

Cuerpos de datos: de los (des)usos de la archivística a la performatividad de la identidad virtual

Bodies of data: from the (mis)uses of archival science to the performativity of virtual identity



Irene Sánchez Mora

Universitat Politècnica de València

València, España

irsanmo1@upv.es

<https://orcid.org/0000-0002-1709-6825>



Sergio Martín

Universitat Politècnica de València

València, España

serma10s@bbaa.upv.es

<https://orcid.org/0000-0003-4135-9581>

Recibido: 01/03/2023 - Aceptado con observaciones: 23/05/2023



<https://doi.org/10.55443/artilugio.n9.2023.42026>



<http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s2408462x/kvb5abg1r>

Resumen

Los modelos institucionales se alimentan de la recopilación de datos para organizar la vida social y económica. Estas tareas facilitan la gestión de respuesta ante las diversas necesidades de la vida en colectividad. No obstante, la administración de este tipo de recursos ha sido empleada de diferentes maneras dependiendo de su contexto histórico e ideológico: desde

Palabras clave

arte, archivo, identidad, datificación, realidad virtual

Artilugio, número 9, 2023 / Sección Reflexiones / ISSN 2408-462X (electrónico)

<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ART>

Centro de Producción e Investigación en Artes, Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba. Argentina.



EdFA Editorial de la
Facultad de Artes



el impulso del raciocinio científico que se degenera en empresas de estricta biopolítica hasta su actualización en la era del consumismo en internet. Sin embargo, también se han encontrado brechas y otros usos de la recopilación de datos con los que experimentar la propia percepción del cuerpo. Por este motivo, en este artículo se analizarán varios casos del uso de la datificación en los entornos virtuales entendidos como espacios de posibilidad en los que ensayar otras subjetividades más allá del control institucional y mercantil.

Abstract

Institutional models are fed by data collection to organise social and economic life. These tasks facilitate the management of responses to the diverse needs of collective life. However, the management of these kinds of resources has been employed in different ways depending on their historical and ideological context, ranging from the impulse of scientific reasoning degenerating into enterprises of strict biopolitics to their actualisation in the age of consumerism on the internet. However, gaps and other uses of data collection have also been found with which to experiment with one's own perception of the body. For this reason, this article will analyse several cases of the use of datification in virtual environments, understood as spaces of possibility in which to try out other subjectivities beyond institutional and mercantile control.

Key words

*art, archive, identity,
datification, virtual reality*

INTRODUCCIÓN

La recolección de datos y su almacenamiento en grandes archivos no es algo que podamos abordar como si hubiéramos asistido a su génesis por vivir de manera próxima el nacimiento de internet y la expansión de sus macro redes. Desde las primeras civilizaciones sedentarias existen registros de producción agraria, posesiones y, más adelante, censos que organizarían, gracias a la recopilación de información perteneciente a otros conciudadanos, las sociedades modernas y contemporáneas tal y como ahora las conocemos. No sería la recopilación misma la que traería consigo el problema de la vigilancia, sino más bien un interés particular sobre el uso de ciertos datos para adquirir la posición de poder y control que otorga su posesión.

Si bien es cierto que, hasta entonces, la información que pudiera emanar de los sujetos era recopilada en pro de facilitar la gestión pública desde el Estado que la gestionaba, desde que las grandes tecnológicas se impusieron como líderes de nuestros mercados y diseñaron los dispositivos que nos acompañan a cada lugar al que nos desplazamos, el *software* que media nuestra relación con el medio “necesita” de los derechos de registro y acceso a nuestra ubicación, nuestro género, nuestros contactos e incluso nuestras pulsaciones para funcionar. La datificación de nuestros cuerpos prolifera en una era hiperconectada donde la fuerza vigilante ya no observa desde una altura panóptica, sino que, más bien, sus mecanismos se han interiorizado y reprodu-

cido en el ciudadano descentralizando el dispositivo vigilante y fundiéndose en cada una de las partes. Sin embargo, nuestra conversión a través de los datos no es en sí misma perjudicial como sí lo es el uso que se hace de estos. Es así como este artículo intenta esbozar un contexto histórico sobre las diversas maneras de datificación de los sujetos, al mismo tiempo que integra el papel del arte en la especulación con las posibilidades del actual cuerpo datificado en las realidades virtuales que habitamos. Por este motivo, la metodología empleada versa en la puesta en común de una pequeña introducción, tomando como punto de partida el siglo XIX, sobre los sistemas de recopilación de datos institucionales que generan empresas de control sobre los cuerpos, para después compararlos con estrategias artísticas con las que ensayar otras formas de subjetividad en universos virtuales que se convierten en escenarios del cambio a pesar del contexto biopolítico en el que vivimos inmersos.

