

## La Metaperformance como práctica identitaria en el contexto virtual

*Metaperformance as an identity practice in virtual context*

M<sup>a</sup> Ángeles Infante Barbosa <sup>a</sup>, Edurne González Ibáñez <sup>b</sup> y M<sup>a</sup> Ángeles López Izquierdo <sup>c</sup>

<sup>a</sup>Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea, minfante004@ikasle.ehu.es; <sup>b</sup> Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Departamento de Escultura y de Arte y Tecnología, edurne.gonzalez@ehu.es y <sup>c</sup>Universitat Politècnica de València. Departamento de Dibujo, maloiz@dib.upv.es

How to cite: Infante Barbosa, M. Á., González Ibáñez, E. y López Izquierdo, M. A. (2024). La Metaperformance como práctica identitaria en el contexto virtual. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniaav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17429>

---

### RESUMEN

*La performance relacionada con las nuevas tecnologías digitales y la hiperconectividad, se ha ido configurando en lo que podemos identificar como Metaperformance.*

*Se trata de un híbrido entre las prácticas performativas que se produjeron durante la segunda mitad del siglo XX, las obras de media art y net art elaboradas en los años 90 del mismo periodo, cuyo sustrato es el soporte digital y la interacción con el público. El interés por trascender la tiranía del tiempo sobre el cuerpo material ha sido clave a la hora de impulsar la búsqueda de otras formas de expresión que permitan la metamorfosis del sujeto y la transmutación de la piel real.*

*Esta herencia filosófica, tecnológica y artística ha permitido reformular la noción tradicional de sujeto, en tanto que el/la artista performer ha devenido en un ser cibernético: un ente que no es un ser humano de carne y hueso, sino una fantasmagoría de bits y píxeles almacenados en perfiles de usuario y/o en los no-cuerpos de avatares virtuales.*

**Palabras clave:** metaperformance; avatar; performance; género; identidad; feminismo; redes sociales.

---

### ABSTRACT

*Performance has been transformed thanks to the development of new digital technologies and hyperconnectivity, into what we can identify as Metaperformance.*

*It is a hybrid between the performative practices that were produced during the second half of the 20th century, the media art and net art works produced in the 90s of the same period, whose substrate is digital support and interaction with the public. The interest in transcending the tyranny of time over the material body has been key in driving the search for new forms of expression that allow the metamorphosis of the subject and the transmutation of the real skin.*

*This philosophical, technological and artistic heritage has allowed us to reformulate the traditional notion of the subject, while the performing artist has become a cybernetic being: an entity that is not a human being of flesh and blood, but a phantasmagoria of bits and pieces. pixels stored in user profiles and/or in the non-bodies of virtual avatars.*

**Keywords:** metaperformance; avatar; performance; gender; identity; feminism; social media.

## INTRODUCCIÓN

Teniendo presente la noción de poder que planteó Foucault (1999), podemos entenderlo como la capacidad de influir y controlar las acciones y comportamientos de determinados colectivos y grupos sociales, así como de las personas en particular, de tal manera que en la actualidad Internet puede ser concebido como un territorio que no es independiente de la acción hegemónica dominante, dado que en él se replica un sistema basado en la “relación” de poderes y poderosos que identificamos como sistema de opresión patriarcal. Sin embargo, en el ámbito virtual esa dominación no es unidireccional, ya que los usuarios también tienen la capacidad de utilizar las herramientas digitales para resistir y desafiar las estructuras de poder existentes. En este sentido, la desigualdad sistemática consolidada a través de la performance normativa del género puede verse cuestionada dentro del mundo *online* gracias a la desmaterialización de las categorías de sexo, clase, raza y especie que facilita la creación de un perfil de usuario y de un avatar. A pesar de esta facultad subversiva del medio, y en línea con el planteamiento de Remedios Zafra (2005), este no debería ser entendido exclusivamente como un espacio neutral al ejercicio de violencia simbólica inserto dentro del sistema de opresión patriarcal:

