



MATERIA:	
Nombre estudiante:	
Título del trabajo*:	
Modalidad:	
<input type="checkbox"/> A (Aplicado)	
<hr/>	
<input type="checkbox"/> B (Teórico)	
Palabras clave (entre 4 y 8):	
Resumen (entre 200 y 300 palabras):	

* Los trabajos dentro de cualquier modalidad y tipología, deberán ajustarse a los estándares y guías facilitadas en el apartado "evaluación" de cada materia en el campus virtual:

- trabajos aplicados (A): proyecto (preproducción) o memoria (producción-posproducción)
- trabajos teóricos (B): artículo de revista (exposición-argumentación)

FEELING THIS FANTASY AS IF IT WAS THE FUCKING REALITY

Una conferencia performativa de Gemma Polo Bosch

Tutorizado por Marie Bardet



Trabajo de investigación

Trabajo de Fin de Máster del Máster Universitario en Estudios Culturales y Artes Visuales

(perspectivas feministas y cuir/queer) - MUECA -

Curso 2024-2025

Universidad Miguel Hernández

en residencia en El Estruch Fàbrica de Creació, Sabadell

ÍNDICE

1. Introducción al Tema.....	6
2. Cartografía.....	7
3. Planteamiento.....	9
3.1 El Caso De Trabajo: La Conferencia Performativa Como Escena De Pensamiento.....	10
4. Hipótesis: Preguntas Sobre Liminidades Entre Lo Virtual Y Lo No-Virtual.....	11
5. Estado De La Cuestión Y Antecedentes.....	12
5.1 Antecedentes: THIS IS A PERFORMANCE ONLINE.....	14
5.1.1 Situación.....	14
5.1.2 Relaciones entre performatividad y ofuscación: repetir y redoblar en IS THIS IS A PERFORMANCE ONLINE.....	16
6. Objetivos.....	18
7. Marco Teórico-Conceptual.....	20
7.1 Internet.....	20
7.2 Travesti Digital.....	25
7.2.1 Prótesis.....	25
7.2.2 Texturas.....	29
7.3 Ficción Especulativa, Teatros Y Superficies.....	35
8. Metodologías Especulativas Y Límites Encontrados.....	42
9. Contexto De La Conferencia: Ilinca Manolache, Bobiță Y La Ficción Liminal.....	47
9.1 Quién Es Ilinca Manolache Y Porque Me He Obsesionado Con Ella?.....	47
9.2 Cuando Aparece Bobita Y Qué És Lo Que Me Interesa De Este Personaje?.....	49
9.3 Hacia la ficción liminal: FEELING THAT FANTASY AS IF IT WAS DE FUCKING REALITY.....	51
10. Proceso De Creación.....	54
10.1 Sabotear La Interpretación.....	55
10.2 La Conferencia Como Fisura.....	57
10.3 Lo Digital Como Herida Espectral En El Tiempo.....	58
10.4 Cuerpos Performativos A Partir De Sontag.....	60
11. Resultados y conclusiones.....	61
12. Las Reglas Para Que El Intérprete, El Espectáculo Y El Público Se Sitúen.....	64
13. Guión Para La Performance.....	67
14. Anexos.....	74
Anexo 1: diagramas y croquis de creación y desarrollo.....	74
Anexo 2: fotografías del proceso.....	75
15. Referencias.....	78
15.1. Bibliografía.....	78
15.2 Filmografía.....	80
15.3 Performance y espectáculos.....	80
15.4 Redes sociales.....	81

LA COMPAÑÍA

En este trabajo experimental de investigación aplicada, las metodologías, el cuerpo teórico y el cuerpo poético se entrelazan, configurando un texto poroso y poliédrico, una superficie sensible y delirante. Por ello, resulta imprescindible comenzar nombrando a aquellas personas que, aunque no puedan figurar citadas formalmente en el apartado de referencias, han sido fundamentales. Gracias a su compañía y acompañamiento, este proceso ha podido desplegarse y sostenerse.

Mel, Mònica, Elena, Luca, Paola, Clara, Txé, Rocío, Arlo, Eva, Tur, Feña, Marzia, Iver, les compes del Máster; Laura Llaneli y todo el equipo de l'Estruch, les compes de residencia; Maire por el permiso y la euforia. A mi familia por estar siempre.

Me parece indicado por el contenido del mismo trabajo especificar la compañía invisible pero tangible de las infraestructuras tecnológicas digitales. Porque internet no es solo una nube: son cables, servidores, centros de datos, cuerpos que los reparan y los mantienen, genealogías de técnicas, herramientas y protocolos que configuran nuestras prótesis interfácicas. Este trabajo tampoco podría haber tomado la forma que tiene sin el soporte técnico que lo atraviesa: desde mi dispositivo móvil, mi computadora, las interfaces de ChatGPT a Deepseek, los procesadores de texto, correctores, traductores automáticos, plataformas de almacenamiento y recuperación de archivos. Un saludo especial a todos mis discos duros. Esta red de apoyos técnicos ha sido una compañía especial, discreta pero constante, que ha posibilitado escribir, archivar, revisar, corregir y reformular —y que también, de forma no menor, me ha permitido seguir tocando el mundo.

Gracias a todo por tanto.

RESUMEN / ABSTRACT

FEELING THAT FANTASY AS IF IT WAS THE FUCKING REALITY es un proyecto de investigación-creación que explora las intersecciones entre performatividad, tecnología digital y ficción especulativa desde una perspectiva queer-feminista. A través de una conferencia performativa, el trabajo cuestiona las fronteras entre lo virtual y lo no-virtual, abordando internet como una superficie donde los cuerpos se transforman en interfaces hiperrelacionadas.

El proyecto parte de un archivo digital conformado por más de mil vídeos efímeros publicados en stories de Instagram entre 2019 y 2022, en los que le autore realiza una acción repetitiva y performativa cotidiana intervenida por máscaras de realidad aumentada. La práctica artística se centra en la composición ficcionada de la relación entre un yo terrenal y un yo travesti digital, encarnados en personajes específicos mediante el uso de filtros digitales. A través de esta estrategia, se desestabilizan las narrativas hegemónicas sobre el género y la identidad, abriendo un espacio para la disidencia, el juego y la multiplicidad de lo performativo.

El marco teórico se nutre de autores como Legacy Russell, Paul B. Preciado, Judith Butler, Marie Bardet y Donna Haraway, y aborda conceptos como la prótesis travesti, la ofuscación algorítmica, el *glitch*, la ficción especulativa y la superficie como zona relacional. A nivel metodológico, el trabajo propone una hibridación entre escritura poética, marco académico y materiales de archivo, elaborando un cuerpo-texto atravesado por tecnologías y afectos. Los resultados destacan la temporalidad no lineal de lo digital, la interfaz como prótesis travesti y la repetición como resistencia algorítmica.

Este proyecto no solo documenta una práctica escénica, sino que se erige como una investigación artística en sí misma,

FEELING THAT FANTASY AS IF IT WAS THE FUCKING REALITY is a research-creation project that explores the intersections between performativity, digital technology, and speculative fiction from a queer-feminist perspective. Through a performative lecture, the work questions the boundaries between the virtual and the non-virtual, approaching the internet as a surface where bodies become hyperrelated interfaces.

The project originates from a digital archive composed of more than thousand ephemeral videos published in Instagram stories between 2019 and 2022, in which the author performs a repetitive and everyday performative action intervened by augmented reality masks. The artistic practice focuses on the fictional composition of the relationship between a terrestrial self and a digital travesti self, embodied in specific characters through the use of digital filters. Through this strategy, hegemonic narratives about gender and identity are destabilized, opening up a space for dissidence, play, and the multiplicity of the performative.

The theoretical framework draws on authors such as Legacy Russell, Paul B. Preciado, Judith Butler, Marie Bardet, and Donna Haraway, and engages with concepts such as the travesti prosthesis, algorithmic obfuscation, glitch, speculative fiction, and the surface as a relational zone. On a methodological level, the work proposes a hybridization of poetic writing, academic framing, and archival materials, crafting a body-text traversed by technologies and affects. The results highlight the non-linear temporality of the digital, the interface as a drag prosthesis, and repetition as algorithmic resistance.

This project not only documents a performative practice but stands as an artistic research in itself, challenging

desafiando los formatos tradicionales de conocimiento y representación.

traditional formats of knowledge and representation.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

Performatividad	Performativity
Identidad queer	Queer identity
Tecnologías digitales	Digital technologies
Ficción especulativa	Speculative fiction
Ofuscación	Obfuscation
Transformismo	Drag
Artes escénicas	Performing arts
Superficies	Surface



INTRODUCCIÓN

1. Introducción al Tema

(notas en post-it pegadas en el borde de mi monitor)

liminidades entre lo virtual y lo no-virtual

internet se despliega para ser vivible, no interpretable

La presente propuesta entrelaza teoría y práctica en un proceso de creación centrado en el diseño de una conferencia performativa titulada *FEELING THAT FANTASY AS IF IT WAS THE FUCKING REALITY*. La pieza articula una puesta en escena desarrollada durante una residencia de dos meses en L'Estruch Fàbrica de Creació (Sabadell) con un cuerpo teórico que alimenta tanto su contenido como su forma. Así, el presente trabajo no se limita a documentar un proceso de creación escénico, sino que se afirma como una investigación artística en sí misma, donde las formas dialogan de manera intuitiva, a veces casual, otras, deliberadamente artificiosa.

La propuesta explora las intersecciones entre performatividad, estudios culturales, tecnologías digitales y autoficción especulativa desde un enfoque queer-feminista. El proyecto se construye en diálogo con un archivo digital (historias de Instagram publicadas entre 2019 y 2022) y toma como referencia conceptual la figura de Ilinca Manolache en la película *No esperes demasiado del fin del mundo*¹ (Radu Jude, 2023), situada entre la realidad documental y la distorsión ficcional.

¹ Jude, Radu. (Director). (2023). *No esperes demasiado del fin del mundo* [Película]. microFILM; 4Proof Film; Paul Thiltges Distributions.

Así, este trabajo no se limita a documentar un proceso de creación escénica, sino que se configura como una investigación artística en sí misma. La escritura opera aquí como una traducción fracasada del cruce entre lo escénico, lo digital y lo vivencial, desplegándose en una superficie de tres registros diferenciados: el texto académico, la escritura poética y las acotaciones. Esta cartografía discursiva no solo estructura el documento, sino que también alimenta simultáneamente el corpus y el proceso de creación. A través de recursos como el transformismo, la repetición, la opacidad y la escritura creativa, este experimento indaga en las tensiones entre identidad, lenguaje y tecnología, desestabilizando las formas tradicionales de archivo y representación, y apostando por una experiencia híbrida donde lo efímero y lo virtual coexisten.

En definitiva, este ensayo expandido propone modos alternativos de habitar un presente hiper-mediado, donde la performance no representa una identidad fija, sino que multiplica sus posibilidades, desplegando cuerpos que existen en los márgenes del algoritmo.

2. Cartografía

Para facilitar la lectura de este texto que *limina* entre lo académico, lo poético y lo autobiográfico, se propone establecer una cartografía de tonos que permita identificar visual y conceptualmente las diferentes tipologías de escritura que conviven en el trabajo. Esta estrategia pretende enmarcar la hibridez como una herramienta metodológica deliberada y, a su vez, clarificar el flujo discursivo. Así pues, el texto seguirá el siguiente planteamiento:

- El texto académico se estructura mediante párrafos desarrollados con citas, referencias y marco teórico en estilo APA.

Ejemplo:

Las teorías de la ofuscación, principalmente desarrolladas por Finn Brunton y Helen Nissenbaum, proponen tácticas para resistir la vigilancia digital mediante “la adición deliberada de información ambigua, confusa o engañosa” (2015, p. 2).

- Los fragmentos poéticos o autobiográficos, en cambio, se diferencian mediante una tipografía y color particular, subrayando su tono afectivo o sensorial.

Ejemplo:

Siento algo similar cuando aplico filtros en mi rostro, como si la pantalla fuera un revelador de la barba fantasma que es real, que puedo sentir (no de tacto, de sentimiento) su textura, el grosor de los pelos, mis dedos metiéndose en el mentón.

- Las acotaciones, notas de campo o escrituras tipo diario se distinguen con el color del texto y como entradas específicas —con acotaciones del tipo “nota de voz”, “recordatorio” o “pensamiento automático”—, marcando su origen fragmentario e intuitivo.

Ejemplo:

(notas en post-it pegadas en el borde de mi monitor)

liminidades entre lo virtual y lo no-virtual

internet se despliega para ser vivible, no interpretable

Esta diferenciación no busca compartimentar el texto, sino más bien ofrecer una guía sensible que acompañe a quien lee a través del archivo emocional, la especulación crítica y la reflexión teórica.

3. Planteamiento

FEELING THAT FANTASY AS IF IT WAS DE FUCKING REALITY es un título que tengo guardado en una lista de mi aplicación de notas del móvil en la que apunto títulos, ideas, intuiciones. “Lo que contagia es el entusiasmo”² así que archivo compulsivamente esas revelaciones juntas, en la misma nota, para que juntas tengan sentido y me puedan sugerir otras cosas. **Feeling** representa el acto de sentir como experiencia sensorial y punto de partida creativo; **That** alude a una fantasía externa, proyectada y ajena al sujeto; **Fantasy** se entiende como lo intangible que nos rodea, compuesto por deseos, expectativas y narrativas alternas. Lo virtual, lo divino. **As if it was** remite a repetición como herramienta de materialización, donde cada reiteración se aleja más del origen (o se acerca más al objetivo), aunque el resultado final se convierte en una deriva que explora nuevas posibilidades. **The fucking** introduce un componente emocional de enfado y frustración, cansado, un motor para confrontar y subvertir normas establecidas, mientras que **Reality** se concibe como la dimensión colectiva estructurada por códigos sociales y narrativas legitimadas.

La siguiente propuesta parte de una práctica sostenida diariamente durante tres años mediante publicaciones diarias en *stories*³ de Instagram activando un mismo gesto, una performance online titulada *IS THIS A PERFORMANCE ONLINE* (2019-2022). Estos videos cortos serializados se manifiestan con el uso de filtros de realidad aumentada que distorsionan el rostro y expanden los límites de género, cuerpo e identidad. Esta repetición se convierte en una operación crítica que subvierte las lógicas algorítmicas del capitalismo

² Texto extraído de un meme publicado en Instagram por @nothinghappensinthisfilm_. Disponible online: https://www.instagram.com/p/DJW_OsbJRQp/?igsh=aWQxNmozZGxsMnZ1

³ Los *stories* (historias) de Instagram son publicaciones efímeras, con fotos o videos que desaparecen tras 24 horas, pensadas para compartir momentos cotidianos de forma cercana y directa.

de estas plataformas, generando archivos afectivos y proponiendo desde lo cotidiano un germen en potencia de ficciones especulativas.

El enfoque del proyecto que se despliega a continuación lo hace a través de metodologías híbridas (autoficción, archivo digital, escritura experimental, cuerpos en escena), estableciendo un diálogo entre teoría y práctica. En un contexto de tecnovigilancia y estetización de la identidad, el proyecto es relevante porque propone tácticas de disidencia como la ofuscación⁴, teorías principalmente desarrolladas por Finn Brunton y Helen Nissenbaum (2015) y el pensamiento y práctica de le autore local Jara Rocha, la multiplicación y la ambigüedad para imaginar otras formas de presencia, deseo y representación.

