de: <https://comprenderparticipando.com/wp-content/uploads/2017/05/Modos-de-ver-John-Berger.pdf>
- Bourdieu, P. (1980) *El sentido práctico*. Siglo XXI Editores: Argentina.
- Bourdieu, P. (2000) *La dominación masculina*. Recuperado de: <https://www.uncuyo.edu.ar/planificacion/upload/4-nuevas-masculinidades.pdf>
- Calvo, I. (17 de abril de 2020) *Molly Soda, la intimidad de lo público*. Recuperado de: <https://www.ahmagazine.es/molly-soda/>
- Centre de cultura contemporania de Barcelona. (25 de enero de 2022) *Candela Capitán*. Recuperado de: <https://www.cccb.org/es/participantes/ficha/candela-capitan/237928>
- Choi, B. (2013) *THE ANONYMOUS INTERNET*. En *Maryland Law Review*, 72 (50) 501-570. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/256012796_The_Anonymous_Internet
- Doyle, J. (2013) *Hold It Against Me*. Duke University Press.
- Eisenstein, S. (2010) *Selected works: towards a theory of montage*. 2. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/581426467/EISENSTEIN-Sergei-Towards-a-theory-of-montage>
- Ermin, T. (2005) *Strangeland*. The Internet Archive. Recuperado de: <https://archive.org/details/strangeland000Otrac>
- Escobar, O. (diciembre de 2019) *Marina Abramović*. Banrepcultural. Recuperado de: https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php?title=Marina_Abramovi%C4%87
- Europa Press (26 de noviembre de 2024) *Candela Capitán explora la sobreexposición del cuerpo femenino en la era digital en La Mutant*. Recuperado de: <https://www.europapress.es/comunitat-valenciana/noticia-candela-capitan-explora-sobreexposicion-cuerpo-femenino-era-digital-mutant-20241126113427.html>

- García, F. (21 de octubre de 2022) Nam June Paik y el nirvana de la telecomunicación. Recuperado de: <https://elojodelarte.com/tendencias/nam-june-paik-y-el-nirvana-de-la-telecomunicacion>
- Granados, N. (s.f.) *About us*. Recuperado de: <https://nadiagranados.com/inicio/statement-bio/>
- Guido, J. (s.f.) *TV Buddha: Nam June Paik*. Universidad Nacional de Tres de Febrero.
- Idartes. (29 de julio de 2022) Nadia Granados es la ganadora del XI Premio Luis Caballero. Recuperado de: <https://www.idartes.gov.co/es/noticias/nadia-granados-es-la-ganadora-del-xi-premio-luis-caballero>
- June, N. (2010) *On the occasion of the exhibition*. Tate Publishing.
- Kuleshov, L. (1974) *Kuleshov on film*. University of California Press.
- La mutant. (s.f.) *Solas*. Recuperado de: <https://www.lamutant.com/portfolio-item/solas-candela-capitan/>
- Lafia, M. (2020) *The event of art*. Punctum Books.
- Maria Fernanda. (8 de julio de 2022) *Cuerpo y acción* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=suceD4RKARA>
- Molly Soda. (s.f.) *does this seem more professional?*. Recuperado de: <https://mollysoda.exposed/>
- Mujeres Bacanas. (s.f.) *Tracey Emin (1963)*. Recuperado de: <https://mujeresbacanas.com/tracey-emin-1963/>
- Muñoz, M. (31 de agosto de 2023) “Solas” de Candela Capitán en los Teatros del Canal. Recuperado de: <https://www.neo2.com/solas-de-candela-capitan-en-los-teatros-del-canal/>
- Milano, L. (2017) *Reventando cadenas: postpornografía, performance y feminismo en la obra de Nadia Granados*. En *Arte y políticas de identidad*, 15, 155-170. Recuperado de: <https://revistas.um.es/reapi/article/view/284471>
- Mulvey, J. (1975) *Placer visual y cine narrativo*. En *arte despues de la modernidad*, 365-377. Recuperado de: https://files.commonsworld.org/2019/08/Laura_Mulvey_Placer_visual_y_cine_narrativo.pdf
- New Museum (s.f.) *Molly Soda*. Recuperado de: <https://www.newmuseum.org/person/molly-soda/>
- Pereira, K., Araújo, D., Aries, J. y de Holanda, Z. (2010) *Comunicação e sociabilidade no Chatroulette: o público e o privado na roleta de imagens*. En *Rev. Estud. Comun*, 11 (25) 115-124. Recuperado de: <https://periodicos.pucpr.br/estudosdecomunicacao/article/view/22334>
- Reason Why. (05 de septiembre de 2023) “Solas”: coreografía, ordenadores y redes para denunciar la explotación del cuerpo femenino. Recuperado de:

<https://www.reasonwhy.es/actualidad/solas-coreografia-ordenadores-redes-denunciar-explotacion-cuerpo-femenino-candela-capitan>

Revista Exclama. (s.f.) *NADIA GRANADOS: El poder de "lo irrepresentable" como denuncia social*. Recuperado de: <https://revistaexclama.com/nadia-granados-el-poder-de-lo-irrepresentable-como-denuncia-social/>

Riatiga, M. (29 de noviembre de 2024) Producción Audiovisual 1. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1hDcfqZ12sbKr-VuZiN821tnxFKhxTurC/view?usp=drive_link

Riatiga, M. (29 de noviembre de 2024) Producción Audiovisual 2. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1cVk9cPDXBrfupk10lu_Tr18LiwkhHeyk/view?usp=drive_link

Riatiga, M. (29 de noviembre de 2024) Producción Audiovisual 3. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1y56BMmgsY172yGoW2q6__4TFqB3CHJn/view?usp=drive_link

Shelton, B. (2003) *A Cultural Study of the Art Film*. The Edwin Meller Press

Suler, J. (2002) Identity Management in Cyberspace. En *Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 4 (4), 455-459. Recuperado de: https://www.johnsuler.com/article_pdfs/identity_management.pdf

Suler, J. (2004) The Online Disinhibition Effect. En *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 7 (3), 321-326. DOI: 10.1089/1094931041291295

Suler, J. (2016) *Psychology of the Digital Age: Humans Become Electric*. Cambridge University Press. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/285591590_Psychology_of_the_Digital_Age_Humans_Become_Electric_Cambridge_U_Press_2016

Suler, J. (2023) *The Psychology of Cyberspace*. Recuperado de: <https://www.johnsuler.com/pdfs/psycyber.pdf>

Suler, J. y Phillips, W. (1998) The Bad Boys of Cyberspace: Deviant Behavior in a Multimedia Chat Community. En *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 1 (3), 275-294. Recuperado de: https://johnsuler.com/article_pdfs/bad%20boys.pdf

TEA Tenerife Espacio de las Artes. (s.f.) *Candela Capitán*. Recuperado de: <https://teatenerife.es/actividad/candela-capitan/2545>

Valentine, B. (4 de febrero de 2016) The Stories of Content Moderators, Hosted on the Darknet. Recuperado de: <https://hyperallergic.com/271703/the-stories-of-content-moderators-hosted-on-the-darknet/>

VG Bild-Kunst. (2014) Light / Dark. Recuperado de: <https://zkm.de/en/artwork/light-dark>