Sin embargo, el lugar alternativo (jardín secreto) de Internet no está exento de riesgo, de hecho ese “ser otro” no tiene por qué suponer una liberación de los estereotipos y prejuicios sobre el cuerpo del mundo físico, es más, todos ellos se repiten, y en muchos casos se fortalecen en la red y, obviamente, esto formaría parte de aquello que queremos deconstruir. (pág.41)

En este contexto, la práctica Metaperformativa vinculada a la creación de un perfil de usuario o avatar podría encuadrarse en lo que la autora define como una nueva forma de *prosopon* virtual donde confluyen artista y arte, sujeto y obra. Se trata de una práctica que posibilita la multiplicación de la identidad, es una forma de expresión que no es posible en un espacio físico y que nos permite redefinir nuestras interacciones y experiencias con el mundo sensible.

La Metaperformance concibe estos no-cuerpos virtuales autoproducidos como lienzos en blanco, como entidades potencialmente abiertas, idealizables y/o caricaturizables, que nacen de una nueva forma de reproducción del ser. El avatar, el perfil de usuario o, en definitiva, el ser metaperformado, puede entenderse en base a lo que José Ramón Ubieto y Liliana Arroyo Moliner (2022) definen como una forma de presencia ligada a cada sujeto y, por tanto, a su dignidad como persona. Sin embargo, a pesar de este hipervínculo, de esta conexión, las entidades virtuales no son seres humanos, sino seres asexuados que no sufren procesos biológicos y que están compuestos de bits y píxeles. Se trata de no-cuerpo/símbolo que pueden ser réplicas fidedignas de sus creadores o que, por otro lado, pueden ser creados y contruidos en la red como sus descendientes directos y/o indirectos.

## METODOLOGÍA

La metodología de esta investigación es cualitativa y dinámica, se basa en trabajos teóricos de la autora Claudia Gianetti, y por otro, las prácticas artísticas virtuales de las creadoras Amalia Ulman y Ana Esmith, pues exploran la conexión entre la tecnología, redes sociales y cuerpo, entendiéndose como ejes que interactúan entre sí.

El propósito de este trabajo es poder analizar y articular teóricamente la práctica contemporánea Metaperformativa, así como interpretar la realidad virtual y construir conocimiento mediante su observación directa y continua. Este estudio parte de la hipótesis de que el estrato virtual puede entenderse como territorio epistemológico vivo para la producción identitaria y posthumana.

En general, los hallazgos de este estudio explican el origen de la práctica de la Metaperformance, así como en base a qué parámetros es posible identificarla desde el punto de vista teórico y práctico.

## DESARROLLO

Tracey Warr y Amelia Jones (2006) establecen la diferencia entre la performance y el autorretrato fotográfico de los años setenta del siglo XX en la presencia de un espectador y la interacción con la obra. Desde entonces y con especial énfasis en los años ochenta y noventa, las/os artistas interesadas/os en estas disciplinas comenzaron a investigar sobre las posibilidades del cuerpo como contenedor de individualidad, como una herramienta de representación y como una vía de conexión del sujeto con el entorno. Claudia Gianetti (1997) entiende que nociones como cuerpo, sujeto, realidad y verdad han sido transformadas y cuestionadas progresivamente gracias a la vida que se vincula con la tecnología:

Las teorías planteadas desde la filosofía, la sociología, la psicología y las artes sobre la instauración del posthumanismo se fundan en el surgimiento de una nueva forma de vida híbrida -a un tiempo biológica, electrónica y artificial- que conduce irremediamente a una transformación drástica del propio concepto de cuerpo y de sujeto. Comparto, no obstante, la tesis de que no se trata de una “desaparición” del cuerpo/sujeto, tragado por los medios electrónicos y telemáticos, sino más bien del eclipse de determinados conceptos históricos de cuerpo y de sujeto, deudores de la visión espiritualista o idealista que todavía mira, aunque desde lejos, al horizonte cartesiano. (pág. 10)

Fruto de esa forma de vida mixta donde se relacionan ser humano y máquina, se encuentra la práctica del artista Stelarc, quien explora este ámbito y llega a utilizar el cuerpo como soporte. De acuerdo con sus planteamientos, el cuerpo humano puede entenderse como una estructura evolutiva que requiere de la mejora tecnológica para evitar su obsolescencia. Según Aixa Portero y Agustín Linares (2013) en la década de los sesenta, el artista comenzó a experimentar los límites del cuerpo físico con una serie de performances:

