

# Performatividades contemporáneas y el imperativo de la participación en las tecnologías digitales\*

Gisela Cánepa y María Eugenia Ulfe

Pontificia Universidad Católica del Perú

## RESUMEN

*Desde una perspectiva procesual de la vida social, la tecnología opera siempre dentro de marcos discursivos y de acción que la hacen posible, le dan sentido y la legitiman, pero que al mismo tiempo son constituidos por la propia tecnología y sus usos. En otras palabras, los marcos de acción de una época son constitutivos de y son constituidos por la tecnología. Esta aproximación se alinea con un enfoque performativo acerca de las tecnologías digitales y que ha permitido problematizarlas en términos de los actores y sus pragmáticas. De esta manera se ha logrado también trascender esquemas dicotómicos para entender asuntos referidos a la representación y a las relaciones de poder implicados en estas tecnologías.*

*Pero ¿qué pasa cuando la performatividad de los actores y la fuerza performativa de sus prácticas dejan de ser un aspecto de sus dinámicas y configuración, y adquieren más bien fuerza normativa?*

---

\* Esta publicación forma parte del trabajo realizado en la red VICOM (Visualidades Compartidas) red de investigación y docencia en antropología visual, nuevos medios y tecnologías digitales en el marco de la diversidad cultural, y financiado por el AECID (Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo) AP/039226/11.

Queremos agradecer a Raúl Castro por sus valiosos comentarios y sugerencias bibliográficas mientras preparábamos este artículo.

*En otras palabras, ¿qué está en juego cuando los actores y sus prácticas se organizan en torno a la performance como mandato, vale decir, como régimen de verdad? En el contexto de un mundo regido por los principios de eficiencia, eficacia y efectividad, ciertamente resulta necesario plantear este tipo de interrogante, en particular con respecto a las paradojas que esto plantea a los regímenes participativos que responden a la lógica de la gubernamentalidad neoliberal.*

*Palabras clave:* tecnologías digitales, performance, participación, gubernamentalidad.

## **Contemporary performativities and the imperative of participation in digital technologies**

### *ABSTRACT*

*In a processual perspective of social life, technology works within discursive and action frames that make it possible. These frames provide meaning and legitimate technology but are also produced through technology and its uses. In other words, actions frames of an era are constitutive of and constituted by technology. This perspective follows a performative approach on digital technologies which allow the authors to problematize them in terms of their actors, discourses, and practices. On this way, the authors go beyond views that tend to dichotomize in order to understand issues of representation and power relations. Yet, what happens when actor's performances and the performative force of their practices are no longer an aspect of their dynamics and configuration, but rather a normative force? In other words, what is at stake when actors and their performances are organized by performance as a mandate, that is, as a regime of truth? In a context where the principles of efficiency, effectiveness and efficacy are a mandate, there is a need to ask this sort of question, particularly in relation to the paradoxes it poses to participatory regimes that respond to the demands of neoliberal governmentality.*

*Keywords:* Digital technologies, performance, participation, governmentality.

## INTRODUCCIÓN

Las tecnologías digitales implican el acceso individual desde la casa o el móvil a un conjunto de unidades de información. Al mismo tiempo, estas tecnologías digitales generan nuevas formas de relacionamiento social. «Estar en red» es precisamente una forma de ser sujeto (Miller, 2012) que trasciende la esfera de lo virtual a lo no virtual. Además de ser un artefacto de representación cultural, lo digital es pues un espacio que se define por la acción, la iteración, el rendimiento, y sobre todo, por la conexión. Por lo tanto, se trata de una tecnología que facilita que estos mismos individuos intervengan y participen a través de estas mismas unidades de información, configurando tramas de significación, así como un universo de relaciones y experiencias más amplio: digamos denso, a la vez que público y globalizado. Más que de un proceso de atomización, se trata entonces de un proceso que aviva las relaciones entre lo individual y lo colectivo, al tiempo que se resquebrajan las fronteras establecidas por la modernidad entre lo público y lo privado, creando esferas de intimidad pública, espacios que aparentan ser cerrados pero que se visibilizan en el espacio público y que en el marco del capitalismo lleva a la mercantilización de las intimidades (Illouz, 2007). Es así, que los procesos tecnológicos digitales nos invitan a revisar nociones clásicas del pensamiento social como comunidad y como espacio público.

Desde una perspectiva procesual de la vida social, la tecnología opera siempre dentro de marcos discursivos y de acción que la hacen posible, le dan sentido y la legitiman, pero que al mismo tiempo son constituidos por la propia tecnología y sus usos. En otras palabras, los marcos de acción de una época son constitutivos de y son constituidos por la tecnología. En las líneas que siguen nos interesa problematizar, entonces, en torno a estos marcos en los cuales operan las tecnologías de la información, en el orden actual.

Al respecto cabe anotar que las tecnologías digitales se han venido posicionando como un campo en el cual emergen nuevas prácticas y discursos, y en el que nuevos actores adquieren protagonismo como sujetos públicos. Con gran entusiasmo, es considerado como un espacio privilegiado de visibilización y acción de grupos subalternos, y en ese sentido, se le celebra como una arena de participación ciudadana y, por ende, de reconocimiento e inclusión. Al respecto, Kofi Annan se refiere en su discurso inaugural de la primera fase de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (WSIS, por sus siglas en inglés), el 10 de diciembre de 2003, al hecho de que las tecnologías de la información y la comunicación no son una panacea ni una fórmula mágica, pero que pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Considera que constituyen herramientas que pueden ayudar a alcanzar los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM), con relación a las causas de la libertad y la democracia y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua<sup>1</sup>.