FRENTE A LOS PROCESOS POSITIVISTAS DE LA ARCHIVÍSTICA

Desde un comienzo, comprender el entorno ha sido una máxima del ser humano para su supervivencia, para lo cual ha resultado fundamental la observación de su realidad para su posterior registro. Por ende, del mismo modo en el que la mitología servía para tratar de dar respuestas del mundo desde la religión, con la ciencia

se llevó a cabo la misma operación a través de una observación empírica (Horkheimer y Adorno, 2018). La razón como herramienta instrumental fue la reivindicación de la Ilustración a la hora de estructurar el mundo conocido. Este desplazamiento en los modos de registrar el mundo institucionalizó el positivismo científico que impregnó todas las ramas del saber compartiendo métodos de estudio en aras de una denominada objetividad investigadora (Feyerabend, 2008; Foucault, 2011). La necesidad de sistematizar la experiencia identitaria se precipitó al calor del surgimiento de nuevas tecnologías del registro en el siglo XIX que, unidas a los paradigmas del positivismo científico, se convirtieron rápidamente en pesadillas de carácter social y dispositivos de control biopolítico que reducían al ser humano a un mero objeto de estudio (Foucault, 2006; Choque, 2019).

Estos instrumentos, como la cámara fotográfica, el fonógrafo o la cinematografía, inauguraron una nueva cultura del registro (Marzo, 2000) con la que se pretendía desplazar la responsabilidad humana al extraer datos sobre los seres humanos, apelando a una amoralidad de las máquinas. Por este motivo, el cuerpo se convirtió en un campo de estudio social en el que sus datos se iban constituyendo en archivos institucionales bajo el control de gobiernos, museos y otros centros públicos como universidades o comisarías. El filósofo Michel Foucault (2017) propuso una definición de estas infraestructuras como “la ley de lo que puede ser dicho” (p. 219). Esta definición para la práctica archivística nos

habla de la implicación consciente en la que esta institucionalización instrumental de los datos recopilados circunscribía marcos en los que volcar toda clase de estereotipos justificados desde el positivismo científico.

Un ejemplo de la presión social de estas empresas de uso ideológico de la recopilación de datos fue el Tercer Reich cuando se plantearon procesos de ingeniería social y reproductiva con los que proponer modelos de convivencia en un paradigma de *Estado jardinero* (Bauman, 2017), como sucedió con la dicotomía entre los *Lebensborns* y los campos de concentración, dentro de una supuesta lógica de higienización racial (Glover, 2001, p. 439). Dos estrategias de vigilancia y monitoreo de masas que desde la política condicionaron las posibilidades de vida a través de un marco ideológico fascista y racista. A pesar de ello, fueron los trabajos antropológicos de las décadas previas los que favorecieron la justificación de semejantes marcos de acción en un (des) uso de las prácticas archivísticas enfocadas a la merma de libertades identitarias de las personas de la época.

Antecedentes de estos casos de antropología visual son, por ejemplo, los álbumes fotográficos de antropología y etnología de Carl Dammann a petición de la *Berliner Gesellschaft für Anthropologie, Ethnologie und Urgeschichte* (Sociedad de Antropología, Etnología y Prehistoria de Berlín). En esta línea sirve de ejemplo también el caso posterior de las fotografías de Bronisław Malinowski y su publicación *Los Ar-*

*gonautas del Pacífico Occidental (1922)*¹. Dichas operaciones de estudio sobre culturas ajenas al ámbito occidental descontextualizaban costumbres y conocimientos locales que eran exhibidos en espacios exógenos en los que adquirirían un carácter mercantilizable (Freedberg, 2013). Estos estudios establecieron un precedente peligroso en la manera en la que el ser humano era cosificado, reducido a una serie de datos sobre su condición física y su relación con su sociedad. Estos procedimientos, por ende, favorecían la legitimación de paradigmas racionalistas denominados “racismo científico” (Sánchez, 2007).

Por otro lado, cabe destacar que estos fenómenos de control biopolítico han ido siendo desmontados para denunciar el uso malintencionado de la recopilación de datos. Por ejemplo, son numerosos los casos de genocidio sufridos a lo largo del siglo XX que han realizado propuestas de recontextualización del material producido de dichas barbaries. Diversos son los museos² que, en un esfuerzo por visibilizar las atrocidades sufridas, han hecho tareas pedagógicas con las que rendir memoria a las víctimas y crear espacios de reflexión para exponer los mecanismos de registro llevados a cabo en tales acontecimientos.

1 Ambos ejemplos, tanto Carl Dammann como Bronislaw Malinowski, han sido exhibidos en la muestra *Genealogías documentales. Fotografía 1848-1917* de noviembre del 2022 a febrero del 2023 en el Museo Nacional y Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS).