3.1 El Caso De Trabajo: La Conferencia Performativa Como Escena De Pensamiento

El núcleo práctico del proyecto es una conferencia performativa creada y presentada por la artista-investigadora, que activa en vivo las líneas de investigación a través del cuerpo, el texto, el vídeo y la interacción con el público. Esta conferencia no solo expone contenidos teóricos, sino que los performa: el cuerpo que habla está atravesado por filtros digitales proyectados, alteraciones de voz, objetos escénicos, y momentos de fragilidad y exposición real.

⁴ *Obfuscation strategies* en inglés, son unas teorías para cuestionar las asimetrías de poder que configuran el entorno digital contemporáneo, donde los datos personales se han convertido en un recurso explotable. En este contexto, la ofuscación emerge como una estrategia clave para "armar a los débiles", proporcionando herramientas que interrumpen las lógicas de control y fomentan la autonomía de los sujetos. Estas prácticas demuestran cómo la ambigüedad y el ruido pueden convertirse en recursos efectivos para resistir los sistemas de vigilancia digital. Desde la creación de datos ficticios hasta intervenciones culturales disruptivas, estas tácticas no solo plantean una crítica activa, sino que también proponen la reconfiguración de las dinámicas de poder actuales.

Durante la conferencia se combinan registros: fragmentos en vivo y en vídeo del archivo digital producido durante el proyecto *IS THIS A PERFORMANCE ONLINE*, proyecciones de stories de Instagram, textos teóricos, listas poéticas y escenas coreografiadas. La propia estructura de la conferencia funciona como un “depósito”, donde se acumulan, reorganizan y reviven materiales residuales: imágenes, gestos, sonidos y memorias tecnológicas.

Es importante subrayar que los filtros de realidad aumentada no son herramientas neutras. Por el contrario, se inscriben activamente en políticas racistas y en los cánones hegemónicos de belleza occidental, imponiendo restricciones específicas y orientando las representaciones hacia una homogeneidad blanqueadora que borra las diferencias y refuerza estéticas normativas, violentas y eurocentristas.

4. Hipótesis: Preguntas Sobre Liminidades Entre Lo Virtual Y Lo No-Virtual

Una de las tensiones fundamentales que articula el proyecto es la que se da entre lo virtual y lo no-virtual, entendidos no como opuestos, sino como superficies que se tocan, se contaminan y se transforman mutuamente. La práctica de aplicar máscaras digitales al propio rostro o cuerpo acciona simplemente en el objetivo de esconder o representar otra cosa, sino habitar el umbral entre el yo visible y sus múltiples posibles versiones ficcionadas. La pregunta no es qué se oculta tras la imagen, sino qué acontece en la superficie: ¿Qué tipo de presencia produce un filtro? ¿Puede un cuerpo virtual ser afectivo, táctil, creíble, a pesar de su evidente construcción artificiosa? ¿Qué formas de intimidad emergen cuando la máscara se vuelve interfaz?

Estas preguntas invitan a pensar el cuerpo como una "superficie viva", siguiendo a Simondon a través de Marie Bardet, donde el límite entre adentro y afuera ya no se define por la sustancia, sino por la relación. La performance online no es un sustituto de lo

escénico, sino un modo alternativo de presencia donde la experiencia afectiva y política se articula en la interfaz. Así, el proyecto se sitúa en un espacio liminal: ni completamente virtual ni totalmente físico, sino en un continuo de presencias moduladas, reescritas y transformadas por tecnologías sensibles y poéticas más allá del régimen binario. Se trata de un ejercicio escénico —no identitario— que acoge lo *cyber* como parte de las dramaturgias posibles de las corporalidades disidentes, sin depender de su fijación como verdad o como destino.

En paralelo, esta investigación se sitúa en tensión con los estándares heteronormativos que han comenzado a fijar una cierta estética —a menudo medicalizada, blanqueada, espectacularizada—, y propone habitar lo digital como un terreno de deriva y desplazamiento, no de normalización. Al hacerlo, se recupera el potencial performativo de lo travesti: no como una categoría cerrada, sino como una práctica inestable de fuga y aparición que se expande también en las lógicas algorítmicas de los dispositivos contemporáneos.

5. Estado De La Cuestión Y Antecedentes

Desde hace décadas, numerosos artistas han utilizado el espacio escénico como laboratorio para cuestionar los límites entre realidad y ficción. Podríamos remitirnos a referentes históricos como Marina Abramović (nacida en 1946) y su confrontación radical con el riesgo en *Rhythm 0* (1974), o a Tadeusz Kantor (1915-1990), quien desdibujó la figura del director al integrarse como presencia activa y compositor en tiempo real dentro de sus propias obras. Estas prácticas, desarrolladas en la segunda mitad del siglo XX, entre muchísimas otras, sentaron las bases para una reflexión continuada sobre la naturaleza de lo real en las artes vivas.

Sin embargo, esta interrogación no pertenece únicamente al pasado. Hoy, proyectos contemporáneos siguen tensionando estos conceptos, repitiendo en la mente de la audiencia preguntas clave: ¿Qué define la verdad y la ficción? Si el teatro se sostiene en un pacto de artificialidad, una convención ¿cómo discernimos lo real fuera de él cuando los signos mismos se vuelven ambiguos? En este marco, resulta inevitable mencionar a creadores actuales como Marina Otero (*Fuck me, Love me y Kill me*, 2025), Alberto Cortés (*El ardor*, 2021), el colectivo Los Detectives, con Mariona Naudín (*Songs for the bitch witch women*, 2023), Vicente Arlandis (*El esfuerzo constante de ganarse la vida*, 2021), el colectivo José y sus Hermanas (*Explore el Jardín de los Cárpatos*, 2020; *Concurso de Malos Talentos*, 2022) o Las Huecas (*Sobre la amistad*, 2024), entre otros agentes que operan desde ese umbral liminal. También cabe mencionar a Sonia Gómez, con quien nos detendremos más adelante, quien con *CALIDOSCÒPICA* (2023) propone un abordaje coreográfico que subvierte las lógicas escénicas tradicionales desde la fisicalidad y la repetición.

A esta discusión se suma, además, la irrupción de lo digital. Como todo avance tecnológico en las artes escénicas, ha desplazado la pregunta por lo real hacia un plano intangible: la red. En este nuevo territorio, artistas como Candela Capitán o Núria Guiu (por citar ejemplos locales en Barcelona) exploran cómo la ficción y la materialidad se reconfiguran en un espacio donde los cuerpos, los gestos y las narrativas adquieren nuevas capas de significación. En ese diálogo expandido, analizando cómo la performance, lo escénico y lo digital siguen desestabilizando las fronteras entre lo vivido y lo representado.

5.1 Antecedentes: *THIS IS A PERFORMANCE ONLINE*

5.1.1 Situación

El 4 de abril de 2019, de manera espontánea, publiqué una historia en mi perfil de Instagram que capturaba un momento cotidiano: comiéndome una tostada, en pijama, despeinada, desde la galería de mi casa en Barcelona y con cara de sueño. Recuerdo mis ojos cansados mirando a la cámara frontal mientras masticaba pan con tomate y queso. Ese gesto simple, casi automático, ese gesto que realizo cada día y que por lo general no varía, inició algo que en ese momento no podía prever.

En aquellos días, recuerdo ver a Rosalia compartiendo historias con máscaras 3D inspiradas en *Sailor Moon*. También recuerdo cómo me sumergí en esa nueva piscina de efectos, dejándome llevar por el asombro ante las posibilidades que brindaban. Algunas máscaras aportaban al rostro un brillo estelar, futurista; mientras otras desafiaban las formas hasta alcanzar límites de una distorsión casi poética: transformaban ojos en bocas, invertían los elementos del rostro, los sustituían por otros. Para mí, lo más interesante fue el observar como aparecían las posibilidades de juego en el campo de la expresión de género: añadían bigotes, encuadraban mandíbulas, redondeaban los ojos, eliminaban arrugas, integraban barbas... un sinfín de posibilidades para jugar y subvertir los atributos de género directamente en el propio rostro. La pantalla del móvil se convirtió en un espacio para mirar(me) de formas nuevas, y lo que empezó como una exploración visual terminó marcando el inicio de una práctica performativa digital.

Así comenzó mi relación con esta práctica, con mi dispositivo, con los artistas que diseñaban los efectos y con quienes interactuaban conmigo a través de esta presentación de identidad digital. Mis amigos, a veces, me enviaban vídeos suyos desayunando; personas desconocidas reaccionaban a los filtros más inesperados, y yo respondía con *double taps*⁵ y *emojis*⁶. Era un diálogo en silencio que no requería palabras ni explicaciones, un compromiso con la imagen, las herramientas y ese cuerpo mío virtualizado.

⁵ *Double tap* es un gesto digital que consiste en tocar dos veces seguidas la pantalla de un dispositivo móvil sobre una imagen, comentario o publicación para indicar que te gusta, que estás de acuerdo o que deseas apoyar lo que ves. Es una forma rápida de expresar afecto o validación en el entorno digital.

⁶ Los *emojis* son pequeños iconos digitales que expresan emociones, ideas o acciones y acompañan el texto para reforzar o matizar su significado.

Me pregunté: ¿puede un material repetitivo generar emoción y sentido en un entorno digital marcado por la velocidad, la innovación constante y la voracidad del cambio? Esa pregunta me acompañó durante tres años de publicaciones y registros. La curiosidad por comprender este proceso me llevó a analizar mi archivo desde una perspectiva artística e histórica, buscando vínculos con obras como por ejemplo *One Year Performance* (1980-1981) de Tehching Hsieh o *Autorretrato en el tiempo* (1981-2014) de Esther Ferrer. Estas referencias me ayudaron a situar mi práctica en un contexto más amplio, aunque siempre con la sensación de que mi exploración estaba arraigada en algo profundamente personal y situado en los años veinte del siglo XXI.

A nivel de análisis, *IS THIS A PERFORMANCE ONLINE* explora la performatividad digital a través de la cámara, insformando un acto cotidiano, do más de mil veces, donde los filtros distorsionan la imagen, ente, los filtros tiona los límites del género y la ite una estética acumulativa e íntima, fluctuante entre lo cotidiano, el humor y el absurdo, expandiendo la dimensión performativa del cuerpo y el rostro. A través de la serialidad, el formato efímero (*stories*), la alteración visual y la migración de lo efímero a lo archivado (*destacados*⁷), desestabiliza la lógica de novedad de las redes, introduciendo estrategias de ofuscación y ruido algorítmico. El resultado es un archivo suspendido que oscila entre lo íntimo y lo público, lo real y lo ficticio, desafiando las estructuras de visibilidad digital y las narrativas identitarias normativas.



⁷ Las historias destacadas son una sección del perfil de Instagram que permite conservar y organizar historias más allá de su duración habitual de 24 horas, agrupándolas en carpetas visibles para compartir contenidos de forma permanente y estructurada. El número de historias en cada destacado tiene un límite de 100 imágenes o videos.

5.1.2 Relaciones entre performatividad y ofuscación: repetir y redoblar en *IS THIS IS A PERFORMANCE ONLINE*



Fig. 1. Polo Bosch, Gemma, *IS THIS A PERFORMANCE ONLINE*, [video]. (2019–2022). Instagram.

Fragmentos de *Is this a performance online*, con ejemplos de masculinización y feminización. Vídeo en formato vertical (1080x1420 px), duración: 14 segundos. Imagen extraída del archivo de historias destacadas del perfil de la autora en Instagram.

Paul B. Preciado en *Testo yonqui: Sexo, drogas y biopolítica* (2020) argumenta que estas fisuras en las normas se pueden potenciar al intervenir en los sistemas biopolíticos que regulan la subjetividad y los cuerpos. Preciado desarrolla que la performatividad del género es una tecnología que opera como prótesis cultural, moldeando los cuerpos y sus posibilidades. Subvertirla es hackear el código normativo que sustenta las estructuras de poder. Estas perspectivas destacan cómo el fallo en la serialidad puede convertirse en un recurso creativo, no solo para evidenciar la construcción de las normas, sino también para imaginar y habitar formas alternativas de identidad que escapen a los dictámenes de la hegemonía cultural.

La noción de performatividad, desarrollada por Judith Butler (2001) a partir de la teoría del lenguaje de J.L. Austin, plantea que las identidades de género no constituyen esencias fijas, sino que se construyen y afianzan mediante la repetición ritualizada de normas sociales. Esta concepción implica que el género no se limita a ser descrito por el lenguaje, sino que es producido por él, consolidándose a través de prácticas corporales reiterativas. El cuerpo se convierte, entonces, en espacio central de producción identitaria, desafiando la separación entre sujeto y cuerpo. Butler subraya que en cada acto de repetición existe la posibilidad de falla, y esta fisura abre el espacio para la subversión, una idea que se conecta con la propuesta de Jack Halberstam en *El arte queer del fracaso* (2018), donde el error se convierte en herramienta de resistencia.

La repetición, más allá de ser una operación técnica, constituye un elemento generador de identidades y significados. Erika Fischer-Lichte afirma que “cada repetición de una acción genera un nuevo acontecimiento, un momento irrepetible que desafía la idea de originalidad” (2008, p. 87), señalando el potencial creativo y transformador de este recurso. André Lepecki, por su parte, sostiene que la repetición constante “desestabiliza la idea de una coreografía fija, abriendo un espacio para la improvisación y la creación constante” (2006, p. 56). Amelia Jones destaca que la repetición “no solo documenta un evento performativo, sino que también lo reinscribe, generando nuevas capas de significado” (1997, p. 11), lo cual cobra especial relevancia en entornos digitales. Así, la reiteración se convierte en una práctica crítica que permite tanto conformar como transformar identidades, especialmente en contextos contemporáneos mediados por la virtualidad.

Las teorías de la ofuscación, principalmente desarrolladas por Finn Brunton y Helen Nissenbaum, proponen tácticas para resistir la vigilancia digital mediante “la adición deliberada de información ambigua, confusa o engañosa” (2015, p. 2). Estas estrategias, ampliadas por Jara Rocha como prácticas culturales y políticas, se alinean con las estéticas

queer y performativas, promoviendo formas de resistencia ante el algoritmo. La ofuscación no busca invisibilidad, sino “crear una red de significados que desafíe la mirada hegemónica” (Brunton y Nissenbaum, 2015, p. 5). Un ejemplo de ello es *TrackMeNot*, que genera consultas falsas en buscadores para sabotear los sistemas de perfilado. Para cerrar y regresando a Preciado, “la identidad, como tecnología performativa, puede ser hackeada mediante estrategias de reiteración y transformación que desenmascaren su carácter artificial” (2020), convirtiendo así el ruido, la ambigüedad y la máscara en armas de resistencia cultural frente al capitalismo de datos.

6. Objetivos

Objetivos conceptuales y políticos:

- Explorar las tensiones entre identidad, presencia, tecnología y representación.
- Subvertir las narrativas hegemónicas sobre género, cuerpo e identidad mediante lenguajes digitales y performativos.
- Pensar el cuerpo como interfaz, superficie viva y espacio de archivo afectivo.

Objetivos metodológicos:

- Formular una metodología artística híbrida basada en el archivo digital cotidiano (Instagram), la repetición performativa y la escritura autobiográfica.
- Articular un marco metodológico que combine lo académico con lo poético, y lo ensayístico con lo corpóreo.

Objetivos expresivos:

- Generar un texto que sea en sí mismo una performance.

- Desbordar el formato académico para hacer del TFM una pieza de investigación-creación que ponga en escena el pensamiento desde el cuerpo y lo digital.