Este entusiasmo se enmarca en un contexto en el cual se promueve el desarrollo de habilidades que enfatizan «el acceso a información y tecnología como estrategia de empoderamiento» (Correa, 2006, p. 87). Aunque trabajos como los de Mosco (2004) han hecho esfuerzos por desmitificar esta celebración de lo digital, es esta tendencia la que se ha impuesto y traducido en políticas de inclusión que han contado con un importante apoyo institucional y programático (Villanueva, 2005) y que buscan reducir la brecha digital, promoviendo el acceso a las nuevas tecnologías y el desarrollo de capacidades para su uso. En el contexto peruano, este entusiasmo se ha expresado en la difusión y celebración de algunas iniciativas, como por ejemplo el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) por organizaciones indígenas, así como en la implementación de políticas públicas tales como el Plan Huascarán, promovido por el Ministerio de Educación en un afán de garantizar la educación universal a través del acceso de computadoras para todos. Ambas iniciativas han sido investigadas y discutidas críticamente por Correa (2006) y Trinidad (2005), respectivamente.

En el ámbito de la actividad política, su eficacia se reconoce en campañas políticas como la reciente revocatoria contra la alcaldesa de Lima, Susana Villarán (año 2013), en la cual se actuó a través de memes generando adhesiones con respecto a una u otra posición. Así también, agrupaciones sociales diversas llevan a cabo su lucha contra la minería ilegal, la corrupción y el racismo, o abogan por el

---

<sup>1</sup> El discurso inaugural se puede encontrar en el siguiente enlace: <http://www.itu.int/wsis/geneva/coverage/statements/opening/annan.pdf>



**Figura 1.** Campaña de revocatoria contra la alcaldesa de Lima Susana Villarán. Fuente: <http://www.forsperu.net/temas/por-quien-va-a-votar-en-la-revocatoria-por-el-si-o-el-no.425032/pagina-5>

matrimonio gay a través de las redes sociales<sup>2</sup>. De la forma en que este espacio es descrito o tomado con anhelo por colectivos sociales, resaltamos que la conexión es asumida como una forma de progreso o desarrollo para la localidad, así como de garantía de participación política y, por lo tanto, de consolidación democrática. En algunos casos pareciera que el solo mandato participativo legitimara la acción como expresión democrática e inclusiva. Aquí el trabajo gráfico se combina con la destreza de artistas plásticos, convirtiendo a la tecnología digital en otra arena de participación política y cultura pública.

Sin embargo, el caso de los planes de desarrollo concertado de localidades rurales en el Perú nos sugiere algunas preguntas. Por ejemplo, en 2011, en Santiago de Lucanamarca (Huancasancos, Ayacucho) la comunidad discutió sobre su Plan de Desarrollo Concertado (Ríos, 2012). Además de la propiedad de las tierras y pastos comunales, uno de los temas de la discusión fue la conectividad y el

<sup>2</sup> Raúl Castro, antropólogo y periodista peruano, tiene una reflexión sobre el tema que fue publicada en su cuenta de Facebook el 12 de febrero de 2013. Véase: <https://www.facebook.com/raul.castro.92/posts/10151481260379066>

limitado acceso a servicios que tiene la población. En Santiago de Lucanamarca existe un espacio para la cabina de Internet y este tiene una placa que denota que esta conexión existe. Pero no funciona. Es decir, la población tiene el interés y deseo de estar conectada, pero el acceso es limitado porque no tienen señal. Esto describe al mismo tiempo cómo la posibilidad de estar conectados se coloca como una posición privilegiada de la cual no todos participan de manera equitativa. ¿Qué es entonces estar conectado? ¿Quiénes se conectan o quiénes participan de esta conexión? ¿Cuáles son los marcos culturales, ideológicos, políticos bajo los cuales opera y se legitima esta conexión o participación?

La reflexión en torno a este tipo de preguntas ha partido de dos supuestos con respecto al problema de la inclusión y las formas de solución al problema: uno se refiere al acceso a los medios tecnológicos para poder participar en igualdad de condiciones en un mundo globalizado, y el otro se relaciona con el asunto de la *visibilidad*, en el sentido de otorgar voz como parte de una política de identidad que tiene en su centro la lucha por la representación.

Ambos aspectos han sido abordados prioritariamente desde la lógica de un paradigma representacional —que más adelante caracterizaremos como propio de la modernidad— que tiende a describir la realidad social a modo de unidades discretas, pasando por alto su carácter procesual. De este modo se ha dejado de problematizar, por ejemplo, en torno al hecho de que los procesos de transferencia tecnológica no se realizan en terrenos rasos, sino que esta es apropiada en contextos locales en los que operan otras formas de comunicación, relaciones de poder y formas de organización social, atravesadas por relaciones de género, etnicidad, clase y edad. El acceso constituye, pues, un asunto social y culturalmente complejo que no se reduce a un acto mecánico de provisión tecnológica.