Fue el punto de partida a su búsqueda posterior de lo que se podría denominar bodyart cibernético. A principios de la década de los 70, se centró en hibridar el hombre con la máquina y en apelar por un ser posthumano, cuya evolución emerge de la interconexión con redes, otros dispositivos electrónicos e incluso con otros posthumanos. (pág.387)



Fig. 1. Fotografía. "Stomach sculpture". Stelarc, 1996. Fuente: [https://www.artnet.com/artists/stelarc/stomach-sculpture-cOnji6QKkgGw6\\_S15raq2Q2](https://www.artnet.com/artists/stelarc/stomach-sculpture-cOnji6QKkgGw6_S15raq2Q2)

De la misma forma, en la década de los noventa, encontramos proyectos de net.art como Bodies Incorporated, obra de la artista Victoria Vesna, donde se cuestionan las dinámicas de acción de las apariencias y los entornos efímeros de la red, además de cómo afectan a nuestro comportamiento colectivo. En este sentido, Remedios Zafra (2005) señala:

Si a través de la máquina proyectamos nuestra identidad, Bodies Incorporated invita al participante a que construya un cuerpo virtual fuera de lo definido en el mundo material, eligiendo tipos, tamaños y materiales de las distintas partes del cuerpo, además de sexo, sexualidad y personalidad. (pág.48)



Fig. 2. Fotografía. "Bodies Incorporated" Victoria Vesna, 1996. Fuente: <https://www.arshake.com/en/interview-victoria-vesna-pt-i/>

En la contemporaneidad, la hiperproducción y el consumo impulsivo de Imágenes Aumentadas, así como la conversión y duplicación de la rutina humana tangible en actividad digitalizada, es el resultado del éxodo de aquellas personas que buscan ampliar, cuestionar y redefinir los límites de la vida real. Vinculada a la idea de inestabilidad de la realidad, Claudia Gianetti (2000) establece la metáfora de la máscara:

La máscara, como una figura propia del carnaval, también posee un factor de ambivalencia: oculta y revela a la vez. La máscara es el objeto que permite ocultar o disimular a quien la lleva puesta. La persona que está tras la máscara es prácticamente una persona anónima, a pesar de poder ser reconocida por el tipo de máscara que utiliza. Por otro lado, es por la selección del tipo de máscara por lo que el enmascarado se revela. La máscara puede ser empleada como metáfora de la relatividad del ser, que afecta al concepto de identidad y de equivalencia entre mente y cuerpo, entre el mundo personal subjetivo y el mundo exterior inasequible. La máscara juega constantemente con esta contradicción; como considera Bajtín, está relacionada con la metamorfosis, la transformación o la ruptura con los límites impuestos por la naturaleza. (pág.6)

Por tanto, el enmascaramiento digital puede ser entendido como una estrategia de liberación del sujeto, en tanto que este abandona su cuerpo en pos de nuevas formas de presencia. Es en este ámbito donde la reproducción asexual del ser toma forma mediante la clonación y creación de dobles virtuales, a través de personajes telepresentes con los que interactuar en el ciberespacio y en el mundo *offline*, pudiendo desarrollar diversas prácticas Metaperformativas. En este sentido, la autora (1997) establece una serie de características inmanentes a esta práctica, que pueden ser sintetizadas en:

1. El término agrupa las diversas manifestaciones performáticas que utilizan las nuevas tecnologías audiovisuales y sistemas interactivos o telemáticos.
2. El proceso de interacción entre máquina y performer (la aplicación de nuevas tecnologías) es un elemento inherente a la obra.
3. La propia técnica permite al performer prescindir de su presencia física en el espacio de la acción, muchas veces sustituida por la de la imagen electrónica. Permite explorar otras formas de ubicuidad (telepresencia y clonado virtual)
4. Concebida específicamente para proporcionar diálogo con el usuario: la obra como tal se revela a partir de la actuación e intervención del espectador. Se trata de un híbrido entre instalación y performance.
5. Su característica principal es su capacidad para generar un nuevo tipo de evento, en el que los conceptos de obra, performer, público, entorno y procedimiento están en mayor o menor medida circunscritos a la relación entre ser humano y máquina.