7. Marco Teórico-Conceptual

7.1 Internet

(pensamiento automático)

Disociación contemporánea. Consulto el prólogo de Chenta Tsai⁸ a *Traumacore: Crónicas de una disociación feminista* (2023) de Núria Gómez Gabriel⁹ y subrayo que la condición posmoderna de hipervigilancia en Internet “nos condiciona a adoptar personalidades disociadas por defecto, una armadura defensiva contra espacios digitales opresivos que, sutilmente, parecen borrar las desigualdades pre-existentes”, de un mundo pre-cibernético, aparentemente igual de opresivo y desigual. Mi conciencia ya no se construye solo en base al progreso, al éxito y la vigilancia, como se construyó la de mis padres; mi conciencia se construye a partir del reconocimiento de la autovigilancia, muy presente en las redes sociales y también en los carretes de nuestros teléfonos móviles, en nuestro archivo virtual. Pasando por la adquisición adolescente a principios de los dosmil de cámaras digitales y las míticas fotos frente al espejo poniendo morritos y con el flequillo relamido ocultando la frente, la instalación de la primera *webcam* y su respectiva capturadora, la aparición del concepto *selfi* hasta el primer teléfono móvil con cámara integrada. Se viajó de un reproductor de audio mp3 portátil a un registrador de vídeo, geolocalizado, una máquina que trackea todos los pasos y clics; de un dispositivo para mandar y recibir mensajes de texto encriptados sin vocales a una herramienta de metarrepresentación, de metaconsciencia. Así es como nos compartimos desde el portal personal de nuestra creación, nuestros avatares, nuestras otras versiones: mi yo más real.

En un mundo cada vez más atravesado por tecnologías digitales y lenguajes performativos, resulta urgente explorar cómo las subjetividades queer pueden representarse y reconfigurarse más allá de los binarismos y las estructuras normativas. Las redes sociales, en tanto plataformas culturales predominantes, ofrecen un campo fértil no solo para la

⁸ Chenta Tsai Tseng (Taiwán, 1991), conocido artísticamente como Putochinomarción, es un artista queer esteasiático que utiliza el pop experimental como herramienta crítica para abordar con humor e ironía problemáticas sociopolíticas contemporáneas. Su trabajo se inscribe en la estética post-Internet y combina elementos autobiográficos con referencias culturales y digitales.

⁹ Núria Gómez Gabriel (Barcelona, 1987) es doctora en comunicación, ensayista y curadora. Su trabajo vincula pedagogías críticas, prácticas artísticas contemporáneas y pensamiento feminista. Ha publicado ensayos como *Traumacore* y *Love me, Tinder*, y colabora con instituciones culturales y académicas como el MACBA, el CCCB o la Universidad Pompeu Fabra.

expresión identitaria tradicional, sino también para habitar y componer subjetividades hiperficcionadas: identidades que se despliegan en capas múltiples de representación, oscilando entre lo cotidiano y lo fantástico.

Si no puedo desaparecer, que al menos no me puedan clasificar.

Cuando las contratecnologías son absorbidas o neutralizadas por la maquinaria del poder hegemónico, ¿qué territorios virtuales nos quedan por imaginar, donde la mirada vigilante —ya sea del amo o del oprimido que imita al amo para sobrevivir— no dicte las reglas del deseo ni condicione la representación?



(relato a tiempo real)

Abro Instagram para consultar un *post* que tengo guardado en una carpeta de mis “guardados”, antes, veo una notificación de mensaje, me despisto de mi objetivo y la abro. Tengo dos mensajes, uno de una compe que me compartió un *reel* sobre lesbianas senior y el otro de mi novia respondiendo con los emojis de caritas llorando a un *reel* que le he compartido de una abuela que al girar una tortilla, destapa y aparece, en vez de una tortilla, un papelito donde pone “PARLA VALENCIÀ”. Le respondo con un doble toqueo que se traduce a un corazoncito. *Swipe right, swipe right*. Consigo llegar a la carpetita de guardados y encuentro el *post* que quería citar. Es la propaganda de una obra de Yessi Perse en Replika Teatro. Estos artistas se definen como *hyperstitional interface* y explica que situa la pieza CODEX (me acaba de saltar el aviso de límite de tiempo diario que tengo configurado para esta red, le digo que 15 minutos más), la pieza *CODEX ECONOMY\$TICU\$* “Entre el techno-feudalismo y el delirio espiritual, *CODEX ECONOMY\$TICU\$* remezcla criptomagia, rol en vivo y *datasoul* colectiva.”¹⁰ Busco información genérica para encontrar descripciones de tecnofeudalismo, una palabra que ha ido apareciendo últimamente en mis búsquedas. El principal exponente de esta teoría es Vanis Veroufakis, economista y exministro de Finanzas griego, quien desarrolla la teoría del capitalismo digital (2024) las tradiciones tras una venta. En con se sustenta en las reni par en una platafo



En este sentido, el tecnofeudalismo «es una teoría que describe un nuevo sistema en el que el poder y la riqueza actuales están dominadas por un reducido grupo de magnates dueños de las principales plataformas del sector digital —como eran los señores feudales— que se mueven por encima del poder del Estado, para quienes los usuarios trabajan gratuitamente cuando las están utilizando», explica a *Newtral.es* Antonio Sanabria, investigador y profesor de Economía en la Universidad Complutense de Madrid.

Esta perspectiva se vincula con el hecho de que la era digital contemporánea, marcada por la presencia masiva de las redes sociales y la tecnología inteligente, ha transformado

¹⁰ Fragmento del *copy* del *post* compartido entre los usuarios mmmad.art; replikateatro, yessi_perse. Disponible online: <https://www.instagram.com/p/DJ1dtkKsxp/?igsh=MTJmbnlYaWd0c204Zw%3D%3D>

progresivamente el sistema económico y social. Así, el tecnofeudalismo se presenta, según sus defensores, como un sistema postcapitalista que reproduce dinámicas propias de la Edad Media.

(relato a tiempo real)

Busco en Google quien és Yanis y la tercera entrada es un artículo de El Mundo que titulan “Qué fue de Yanis Varoufakis, el gurú marxista y sex symbol con pisazo en Atenas, un elevado caché y una esposa artista”. Me fascina el *clickbait*¹¹, me fascina que la tercera entrada sea de el periódico digital de El Mundo, me fascinan las fotos que la persona que ha redactado la noticia ha escogido para ilustrar a este economista marxista. Me flipa internet y me flipa estar presente en esta decadencia en la que la información más fiable se recomienda encontrarla en sitios como este o en periódicos deportivos. Crecer con la aparición de y la oportunidad interconectiva de internet y entrar en la crisis de los 30 con el mantra de *internet muerto*, de no saber diferenciar IA de realidad, de comerse anuncios abusivos e hilarantes por todos lados, de vender mi casa, mi *core*, mi todo. Mi todo en una nube.

El tecnofeudalismo implica un retorno a formas centralizadas de poder que se asemejan a los antiguos señoríos: las plataformas, como castillos digitales, concentran infraestructura, visibilidad y normatividad. El usuario no posee su territorio (su perfil, su *feed*), sino que lo alquila y está sujeto a las normas cambiantes del algoritmo. Este poder se amplifica en el contexto del *internet muerto*, donde el archivo digital es frágil y constantemente amenazado: historias, memes, conversaciones que desaparecen por políticas de la plataforma, enlaces rotos o automatizaciones del contenido.

El concepto de *internet muerto* hace referencia a una percepción contemporánea según la cual la red ha dejado de ser un espacio orgánico, diverso y habitado por seres humanos reales, para convertirse en un entorno cada vez más automatizado, fragmentado y

¹¹ *Clickbait* es un término en inglés que describe titulares sensacionalistas diseñados para atraer clics mediante el uso de contenido llamativo o engañoso, con el fin de maximizar visitas y visualizaciones de anuncios. Proviene de *click* (clic) y *bait* (cebo). La RAE recomienda no usar este extranjerismo y usar expresiones como *ciberanzuelo*, *cibercebo*, *anzuelo/cebo de clics*, *anzuelo/cebo digital*, *cazaclics*, *atrapaclics*...

controlado. Este fenómeno se manifiesta en la pérdida masiva de contenido digital (enlaces con error 404, webs desaparecidas, archivos irrecuperables), la proliferación de perfiles automatizados y contenido generado por inteligencia artificial, y una creciente deshumanización de la experiencia en línea. Plataformas como Google o Spotify priorizan algoritmos que ofrecen contenidos creados por “artistas fantasmas” o “bots” en lugar de artistas humanos, desplazando lo que se consideraba auténtico en favor de lo rentable. Como resume Andrea Gumes en *Ciberlocutorio*, “internet se ha convertido en una serie de lagunas, espacios donde antes solía haber contenido y ahora básicamente no hay nada” (Gumes, 2025). Esta sensación de vacío se agrava por el hecho de que “los humanos estamos desapareciendo de los resultados de búsqueda de Google” mientras “han aumentado de forma exponencial los contenidos creados por robots” (Balcells, 2025). Aunque el término también ha sido instrumentalizado en teorías conspirativas surgidas en foros como *4chan*¹², su fuerza simbólica radica en una verdad palpable: internet, como experiencia colectiva y cultural, está siendo vaciada, colonizada por automatismos y moldeada por intereses corporativos opacos. Es importante señalar, sin embargo, que esta opacidad interesada y extractivista difiere radicalmente de la opacidad que reivindican las teorías de la ofuscación en las que se apoya este trabajo. Mientras que las corporaciones emplean tácticas confusas para explotar datos, manipular comportamientos y monetizar la atención de los usuarios, la ofuscación propone confundir precisamente a esos sistemas de vigilancia como forma de resistencia frente a las lógicas neoliberales de control y extracción.

¹² *4chan* es un *imageboard* (*tablón de imágenes*) anónimo fundado en 2003, donde los usuarios no tienen cuentas y publican sin nombre, como “anónimos”. Su diseño permite compartir imágenes y texto en distintas categorías temáticas fijas (como /b/ para “random”, /pol/ para “politically incorrect”, etc.). Aunque en sus orígenes estuvo asociado a la cultura *otaku* (fan del anime, el manga y los videojuegos) y el humor nihilista de internet, con el tiempo se convirtió en un espacio especialmente influyente en la radicalización digital. *4chan*, especialmente su subforo /pol/, se ha convertido en un espacio donde el anonimato y la falta de moderación facilitan la difusión de ideologías de extrema derecha, racismo y teorías conspirativas. Bajo una apariencia de humor o provocación, funciona como un entorno de radicalización y ensayo de discursos extremistas que luego se expanden a plataformas más visibles.

Me pregunto dónde se esconden esas fotos que subí en Fotolog entre los años 2005 y 2010, yo tenía 10 años. Me pregunto quién tuvo el corazón suficientemente helado para cerrar Tuenti o Flogup sin dejarnos sacar el archivo, sin dejarnos retener esas expresiones en caracteres, los *nicknames*, los usuarios, las fotos, los comentarios.

El mío era "llepa_el_gelat". Mi apellido es Polo, así que sí, confieso que siempre he tenido especial preferencia a que me laman. Que me laman el codo, la entrepierna, que em xarrupin l'escrot, que me babeen la oreja, la lengua, la calva.

Busco en Google y no aparece nada, siento un extraño vacío de pensar si eso fue real o no.

Me acuerdo del momento preciso en el que Javi, el chico que me gustaba más de todos los que me gustaban, me comentó que existía una nueva red, un nuevo espacio, un sitio que era mucho más interesante que Messenger. Evidentemente no usó la palabra "interesante", seguramente añadió cualquier palabra jerguera de preadolescente hiperhormonado pero, fuera como fuera, no necesité más para llegar a casa, sentarme delante del PC del estudio, esperar a que se encendiera lentamente la bestia como si un avión fuera a despegar y entrar en mi sesión, abrir el navegador y teclear: Facebook.



7.2 Travesti Digital

7.2.1 Prótesis

Superficies transformistas y estéticas de la interfaz.

La introducción de filtros de realidad aumentada en la práctica performativa genera una interrogación sobre el cuerpo como interfaz: un lugar de transformismo digital donde el rostro se modifica, se vuelve máscara, se expande más allá del binarismo de género. Esta práctica no busca representar, sino multiplicar.

La noción de prótesis alude, en su acepción más común, a un elemento externo al organismo que, al integrarse en él, pretende recuperar, optimizar o alterar sus capacidades. De acuerdo con la Real Academia Española, una prótesis es un "componente, dispositivo o material que se adhiere al cuerpo para potenciar alguna de sus funciones, o con fines cosméticos" (RAE, s.v. "prótesis"). Esta conceptualización abierta abarca tanto instrumentos

sanitarios como modificaciones estéticas o tecnologías que se ubican en la frontera entre lo orgánico y lo sintético. De este modo, un cirujano plástico podría considerarse un especialista que manipula prótesis, no muy diferente —exceptuando el ámbito— de quienes, desde el drag o el transformismo, emplean accesorios para alterar o representar otros cuerpos.

En esta línea, los artefactos utilizados por travestis —como pechos artificiales, genitales de goma, caderas rellenas, o incluso narices y pómulos de látex— no persiguen en ningún caso emular lo biológico, sino indagar en la maleabilidad del cuerpo como espacio cambiante, mutable y simbólico. Estas acciones no clínicas, que se desvían de los cánones de género, adoptan un rol comunicativo, reivindicativo y sensorial. Como apuntan Córdoba, Sáez y Vidarte desde la óptica queer, muchas de estas prácticas "no se ajustan al paradigma normativo", razón por la cual históricamente se han tildado de aberrantes o patológicas; no obstante, desde una mirada crítica las vivimos como "transgresoras o insurgentes", si más no creativas.

Lejos de ocultar su naturaleza fabricada, en ámbitos como el BDSM o la performance, estos aditamentos se ostentan, se hiperbolizan, se convierten en objetos de culto. Su propósito no es reparar, sino exacerbar. No aspiran a "sanar" el cuerpo, sino a reinscribirlo en otras lógicas del deseo, la visibilidad o la subjetividad. Así, el cuerpo ya no se basta a sí mismo, como sostiene Paul B. Preciado: la prótesis no simboliza una falta, sino una ampliación tecnopolítica del cuerpo —"la performatividad de género es un artefacto que actúa como prótesis cultural" (Preciado, 2002)—.

Esta perspectiva se distancia de la visión médica para insertarse en lo que Alison Kafer, desde la teoría *crip*, propone como una redefinición de la discapacidad o la divergencia funcional: concebir la prótesis no como reemplazo, sino como reordenamiento afectivo, visual y ideológico del cuerpo. En este marco, el empleo de filtros en Instagram u otras

superficies de realidad virtual, también pueden verse como una modalidad de prótesis óptica: recursos que remodelan el rostro y facilitan explorar, no solo con otras expresiones de género, sino con diversas facetas de una misma en espacios virtuales.

De este modo, la prótesis deviene un mecanismo tangible y abstracto a la vez para imaginar los cuerpos fuera de la dicotomía, el utilitarismo o lo biologicista. Desde los falos artificiales hasta los bigotes pixelados, pasando por los rellenos de silicona, las prótesis delinean una cartografía radical del cuerpo: son huellas de una epidermis dilatada, de una identidad en flujo, de un anhelo que no se confina a lo interno, sino que se proyecta —como un mineral que cristaliza desde sus márgenes— hacia lo grotesco y lo inimaginable.

“Pliegue y despliegue de una piel que cristaliza, por los bordes, piel de arlequín donde la intensidad no tiene por qué elegir entre extenso e inextenso, entre profundidad y superficie, entre cantidad y cualidad, entre centro y periferia. Exploración de una piel por una lógica compartida de cristalización en tanto contaminación por capilaridad, en tanto contacto de un espesor del límite, al límite, en tanto *surface* sin *superficie*.” Bardet, Marie (2019). *Límite y relación: pensar el contacto desde la filosofía de Gilbert Simondon*. Revista de Filosofía, 76, 39–56.