2 Diversos son los casos de museos que han trabajado sobre la memoria del genocidio, como los traídos a este artículo: el Museo Tuol Sleng fundado en 1980 en Nom Pen en la misma prisión de alta seguridad S-21 del régimen conocido como los Jemeres Rojos; o el Museo Estatal de Auschwitz-Birkenau fundado en 1947 planteado como monumento sobre los crímenes de guerra en la Polonia ocupada y con funciones que engloban la investigación en torno al holocausto.

Por ende, este recorrido nos sirve para esbozar algunos de los (des)usos que promovieron protocolos de anulación de subjetividades en un afán por controlar la vida de las personas. Por otro lado, en la actualidad, estas estrategias de recopilación de datos se han diversificado dando pie a otras maniobras de biopolítica. El paradigma de internet se ha conformado a través de la obtención de material mediante las intercomunicaciones de los dispositivos conectados a un sistema de red. Estos parecen ser remanentes en los que los seres humanos son reducidos a cifras numéricas y patrones de comportamientos con fines financieros de consumismo (Peirano, 2019). Por este motivo, cabe pensar sobre el desarrollo de la datificación³ que, tal y como define Alejandra López (2015), constituye procesos en los que los datos ya no son solamente lenguaje no binario, sino información absorbida para el Big Data con la que ejercer maniobras de carácter archivístico dentro de un escenario digital interconectado. Estos recursos son usados para circunscribir al sujeto contemporáneo, definiéndolo y vigilándolo. Del mismo modo en que se venía haciendo en los estudios en torno a la antropología visual, los datos se convierten en moneda de cambio con la que ejecutar control sobre la huella, en este caso ya digital, de las personas. No obstante, cabe reflexionar sobre las prácticas que están sorteando estos acordonamientos institucionales y capitalistas para poder ensayar más allá de la

3 Este neologismo forma parte de la investigación doctoral de Alejandra López Gabrielidis (2020) “Datificación e Individuación. Estudio sobre la corporalidad digital en prácticas artísticas contemporáneas”.

vigilancia o, incluso, a pesar de esta. La aparente libertad de la democratización de los medios ha permitido a las personas encontrar brechas sobre las que actuar a pesar de los sistemas de biopolítica. Por ello, a continuación traemos algunos casos en los que la práctica artística y la tecnología se unen en diferentes experimentos con los que abordar un planteamiento contrahegemónico que muestra otros usos sobre la datificación en los que se observa la plasticidad de la identidad.

POSIBILIDADES DE AUTORREPRESENTACIÓN Y EXISTENCIA MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES DEL CUERPO, EL PODER ANTIBIOLOGICISTA DEL DATO EN LA CONFIGURACIÓN DE IDENTIDADES EN INTERNET

La codificación del sujeto y la translación de nuestras identidades a internet no ha traído consigo únicamente nuevas formas de vigilancia. En efecto, existe un diseño de las tecnologías, redes y sistemas que median nuestras vidas, que está especialmente configurado para retroalimentar un espacio de no-intimidad, donde la mirada del vigilante se nutre de las imágenes que el mismo sujeto vigilado ha captado de sí mismo. Sin embargo, una lectura donde la conversión de nuestras identidades físicas a cuerpos de datos

sea presentada únicamente como una pérdida de libertades no es fiel a una realidad virtual que, a pesar de las lógicas mercantilistas del sistema, se presenta cada vez más diversa en la experimentación con nuevas formas de existir más allá de las restricciones corporales que imponen los límites de la realidad tangible dada.

Para comprender el proceso de datificación del sujeto y su relación con la nueva subjetividad de los individuos, haremos un recorrido por las palabras de Alejandra López Gabrielidis (2017) en un capítulo titulado “Las fronteras del cuerpo y el objeto digital en la subjetividad contemporánea” dentro del volumen *Las fronteras del presente filosófico*.

Partamos de que el cuerpo es un eje estructurador de nuestra experiencia, una estructura somática y sensible a la información que recibe de la exterioridad de la que forma parte. Es capaz de captar los elementos del afuera para construir pensamiento a raíz de estas percepciones. Sin embargo, pese a ser aquello que nos permite percibir el mundo, el cuerpo es incapaz de percibirse por completo a sí mismo sirviéndose exclusivamente de sus sentidos. Para conseguir verse enteramente, para poder hacerse una idea de sí, de sus dimensiones y de su apariencia, necesita obligadamente de los otros. A este respecto López Gabrielidis (2017) afirma que:

Este no lograr hacerse presente ante sí mismo, no podemos comprenderlo como otra cosa más que como un trauma estructural. Para que el cuerpo se autofenomenice es necesario, paradójicamente, que se vuelva un “otro”, que se aliene, que se

transforme en un objeto a través de algún tipo de desdoblamiento o artilugio técnico. Esta transformación supone un proceso de abstracción de su concreción física y una re-materialización en un objeto. Objeto reflectante, objeto estético, objeto mobiliario, objeto codificante, objeto técnico (p. 81).