**Figura 2.** Fotografía tomada por María Eugenia Ulfe en Santiago de Lucanamarca, agosto de 2011.

De igual modo, en los estudios que Coleman (2010) denomina prosaicos o representacionales, se puede observar una tendencia a reducir las políticas de identidad a un problema de visibilidad, asumiendo que «a más visibilidad mayor empoderamiento». Así se ha pasado por alto el hecho de que los medios y retóricas de representación responden a una ideología, así como a una economía política, a través de las cuales se definen los términos de la representación legítima. Es así que la conquista de la autorrepresentación se puede convertir paradójicamente en un acto de autosubyugación, reproduciendo relaciones de poder (Faris, 1992).

Pensamos que la falta de una perspectiva más crítica sobre estos temas, que aún prevalece a pesar de que los debates asociados a las políticas de Internet (Livingstone, 2010), problematiza las posibilidades democratizadoras atribuidas a dicho medio. Esto se debe a que ha predominado un enfoque representacional en el pensamiento sociológico en general, así como en lo que se refiere a la aproximación a las tecnologías digitales. Dentro de este ha predominado la consideración de las formas expresivas de la cultura como objetivaciones del mundo social, dejan de lado su aspecto procesual y su poder configurativo de lo social. Así, las tecnologías digitales han sido abordadas principalmente como medios de comunicación o representación cultural, y han sido problematizadas sobre todo con relación a su función referencial. En tal sentido, consideramos que se ha descuidado la consideración de las tecnologías digitales como formas de relación con y actuación en el mundo social, lo cual requeriría pensarlas en términos de su pragmática, vale decir, de su performatividad.

Al respecto, han sido aportes fundamentales aquellas investigaciones que desde el propio análisis de la representación han optado por un enfoque procesual. Destacan dos aspectos principales. Por un lado, han aportado al problematizar las formas históricamente específicas de apropiación tecnológica, así como los modos en que estas apropiaciones pueden rediseñar las propias definiciones y modo de operar de lo tecnológico. Correa propone por ejemplo el concepto de «pragmática virtual» para aludir al hecho de que «el ciberespacio es un instrumento de acción en el mundo y no una estructura separada de este» (2006, VIII). Consecuentemente, estos estudios también han trascendido aproximaciones cartesianas que han oscurecido el hecho de que las relaciones de poder y la identidad ocurren en contextos específicos y que, por lo tanto, las distinciones entre poderosos y desposeídos, dominadores y dominados, o indígenas y no indígenas, no pueden tomarse como realidades absolutas. En esta misma línea, el trabajo de Terence Turner (1996) sobre la apropiación que hacen los kayapó del Brasil del video, por ejemplo, logra ir más allá del tipo de lectura crítica que propone

Faris (1992), quien al permanecer el mismo en un marco representacional, no logra trascender una visión dicotómica del mundo.

El llamado enfoque pragmático y procesual para abordar las tecnologías digitales constituye parte de una preocupación teórico-metodológica más amplia. Este acercamiento pasa por propuestas como la de Thrift (2008), quien postula un enfoque no representacional, y la de Ingold (2011), quien aboga por una antropología de lo viviente. En ambos estudios existe una recuperación por rescatar no solo el aspecto procesual de la vida social, sino también la materialidad y su contextualidad, al mismo tiempo que la fugacidad de la acción y la propia realidad social. Es precisamente esto lo que Ardèvol y Lanzeni sostienen en esta misma publicación para pensar las tecnologías digitales y sus ocurrencias en la configuración y reconfiguración de la diferencia como un tema antropológico central.

En el marco de tales debates, el concepto de performance, entendido ya sea como *género y repertorio* o como *enfoque*, ha jugado un papel central en los intentos por ir más allá del paradigma moderno del pensamiento sociológico. Estudios previos como los de Thrift (2008) y Correa (2006) nos permiten, por ejemplo, tomar en cuenta la ambigüedad contenida en toda performance, la cual admite al mismo tiempo procesos normalizadores y trasgresores ayudándonos a descubrir las paradojas dentro de las cuales se reproducen las comunidades, se disputa el poder y se configuran las subjetividades. Por otro lado, ha favorecido la comprensión contextualizada de los fenómenos sociales, así como el poder constitutivo de las representaciones.

Sin embargo, lo que queremos proponer acá es la necesidad de avanzar en la discusión explorando la performance como *imperativo*. En otras palabras, se trata de problematizar las pragmáticas implicadas en un régimen de saber y de poder que ha convertido el mandato de la performance en condición de su propia reproducción (McKenzie, 2001) y el principio de la performatividad en su criterio de legitimación (Lyotard, 1984). Desde tal propuesta, la consideración de los desempeños implicados en las tecnologías digitales lleva a preguntarnos por: (i) el modo en que las particularidades de estas facilitan el cumplimiento del imperativo a performar, y (ii) los términos en que se enmarcan y legitiman performatividades emergentes en un orden regido precisamente por el principio de la performatividad.