La repetición, como elemento fundamental en la construcción de las identidades también se entrelaza con las nociones de temporalidad y teatralidad. La reiteración de actos constituye las bases de las identidades, desafiando la idea de una esencia preexistente. En el ámbito teatral y performativo, autores como Erika Fischer-Lichte o André Lepecki ofrecen enfoques que complementan esta noción, explorando la repetición como un espacio de creación, transformación y resistencia.

Al mismo tiempo, la repetición contiene el potencial para abrir fisuras en esas normas, lo que posibilita nuevas significaciones y formas de resistencia. Este punto de vista resuena con la idea de Fischer-Lichte reforzando que cada vez que empezamos de nuevo algo ya planteado eso, lejos de caer en la sistematización, hace aparecer eso irrepetible poniendo en duda la idea genuina de lo original.

La repetición trasciende su función mnemotécnica para convertirse en un espacio generativo de nuevos significados. Como señala Lepecki (2006), la iteración constante desestabiliza las estructuras fijas, abriendo posibilidades para la improvisación y la resistencia a lo normativo (p. 56). Esta cualidad se amplía en el contexto digital, donde cada repetición actúa como una reinscripción performativa que, según Amelia Jones (1997), acumula capas de sentido al oscilar entre lo efímero y lo archivado (p. 11).

Al integrar las perspectivas de Butler, Fischer-Lichte, Lepecki y Jones, la repetición emerge como una herramienta clave para analizar la construcción identitaria: no sólo consolida, sino que también subvierte las nociones hegemónicas de autenticidad y representación, también desestabiliza la oposición preconcebida entre lo efímero y lo permanente. Este marco teórico no solo ilumina prácticas artísticas, sino que también interroga el papel de la iteración en una era dominada por lo digital, donde la repetición se vuelve tanto gesto crítico como condición tecnológica.

(nota en la libreta sin autoría¹³)

"El cuerpo es un espacio de ficción, archivo y activación de memorias y presencias invisibles."

¹³ no encuentro la autoría.

Siento algo similar cuando aplico filtros en mi rostro, como si la pantalla fuera un revelador de la barba fantasma que es real, que puedo sentir (no de tacto, de sentimiento) su textura, el grosor de los pelos, mis dedos metiéndose en el mentón.

¿Cuál es la sensación que aparece en el transformismo digital? puedo compartir que es una euforia similar a sentirse bello, sexy, a acercarse a esa idea que tenemos de un cuerpo distinto, “mejorado”.

No estamos al cuidado del mundo, solamente vivimos aquí y tratamos de entablar conversaciones no inocentes por medio de nuestros aparatos protésicos, que incluyen nuestras tecnologías de visualización. No resulta extraño que la ciencia ficción haya sido una práctica de escritura tan rica en la reciente teoría feminista. Yo quisiera ver a la teoría feminista como un discurso reinventado del Coyote dedicado a las fuentes que le permiten su existencia mediante muchas versiones heterogéneas del mundo. (Haraway, 1995, p. 255)

(nota en el diario)

"escribir eso que toco / escribir las imágenes que aparecen cuando toco / cuando toco la barba fantasma"

7.2.2 Texturas

Afinar la percepción, no buscar profundidad. La propuesta, entonces, es leer la interfaz, la piel, el cuerpo virtual o escénico como superficies vivas. No deben traducirse a un sentido oculto, sino ofusco. Deben pensarse como zonas liminales, afectivas, presentes. Lugares de paso, de tensión y de vibración.

Un pasillo y sus pesadillas

En el coche de casa al curro y del curro a casa

En un Alsa viajando para ver a mi novia a mil kilómetros de distancia

Un sueño

Un edredón

Una pausa en el ensayo



Una transición política

Un duelo?

Estar en el ferrocarril yendo a Sabadell para escribir esto

Escribirlo en una nota del móvil

Escribirlo mientras me tiembla la cabeza apoyada en la ventana

Áreas metropolitanas

Ciudades no capitales

Los hierbajos que crecen entre un campo sembrado y un bosque

arran arran arran arran arran arran ben arran

Las nubes que tapan el sol de un atardecer pintadas de rosa

un cigarro que ya no es cigarro, que ahora es solo suspiro

No se trata de profundizar, me repito, sino de afinar la percepción. Estar atentos al espesor del límite, a la textura del gesto, a la resonancia del archivo. La superficie ya no es banalidad, sino campo de relación. No hay afuera ni adentro, sino una membrana en contacto constante. Y es ahí, en esa zona sin fondo, donde sucede la posibilidad de una lectura poética y política del cuerpo.

No quiero caer en las cuestiones místicas de “si lo siento existe”, pero exponiendo esto sí que considero estar más cerca de los fantasmas y los espíritus. Alberto Cortés, en un taller, nos hizo situar fantasmas. La práctica consistía en colocarse en un lugar del espacio e ir moviendo el cuerpo para encontrar a un fantasma (o varios); en el momento en el que se encuentra, se tenía que decir en voz alta: “aquí”. Después de un rato de exploración individual, teníamos que mostrarnos los fantasmas encontrados, así que en un círculo, cada uno iba pasando por el centro, respiraba y empezaba a moverse hasta que aparecía “ese” o esos fantasmas, y al localizarlo decía: “Está aquí” y todos mirábamos el fantasma y asentíamos con la cabeza. Era muy fácil ver quién encontraba fantasmas o quién lo intentaba, fingía, confiando en el cuerpo que a veces notaba una energía y a veces simplemente era como si el aire pesase más, empujase desde algún sitio, desde el lado, por ejemplo. Recuerdo poner toda mi concentración para encontrarlos, para imaginar su forma, su color, como pequeños garabatos de energía con colores neones que me rodeaban, nos rodeaban, nos acompañaban y hasta pude confiar en que, si me dejaba caer, después de situarlos, ellos me recogerían.

Esa textura que podemos observar, sentir, tocar con los ojos cerrados al presentar esta escena se parece bastante a la sensación de textura que puedo experimentar poniéndome una máscara digital. Virtual, mal llamada virtual. Un filtro. Un efecto. Una nueva apariencia que me permite dejar de ser esa versión de mí que cada día se repite, de nuevo, y es otra distinta.

(resumen de notas aleatorias)

Tengo apuntado que en una charla de Diego Marchante en la Sala Beckett se comentó algo tipo que “las pantallas, como el arte, operan como marcos de fantasía”. Pero eso se comentó en una charla postpandemia y aquí en l’Estruch se acaba de ir la luz. Cuando se termine el 38% de batería tendré que empezar a escribir con el boli y el papel. No podré consultar nada más, ni pedirle a chat gpt que convierta esta verborrea en unos párrafos que tengan sentido, que estén bien escritos, que ignoren lo que emerge de estas palabras, el olor, las respuestas psicosomáticas, el espasmo, las entrañas removidas de ver por una pantalla como le pegan a alguien,

y tengo hambre,

y no me interesa el concepto pantalla, aunque pueda ser una buena superficie.

“los espacios digitales están diseñados para no-olvidar” pero a mi olvidar me gusta, me pasa. Pese a mi obsesión con el archivo. Olvido fechas, olvido pensamientos, olvido tareas, se me pasa. Olvido y recuerdo las páginas de Halberstam hablando de Dori de Buscando a Nemo. Soy Dori, me pierdo si bajo muy al fondo donde no reconozco ni veo, arriba tengo compañeros que me sostienen, otros peces, animales que me acompañan y sostienen. Pedazo de personaje Dori, le amo. I <3 DORI.

La composición es algo que aparece en el ensayo, podríamos decir que componer es la acción de organizar. A mí me gusta pensarlo así, organizar poniendo en relación, en discordia, en un orden que no tiene porque ser ni lógico ni aplastante. Organizar para ver, para observar. Componiendo se descarta, se elige, no se acumula; la fase de acumulación es anterior. Se trata, se tienen que poner encima de la mesa cuáles serán los criterios de estas tomas de decisiones, de este no nomás decir “tú sí, tú

no”, sino que “tú aquí y tú allá”, “tú ahora, tú después”, “tú delante, tú detrás”, “todos así, todos asán” o “los platos miran hacia la derecha”. La composición es lo que todos aquellos que viven sus vidas en proceso están construyendo; ellos mismos son parte de esa construcción, en el preciso instante en que su vivir se entrelaza con la composición del presente. Eso es lo que convierte al vivir en una acción continua. Nada más varía realmente, y sobre esto, casi cualquiera podría estar de acuerdo. El tiempo que sucede, que forma parte, que atraviesa esa composición, constituye el fenómeno artificial que todos comparten, aún sin pensarlo demasiado.

Mientras están creando, mientras componen, nadie se detiene a reflexionar sobre estas cosas; no se formulan pensamientos hasta que el acto ha sido consumado y las palabras encuentran su forma. La composición no existe como un objeto dado; llegará a ser. Nosotros, mientras tanto, estamos en otro tiempo, en otro umbral anterior al nuestro.

La palabra “composición” no queda bien delimitada. ¿Es la vida? ¿El acto de vivir? ¿Una obra? ¿Una experiencia?

(nota en voz alta)

¿Me estaré repitiendo?

Si entendemos la composición no solo como una técnica, sino como una práctica vital —una forma de ordenar lo sensible, de ensamblar materiales, afectos y cuerpos en el tiempo—, podríamos imaginarla como una tecnología que no termina en la obra, sino que se desborda en posibilidad. Componer, en este sentido, no es cerrar, sino abrir. Y es ahí donde la composición se vuelve una puerta a la ficción especulativa: cuando ya no busca representar lo que es, sino convocar lo que podría llegar a ser. Una práctica que invoca otros mundos posibles y los pone en escena, aunque sea fugazmente, desde el ahora.

Y en este pasaje hacia la especulación, lo queer se despliega como una fuerza compositiva en sí misma. No hay una identidad que se representa, sino una multitud de devenires que se conjugan, se contradicen y se acompañan. Esta ficción no se escribe desde la autoridad de lo real, sino desde el temblor de lo por venir. Como apunta Legacy Russell en *Glitch Feminism* (2020), "una política de la interrupción", de lo que falla, de lo que no encaja, permite abrir grietas en la máquina normativa.

Y en esas grietas, algo divino acontece. No el Dios monoteísta, trascendente y controlador, sino un panteísmo queer, más cercano a las tecnologías que nos atraviesan. Un Dios red distribuido, descentrado, como internet: siempre en todas partes, nunca del todo visible. Lo divino, en esta deriva, sólo puede acontecer desde la disidencia, desde lo que se sale del guión y desborda la forma.

En este sentido, las palabras de Harry Dodge de *Mi meteorito* resuenan con fuerza: "Cuando estoy conectado a internet, se considera que estoy en dos lugares a la vez, existo en dos realidades: frente a mi computadora (en la Tierra) y también virtualmente representado en la nube [...] La palabra 'incorporeidad' evoca la idea de una mente libre de las limitaciones físicas de la carne, una especie de versión *aggiornada*, tecnológica, de las experiencias sensoriales místicas o paranormales llamadas proyecciones astrales, básicamente sentirse fuera del propio cuerpo" (Dodge, 2021, trad. de Tullio). Esta escisión del cuerpo, esta simultaneidad de presencias, no reduce lo corporal a lo simbólico, sino que expande sus posibilidades ficcionales, convirtiendo la interfaz en una prótesis travesti, un umbral poroso entre lo físico y lo especulativo.

Lo travesti de las monjas, lo místico de lo travesi.

WE <3 STA TERESA

Si Simondon nos propone pensar el cuerpo como una superficie viva, donde el límite es relacional y nunca cerrado, la composición se vuelve entonces una herramienta para trazar esos límites móviles. Y desde ahí, ficcionar. Porque en la era digital, la ficción especulativa ya no se aloja solo en los libros: se cuela por las pantallas, por los filtros, por las interfaces donde lo monstruoso, lo travesti y lo *glitch* se vuelven modos de decir “divino” con otros lenguajes.

7.3 Ficción Especulativa, Teatros Y Superficies

La ficción especulativa, en el pensamiento queer, opera como un dispositivo político y estético que desnaturaliza los órdenes hegemónicos de género, sexualidad y corporalidad, proyectando mundos alternativos donde lo imposible deviene real. Según José Esteban Muñoz, “la utopía queer no es un mero escapismo, sino un método crítico para fisurar el presente y vislumbrar futuros disidentes” (*Cruising Utopia: The Then and There of Queer Futurity*, 2009). Esta aproximación se vincula con la idea de Jack Halberstam de que “lo queer fracasa, desordena y reinventa, y es en ese fracaso donde reside su potencia especulativa” en el libro ya mencionado anteriormente. Así, la ficción especulativa —desde la literatura hasta el arte performativo— se convierte en un laboratorio para ensayar subjetividades, afectos y temporalidades radicalmente otras, desbordando los límites de lo legible bajo el régimen heteronormativo.

La evolución de los medios de comunicación ha reconfigurado constantemente nuestra comprensión de lo en vivo y su relación con lo grabado. La radio, como primera tecnología en desdibujar esta frontera, introdujo la ambigüedad perceptiva: al no poder ver la fuente del sonido, el oyente ya no distinguía con certeza entre una transmisión en directo y una reproducción pregrabada. La televisión, por su parte, se presentó como un sustituto del

teatro, prometiendo una experiencia escénica sin necesidad de desplazarse, aunque manteniendo cierta ilusión de inmediatez. Sin embargo, con la llegada de internet, el discurso cambió: la prioridad dejó de ser el entretenimiento per se y pasó a ser la utilidad práctica, la accesibilidad y la flexibilidad. (Philip Auslander, 2003)

Este rápido recorrido histórico nos lleva a cuestionar los fundamentos mismos de lo en vivo. Una afirmación polémica —"el teatro griego no era 'en vivo' porque no existía la posibilidad técnica de grabación"— pone en evidencia que la noción de *liveness*¹⁴ solo adquiere sentido en oposición a su contrario: lo mediatizado, lo reproducible. Sin esa dualidad, el concepto pierde relevancia. Algo similar está sucediendo con la IA y la verosimilitud. A medida que los contenidos generados automáticamente mediante un *prompt*¹⁵ se acercan más a lo que procesamos como lo veraz es el

shitposting: un
deliberadamente
composiciones
con el lenguaje



car contenidos
tos sin sentido,
, para conectar
a en un post de

Instagram en el que expone que marcas de lujo están empezando a publicar este tipo de contenido: «Ahora lo que se lleva es la imperfección. [...] Las imágenes y mensajes 'trashy' se acercan más al lenguaje que usamos a diario. [...] Esta tendencia tiene un propósito comercial: funciona como puente entre las marcas y sus futuros compradores».

Las tecnologías de grabación no solo han alterado nuestra forma de consumir performances, sino también nuestras expectativas hacia ellas. Hoy exigimos una perfección comparable a la de las producciones editadas, lo que ha generado una crisis de

¹⁴ en vivo.

¹⁵ Un *prompt* es una instrucción, pregunta, solicitud o texto que se le da a un programa de inteligencia artificial para que genere un resultado.

¹⁶ *trashy* hace referencia a lo "cutre" o poco producido.

autenticidad en la era de la mediatización. Durante la pandemia, esta tensión se hizo más visible: al trasladarse masivamente a formatos digitales, lo en vivo se redefinió. Algunas instituciones intentaron simular la experiencia presencial mediante estrategias como la limitación de acceso, la prohibición de pausar o la imposición de horarios fijos, enfatizando así no solo la *liveness* del evento, sino la de la audiencia —es decir, la participación colectiva en tiempo real como garantía de autenticidad.