Desde el espejo hasta el ajuar existe una intención representacional de búsqueda y configuración del sentido del yo. Que el hombre sea el único animal que produce, recopila y almacena objetos nos advierte de la necesidad del sujeto por autoconcebirse como una unidad completa y cerrada en sí misma.

Pero qué sucede cuando aquello sobre lo que nos concebimos es un objeto digital, un instrumento sensorizado, que recopila los datos que le otorgamos para comprendernos a través de él y los almacena en las grandes infraestructuras privadas *-datacenters-* de internet. Con los objetos digitales sucede algo distintivo del resto de objetos en los que el sujeto se autopercebe, y es que no conforman un artilugio perteneciente al mundo físico bajo potestad del mismo cuerpo que busca definirse, sino que abren un nuevo soporte en el que el sujeto pasa a existir dentro de. Así lo explica Gabrielidis en el capítulo sobre el que venimos trabajado:

Antes de la llegada de los objetos digitales el sujeto introducía los objetos dentro del ambiente vital del cuerpo, es decir, en la realidad física. Los objetos, a pesar de ser inorgánicos, se hallaban en correspondencia con la realidad vital orgánica. (...) El objeto digital produce una inversión en esta dinámica, porque es el primer objeto que abre un nuevo tipo de realidad inorgánica pero vital. Ahora es el sujeto el que

se introduce en un ambiente vital que es propio del objeto técnico (p. 94).

Este proceso a través del cual el sujeto pasa a habitar un objeto digital toma el nombre de *datificación* en los escritos de autores como Kenneth Cukier (Cukier y Mayer-Schönberger, 2013), Helen Hester (Hester, 2018) o la misma López Gabrielidis (2017). De esta manera, se genera un segundo soporte de presencia del yo donde nuestro cuerpo pasa a ser un *cuerpo digital* o un *cuerpo de datos*.

Podríamos decir que la datificación ha producido una ampliación del espectro de nuestra corporalidad; ya no solo interactuamos y nos relacionamos a través de un cuerpo físico, sino que también lo hacemos a través de un cuerpo digital. Este cuerpo, de alguna manera, nos moldea y nos constituye pese a que estemos desposeídos de él, justamente, porque habita en infraestructuras privatizadas.

Respecto a esta idea, y atendiendo a que estos espacios puedan tener aperturas o maneras de reconfigurarse donde se nos otorgue un mayor poder, el filósofo Toni Navarro afirma que

no es lo mismo reivindicar derechos, propiedad o soberanía sobre algo que simplemente deriva de nosotros -como sugiere la idea de datos personales- que reclamar derechos para algo que nos constituye, como sugiere la idea de cuerpo digital o cuerpo de datos (Barcelona Cultura, 2020, 24' 50").

Al margen de este apunte sobre la posesión de la infraestructura en la que habita nuestro cuerpo de datos, existe un punto crucial en este

desdoblamiento del sujeto en el objeto digital. La identidad datificada es sumamente plástica, y este aspecto es algo ante lo cual el cuerpo físico, aun actuando desde las perspectivas más trans-humanistas, de momento no nos puede otorgar. El cuerpo de datos es maleable, modificable, abstracto, sin ningún tipo de forma humana reconocible más allá de las cadenas binarias en las que se organiza. Esta abstracción es lo que nos permite imaginar identidades y escenarios difícilmente reproducibles con los medios que la realidad física nos concede.

Es precisamente aquí donde el arte desempeña un papel fundamental: su labor como productor de imaginario actúa sobre las posibilidades del cuerpo de datos en su expresión más alternativa y liberadora de los límites biológicos del cuerpo físico. En este sentido, cabe destacar principalmente cuatro casos de estudio que este artículo ha considerado precisos en su manera de replantear las identidades digitales.

Desde fiestas *queer* en Second Life donde la experimentación con el aspecto de tu avatar permite subvertir aquellas limitaciones del cuerpo material hasta espacios configurados para que su navegación suponga un lugar mucho más seguro que el que nos presenta la realidad física, son múltiples las expresiones virtuales que se articulan en los márgenes de internet donde nuestro cuerpo habita de maneras más diversas.