Proponemos avanzar en esta tarea a partir de una discusión sobre el concepto de performance en un doble sentido: por un lado, tomando en cuenta la performatividad propia de las tecnologías digitales, y por el otro, considerando que sus performatividades operan en el marco de un régimen ideológico, político y



económico que se rige por el principio de la performatividad (Lyotard, 1984). Esto implica no solo prestar atención a la función performativa del medio, cosa que ya ha sido tomado en cuenta en los trabajos que han optado por un enfoque procesual, sino considerar que esta actúa en un orden dentro del cual el principio que rige el saber y el poder ha sido operacionalizado a través de los mandatos de la eficiencia organizacional, la eficacia cultural y la efectividad tecnológica (McKenzie, 2001). En esta misma línea de reflexión, argumentaremos también que, en términos de una gubernamentalidad neoliberal (Foucault, 2008), el imperativo de la performance encuentra su expresión en el mandato de la participación y en la configuración de un sujeto participativo (Cánepa, 2013a). Cabe preguntarse hasta qué punto aquellas características propias del medio, como la conectividad y simultaneidad, operan como tecnologías de poder, en el sentido que cumplen una función normalizadora no solo facilitando la participación, sino definiendo sus términos.

#### DE LA COPIA A LA ITERACIÓN: ACERCA DE LA PERFORMATIVIDAD DE INTERNET

En la medida en que una dimensión importante de las tecnologías digitales es su función representacional —es decir, su condición como artefacto de representación cultural—, también tenemos que interrogarlas en términos de la verdad, o verosimilitud, de aquello que es representado, o en términos políticos preguntarnos por quién tiene control sobre la representación. Por otro lado, como ya hemos anunciado en la sección anterior, estas preguntas resultan insuficientes para comprender realmente qué sucede en el medio, esto es, cómo opera este en la configuración de actuaciones y experiencias. Las dicotomías propias de un orden representacional que se fundan en la oposición sujeto representador / mundo representado colapsan con las tecnologías digitales, junto con otras dicotomías como productor / consumidor, y que han dado lugar a conceptos como *prosumidor*, acuñado por Toffler (1997). Estas tecnologías digitales nos introducen en un universo de la incertidumbre y al mismo tiempo de lo predecible, de los lugares comunes de encontrarse (sean buscadores, noticieros, comunidades virtuales establecidas), hasta aquellos que pueden resultar impensables en la forma cómo se trasgreden o cruzan fronteras nacionales restableciendo o creando otras, es decir, se convierte también en el espacio de la posibilidad.

Por ejemplo, casos internacionales conocidos como la nación kurda, que existe dividida geográficamente en tres países como son Irak, Turquía y Siria, se materializa en la web como una posibilidad geopolítica cruzando fronteras territoriales

nacionales. En otras palabras, la web permite que la comunidad imaginada configure otras formas de representación geopolíticas ahí donde estas no existen o son dominadas por correspondientes Estados nacionales más poderosos. Pero no solo es una cuestión de «mapear» la comunidad imaginada sino de participar en esta página web que es interactiva y permite que sujetos que se reconozcan como kurdos puedan utilizarla ahí desde donde están ubicados<sup>3</sup>. La tecnología de los medios electrónicos plantea, pues, una serie de nuevas situaciones que retan las concepciones modernas vinculadas con la representación.

Siguiendo a Heidegger (1958), la modernidad implicó un cambio de la relación del hombre con el mundo. Este dejó de revelarse ante el hombre como una realidad independiente para ser representado por él. En otras palabras, el mundo se empezó a comprender como imagen, al tiempo que adquirió existencia a través del hombre, con lo cual este se constituyó en la medida de todas las cosas. En el contexto de la modernidad, la preocupación estaba, pues, centrada en el objeto de representación y su relación con el mundo representado (Cánepa, 2013b). Mientras tal relación fue entendida en términos de autenticidad, se instaló un orden del saber regido por el principio de verdad. Siguiendo esta misma lógica, la replicabilidad de una imagen, a través de la cual se hace explícita la arbitrariedad y relatividad de la relación entre esta y su referente, pone en cuestión su valor representacional.

Walter Benjamín (2003) reflexiona en este mismo sentido cuando observa, con respecto a la obra de arte en la era de la reproducción mecánica, que «mientras lo auténtico mantiene su plena autoridad frente a la reproducción manual, a la que por lo regular se califica de falsificación, no puede hacerlo en cambio frente a la reproducción técnica» (2003, p. 43), ya que esta implicaba la pérdida de su autenticidad. Si bien la disputa por la verdad y el debate de la autenticidad de las cosas no se abandona, las tecnologías digitales nos colocan en un ámbito de posibilidades distinto, ya que operan en un marco diferente del de la modernidad.

Como argumentaremos a lo largo del texto, lo que las tecnologías digitales movilizan, más bien, es un giro de lo representacional a lo performativo. Esto requiere la consideración de la naturaleza performativa del medio, al mismo tiempo que de la conducta performativa que el medio exige de los usuarios. Resulta entonces pertinente, por ejemplo, pensar el asunto en términos de iterabilidad más que de replicabilidad. Mientras que la réplica refiere al estatus de copia que se aleja cada vez más de su original y que, por ende, lo vacía de contenido, la

---

<sup>3</sup> Véase: <http://www.akakurdistan.com>

iteración de una imagen, al igual que sucede con la performance entendida como conducta reiterada (Schechner, 2002), implica que en cada una de sus repeticiones esta es un nuevo original. Bajo esta lógica, la copia puede ser apreciada como *innovación* o *creatividad*. Por ejemplo, Christopher Steiner y Ruth Phillips (1991) cuando estudian el caso de máscaras de danzas y uso ritual realizadas en mercados para turistas en ciudades africanas. Las máscaras las tienen de distinto estilo y tipo, y realizan también aquellas que simulan haber sido utilizadas. Para esto último utilizan unos aceites y hacen lucir la pieza como «sudorosa», lo cual le da el aspecto de uso y de venta como pieza auténtica. Aunque no es un ejemplo de Internet, es ilustrativo de lo que queremos comentar sobre la lógica performativa, que es su carácter de citacionalidad, es esta forma de actuar que viene actuando en esferas virtuales y no virtuales.