6. La reestructuración y replanteamiento de las tres concepciones básicas en el arte de sujeto (cuerpo) realidad y verdad, son las premisas para un acercamiento a las propuestas de Metaformance.

Teniendo presentes los aspectos anteriormente enumerados, la Metaperformance puede ser entendida como una actividad *online* que permite experimentar nuevos discursos constitutivos del cuerpo virtual. En este sentido, cabe destacar la práctica artística de Ana Esmith y Amalia Ulman a través de las redes sociales, lugar donde cualquier usuario/a puede publicar y compartir aspectos de su vida cotidiana. Sobre ambas artistas, Ana Pérez Valdés (2018) sostiene:

Si prestamos atención al perfil de Miss Beige, vemos como la obra final no es la fotografía, en este caso la imagen funciona como documentación de los espacios visitados y las situaciones que provoca. En el caso de Ulman, podemos decir que la serie de fotografías y la performance son uno, una especie de híbrido. Debido a la narración que entre todas las imágenes se construye y a su duración en el tiempo, podemos considerar que la performance aquí es la acción que transcurre para llegar a dichas fotos. Pero también lo es el hecho en sí de publicar dichas imágenes para construir el relato. Un relato que se expone al público, que busca su interacción, sus comentarios y la aceptación o no de la historia. (pág. 187)

La actividad de Ana Esmith comienza en 2016, cuando decide salir al ámbito urbano para cuestionar si las redes sociales han eclipsado el interés por otros espacios públicos *offline*. Para ello interviene lugares de libre acceso con los anti-selfies de su personaje, Miss Beige, quien lleva una indumentaria anacrónica y aséptica, independiente de las tendencias y las modas. Mediante esta identidad etiquetada en *hashtags* de *Instagram*, que podría ser entendida como la antítesis de la “*influencer*” y/o la antagonista de las narrativas estéticas contemporáneas de Autoimágenes Aumentadas, la artista realiza una crítica a ese imaginario colectivo donde predomina la cosificación, el sometimiento a los retoques estéticos y la homogeneidad de los cánones de belleza. Se trata, por tanto, de una Metaperformance que con el tiempo y la interacción del público ha conseguido poner de manifiesto la carencia de referentes femeninos no normativos y no sexualizados en el ámbito virtual de las redes sociales.



Fig. 3. Fotografía. "A room with a view" Miss Beige, 2018. Fuente: <https://www.instagram.com/p/Bq9Q7HLBmdj/?hl=es>

Por otro lado, Amalia Ulman es una artista que trabaja sobre la estratificación social, la jerarquía de clase y las relaciones de poder. Uno de sus proyectos más relevantes es “*Excellences and Perfections*” una Metaperformance en tres actos llevada a cabo en 2014. Durante medio año, la artista construyó un relato virtual a través de publicaciones en *Instagram*, donde relataba la cotidianidad de una joven recién llegada a una ciudad que no era la suya, y donde pasaba por una ruptura sentimental, intervenciones estéticas, consumo de estupefacientes y, en definitiva, una crisis existencial. La estructura de la Metaperformance dividida en tres bloques asociados los arquetipos de feminidad (inocencia, pecado y redención) supuso una sátira y crítica a la

manera en que las jóvenes se muestran a través de Internet, a la violencia estética a la que se las somete, así como a las diferencias sociales de clase y la superficialidad de las interacciones interpersonales.



**Fig. 4. Fotografía. "Excellences and perfections" Amalia Ulman, 2014** Fuente: <https://proyectoidis.org/amalia-ulman/>

En ambos trabajos el medio virtual y el ciberpúblico se constituyen como elementos fundamentales que aportan significado a la obra. En ellos, se genera una reflexión en torno a la estética del artificio, la identidad y bajo qué parámetros impuestos es construida. La Metaperformance en este contexto, facilita la innovación y/o reiteración de las formas de manifestarnos ante el resto del mundo, permite la construcción de identidades no humanas, además de la renuncia de los parámetros hegemónicos que delimitan nuestros cuerpos. Es, por tanto, una estrategia deconstructiva de liberación del sujeto, dado que permite suavizar las fronteras de la identidad, así como resistir y desafiar las estructuras de poder.