Esta transformación plantea preguntas urgentes: ¿cómo afecta la digitalización a nuestra percepción de lo en vivo? ¿Es posible mantener el aura de lo efímero en un entorno dominado por la reproducción técnica? La pandemia aceleró un proceso que ya estaba en marcha: la performance online no es un sustituto imperfecto de lo presencial, sino un fenómeno distinto, con sus propias reglas y posibilidades. Explorar estas dinámicas implica entender no solo el cambio tecnológico, sino también las expectativas culturales y los deseos de conexión que dan forma a nuestra experiencia del arte hoy.

El fantasma de Benjamin aparece inevitablemente. En *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936), advertía una aparente democrática "actualización" que en su esencia diluye también la distancia ritual y la unicidad irrepetible del acontecimiento:

"Lo que se marchita de la obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica es su aura. Es un proceso sintomático; su importancia apunta más allá del ámbito del arte. La técnica de reproducción, se puede formular en general, separa a lo reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar sus reproducciones, pone, en lugar de su aparición única, su aparición masiva. Y al permitir que la reproducción se aproxime al receptor en su situación singular, actualiza lo reproducido." (p. 44)

Retomando a Susan Sontag, este proyecto se alinea con una crítica a la interpretación como decodificación de significados ocultos. La propuesta es afectiva, no hermenéutica. La

imagen, la piel, la interfaz no son puertas a otra cosa, sino zonas vivas donde ocurre lo sensible.

La lectura erótica de la forma nos permite habitar las superficies como lugares donde sucede el sentido, no donde se esconde. Así, el cuerpo escénico o virtual no pide ser traducido, sino acompañado en su presencia. Esta idea de acompañamiento sensible resuena con la práctica *The Dance of Companionship* (2014) de Alice Chauchat, que tuve la oportunidad de experimentar en un *workshop* en Hangar en 2023.

Se trata de una danza guiada por un texto hablado que entrelaza indicaciones de movimiento con fragmentos poéticos sobre distintas formas de unión. Es una práctica de estar-con: con la danza, con uno mismo, con el otro; en una relación atenta, íntima y no posesiva. En ella, cuanto más nos concentramos en el presente, más la danza se aleja como un horizonte inalcanzable —una compañera extraña que se mantiene opaca y nos desplaza, exigiendo una escucha constante. La práctica desarrollada por Alice Chauchat se articula en cinco fases principales, diseñadas para explorar la relación entre el cuerpo que baila y las formas de compañía que emergen en ese proceso. Es una metodología relacional, abierta y plural, que se construye a partir de la experiencia, más que desde un saber cerrado o una técnica fija.

The Dance of Companionship forma parte de la colección de partituras del proyecto *Togetherness* de Alice, y se sitúa entre el espectáculo, la clase y la práctica colectiva. Como en cualquier repertorio, requiere que cada participante active su propio imaginario y saber corporal para encarnar la partitura. Así, no se trata de representar ni de ejecutar, sino de sintonizar con una presencia que se rehúsa a ser fijada —un modo de acompañar, más que de descifrar.

(notas en el cuaderno a partir del workshop de Alice Chauchat)

Hay figuras y compañías. Por un lado, las compañías se configuran a partir de elementos constitutivos del bailar, la parte técnica de la estructura de la experiencia del baile, que es lo que sí sé que puedo saber. Sí sé que tengo emociones, que dibujo sombras, que colapso con la arquitectura:

lo que puede ser nombrado solo es el bailarín; el baile, la danza, no sabemos qué es.

Estas compañías son la piel, la respiración, la mirada, el peso, la expresividad... Estos elementos tienen posibilidad de cambiar. “Cuando pongo atención a mi piel, aparecen impresiones de cosas que podrían suceder si aplico la consciencia de la temperatura, por ejemplo, de la presión...”

we keep ourselves company.
we keep company to the dance.
the dance keeps us company.
the dance keeps company to the sensations on our skins.
the sensations on our skin keep company to the dance.
the movements or transformations of our breath keep company to our dance.
the articulations of our joints keep company to the dance.

Por otro lado, las figuras se proponen para acompañar entre el bailarín y el baile: Following Yourself, In Another Universe. Las figuras son imágenes construidas para ofrecer compañía desde la fisicidad, aunque en sí mismas ya contienen una acción de acompañamiento. Por ejemplo: la habitación de un sanatorio, con un enfermo en la cama y una enfermera leyendo un libro; o un grupo de excursionistas caminando por un sendero de montaña. Se dan compañía.

Con todo esto, la danza se revela como una fotografía. Yo acompaño el proceso, con tiempo, atenta a que se revele la imagen.

Desde la perspectiva de Gilbert Simondon y Marie Bardet, el cuerpo-archivo no es un contenedor de significados profundos, sino una superficie viva, en constante transformación. Como la piel, el archivo no guarda; se modifica en el contacto. Pensar la performatividad como inscripción sobre un límite poroso —una *surface* más que una superficie— implica desplazar la idea de archivo como acumulación hacia una concepción dinámica, topológica: cada repetición archiva, pero también borra; cada huella es a la vez aparición y pérdida. Así,

en lugar de garantizar la memoria, la repetición puede activar el olvido como apertura, como movimiento, como un archivo que ni quiere fijar ni ser fijado.



(mantra)

repetición, olvido, escritura.

"y pienso en cartón, en telas, bigotes de cartón y representaciones del mundo que primero puedo imaginar en 2d pero que me doy cuenta de que es un error, error 404, de que les puedo dar volúmen."

Luca, mi compi de piso, ayer antes de irnos a dormir me compartió una oración en la que decía "oh maestro, que no me empeñe tanto en ser consolado, como en consolar, en ser comprendido, como en comprender, en ser amado, como en amar; pues, dando se recibe, olvidando se encuentra, perdonando, se es perdonado, muriendo, se resucita a la vida eterna" (m-38)

Olvidando se encuentra, y repetir es una manera de olvidar. Repetir no es memorizar, ni perfeccionar, es derivar para dejar de entender el inicio. Cada nueva versión está un paso más lejos de esa primera vez. Hemos olvidado las primeras veces. Aunque en nuestra memoria sigan existiendo como hitos importantes, o tengan este carácter heroico de "mi primer beso" "mi primer nosequé", incluso esa imagen en nuestra memoria, ese tacto es una ficción generada. "Mi primera comunión". Pienso que los cambios se generan al hartarse, tomando la decisión de que este será el último día, pero el primero no es para nada tan relevante. Que vergüenza esto de empezar, de ser expuesta. Empezar algo de nuevo.

FUCK

De nuevo, siento miedo. De nuevo, observo este paisaje. De nuevo, recuerdo su ausencia. De nuevo, tiendo a menospreciarme. De nuevo, arrojo cólera en un ataque de rabia mal gestionado pese a los años de terapia y aprendizajes. De nuevo estoy en el pueblo, en el pueblo de mi madre. De nuevo imagino esa escena. De nuevo recreo ese sueño en el que mi abuela está sentada en una esquina de la buhardilla, una buhardilla antigua con los suelos desnudos, de tierra, de adobe. Mi abuela sentada en la esquina con un barreño lavando ropa blanca, ropa blanca que se tiene que lavar con el líquido azul, azulete, y de remover con un palo, paleta, la ropa, palo y pared quedan teñidos de ese azul azulete. Y mi abuela sudaba y la luz atraviesa el cristal sucio de la ventana que es pequeña porque estamos en la buhardilla de la casa del pueblo, una casa que se construyó en 1600 y pico, y la luz que es de 2003 se recoge en las gotas de sudor que supuran de su cara y quedan estancadas en los pliegues que generan sus mejillas al sonreírme. Luz retenida en el Rocío, Pepita, Encarna, María, Trini, Arsenia, Maribel, Marisol, Lamento, Ternura, Agujero. De nuevo me pregunto si esta imagen es un sueño o un recuerdo. Arsénia, Clotilde, Águeda, Tomasa, Asunción, Inmaculada, Pérdida, Olvido.

8. Metodologías Especulativas Y Límites Encontrados

(nota en mi cuaderno)

trabajo con la oposición.

con los descartes.

pongo foco en lo que ignoro.¹⁷

Este proyecto propone una metodología de investigación-creación que se desplaza entre lo académico y lo poético, lo ensayístico y lo corporal, articulando tres ejes fundamentales: el archivo digital cotidiano (Instagram) como fuente de datos performativos, la repetición como gesto político-artístico y la escritura autobiográfica como herramienta de reflexión crítica. A través de esta triangulación, se busca formular un marco metodológico híbrido que no solo documente, sino que también intervenga en las narrativas normativas del cuerpo, la identidad y la tecnología.

La propuesta se nutre de la ambigüedad: oscila entre el rigor teórico y la experimentación lúdica, entre el análisis estructurado y el gesto intuitivo, entre la acumulación de datos digitales y su deconstrucción performativa. ¿Cómo se traduce un *story* de Instagram en material escénico? ¿Cómo se vuelve cuerpo un algoritmo? ¿Puede la repetición—de un filtro, de un gesto, de un texto—generar fisuras en las gramáticas identitarias? Estas preguntas guían un proceso que no aspira a respuestas estables, sino a prácticas en fricción, donde lo académico, lo autobiográfico y lo digital colisionan para producir nuevas formas de conocimiento encarnado.

¹⁷ Otero, Marina. (2025, mayo). *Yo soy un cuerpo* [Taller presencial]. Madrid, España.

El enfoque se estructura en tres fases interrelacionadas, dinámicas y en constante transformación:

a. Fase teórica: Archivo y marco conceptual

Objetivo: Construir un marco teórico desde estudios de performance, teoría queer y tecnologías digitales, combinado con reflexiones autobiográficas y ficción especulativa.

Líneas de investigación:

- Ofuscación y performatividad (Judith Butler, Brunton & Nissenbaum, Jara Rocha):
 - Estrategias de enmascaramiento para desestabilizar narrativas normativas en performance y entornos digitales.
- Tecnologías travestis y expandidas (Sara Manubens, tozik1):
 - Uso de filtros de realidad aumentada, software de edición en tiempo real (desde Tik Tok a OBS Studio) y algoritmos para desplazamientos identitarios.
- Repetición como resistencia (Butler, Lepecki):
 - Análisis de cómo la reiteración de gestos y corporalidades genera nuevas subjetividades.

Nota sobre el proceso de investigación:

- Método nómada: Recopilación intuitiva y no lineal de información (saltos entre links, archivos, vídeos), con curvas energéticas similares a las "olas" de Simondon.
- Limitación: Sobrecarga informativa y dificultad para profundizar en un solo tema debido a la hiperconexión digital.

- La mayoría de veces en las que hemos hablado con otras travestis sobre el concepto de tecnologías ha sido de manera distendida, nunca citando o referenciando autores. Decimos “tecnologías” para hablar de los trucos, de cómo hacer para crear trampantojos, de las técnicas de maquillaje o vestuario, de todos esos microdispositivos que se comparten generalmente de manera oral, de unes a otros, en el momento en que alguien pide ayuda o consejo. Muy poco de todo esto está publicado, escrito, y si alguien lo materializa, seguramente lo cuente en un show y no quede registro. Este saber travesti es un archivo vivo, una memoria táctil y situada que circula entre cuerpos y se conserva más en los gestos que en los libros.

b. Fase de creación: Práctica escénica y composición

Objetivo: Traducir la teoría a acciones performativas mediante:

Recursos metodológicos:

- Improvisación guiada y composición en tiempo real (inspirada en João Fiadeiro y las prácticas de Alice Chauchat):
 - Técnicas como "suspensión del juicio" y "negociación de decisiones en vivo", adaptadas a entornos físicos-digitales.
 - *Dance of companionship*
- Cuerpo y tecnologías travestis:
 - Experimentación con avatares, filtros de redes sociales y alteraciones corporales en *software*.

- Travestismo tradicional: uso de prótesis como calvas de látex, bigotes, barbas, maquillaje...
- Repetición y variación:
 - Secuencias performativas basadas en gestos cotidianos mutados digitalmente, creando un "archivo vivo".
 - Repetir lo que hacen otros autores implica aquí no solo la reiteración formal, sino la traducción de sus metodologías, resultados y escrituras, integrándolos en el proceso creativo como una manera de expandir la noción de repetición más allá de lo idéntico: una repetición que reconfigura, que desplaza, que produce diferencia.

c. Fase de producción: Composición y escritura

Objetivo: Sistematizar y reflexionar sobre los resultados de la experimentación.

Acciones clave:

- Documentación y análisis de materiales performativos.
- Identificación de patrones emergentes en la relación tecnología-corporalidad.
- Escritura crítica que integre hallazgos teóricos y prácticos.

Notas finales sobre el enfoque:

- Las fases no son lineales: se superponen, fracasan, se modifican y se contradicen.

- La metodología refleja la inestabilidad de los cuerpos en entornos digitales, priorizando procesos sobre resultados fijos.



CORPUS

9. Contexto De La Conferencia: Ilinca Manolache, Bobiță Y La Ficción *Liminal*



Figura 2: Manolache, I., & Jude, R. (2023). *En el rodaje de una escena con Bobiță* [fotografía]. Ziarul Metropolis.

<https://www.ziarulmetropolis.ro/ilinca-manolache-mi-am-dat-seama-ca-trebuie-sa-imi-asum-ce-cred-cu-orice-risc-pe-ntru-ca-daca-nu-ma-sufoc/>

Captura del rodaje realizada por Ziarul Metropolis, publicada junto a la entrevista a Ilinca Manolache.

9.1 Quién Es Ilinca Manolache Y Porque Me He Obsesionado Con Ella?

Ilinca Manolache (Rumanía, 1985) es una actriz y artista interdisciplinaria cuya obra oscila entre el teatro físico, el cine de autor y las prácticas digitales experimentales. Su trabajo se caracteriza por una exploración aguda de los límites entre lo real y lo ficticio, así como por una crítica incisiva a las estructuras de poder, particularmente las relacionadas con el género y la violencia simbólica. Mi interés obsesivo por su figura surge precisamente de su capacidad para encarnar contradicciones: mientras su presencia escénica es

profundamente autoral, su metodología se basa en la hibridación, la repetición y la deformación de códigos culturales preexistentes.

Un punto de inflexión en su trayectoria es su colaboración con el cineasta Radu Jude en *Nu aștepta prea mult de la sfârșitul lumii*¹⁸ (*No esperes demasiado del fin del mundo*, 2023), filme que problematiza la memoria histórica rumana a través de un dispositivo fílmico fragmentado. Aquí, Manolache no solo actúa, sino que traslada al cine su investigación performática previa, especialmente a través del personaje de Bobiță: es de justicia poética que unos experimentos de 2020 con filtros de Tik Tok pasen a la gran pantalla con un trabajo tan simple pero efectista.



¹⁸ Ver trailer <https://youtu.be/8XQzXnkWrjo>

9.2 Cuando Aparece Bobita Y Qué És Lo Que Me Interesa De Este Personajo¹⁹?



Figura 3: frame de la película dirigida por Radu Jude. Cortesía de MUBI.

En la imagen, aparece el personaje Bobiță a la izquierda del encuadre.