La tecnología digital facilita, entonces, la actuación a través de las imágenes, lo cual se encuentra alineado con un orden de las cosas regido por lo que Lyotard (1984) define como el principio de la performatividad que requiere, por un lado, tecnologías que aporten en términos de eficacia, eficiencia y efectividad, y por el otro, sujetos performativos. Más que un espacio de representación, las tecnologías digitales son un espacio diseñado para la acción. El *click*, además de la acción mecánica que implica, sintetiza la dimensión performativa de la web en el sentido que explicita el hecho de que el usuario está permanentemente realizando acciones y avanzando en una compleja trama de itinerarios (busco, descargo, comentario, evalúo, comparto, etcétera). El *click* también nos recuerda otro asunto importante que tiene que ver con las formas de legitimación de tales acciones. Mi presencia en la web y la eficacia de mis acciones en ella se legitiman por la sentencia del «me gusta» mediada por un *click*, y no únicamente por los contenidos de esta, ni por su verdad o valor moral. Al mismo tiempo, la web tiene también otra dimensión relevante: todo se alberga en ella. La web se convierte en un gran archivo, que no es solo un medio para almacenar, registrar o recopilar cosas, temas e imágenes, sino también para actuar.

La imagen de súper hombre descrita por Nietzsche (1998), como aquel que todo recuerda, se extiende a los depósitos virtuales que permiten almacenar gran cantidad de información y acceder a esta en cualquier momento, como por ejemplo el *cloud* o *dropbox*. Sin embargo, no es el archivo propio de la modernidad que con su afán clasificatorio organizaba el mundo en tipologías (Foucault, 1976). Las tecnologías digitales y la web convierten al archivo más bien en una gran caja de herramientas cuyo objetivo ya no es la objetivación del mundo, sino la intervención en él. De este modo, la web se convierte en el espacio al que se recurre

para la búsqueda de información —casi sobre cualquier tema—, así como para realizar conexiones inéditas entre unidades de información —según requerimientos particulares—. Por tanto, es un espacio de repertorios que activan procesos performativos bajo demandas específicas (cf. Taylor, 2003). La Internet posibilita pensar el «archivo» desde su multidimensionalidad, convirtiéndose y generando repertorios que permiten acceder desde cualquier lugar y sistema interactivo.

Esta acción performativa está acompañada de otra acción que es igual de relevante y que se constituye casi como el episteme de la posmodernidad: el «estar conectados». La acción siempre está en proceso, siempre se está desarrollando, la iteración y el *click* determinarán lo auténtico, y este se definirá por lo efímero del minuto en el cual se realiza y el espacio de redes en el cual transita.

Prestar atención al carácter performativo de las tecnologías digitales implica también un giro en el tipo de preguntas que ayuden a explicar lo que se pone en juego a través de ellas. Es necesario pasar de preguntas referidas a la verdad o la autenticidad de la representación, a preguntas referidas al desempeño. Por ejemplo, a través de qué repertorios y estrategias interactivas, sujetos o grupos determinados logran mantenerse de manera sostenida en Internet. En otras palabras, lo que está en juego ya no se limita al control sobre una verdad acerca del mundo —vale decir su objetivación— sino en la eficacia, eficiencia y efectividad de las acciones para intervenir de manera sostenida en él. La pregunta por el poder entonces no se restringe a la pregunta de quién tiene control sobre la representación en los medios digitales, sino que debe referirse a quién y cómo se definen los términos de la actuación.

Aquí no solo estamos hablando de los poderes fácticos, sino también de los procesos de normalización que conlleva el uso de Internet —de las maneras como se restringen accesos en determinados momentos políticos conflictivos, como la primavera árabe en Egipto— o cómo se normalizan, a partir de políticas de copyright, formas de «compartir» libros, música, películas, documentales. La normalización no proviene de la tecnología misma. La tecnología como las redes sociales o la Internet funcionan recoge dinámicas sociales y culturales de grupos o comunidades de personas. Es decir, son medios y plataformas que alojan sistemas culturales. En esta medida, estas «normalizan» en tanto recogen dinámicas culturales y sociales de los grupos que les «hacen click» y lo que hace es generar una nueva plataforma con repertorios distintos para esta interactividad. Es decir, la interactividad *online* se nutre de la *offline* y viceversa.

Para Agamben (1998), el punto de partida es la biopolítica y el poder, dos conceptos que definen soberanía en el terreno político y entendido como la voluntad legítima de administrar un determinado grupo poblacional y territorio.

Pero en su uso del concepto de gubernamentalidad, Agamben introduce «nuda vida», que para el autor serviría para entender la manera como la política moderna y el Estado moderno constituirían un orden político mediante una exclusión que aparentemente luce inclusiva al mismo tiempo. Esta sería, para Agamben, el punto de confluencia entre el modelo jurídico y el modelo biopolítico del poder, y para autores como Gupta (2012) produce aquello que define como «violencia estructural». Esa violencia estructural no solo se aplica en el caso estudiado por Gupta a través de programas de apoyo social a población vulnerable destinados a aliviar la pobreza que debido a los filtros aplicados no llegan a todas las personas o grupos poblacionales. En este sentido, la web es otro espacio donde se reproducen estas estructuras de poder que enmascaran viejas jerarquías.