Roc Herms, artista visual barcelonés, aborda este desdoblamiento del sujeto en la realidad virtual a través de una acción relacional en la que transita por Playstation Home, un en-

torno virtual de simulación de vida muy similar a Second Life, que Sony diseñó en 2005 para su lanzamiento junto con el tercer modelo de la consola. Desde 2007 hasta la fecha de cierre del entorno -2015-, Herms registra toda una serie de interacciones con las diversas comunidades e identidades que se organizaban en torno a dicho mundo virtual. Recoge de manera documental estas derivas artísticas tanto en imagen como en vídeo y las acaba organizando en un proyecto titulado *Postcards from home*. *Postcards from home* se formaliza finalmente en un fotolibro donde las imágenes derivadas de la experiencia de navegación de Herms no solo recopilan esa nueva riqueza estético-identitaria, sino que se cruzan con los diálogos que mantiene con otros avatares dentro de la misma captura de pantalla. Estas interacciones imagen-texto dotan a la obra de un valor ensayístico que va más allá de lo propio del fotolibro y la proveen de una labor reflexiva bastante ilustradora de las ideas sobre la digitalización de los cuerpos expuestas anteriormente.

En otro orden formal encontramos *Santuario Nocturno Virtual*, un proyecto de Ontologías Feministas. Ontologías Feministas es un colectivo formado por Blanca Martínez, Laura Tabarés y Elena Castro Córdoba especializado en virtualidad y programas educativos con perspectiva feminista. Tras un largo recorrido de producción e investigación acerca de estrategias ante violencias en espacios digitales -véase *Strolling You Down* en las referencias de este documento-, organizan un ciclo de encuentros y fiestas entre Madrid y