Bobiță emerge originalmente en *totzik1* (Tik Tok, 2021–2024), un proyecto digital desarrollado por Manolache y Ruxandra Maniu, en el que ambas artistas utilizan filtros de masculinización para crear personajes grotescos, verborreicos y calvos como dispositivos de crítica al lenguaje misógino. Definido en su perfil como un “serial feminista online”, el proyecto se sitúa explícitamente en el terreno de la performance: a través de la exageración

¹⁹ Elijo decir "personajo" en lugar de "personaje" o "persona" porque necesito reírme y desmontar ciertas categorías que últimamente se lanzan al aire con demasiada ligereza. "Personajo" no es solo una burla; es también una confesión. Me permite mirar desde el humor a figuras o conductas con las que estoy en total desacuerdo —el machista, el racista, el homófobo declarado—, pero sin negar que, en algún pliegue torcido de lo humano, algo de esa miseria me resuena. No porque la comparta, sino porque reconozco que somos materia en disputa, y que las violencias no son entes ajenos, sino que habitan estructuras comunes. Al usar “personajo”, me permito una distancia crítica, mágica, incluso grotesca, pero también me expongo en la identificación parcial, remota, con aquello que rechazo.

y la parodia, estos personajes encarnan una denuncia explícita contra las violencias patriarcales al tiempo que habilitan un espacio para la catarsis colectiva.

La performance se construye a partir de más de 100 vídeos publicados en TikTok, con una media de entre 600 y 1000 visualizaciones por pieza —una cifra modesta para los estándares de la plataforma, lo cual también habla de su especificidad discursiva y su alejamiento de los patrones virales convencionales. Cada clip está grabado en formato vertical y sin subtítulos, lo que, en el contexto de 2021, resulta representativo de un momento en el que aún no se había generalizado la accesibilidad audiovisual como una práctica tan extendida.

Desde el punto de vista formal, el trabajo no recurre a una producción escénica elaborada que intente simular "lo hombril". El vestuario es cotidiano, sin artificios de camuflaje o ocultación: en muchos vídeos se identifican claramente como mujeres, sin esconder sus pechos o el maquillaje. El que sí que vemos transformado es el timbre de voz, ya que este tipo de filtros y plataformas permiten distorsionarla. Esta decisión estética —o antiestética— es clave para leer la pieza como una prolongación performativa de lo real, donde lo monstruoso se construye no desde el disfraz, sino desde la desmesura y la evidencia.

Los escenarios transcurren la cotidianidad y son tan dispares como el baño de una casa, una habitación de hotel o estaciones de tren. Esta diversidad de contextos inscribe la performance en un continuo entre lo íntimo y lo público, disolviendo las fronteras entre el espacio doméstico y el callejero. Así, la obra se sostiene en una economía mínima de medios pero densa en significación: el gesto no es solo crítico, sino también mágico, acontece.

Lo que resulta especialmente significativo en el caso de Bobiță es su doble estatuto: por un lado, funciona como artefacto ficticio —un “monstruo”²⁰ digital que subvierte desde la caricatura—; por otro, como canal performativo para procesar y exteriorizar frustraciones reales. Esta tensión entre artificio y autenticidad le otorga a la propuesta una potencia singular: no representa la violencia, sino que la encarna, la deforma y la regurgita, volviéndola inofensiva en su forma pero efectiva en su denuncia.

Su aparición en el film de Jude consolida esta ambigüedad: Bobiță deja de ser un meme efímero para convertirse en un símbolo cinematográfico, amplificando su potencial disruptivo. Su estética (accidentalmente similar a la de figuras como Andrew Tate o de cualquier tipo calvo con un poco de poder) y su discurso hiperbólico permiten cuestionar cómo lo digital reconfigura la subjetividad y la memoria. De filtros de TikTok a la gran pantalla, Bobiță encarna la evolución de un arte performático que desafía límites, mezclando activismo, humor bruto y una pregunta incómoda: ¿qué tan cerca estamos, en realidad, de los monstruos que caricaturizamos?

9.3 Hacia la ficción liminal: *FEELING THAT FANTASY AS IF IT WAS DE FUCKING REALITY*

Este antecedente sitúa el marco de construcción del proyecto *FEELING THAT FANTASY AS IF IT WAS THE FUCKING REALITY* donde se ficciona a Manolache atrapada en un espacio

²⁰ El uso del término “monstruo” para referirse a agresores o violadores puede resultar problemático, ya que proyecta la violencia hacia una figura excepcional, externa e inhumana, ocultando así su anclaje en lo cotidiano y en lo intrafamiliar. Al nombrarlos como “monstruos”, se les desliga de su condición de personas aparentemente normales, muchas veces integradas y reconocidas en su comunidad. Este debate resurge, por ejemplo, en torno al documental de Carles Tamayo titulado *Cómo cazar a un monstruo*, donde la figura del “monstruo” es, en realidad, un vecino conocido y protegido por su entorno. En este trabajo, cuando se recurre al imaginario monstruoso en los personajes, se hace desde un enfoque mágico, místico u onírico, no desde el sensacionalismo ni la deshumanización.

liminal entre ella y Bobiță, entre lo virtual y lo no-virtual, entre el monstruo yo y el monstruo otro. El *core* —escenografía central de la performance— inspirada en el meme "Qué mal, que ya nadie hace casas con sábanas y sillas"²¹ y que plantea una especie de campamento del fin del mundo, evocando tanto el imaginario apocalíptico de la película de Jude como los espacios lúdicos de la infancia (sábanas, cuerdas, sillas).

(Nota)

Se utiliza el término *core* para nombrar este paisaje estético-emocional siguiendo la lógica actual del sufijo *-core*, que originalmente proviene de "hardcore", asociado al punk de los años 80. Con el tiempo, se desligó de su sentido inicial para designar estéticas específicas (como *gloomcore*, *speedcore*, etc.) y, actualmente, funciona como un sufijo abstracto que nombra microestéticas hipersegmentadas, producidas y amplificadas por algoritmos digitales. Estas estéticas no solo organizan contenidos visuales, sino que condicionan.

Fuente: @
[https://w](https://www.instagram.com/p/Dlcv-YKxDwi/?igsh=MXgxcTNvNWVvYXU3MA==)



Este dispositivo

siva donde se

intersectan:

²¹ Reel en Instagram del usuario @soy__diem. Disponible online: <https://www.instagram.com/p/Dlcv-YKxDwi/?igsh=MXgxcTNvNWVvYXU3MA==>

²² texto orginal: "you know how the subtext core is all over the place but 40 years ago we only had the word hardcore which referred to punk music that was hard to the core and that's important because in the 1980s the meaning of core core became dissociated from hard to the core and just began to refer to musical aesthetics like gloom core or speed core at this point the word split into a new grammatical category called a bound suffix which has to be attached to other words a similar example is verse which was split off from universe which was split off from universe and Twitter verse then the core suffix was increasingly abstracted to refer to any aesthetic in general and this is where the algorithm comes in by manufacturing extremely specific trends social media platforms social media platforms compartmentalized identities like Grandma Core or Fairy Core because they can then curate commercialized content that directly caters to your new identity and in the process they keep you watching while they sell you things and this deliberate prioritization of artificial and this deliberate prioritization of artificial is exactly how core became so popular or coated or punk or wave it's all because we've been conditioned into defining ourselves in terms of very specific aesthetics" # Fragmento de Tiktok del usuario @etymologynerd, Part 95 | *etymologycore* #linguistics #etymology #corecore #language #trends #algorithm #sociology. Disponible online: <https://vm.tiktok.com/ZNdrrj2hW/>

- Lo digital como archivo y distorsión: memorias digitales que se repliegan sobre lo físico.
- Repetición y doblajes: la recursividad de gestos y voces como método para desestabilizar significados.
- Percepción vs. interpretación: priorizar la experiencia sensorial sobre el análisis unívoco, bajo el lema "Viva la percepción, muerte a la interpretación".



Figura 4 y 5: Polo Bosch, G. (2025). *Prueba piloto del set escenográfico de la conferencia performativa ("core")* [Fotografía]. Archivo personal.

En la imagen se observa una configuración preliminar del espacio escénico que da forma al núcleo o "core" de la conferencia performativa, a partir de elementos domésticos y composiciones efímeras.

Bobiță, en este contexto, actúa como una figura que abre fisuras: su presencia grotesca desnaturaliza lo real, exponiendo las grietas entre identidad, performance y ficción. La obra propone así un diálogo con teorías como las de Philip Auslander (mencionado

anteriormente por los conceptos de *liveness* en la era digital) o Paul B. Preciado (sobre cuerpos y tecnologías), pero desde una práctica artística que se niega a ser categorizada.

Manolache y Bobiță son encarnados por el performer en un paradigma artístico donde lo virtual no es un sustituto de lo real, sino un espacio de confrontación política y poética. Este antecedente no solo justifica la elección de la actriz como sujeto ficcionalizado, sino que delimita el problema central de la performance: ¿cómo habitar un mundo que ya es, en sí mismo, una ficción violenta?

10. Proceso De Creación

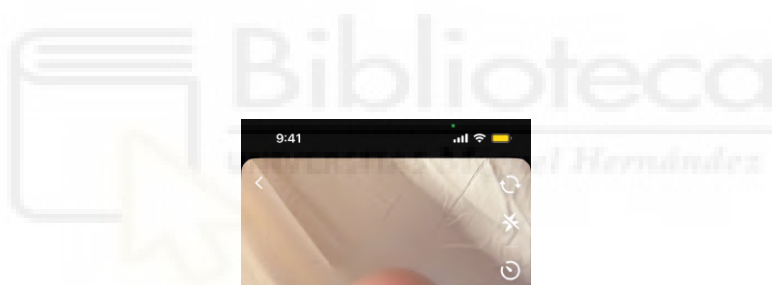


Figura 6: Polo Bosch, G. (2025). *Captura de pantalla con filtro de calvo con perilla en TikTok* [Imagen digital]. Archivo personal.

La imagen muestra el uso de un filtro de realidad aumentada en la aplicación TikTok que transforma el rostro de la autora aplicando calvicie y perilla, como parte del archivo *Is this a performance online*.

No hay separación entre proceso creativo y análisis teórico. No podemos escindir el proceso creativo del analítico porque el momento de la composición —término que aquí designa precisamente ese cruce— es el momento en que la materialización escénica choca con su propia teorización. Este concepto se carga de mayor potencia cuando, como en este proyecto, se le suma una capa de escritura que tradicionalmente quedaría fuera de la producción performativa: documentar no lo hecho, sino lo imaginado mientras se hace.

La composición escénica surge del choque entre materialización y teorización.

La escritura no documenta solo lo hecho, sino lo imaginado durante el acto creativo.

Esta integración radical entre acción y reflexión no es un mero ejercicio teórico, sino un acto de sabotaje consciente contra las normas establecidas de creación e interpretación.

10.1 Sabotear La Interpretación

Escribir sobre lo interpretativo mientras se genera la acción es un acto de sabotaje consciente. Es darle una patada en el culo a Susan Sontag y su "contra la interpretación", porque aquí la escritura no viene después para explicar, sino que se injerta en el proceso como un virus que modifica la creación en tiempo real. La paradoja es fértil: al verbalizar lo que aún no existe (pero se intuye), la escritura se vuelve un gesto performativo más, tan constitutivo de la obra como el movimiento o la voz.

No explica a posteriori, sino que modifica la creación mientras ocurre.

Se vuelve un gesto escénico más, como el movimiento o la voz.

Este método de escritura en tiempo real no solo desafía convenciones artísticas, sino que expone las costuras del proceso creativo, una práctica que adquiere urgencia en la era digital, donde los límites entre producción y documentación se desvanecen.

Este doble procedimiento —hacer/pensar, actuar/registrar— revela su urgencia en un contexto donde lo digital ha borrado los límites entre producción y documentación. Si en el teatro clásico el ensayo quedaba oculto tras el espectáculo pulido, aquí la escritura sobre lo inacabado expone las costuras, haciendo de la fragilidad metodológica un dispositivo crítico.

Internet es entonces una membrana performativa que, como la herida traumática que nunca cierra, retorna sobre sí misma en loop: somos muchos y a veces nadie, en espacios que no existen físicamente pero sí afectan, porque allí estamos, allí actuamos, allí nos transformamos. La práctica en *IS THIS A PERFORMANCE ONLINE* reinterpreta esta lógica: al registrar un gesto repetitivo (desayunar con filtro) durante años, la estructura temporal cotidiana se desestabiliza. Lo efímero del *story* se vuelve archivo; el rostro se transforma en interfaz; el ahora se mezcla con el antes en un entorno donde el tiempo se pliega como el archivo de Instagram.

En el teatro clásico, el ensayo se ocultaba; aquí, la escritura muestra el proceso.

La fragilidad metodológica se convierte en herramienta crítica.

Esta fisura entre lo que se hace y lo que se registra encuentra su expresión más tangible en el formato elegido para este proyecto: una conferencia performativa que habita simultáneamente el espacio físico y el digital.

10.2 La Conferencia Como Fisura

Este es el guión de una conferencia performativa que ocurre de forma híbrida: se desarrolla simultáneamente en Internet —a través de una videollamada en Google Meet— y en el espacio físico de L'estruch, Fàbrica de Creació (Sabadell). El performer se encuentra presencialmente en L' Estruch, desde donde emite en directo la acción hacia la sala virtual.

La pieza convoca a dos tipos de público: por un lado, las personas que se conectan de forma remota desde sus casas, cuyas cámaras pueden estar activadas o no, y que participan a través del chat o la observación pasiva; por otro, las personas presentes en la sala física que comparten el espacio con el performer.

En L' Estruch, la proyección del entorno digital (la interfaz de la videollamada y otras visualidades generadas en tiempo real) se integra en el espacio físico mediante una pantalla visible para el público presencial. Así, se articula un diálogo entre cuerpos presentes y presencias virtuales, entre materia e interfaz.

La conferencia es, por tanto, una experiencia distribuida, situada en la fisura entre lo remoto y lo corpóreo, entre la visualidad digital y la escucha encarnada.

La conferencia se divide en 3 secciones o escenas: 1 (que equivale a planteamiento) - 2 (que equivale a metodología) - 3 (que equivale a la práctica activa). Esta dualidad de espacios y presencias no es un mero recurso técnico, sino que reproduce la naturaleza

fracturada del tiempo digital, donde pasado, presente y futuro coexisten en un bucle constante.

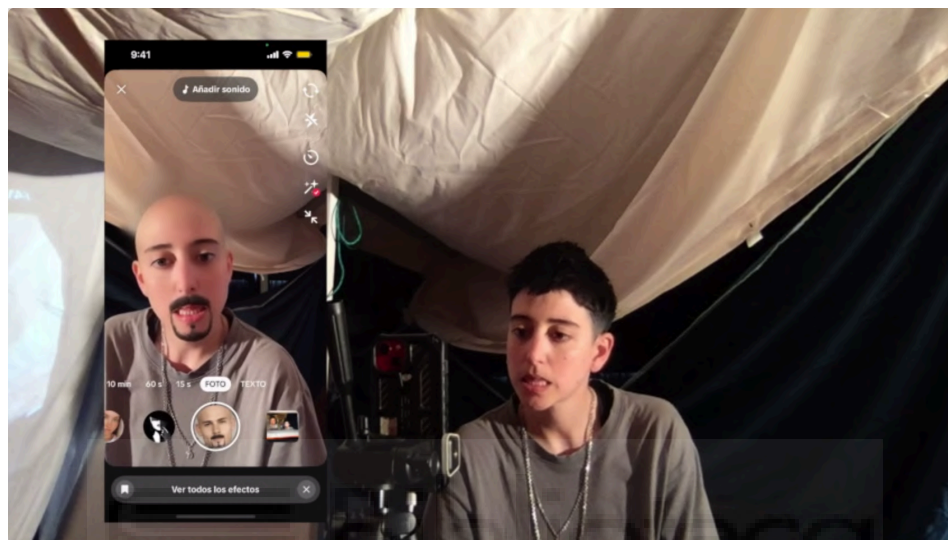


Figura 7: Polo Bosch, G. (2025). *Captura de pantalla con filtro de calvo con perilla en TikTok y vídeo en directo* [Imagen digital]. Archivo personal.