Al respecto se puede afirmar que, en este orden de cosas, se instala una concepción técnica acerca de las diferencias y desigualdades, configurando y legitimando así una ideología y una moral que suspenden la política y la justicia. De este modo, las diferencias y desigualdades se legitiman como el resultado natural de un desempeño, del cual además el sujeto que performa es responsable. La performatividad tecnológica opera así en la configuración de un orden emergente que no responde ya al paradigma representacional de la modernidad, sino a uno que define nuevos mandatos para estar en el mundo.

## EL MANDATO Y LAS PARADOJAS DE LA PARTICIPACIÓN

Siguiendo a Lyotard (1984), sostenemos que la posmodernidad está caracterizada por la premisa «saber es poder». El saber, a diferencia de lo que dicta el paradigma de la modernidad, es utilizado según su potencial productivo y transformativo y es legitimado por su aplicabilidad, es decir, por su pertinencia para optimizar y dar sostenibilidad a la intervención en el mundo, y no por su capacidad de representarlo. El saber, por lo tanto, se mide en términos de desempeño, es decir, por su operabilidad, y no por la verdad de sus enunciados. No basta, pues, con llamar la atención sobre el surgimiento de nuevos modos de estar en el mundo que emergen de la naturaleza performativa de las tecnologías digitales, sino que también es necesario comprenderlos en relación con un orden en el cual la performance viene constituyéndose en un régimen de fuerza normativa que se legitima en la medida en que garantiza y da sostenibilidad a la eficiencia del sistema y su propia capacidad de transformación (McKenzie, 2001). Podemos agregar que las tecnologías digitales no solo producen nuevas pragmáticas, sino que son constitutivas del régimen económico, tecnológico, cultural y político que las sustenta.

Según McKenzie (2001), mientras que el episteme moderno está construido sobre los conocimientos que provienen de los discursos legislativos en el ámbito penal y de los mecanismos de vigilancia, el episteme posmoderno se sustenta en los conocimientos que provienen, muchas veces, de los discursos del *management* (administración/gerencia) social y público, así como de las metodologías participativas. Hay una transformación de los marcos de producción de conocimiento que exige que estos lugares de enunciación, y en consecuencia los símbolos, imágenes, discursos y repertorios que ahí se producen, sean problematizados.

El modo de operar del régimen posmoderno en el ámbito social y cultural deviene en la aplicación de estructuras dramáticas a distintos campos de la actividad humana. En otras palabras, el flujo de la vida social se hace inteligible y es normalizado a través de su dramatización, a la vez que los sujetos devienen en actores. El sistema requiere, pues, de sujetos públicos que se destaquen por ser expresivos, creativos, innovadores, emprendedores, responsables, siempre dispuestos al cambio, y por ende, participativos. El sujeto que emerge de este régimen corresponde al *homo performance* descrito por Turner (1987), cuyas cualidades constituyen a su vez valores fundantes de una épica y *ethos* presentes en la ideología neoliberal, en la cual toma la figura del sujeto emprendedor. Parafraseando a McKenzie (2001), esto se traduce en los mandatos: «Innova o estás fuera..., participa o estás fuera».

Dentro de tal dinámica se observa la proliferación de repertorios que provienen de los géneros y mecanismos de las formas de cultura expresiva —como el teatro, el ritual, la música, la danza, las peregrinaciones, los concursos, las competencias deportivas, los festivales y el circo—, que se instrumentalizan en un sentido productivo y estratégico, ya sea para gestionar recursos humanos y culturales o para gobernar y producir. Estas tecnologías performativas se aplican de forma masiva, circulan como mercancías o servicios dentro del mercado, se legitiman en términos de su eficacia para generar impactos y se perfeccionan a través del desarrollo de saberes y campos disciplinarios que hacen posible su uso reflexivo e instrumental. La publicidad y el marketing, así como el *coaching* y la gerencia social, han desarrollado una oferta de productos y programas que utilizan metodologías performativas en el sentido en que basan estas en el ensayo, la persuasión, la ritualización, la dramatización y la espectacularización, así como en el principio de responsabilidad. Estas metodologías trabajan en el sentido del empoderamiento individual (reflexividad y autoconocimiento) así como de la creación de lealtades y sentidos de pertenencia, al mismo tiempo que producen sujetos eficientes para el sistema.

Estas metodologías corresponden a su vez a un giro en los ámbitos de la gerencia y la gubernamentalidad. Este cambio implica un desplazamiento de tecnologías disciplinarias que comprenden, por ejemplo, la organización del trabajo bajo principios científicos y racionales que producen burocracias centralizadas y jerarquizadas, hacia tecnologías performativas que involucran la organización del trabajo bajo principios participativos y persuasivos, que se rigen según los conceptos de responsabilidad, liderazgo, autogestión, y de donde emergen organizaciones descentralizadas y centradas en el sujeto como actor. Las nuevas empresas requieren sujetos identificados con los lemas y valores de esta, y esta les ofrece la posibilidad que estos trabajen «a gusto», en los tiempos y espacios que sean más productivos para la empresa. Además, que al hacerlo quiebran la dicotomía privado/público, ya que la empresa pasa a ser considerada «el segundo hogar» del sujeto, y a veces, su único espacio de socialización. Se trata de tecnologías cuya eficiencia se sustenta en la valoración de la diversidad, la innovación y la intuición del actor.