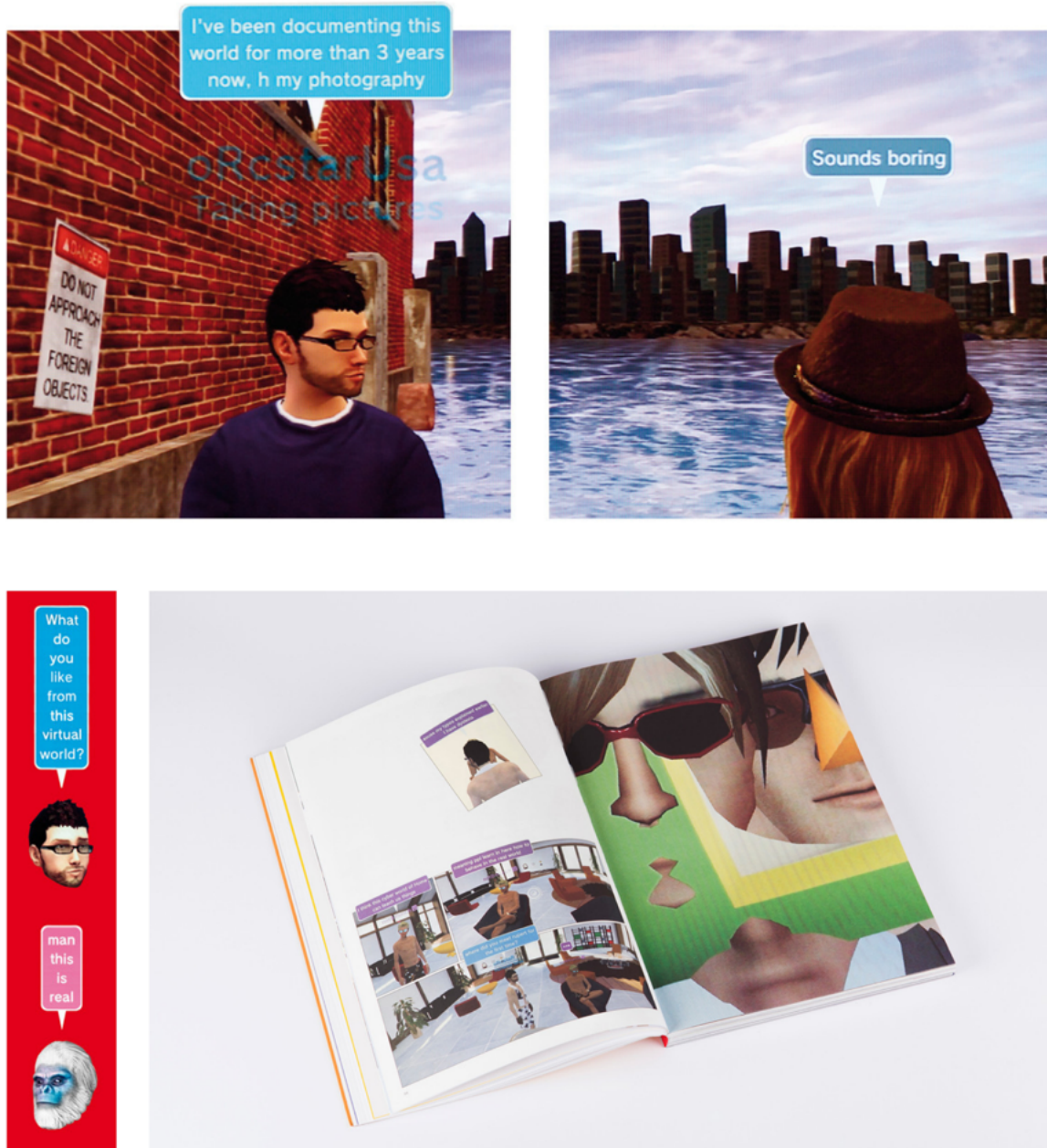


Imagen 1: Roc Herms (2015). *Postcards from Home* [fotolibro de entorno virtual]. Barcelona, España.

Barcelona a través del cual invitan a pensar cómo reconfigurar los lugares de ocio nocturno para dotarlos de herramientas útiles ante la agresión. Trasladan estas inquietudes, recogidas en conversaciones abiertas, al *online*, en un interactivo 3D que piensa el espacio de manera alternativa a la realidad imperante y que utiliza el mundo virtual como soporte posibilitador de otros imaginarios de la fiesta alejados de los hegemónicos. En palabras del colectivo: “...es por eso que (...) el protocolo que comenzaba el recorrido trataba de entender el software del espacio mostrando cómo bloquear/mutear a alguien o cómo pedir ayuda o sentirse acompañada” (Tabarés *et al.*, s. f.). La datificación del sujeto sirve aquí para habitar en realidades más amables y llevar a cabo estructuras que no podrían tener lugar en la realidad física puesto que necesitarían de muchos más recursos de los que demanda el software. El espacio quedaba dividido en diferentes zonas pensadas para el propósito conceptual de la pieza:

Pasillo: Para nosotras era importante hacer explícito que una crítica a la virtualidad pasa por una crítica de la visualidad, de ahí que en el pasillo de entrada al club podéis encontrar el remake que hizo Lorna Mills “Ways of something” del “Ways of seeing” 1972 de Jonh Berger.

Le Puerta: Este ser no humano forma parte de los carteles que Cruelaudia realizó para Santuario Nocturno y nace tras repensar el imaginario de las puertas de los clubes.

Vestíbulo: En la entrada situamos algunos materiales vinculados a Santuario nocturno y

cuentas de memeras que hablan sobre espacios seguros físicos y virtuales.

Zona de prepararse: espacio conjunto de sociabilidad y afectos a la hora de preparar tu avatar. ¿Qué nuevos afectos o sexualidades se desarrollan con estos otros cuerpos que utilizamos en el online?

Pista de baile: En la pista de baile entendimos que pasamos por un momento de colectivizar movimientos y tutorializar el cuerpo ya sea vía Tik-tok o coreografías k-pop. En su interior también se encuentra una zona de drogas en el online (sonidos binaurales e imágenes alteradoras de conciencia).

Sala X: Comisariada por Anneke Necro. Necesitamos espacios seguros para desarrollar una sexualidad tanto en el online como en el offline.

Sala Tranqui: Asmr y consejos para ecologizar tu vida online, para escapar de la ansiedad y poder estar siempre acompañadas (Tabarés *et al.*, s. f., párr. 2-8).

Por último y en bastante sintonía con la propuesta de Ontologías Femnistas, encontramos Forcefield, un proyecto emergente de un grupo de alumnas del Máster Universitario en Comunicación Arquitectónica (MAca6). Forcefield es un mundo virtual creado en ROBLOX, una plataforma para desarrollar videojuegos de manera intuitiva sin necesidad de grandes conocimientos de programación. Está diseñado específicamente para ser una pista de baile de defensa *queer*; es por ello que el entorno está envuelto por una suerte de campo de fuerza que reacciona al sonido y que ejerce de membrana para, en palabras del colec-



Imagen 2: Ontologías Feministas (2020). *Santuario Nocturno Virtual* [entorno virtual]. Madrid, España.

tivo, “bloquear la entrada de energías discriminatorias y excluyentes”. Está habitado por CUTi3, un ser andrógino-robótico que hará de guía en un recorrido virtual por el espacio que ellas mismas definen de la siguiente manera:

Es un espacio reivindicativo que propone desde los infinitos cuerpos digitales que encarnamos un modo alternativo de ser y estar, que nos invita a reflexionar sobre nuestras actitudes y comportamientos

inherentes en el mundo físico. Un manifiesto queer sobre lo festivo y el baile desde lo sensitivo, la memoria y el derecho de todxs a disfrutar de espacios seguros físicos y virtuales en los que liberarnos, expresarnos, bailar y conectarnos sin elementos opresores o restrictivos (Forcefiled Colectivo, s. f., párr. 1).