10.3 Lo Digital Como Herida Espectral En El Tiempo

Una de las magias de que esto suceda en línea es que el concepto *live* nunca es estrictamente demostrable. En el mundo físico, el tiempo suele experimentarse como una línea que avanza hacia adelante, asociada al envejecimiento, a la secuencia de los hechos y al arraigo en la materia. Sin embargo, desde la experiencia traumática y la hauntología que analiza Gómez Gabriel, se despliega una concepción del tiempo que no es lineal ni estable: un tiempo “fuera de quicio” (*out of joint*, siempre aparece el fantasma del pesado de Shakespeare), donde el pasado no ha pasado del todo y el presente está habitado por espectros. Esta temporalidad traumática se asemeja al modo en que habitamos internet: un

espacio-tiempo descentrado, donde las cronologías se superponen, lo efímero se archiva, y lo presencial se diluye en la latencia de una llamada, una publicación o un filtro.

(nota random)

"El pasado no ha pasado del todo, el presente está habitado por espectros"

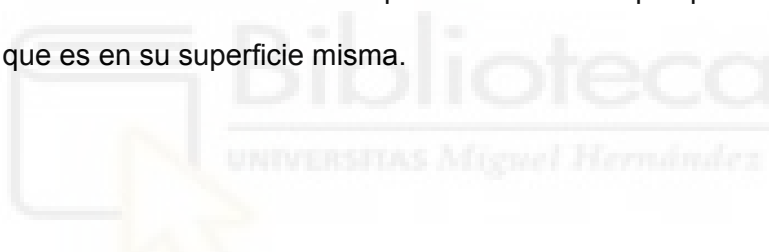
Desde esta perspectiva, el cuerpo virtual no sucede "después" del cuerpo físico, sino "al mismo tiempo" y en una temporalidad distinta. En lugar de una cronología progresiva, el tiempo digital se comporta como una herida espectral: retorna, salta, se reitera, conecta pasado y futuro en una misma interfaz.

Bardet, M. (2025, 15 de abril). *Algo es "virtual" (mal llamado virtual, pero podríamos decir digital, pero también mal llamado digital ahaha) y otra cosa es concreta, tiene tacto, peso, y texturas* [Correo electrónico]. Comunicación personal.

Esta temporalidad distorsionada cuestiona la propia noción de lo "real", abriendo paso a una virtualidad que no se opone a la materialidad, sino que la expande, como demuestra el acto mismo de imaginar.

Si googleo “virtual” me aparece que es un adjetivo que se usa para denominar eso “que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a efectivo o real.” Por tanto “que no es efectivo o real, aunque tiene todas las posibilidades de serlo.” Todas las posibilidades de ser real, de devenir real. Pienso que la construcción de una imagen en nuestra imaginación ya puede considerarse virtualidad. Es decir, cerrar los ojos y visualizar un prado, una llanura, un *cowboy* montando a caballo, sentir que toco la grasa de un engranaje, escuchar las olas del mar, sostener un pájaro muerto en las manos. El pájaro pesa, puedo saber si está seco o mojado, de hecho, lanzando esta nota puedo hasta cambiarlo: el pájaro estaba seco y ahora está mojado, porque ahora digo que llueve, ahora pienso que llueve y ahora está lloviendo, se siente mojado, húmedo.

Esta capacidad de habitar realidades alternativas —ya sea mediante la imaginación o filtros digitales— conecta directamente con la potencia del cuerpo performativo, que no representa, sino que es en su superficie misma.



10.4 Cuerpos Performativos A Partir De Sontag

En *En contra de la interpretación*, Sontag critica la tendencia moderna a reducir la experiencia estética a un acto de decodificación, como si todo lo importante estuviera “detrás” de la obra. En contraposición, aboga por un erotismo de la superficie, por atender a la forma y la presencia sin traducirla en otro lenguaje. Sontag entiende lo superficial no como algo banal o insuficiente, sino como un límite activo que se resiste a ser atravesado por la explicación. Esta idea puede vincularse con Simondon (vía Deleuze) cuando afirma la frase de Paul Valéry de que “lo más profundo es la piel”, o con la experiencia de esta performance, donde el cuerpo en escena o frente a la pantalla no se despliega para ser interpretado, sino para ser vivido, en presente, en su materialidad, en su textura.

El cuerpo que habita una “otra fisicidad” no busca representar ni ocultar, sino experimentar variaciones. Lo mismo ocurre con el tiempo digital que “salta” y se “repite” como *glitch*: no hay aquí una metáfora a descifrar, sino una estructura sensible que opera desde la superficie y genera otros modos de presencia. Ejemplos de creadores que trabajan la danza en lo performático, que se denominan coreógrafos son Sonia Gómez, Núria Guiu, Magí Serra, Elisa Keisanen, Guillem Mont de Palol o Pere Jou.

(nota sobre Sonia)

Me gustaría detenerme en Sonia que es una de mis personas favoritas del mundo y en su pieza “CALIDOSCÒPIA Show”. *CALIDOSCÒPIA Show* es una invitación de la bailarina, performer y coreógrafa Sonia Gómez a Encarni Espallargas, un espectáculo performativo, musical y dancístico que escenifica el encuentro de dos mujeres. La pieza gira en torno a las vivencias de las dos performers teniendo en cuenta la salud mental, la creatividad y el bienestar. En escena se construye un relato con ejes entrelazados que invitan a imaginar cómo sería la vida con una esquizofrenia productiva. “CALIDOSCÒPIA Show” indaga en el tipo de filtro para convertirse en visible y dar a conocer de primera mano la potencialidad que puede llegar a tener la estigmatizada locura o trastorno mental. Más allá de la descripción técnica, este espectáculo propone el disfrute del movimiento.

Todos estos conceptos —escritura como sabotaje, tiempo no lineal, virtualidad encarnada— culminan en la conferencia performativa misma, cuyo título y estructura técnica la convierten en una pieza artística autónoma.

11. Resultados y conclusiones

FEELING THAT FANTASY AS IF IT WAS THE FUCKING REALITY es el título de la conferencia, que no solo expone contenidos, sino que se constituye como una pieza performativa en sí misma. Se presenta como un guión abierto, disponible para ser activado, encarnado, accionado por quien lo interprete.

La propuesta parte de conceptos que se exploran en el marco teórico y de materiales reciclados desde la práctica artística. El eje que se despliega —o más bien se expande— es la idea de la superficie como espacio vivo, móvil y conector. Desde aquí se articula una poética de la expansión: polinización, links, filtros, superposición, *stories*, danza improvisada, arquitecturas efímeras... Elementos que enlazan lo digital y lo escénico como lenguajes de transformación visible.

Del mismo modo que en la experimentación práctica el trabajo se estructuró como una cartografía de superficies, en la conferencia esta lógica se amplifica y toma cuerpo: piel, pantalla, máscara, escaneo. Se dibuja así un mapa afectivo y estético donde el cuerpo y la tecnología se tocan, se contaminan y se espejean.

A continuación se comparten los principales hallazgos del proceso. Más que "resultados", se trata de extracciones sensibles que emergen del acto de escribir, del deseo de componer, de la ilusión de construir; de una práctica atravesada por el gesto creativo y la imaginación ficcionada.

– Cuerpo virtual y tiempo digital:

El cuerpo virtual no viene después del físico, sino que coexiste con él en otra lógica temporal. El tiempo digital no avanza de forma lineal, sino que salta, retorna, conecta pasado y futuro como una herida abierta. Esta temporalidad espectral despliega una presencia expandida donde lo corporal se repite, se pliega, se multiplica.

– La interfaz como prótesis travesti:

Filtros de Instagram o TikTok se entienden como prótesis travestis: herramientas de transformación que no solo modifican el cuerpo, sino que abren nuevas ficciones identitarias más allá del binarismo. Lo digital se convierte así en una extensión estética, simbólica y política.

– La repetición como archivo y resistencia:

Durante tres años, un mismo gesto cotidiano (comer una tostada cada mañana frente a la cámara) se repitió diariamente en Instagram. Lejos de ser una rutina vacía, esta acción construyó un archivo afectivo, desafió la lógica algorítmica de la novedad y propuso una forma de resistencia desde lo íntimo. Este archivo se constituye también como archivo de un momento peculiar colectivo y de una resignificación del espacio doméstico y de la conexión full time, sobre todo en 2020, en pandemia, cuando estar conectados era lo que se consideraba canal para no estar solos.

– Cuerpo como superficie en relación:

Inspirándose en Simondon y Bardet, se piensa el cuerpo no como entidad cerrada, sino como superficie viva y relacional. La performance online no reemplaza lo escénico, lo amplía. Genera otros modos de presencia, de vínculo y de dramaturgia.

– Metodología especulativa y sus límites:

El uso de estrategias no lineales, intuitivas y rizomáticas permitió una práctica fértil pero también mostró sus límites: dispersión, saturación, dificultad para profundizar en un solo eje. Lo experimental de la superficie ha aparecido como límite y potencia al mismo tiempo, abriendo caminos también a frustrar el proceso, dejar que se vacíe de sentido, encontrarlo de nuevo en una ilusión absurda y tentar el borde.

En conjunto, estos hallazgos configuran tanto el marco teórico como la dimensión creativa del proyecto: una conferencia performativa donde teoría, archivo y cuerpo se entrelazan en escena.

EL GUIÓN

(nota para el lector)

Para el desarrollo de las reglas, tomo como referencia la pieza *Bailarinas* de Sonia Gómez, una performance que explora, desde una estética personal, simple y minimalista, cómo construir un espectáculo con una única intérprete. La propuesta prescinde de escenografía, diseño de luces, equipo técnico o suelo especializado. En cada activación, Sonia invita a una acompañante que traduce su trabajo en escena, generando así la serialidad de *Bailarina I, II, III*.

Este ejercicio de traducción se enmarca en una metodología que asume la repetición como forma expandida: no se trata de replicar formalmente lo que hacen otros autores, sino de integrar sus metodologías, resultados y escrituras en el proceso creativo.

Repetir, en este contexto, es reconfigurar; es desplazar y producir diferencia.

Aunque esta operación atraviesa de forma transversal todo el trabajo, en este caso se vuelve especialmente clara y operativa para el desarrollo tanto de la escena como de la escritura.

12. Las Reglas Para Que El Intérprete, El Espectáculo Y El Público Se Sitúen.

– El intérprete, tiene que preguntarse sobre...

1. Cosas que le gustan y cosas que le asustan.
2. Qué sabe hacer sin la ayuda de otros.
3. Ajustarse a lo realmente necesario.
4. Optimizar los recursos y el empleo del tiempo.
5. Seguir la partitura (se puede consultar).
6. Entrenar e investigar cada día.
7. Ser honesto y sincero con uno mismo.
8. Encontrar el tipo de actuación (movimiento, palabra, acción etc) que lo lleva a un estado que le deja estar y al espectador mirar.
9. Imaginar una pieza ideal, como un traje hecho a medida.
10. La presencia del público no afecta al intérprete.

– Interpretar, estar en escena, la experiencia

Manejar esa sutil distancia entre el que está actuando y el observador. El intérprete está cómodo, comparte lo aprendido durante años actuando, para ello se apoya en la química, separa las sustancias volátiles de otras más fijas para llevarlas a una puesta en escena extremadamente sencilla. No hay nada espectacular, nada artificial, aunque sigue habiendo cierta pose, superficialidad y cálculo, elementos tan propios de la representación, pero que aquí se muestran con naturalidad. Todo es natural, ni demasiado, ni demasiado poco, el menos es más de las virtudes de un intérprete vistas desde muy cerca. El intérprete lleva al límite la representación desde una interpretación sutil y extremadamente profunda. Muestra su poder de la manera más sencilla y honesta posible, sin casi elementos externos a los que recurrir y buscando la autonomía, la libertad, el placer, la inteligencia, la belleza, la ironía, la agudeza, la frescura y la profundidad. El intérprete tiene todo el peso del espectáculo, se muestra al desnudo, lleno de veracidad y riesgo.

– El espectáculo

Situarse en un espacio-tiempo abstractos que produzca misterio, intimidad y una hospitalidad invisible. Aquello de lo que se está hablando está por debajo de lo que se está mostrando. Esta pieza aparentemente tan sencilla está construida por múltiples capas y pequeños detalles que ponen de manifiesto la infinidad de imágenes que produce el cuerpo, el orden coreográfico, la proximidad con el público y la sutileza del intérprete. Formalmente la pieza es una partitura con 3 secciones subestructuradas por las que la performer transita. El humor es fundamental, aunque es tan sutil que pasa desapercibido. El espectáculo está lleno de tonterías que se ejecutan con seriedad, nada es demasiado solemne, creativo, artificial, bello, original, divertido o afectado. La pieza busca suscitar la empatía entre el espectador y el intérprete con muy pocos elementos.

– El público presente / virtual

La puesta en escena sitúa a los espectadores y al intérprete en un mismo plano, se ven unos a otros, sin que ello se convierta en una anécdota, experiencia, acción o ejercicio performativo. Aunque se prescinde del espacio que normalmente separa la escena del público y de los recursos que acompañan el acto escénico, lo que vemos sigue siendo un espectáculo.

La pieza está interpretada en 360°, de tal modo que ofrece a cada uno de los espectadores ángulos, perspectivas y puntos de vista individualizados. Atención a la multiplicación de frentes, tantos espectadores, tantos frentes posibles. El público forma parte de la propuesta pero no es un espectáculo participativo, aunque el intérprete y el público estén muy cerca. La iluminación es la del lugar, el público y el intérprete están iluminados por igual.

Al igual que los motores generan calor residual - esa energía térmica no aprovechada que escapa como subproducto inevitable de la combustión - la conferencia tiene una de sus capas activándose en un live de Tiktok, así que TikTok produce su propio excedente “fuera de control”. Este latido secundario, aunque no reconocido formalmente como elemento escénico, palpita en los intersticios de la creación: son los píxeles que titilan al borde del frame, los milisegundos de latencia no sincronizada, el rastro de metadata que acompaña cada gesto digital. No figura en los créditos, pero constituye la respiración fantasma de la pieza.

Necesidades técnicas. El espacio para la pieza y el público

El espacio puede ser cualquier espacio siempre que cumpla con los siguientes requisitos: que se pueda montar el core, es decir, que tenga o se construyan soportes para levantar la escenografía; y que pueda ser de noche / oscuro.

El público en físico se coloca aleatoriamente cerca o lejos del core.

El público en virtual estará donde pueda o quiera con su dispositivo.

Hay entre 25 (min) y 35 (máx) espectadores.

La performer necesita un soporte de audio profesional que manipula el intérprete.

Los monitores de audio están en el suelo y la mesa de sonido está conectada al ordenador de la performer.

No hay un soporte técnico al uso. La iluminación son 2 pars leds que también controla la performer. No hay un suelo especial tipo linóleoum.

La performer viaja sin técnico.

El montaje y desmontaje son sencillos, se precisa un técnico de sonido y un maquinista o regidor.

13. Guión Para La Performance

(pensamiento relevante)

En un texto dramático es difícil explicar lo que se ve, porque lo que se ve simplemente sucede. En este momento, me esfuerzo por acotar, por informar a quien lee, y por ofrecer al performer —sea yo misma u otro— la información suficiente para que se desarrolle aquello que deseo que ocurra.

Pero eso, al fin y al cabo, es lo menos relevante. Lo que realmente importa es lo que emerge, lo que resuena y se acopla, aquello que —precisamente por eso— no puedo anticipar ni controlar.

Sarah Kane no informaba en acotaciones sobre la brutalidad de sus textos. Yo sí doy notas, pero prefiero que se malinterpreten.