A tales tecnologías performativas corresponden a su vez formas de vigilancia y disciplinamiento del cuerpo y su conducta. A su vez, las tecnologías digitales también conllevan formas de disciplina y de evaluación del rendimiento y de la productividad. Por ejemplo, para este disciplinamiento del cuerpo existe una serie de procedimientos *ad hoc* que incluyen desde las metodologías para el control de calidad de productos y servicios, hasta dispositivos tecnológicos que se colocan en el propio cuerpo con el fin de establecer correlaciones entre presión arterial, ritmo cardíaco y productividad, estableciendo a su vez correlaciones entre rendimiento y desempeño físico y goce o insatisfacción. De este modo, el actor puede incluso evaluar su propio rendimiento, a la vez que puede establecer nuevas metas y diseñar planes de acción a futuro.

En el ámbito del deporte, el uso de estas tecnologías está bastante difundido. En el *running*, por ejemplo, el deportista profesional, pero sobre todo el amateur puede acceder a través de su teléfono móvil a una serie de programas que van desde la programación de repertorios musicales que van sonando según la performance del corredor con el fin de regular el ritmo de su paso, hasta el registro de los kilómetros recorridos, velocidad, calorías gastadas, ritmo cardíaco. Estos datos son inmediatamente procesados y sintetizados de modo que el corredor puede tener una idea de su desempeño y planificar una estrategia de entrenamiento a futuro. Estas estadísticas, además, pueden ser compartidas a través de aplicaciones digitales, de modo que el corredor está en condiciones de comparar su rendimiento con el de otros corredores de su entorno, de su ciudad o del mundo.

Sin embargo, no solo en el deporte: también en el ámbito laboral el rendimiento de los trabajadores puede ser gestionado a través de estas tecnologías.

Esta vigilancia requiere al mismo tiempo un sistema descentralizado y participativo. Vale decir que no se expresa únicamente en una tecnología que perfecciona la autovigilancia en términos de la medición y planificación estratégica de la productividad laboral o deportiva, como hemos señalado líneas arriba, sino también en una tecnología que, a través de la interactividad, conectividad y simultaneidad, nos convierta a cada uno en un vigilante, un partícipe activo de sistemas de vigilancia social y seguridad ciudadana. Ernesto Vasquez (2013) reflexiona sobre cómo varones migrantes en la ciudad de Nueva York no pueden expresar libremente su sexualidad sin ser presa del chisme que corre a gran velocidad a través de las redes sociales y las tecnologías digitales, constituyéndose a su vez en espacios de control social sobre la masculinidad del varón. Por otro lado, los medios de comunicación y los gobiernos locales convocan nuestra participación activa a través de campañas mediáticas o en nombre de la participación ciudadana.

Tomar nota del carácter performativo de las tecnologías digitales no solo contribuye a la comprensión de su funcionamiento, sino que además permite reconocer su funcionalidad para el sistema. Estas no solo tienen una alta performance en un sentido tecnológico, sino también en un sentido social y cultural, ya que constituyen uno de los mecanismos a través de los cuales sujetos y pragmáticas son normalizados de modo que resulten instrumentales al sistema. En ese sentido, las tecnologías digitales pueden ser vistas como tecnologías de una gubernamentalidad que se sostiene en la agencia de sus sujetos de gobierno, a la vez que los configura en los términos requeridos por el sistema.

Tal gubernamentalidad responde a lo que Foucault (2008) define como la *gubernamentalidad neoliberal*, la cual tiene al *empresario de sí mismo* no solo como sujeto económico, sino también como sujeto de gobierno. Se puede observar, entonces, una identificación entre el *homo economicus* del neoliberalismo y el *homo performance* de las tecnologías digitales. Estas últimas constituyen precisamente espacios y repertorios que permiten a los sujetos ensayar, entrenarse y realizarse como *homo performance*.

## REFLEXIONES FINALES

Siguiendo esta línea de reflexión, la actuación que las tecnologías digitales hacen posible puede —en situaciones específicas— tener un efecto empoderador o liberador. La contraparte de la vigilancia ejercida por las instituciones de gobierno



es la que ejerce el transeúnte que con su teléfono celular puede registrar un incidente o la del activista que planifica su acción incluyendo la cámara como un actor. En el primer ejemplo, se generan registros que pueden ser utilizados como evidencia en casos de abuso de autoridad o violencia contra minorías. En el segundo, la presencia de la cámara interviene en el evento, haciéndolo público y susceptible de juicio por terceros, e induce a las partes a actuar para ella, ya sea en una u otra dirección.

Pero al mismo tiempo, como hemos enfatizado líneas arriba, una alta participación es rápidamente instrumentalizada por el propio régimen, en el sentido de que es precisamente la participación sostenida, creativa e innovadora lo que da sostenibilidad al sistema, creando instancias de subyugación. Por esta razón pensamos que la celebración de las tecnologías digitales como una instancia en la cual emergen nuevos espacios y formas de acción colectiva para grupos históricamente desfavorecidos, así como de la capacidad de su uso de formas que subvierten y como un recurso capaz de deber ser más bien problematizada en función de las paradojas a las que está sujeta.