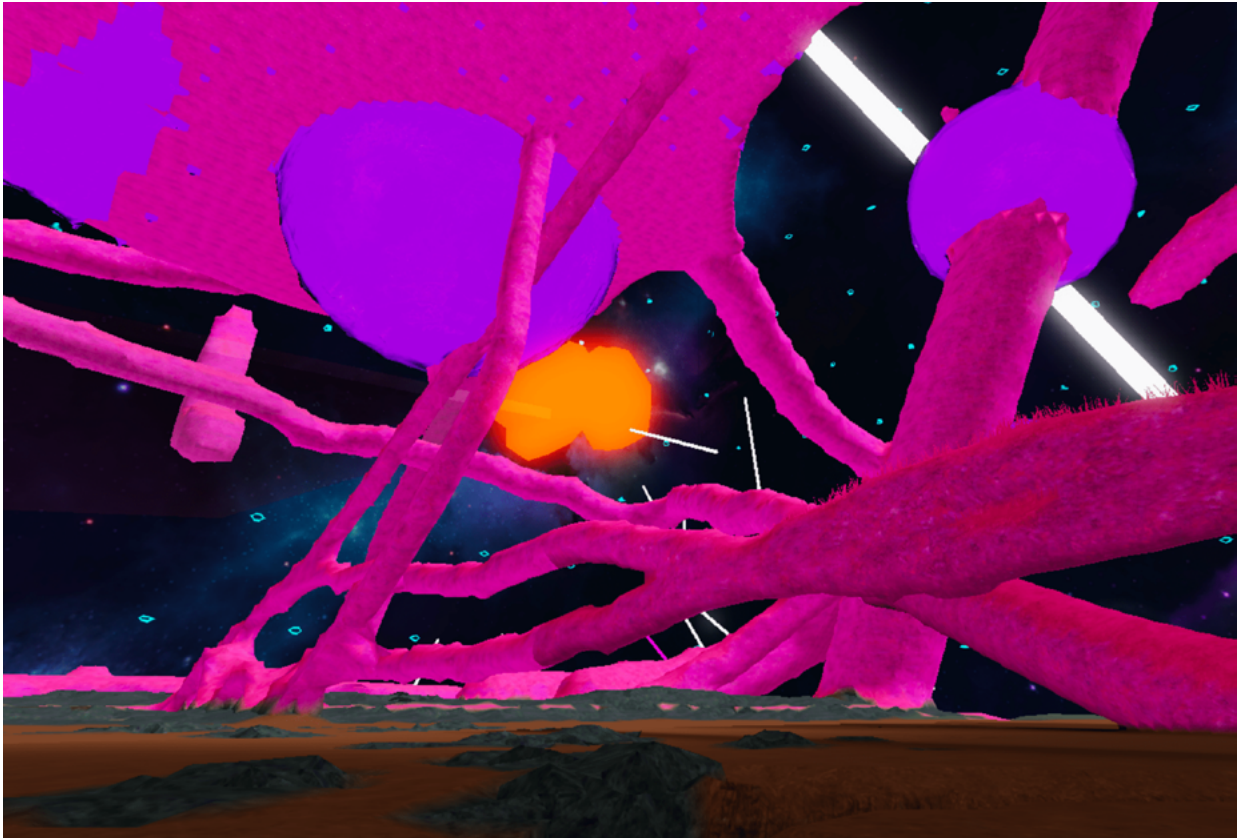


Imagen 3: Alumnas de MACa6 (2020). Captura de pantalla de Forcefield [entorno virtual]. Madrid, España

CONCLUSIONES

El cambio entre las operaciones de datificación de principios del siglo XX hasta los universos virtuales actuales ha mostrado una brecha entre el papel del individuo en el empleo que hacen los espacios institucionales y empresariales de la recopilación de datos. Estas propuestas hacen uso del desdoblamiento del cuerpo en lo virtual para hablar, problematizar y resolver aquellos aspectos que someten al sujeto dentro los límites de la realidad tangible dada; una realidad, en muchas ocasiones desigual, que imposibilita la existencia de ciertas identidades, relegándolas a existir en los márgenes de la norma física. Sin olvidar que

habitamos un presente virtual en el que nuestros datos residen en las infraestructuras privadas de aquellos que poseen los medios suficientes para albergar la mayor parte de internet en sus naves de datos, los mundos virtuales, no solo configuran un espacio aliviado en el que poder existir y expresarse; también suponen un lugar de producción y creación artística, de experimentación identitaria y de elaboración de futuros posibles, convirtiendo estas proyecciones en lugares hacia los que mirar cuando se trate de reconfigurar las estructuras de la realidad material.