ESCENA 1: “soy un puto genio” o el filtro del calvo con perilla

vemos la capa del live de tiktok en la que se presenta Bobita

vemos la capa de producción material donde vemos a la performer activando la capa virtual

vemos también la capa escénica, donde en un plano abierto se puede observar la totalidad del core.

Buenas tardes. Estamos encantados de darles la bienvenida a esta conexión. Tenga en cuenta que en este momento está siendo grabado y transmitido en vivo. Al ingresar a esta sala de reunión virtual, usted da su consentimiento para ser grabado y distribuido por la Universidad Miguel Hernández, en vivo con Bobita y otros terceros. Si prefiere no ser grabado, apague su cámara y micrófono.

Para una mejor experiencia, apague su micrófono y configure su vídeo en vista de galería. Este programa prospera con las contribuciones de los participantes, por lo que todos están invitados a participar activamente haciendo preguntas y comentarios cuando termine la conferencia. Para hacerlo, escriba en el chat y estaré encantado de incluir su perspectiva en la conversación cuando la performance termine.

(mantra)

SER ANDREW TATE SER PITBULL, SER PUTIN, SER LA ROCA.

Han pasado cosas, el internet cada día más, me abruma y aburre a partes iguales. hartazgo
harto. Se prolonga la idea de impersonalidad, de desmotivación, de escepticismo, de
esterilidad. De vacío, pero vacío de silencio incómodo, no de vacío de luz, de vacío pleno.

Escucho a Emiliana Pereira Zalazar leer en un vídeo de facebook de la pandemia un cachito de Apegos feroces un libro que no he leído, un libro que ni sabía que existía. Tampoco sabía que existía Emilia, la encontré de rebote. Apareció después de una búsqueda absurda y de saltar de link en link durante un rato, un ratito corto. Con mis auriculares supersónicos la escucho cercana, como si la conociera, como si ella también me conociera a mí y sus palabras impactan como si en ellas pudiera encontrar el sentido de todo, de todo lo que ahora no tiene sentido, o de todo lo que sí tiene y ahora ya son demasiados sentidos, de este sinsentido. Habla, nos cuenta de un libro, de alguien que no sabe imaginar más allá de lo que ya ha visto y pienso en Gertrude Stein (que siempre confundo con Susan Sontag, confundo los nombres, porque no me se sus caras y todas las fotos son en blanco y negro y me parecen las mismas y no he leído tanto de ellas como para saber que son, efectivamente, personas muy distintas) — (y pasa un rato, y leo sus biografías). Dice Emilia “lo imaginable siempre había resultado problemático. Cuando era niña, el aspecto de las cosas me invadía [...] me tomaba todo tan en serio, de un modo tan literal, carecía de imaginación. Prestaba un especie de necio interés al aspecto y al tacto de las cosas dirigiendo una intensa mirada interior hacia al rostro prototípico del mundo”. Es muy probable que casi todos hayan estado casi seguros de que algo interesante les interesa, pero solo interesa si somos capaces de imaginar. A mí me pasa, imagino sinsentido. Sin sentido, me dice Marie, “¿para qué lavar los platos si después volvemos a ensuciarlos, y eso una y otra vez?” Y es, lo que para mí es interesante, eso que emerge de las tres veces diarias que se lavan los platos, las setenta y seis vueltas con el estropajo para limpiar el plato, los cuatro movimientos para coger y soltar los cubiertos mojados sin riesgo a pincharse o cortarse, las quince veces que la muñeca se dobla, escondiendo la mano jabonosa, para convertirse en el gesto de abrir y cerrar el grifo. Escurrir, organizar el escurridero: “Los platos siempre miran hacia la izquierda” e integrar que los platos tienen abajo y arriba, pero también miran a derecha e izquierda y que eso no tenga sentido.

Los platos tienen ojos y ella tenía los ojos como platos.

Plato, platético, platónico, plato, plátano, plutón, pluto, pulmón, pinar, pintor, pensar, poner, parar, pisar, ridículo, patético, platétitco, platónico, planchar. Pícaro. Pony. Pulga. Pezón, zorra, arena y lobo.

Empezar una y otra vez es algo inevitable incluso cuando se trata de una serie.

Empezar una y otra y otra vez al explicar la composición y el tiempo es algo inevitable, se dice “natural” pero me asusta esa palabra que sólo le corresponde a lo salvaje.

Repeticiones, listas.

Listas que me gustan:

Palabras que suenan parecidas, escritura automática:

- estorbo / disturbio
- macarena / camarada → esto es de Alberti
- camarera / macarra
- roma / marrón
- toma / boda
- espina / pinar
- torre / ramos
- mundo / cumbre
- suerte / trasto
- bingo / tengo
- hambre / casco
- sol / fiambre
- capibara / barco



- nitze / cristo
- envidia / envidia / vendimia
- rosa / rosa

(nota a partir de Gertude Stein)

“Los lagos cuando son redondos tienen fondo y tienen nenúfares bonitos nenúfares nenúfares blancos y amarillos y pronto muy pronto, un niño y luego otro niño quedaron atrapados en ellos; es agradable ver los nenúfares, pero no es agradable tocarlos no señor.” (Stein, “The world is round”)

Se trata de encarnar la posibilidad de ser también otras cosas. No abandonar un yo para adoptar otro, sino expandirse lateralmente en multiplicidades. Los filtros permiten este gesto de deriva y de ficción cotidiana, desbordando la relación entre lo real y lo digital.

(poema número 1)

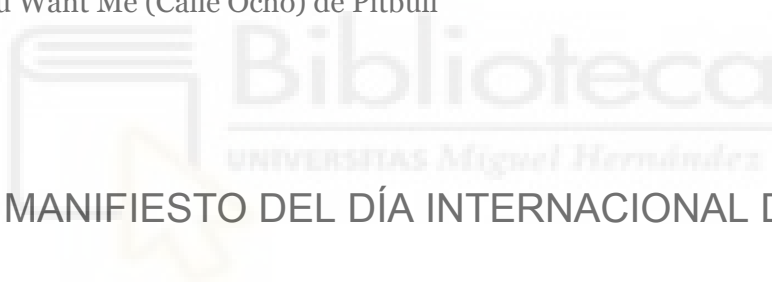
Me quema el coco como la arena de una playa, como el suelo de un desierto, me arde, me arde la cogota, el occipital, se me incendia la espalda con mimos violentos, con intentos de huir. Con ganas de que me dejes en paz, de que no me toques, solo de que estés, imbécil, que estés mirándome, viéndome, imbécil, que me respondas la mirada. Que desde allí me entiendas, me metas en una palangana y me abandones. Es cosa tuya, yo ya me fui hace tiempo porque así se crean los idiotas desgraciados, cuidándolos.

Y bailo y me acompaño. Y mi codo se introduce entre dos de sus costillas. Siento como si pudiera verlo en *slow motion*. Se me empieza a llenar la boca de sangre. Y otro codo, core-lateral-hombro-brazo-codo-dedo del pie, recoge toda la fuerza del

mundo para impactar ahora en un hombro, después, una mejilla, matarte de espaldas: matarte a codazos como un caballo. Tomarme el tiempo de ver morir, escupir. Dejar que las manos me limpien los mocos llenos de arena, la frente pintada de tierra. Tú sigues de pie y yo sigo rompiéndome los huesos a codazos, hijo de puta, ¿quién te dio permiso para creerte el rey del mundo? ¿Quién te dejó salir así de casa? ¿En qué momento has pensado todo eso? ¡Estúpido, ridículo!

(suena música)

I Know You Want Me (Calle Ocho) de Pitbull



ESCENA 2: MANIFIESTO DEL DÍA INTERNACIONAL DEL HOMBRE

Yo soy ese señor, yo soy ese que habla por delante de todos, que anda sin miedos, que apunta y aunque esté equivocado nadie lo nota.

Yo soy ese impostor del éxito, el cigarro en la boca, la chica en la habitación. Yo soy sin pedir permiso y pisando fregado.

Yo soy pies encima de la mesa.

Yo soy tan interesante.

Soy tan hombre y soy solo yo, no soy otro aunque parezca muchos.

Soy oso, montaña, hierro, asfalto petróleo cristal.

Yo soy ese hombre que no soporto, que me irrita hasta lo más hondo, del que envidia la autoestima de hombre blanco estándar.

ESCENA 3: delirio

se escucha, se lee, se ancla. esta escena es un baile sensacional. gózatelo.

don't scroll watch this!

Superficie como territorio de ficción expansiva

“Todo lo que se desliza también se adhiere. La piel no solo cubre, también comunica.”

Voy de una pestaña a una ventana y ya no me acuerdo a qué iba.²³

cuerpo portal – portal pantalla

don't scroll watch this!

te has quedado congelado

demuestra que no eres un robot

super overexposed

borrar historial

²³ https://www.instagram.com/p/CPVPc5MI3_W/

Anexo 2: fotografías del proceso



Figura 8 y 9: Polo Bosch, G. (2025). *Testeos analógicos de distorsión facial*. [fotografías]. Archivo personal.

Testeo de distorsiones en la cara a modo de filtro AR analógico con una media, inspirado en Naudín, Mariona (2023). *Songs for the bitch witch women* [Obra de teatro/performance, colectivo Los Detectives].



Figura 10 y 11: Polo Bosch, G. (2025). *Captura de pantalla con testeos de distorsión facial* [fotografías]. Archivo personal.

Las imágenes documentan pruebas de caracterización realizadas mediante el uso de calvas o calotes de látex, film transparente y cinta adhesiva, con el objetivo de explorar distorsiones faciales y materialidades del rostro en clave travesti.



Figura 12, 13, 14 y 15: Polo Bosch, G. (2025). *Prueba piloto del set escenográfico de la conferencia performativa ("core")* [Fotografía]. Archivo personal.

En la imagen se observa una configuración preliminar del espacio escénico que da forma al núcleo o “core” de la conferencia performativa, a partir de elementos domésticos y composiciones efímeras.

15. Referencias

En este trabajo he optado por incluir el nombre completo de los autores en lugar de limitarme a la inicial, tal como suele hacer el formato APA, con el objetivo de contribuir a la visibilización de los nombres elegidos por personas trans y disidentes de género. Este gesto, aunque pequeño, responde a una ética del cuidado y del reconocimiento, especialmente importante en el contexto de prácticas artísticas y saberes situados donde la identidad, la autoría y la corporalidad están profundamente implicadas. Nombrar de forma completa es, en este caso, una forma de respeto y de posicionamiento político frente a formas normativas de citación que a veces invisibilizan procesos de autodeterminación.

15.1. Bibliografía

Auslander, Philip (1999). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*.

Auslander, Philip (2003). *Performance: Critical Concepts*.

Auslander, Philip (2008). *Theory for Performance Studies: A Student's Guide*. Routledge.

Bardet, Marie (2019). Límite y relación: pensar el contacto desde la filosofía de Gilbert Simondon. *Revista de Filosofía*, 76, 39–56. IDAES-UNSAM / Paris 8.

Benjamin, Walter (1936). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (trad. Andrés E. Weikert). Itaca.

Brunton, Finn & Nissenbaum, Helen (2015). *Obfuscation: A User's Guide for Privacy and Protest*. MIT Press.

- Butler, Judith (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Butler, Judith (1997). *Excitable Speech: A Politics of the Performative*. Routledge.
- Esteban Muñoz, José (2009). *Cruising Utopia: The Then and There of Queer Futurity*. New York University Press.
- Fischer-Lichte, Erika (2008). *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. Routledge.
- Fischer-Lichte, Erika (2013). *Estética de lo performativo* (trads. Diana González Martín & David Martínez Perucha). Abada Editores.
- Gómez Gabriel, Núria (2023). *Traumacore: Crónicas de una disociación feminista*. Cielo Santo.
- Halberstam, Jack (2018). *El arte queer del fracaso* (trad. J. Sáez). Egales.
- Haraway, Donna J. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La invención de la naturaleza*. Cátedra.
- Jones, Amelia & Heathfield, Adrian (Eds.) (2012). *Perform, Repeat, Record: Live Art in History*. Intellect.
- Kafer, Alison (2011). *Feminist, Queer, Crip*. Indiana University Press.
- Le Guin, Ursula K. (1989). *La teoría de la ficción de la bolsa transportadora*. En *Dancing at the Edge of the World*. Grove Press.
- Lehmann, Hans-Thies (1999). *Teatro posdramático*. Paso de Gato/CENDEAC.
- Lepecki, André (2008). *Agotar la danza: Performance y política del movimiento* (trad. Antonio Fernández Lera). Universidad de Alcalá.
- Platero, Lucas, María Rosón & Ether Ortega (2017). *Barbarismos queer y otras estrújulas*. Ediciones Bellaterra.
- Preciado, Paul B. (2002). *Manifiesto contra-sexual*. Opera Prima.
- Preciado, Paul B. (2020). *Testo yonqui: Sexo, drogas y biopolítica*. Anagrama.

Russell, Legacy (2020). *Glitch Feminism: A Manifesto*. Verso.

Sontag, Susan (1984). *Contra la interpretación y otros ensayos* (trad. Horacio Vázquez Rial). Seix Barral.

Valencia, Sayak (2010). *Capitalismo Gore*. Melusina.

Varoufakis, Yanis (2025). *Tecnofeudalismo: El sigiloso sucesor del capitalismo*. Deusto Ediciones.

15.2 Filmografía

Jude, Radu (2023). *Do Not Expect Too Much From the End of the World* [Película]. Micro Film.

Korine, Harmony. (2024). *Baby Invasion* [Película]. EDGLRD.

15.3 Performance y espectáculos

Arlandis, Vicente (2021). *El esfuerzo constante de ganarse la vida* [Obra de teatro/performance].

Cortés, Alberto (2021). *El ardor* [Obra de teatro/performance].

Gómez, Sonia (2023). *CALIDOSCÒPICA* [Obra de teatro/performance].

José y sus Hermanas (2020). *Explore el Jardín de los Cárpatos* [Obra de teatro].

José y sus Hermanas (2022). *Concurso de Malos Talentos* [Obra de teatro].

Las Huecas (2024). *Sobre la amistad* [Obra de teatro].

Naudín, Mariona (2023). *Songs for the bitch witch women* [Obra de teatro/performance, colectivo Los Detectives].

Otero, Marina (2025). *Fuck me, Love me y Kill me* [Obra de teatro/performance].

15.4 Redes sociales

Carstian, Maria (2023). *Ilinca Manolache îndrăznește*. Scena9. Consultado el 15 de mayo de 2025. <https://www.scena9.ro/article/ilinca-manolache-actrita-film-jude>

etymologynerd (2024). *Part 95 | etymologycore....* TikTok. Consultado el 17 de mayo de 2025. <https://vm.tiktok.com/ZNdrj2hW/>

mmmad.art; replikateatro, yessi_perse (2025). *sin título*. Instagram post. Consultado el 20 de mayo de 2025. <https://www.instagram.com/p/DJ1dtkKsxp/>

soy__diem (2025). *sin título*. Instagram Reel. <https://www.instagram.com/p/Dlcv-YKxDwi/>

Vienna Live with Simeon Morrow (2023). *Philip Auslander: Performance in a Mediatized Culture*. YouTube. Consultado el 16 de mayo de 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=f7NyAsJtvOU>

Ziarul Metropolis (2023). *Ilinca Manolache: „Mi-am dat seama că trebuie să îmi asum ce cred, cu orice risc...”*. Consultado en mayo de 2025. <https://www.ziarulmetropolis.ro/ilinca-manolache-mi-am-dat-seama-ca-trebuie-sa-imi-asum-ce-cred-cu-orice-risc-pentru-ca-daca-nu-ma-sufoc/>