## **CONCLUSIONES**

Desde los años setenta del siglo XX, el cuerpo del artista, la presencia del espectador y la interacción con la obra de arte ha adquirido progresivamente una relevancia capital en la práctica performativa. Gracias a la inclusión de las tecnologías en la vida cotidiana, artistas como Sterlac y Victoria Vesna comenzaron a cuestionar el cuerpo como soporte, apelando a narrativas visuales posthumanas. De esta manera, la disciplina ha ido hibridando en lo que podríamos denominar como Metaperformance, práctica que ha sido conceptualizada por Claudia Gianetti.

Teniendo en cuenta los criterios aportados por la autora, se podría agrupar en aquellas manifestaciones performáticas que utilizan nuevas tecnologías, dándose por tanto un proceso de interacción entre máquina y performer. Es por esto por lo que la propia técnica permite prescindir de la presencia física en el espacio de la acción, dando lugar a una especie de telepresencia mediada por la Imagen Aumentada y la imagen digital. En esta línea, la Metaperformance es capaz de generar un nuevo tipo de evento, en el que los conceptos de obra, performer, público, entorno y procedimiento están circunscritos a la relación entre ser humano y máquina. Además, esta disciplina permite reestructurar y replantear nociones como sujeto, realidad y verdad, proporcionando para ello un contexto de diálogo donde la obra se revela a partir de la intervención del espectador.

Un ejemplo de esta práctica lo encontramos en los proyectos de Ana Esmith (Miss Beige) y Amalia Ulman, artistas que generan una reflexión en torno a la estética del artificio y la identidad. En ambos casos, el enmascaramiento digital que implica la Metaperformance es concebido como una estrategia de liberación del sujeto, ya que permite la construcción de identidades no humanas. La práctica Metaperformativa concibe los no-cuerpos virtuales autoproducidos como lienzos en blanco, como símbolos y entidades potencialmente abiertas,

idealizables y/o caricaturizables, que nacen de una nueva forma de reproducción del ser. Se trata, en definitiva, de una práctica que permite suavizar las fronteras de la identidad, así como resistir y desafiar las estructuras de poder.

## FUENTES REFERENCIALES

- Esmith, A. (s.f.). [https://www.instagram.com/miss\\_beige/](https://www.instagram.com/miss_beige/)
- Foucault, M. (1999). *Estrategias de poder*. Ediciones Paidós Ibérica S. A. Colección Obras Esenciales, volumen 11.
- Giannetti, C. (1997). *Metaformance. El sujeto-proyecto. Luces, cámara, acción, corten! videoacción, el cuerpo y sus fronteras*. IVAM Centre Julio González. Valencia.
- Giannetti, C. (2000). *Ars telematica. Estética de la intercomunicación*. P. Weibel and T. Druckrey (Eds.), *Net\_condition – art and global media*. The MIT Press.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres*. Cátedra.
- Pérez Valdés, A. (2018). La identidad (digital) como performance. En *Fugas e Interferencias. III International Performance Art Conference*. Servicios de Publicaciones de la Universidad de Vigo.
- Portero, A. y Linares, A. (2013). Casos de arte contemporáneo como proceso de ciborgización de la sociedad. *Revista Teknokultura*, 10(2).
- Trinidad, E. *Miss Beige, heroína antiselfie*. <https://mujeresmirandomujeres.com/miss-beige-emma-trinidad/>
- Ubieto, J. R. y Arroyo Moliner, L. (2022). *¿Bienvenido metaverso? Presencia, cuerpo y avatares en la era digital*. Ned Ediciones.
- Ulman, Amalia: <https://www.instagram.com/amaliaulman/>  
<https://amaliaulman.eu/>
- Warr, T. y Jones, A. (2006). *El cuerpo del artista*. Phaidon.
- Zafra, R. (2005). *Netianas. N(hacer) mujer en Internet*. Ediciones Lengua de Trapo SL.