En este sentido, no podemos obviar que los mundos virtuales no han de ser concebidos como simulaciones o evasiones de lo real, sino

como realidades autónomas conectadas de manera horizontal a otros niveles de la experiencia que sirven para construir y comprender al sujeto más allá de las estructuras existentes. Asumiendo esta autonomía, el camino hacia la potestad de nuestros datos se convierte en un deber a reivindicar. Únicamente redistribuyendo las plataformas de almacenamiento seremos completos poseedores de nuestras subjetividades en las representaciones de lo virtual.

Cómo citar este artículo:

Sánchez, I. y Martín, S. (2023). Cuerpos de datos. De los (des)usos de la archivística a la performatividad de la identidad virtual. *Artilugio Revista*, (9). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ART/article/view/42026>.

Referencias

- Barcelona Cultura (2020, 17 de octubre). *Del Cos al Núvol: Tecnologies digitals i escales d'habitabilitat* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yEw9MLz6kw0&t=1732s>.
- Bauman, Z. (2017). *Modernidad y Holocausto*. Madrid: Ediciones sequitur.
- Choque, O. D. (2019). Foucault: biopolítica y discontinuidad. *Revista Praxis Filosófica*, 49, pp. 191-218. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-46882019000200191.
- Cukier, K. y Mayer-Schönberger, V. (2013). *Big data: La revolución de los datos masivos*. Madrid: Turner Noema.
- Feyerabend, P. K. (2008). *Adiós a la razón*. Madrid: Tecnos.
- Forcefiled Colectivo (s. f.). *FORCEFIELD* [dinámica]. <https://googleimages.wixsite.com/home>.
- Foucault, M. (2006). *Genealogía del racismo*. La Plata: Editorial Altamira.
- Foucault, M. (2011). *Sobre la Ilustración*. Madrid: Tecnos.
- Foucault, M. (2017). *La arqueología del saber*. Ciudad de México: Siglo XXI Editores.
- Freedberg, D. (2013). *Las máscaras de Aby Warburg*. Barcelona: Sans Soleil Ediciones.
- Glover, J. (2001). *Humanidad e inhumanidad*. Madrid: Cátedra.
- Hester, H. (2018). *Xenofeminismo. Tecnologías del género y políticas de reproducción*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

- Horkheimer, M y Adorno, T. W. (2018). *Dialéctica de la Ilustración: fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta.
- López Gabrielidis, A. (2015). Régimen de visibilidad y vigilancia en la era de la Identidad Digital. *Revista Teknokultura*, 12(3), pp. 473-499. <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/50385>.
- López Gabrielidis, A. (2017). Las fronteras del presente filosófico. En L. Mennina de Gamero (Ed.), *Las fronteras del cuerpo y el objeto en la subjetividad contemporánea* (pp. 79-101). Mendoza: Logos e Historia.
- Peirano, M. (2019). *El enemigo conoce el sistema. Manipulación de ideas, personas e influencias después de la Economía de la atención*. Barcelona: Debate.
- Sánchez, J. M. (2007). La racionalidad delirante: el racismo científico en la segunda mitad del siglo XIX. *Revista Asociación Española Neuropsiquiatría*, 27(2), pp. 111-126. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352007000200011#bajo.
- Tabarés, L., Castro Córdoba, E. y Martínez, B. (s. f.). *Santuario Nocturno virtual*. <https://www.ontologiasfeministas.com/santuario-nocturno-virtual/>.

Biografía

Irene Sánchez Mora

AUTORA

Irene Sánchez es artista de nuevos medios y personal investigador en formación en la Universidad Politécnica de Valencia, adscrita al grupo de Investigación Laboratorio de Luz dentro de la Facultad de Bellas Artes. Investiga sobre nuevos imaginarios tecno-artísticos en el contexto de las relaciones interplanetarias a través de la producción de elementos especulativos de resistencia anticolonial en el espacio.

Biografía

Sergio Martín

AUTOR

Sergio Martín es artista multidisciplinar e investigador. Graduado en Bellas Artes (UPV) está adscrito al grupo de investigación Laboratorio de Luz de la Facultat de Belles Arts de la Universitat Politècnica de València en el que realiza sus estudios doctorales con un contrato FPU del Ministerio de Universidades de España. Sus intereses versan en torno al estudio de las actitudes iconoclastas a través del ensayo audiovisual, así como planteamientos en relación a la cultura visual, la archivística y los estudios fílmicos.