La participación a través de las tecnologías digitales, por tanto, transita entre ser la puesta en práctica de un derecho ciudadano y una agencia política, o convertirse en un ejercicio normalizador a través del cual las acciones son vaciadas de sus contenidos políticos. En otras palabras, las performatividades de las tecnologías digitales que se caracterizan por la apropiación, creatividad e innovación, son actuaciones que se encuentran sujetas a los mandatos performativos. En ese sentido, operan de acuerdo con criterios de valoración y legitimación de índole técnico y que se rigen por la lógica de obtención de resultados. La agenda política o moral que pueda estar en el origen de alguna iniciativa de acción colectiva corre el riesgo de garantizar su sostenibilidad si se somete a la pragmática que la propia tecnología establece. Así, eventualmente puede ser rediseñada según criterios de eficiencia organizacional y efectividad tecnológica y no criterios de eficacia cultural que puedan encontrarse en su origen. En tal sentido, consideramos que es necesario tener cautela frente a propuestas como las de *burocracias íntimas* (dj readies, 2012) que celebran el potencial de los medios sociales para subvertir los poderes burocráticos a través de la combinación de formas de producción artesanal y técnicas de distribución masiva.

En ese sentido, nos interesa subrayar el hecho de que las actuaciones emergentes de lo digital se encuentran inmersas en la paradoja según la cual la subversión del sistema es lo que le otorga sostenibilidad. De este modo, «lo emergente» parece nunca poder concretarse como alternativa. Pareciera que la

eficacia y efectividad de toda acción dependiera de esta condición de encontrarse siempre en una situación de *emergencia*, de encontrarse siempre en un estado de indefinición y de ser, pero solo potencialmente.

Una aproximación no representacional ciertamente contribuye a subvertir las lógicas del poder en el orden moderno. Sin embargo, y tomando en consideración que los conceptos y enfoques no operan al margen del mundo que describen e interpretan, es posible argumentar que la alternativa de un enfoque performativo puesto en práctica en el contexto de un orden del saber y poder posmodernos puede correr el riesgo de estar operando *dentro* y *con* el régimen, perdiendo así su fuerza performativa como conocimiento crítico y transformador. Esta situación ciertamente plantea un reto a la antropología, ya que como discurso y actuación, esta está sujeta a las mismas paradojas señaladas con respecto a otros discursos y actuaciones en un orden performativo. ¿Cómo lograr que la teoría y el enfoque de la performance para estudiar tanto las actuaciones en ámbitos tradicionales, así como las que emergen de las tecnologías digitales, no pierdan su fuerza performativa?

La respuesta a esta pregunta es ciertamente compleja y requeriría una discusión más amplia; sin embargo, acá señalamos tres aspectos que consideramos fundamentales y que se desprenden de la discusión planteada líneas arriba: (i) la importancia en insistir en el carácter contextual y emergente de las actuaciones sociales y de sus desenlaces; (ii) la necesidad de identificar las paradojas que regímenes específicos plantean a los actores sociales y sus actuaciones, incluyendo a aquellos como los antropólogos que crean y enuncian saberes, y (iii) identificar y rastrear los juegos políticos y contenidos ideológicos y morales que tienden a ser naturalizados en términos de realidades biológicas o neutralizados en términos de realidades tecnológicas.

Siguiendo a Miller (2012), quien nos invita a pensar en los enfoques y preguntas antropológicamente relevantes respecto de las tecnologías digitales, se trata, pues, de problematizar en un doble sentido el poder normalizador de estas. Por un lado, tomando en cuenta los modos culturalmente específicos en que las tecnologías son apropiadas, estas tecnologías responden así a imperativos y procesos normalizadoras distintos. Y por el otro lado, se hace referencia a los modos en que tales procesos normalizadores son constitutivos de las diferencias mismas en un mundo globalizado. No se trata, pues, de retos, ni de agendas nuevas para la antropología, ni para los demás campos del saber sociológico. Lo que sí resulta nuevo es el régimen dentro del cual opera la performance en la actualidad y que requiere que seamos cuidadosos frente a las posibilidades que le atribuimos como concepto innovador y crítico.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agamben, Giorgio (1998). *Homo Sacer I. Sovereign power and bare life*. Stanford: Stanford University Press.
- Benjamin, Walter (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Traducción de Andrés Weikert. Introducción de Bolívar Echeverría. México: Ithaca.
- Cánepa, Gisela (2013a). Nation branding: The re-foundation of community, citizenship and the state in the context of neoliberalism in Perú. *Medien Journal*, 3, 7-18.
- Cánepa, Gisela (2013b). Imágenes del mundo, imágenes en el mundo: del archivo a los repertorios visuales. *Poliantea*, 9(16), 179-207.
- Coleman, Gabriella (2010). Ethnographic approaches to digital media. *Annual Review of Anthropology*, 39, 1-16.
- Correa, Norma (2006). *Ashaninka online. ¿Nuevas tecnologías, nuevas identidades, nuevos liderazgos? Una aproximación antropológica a la relación de la comunidad indígena Ashaninka Marankiari Bajo con las tecnologías de la información y la comunicación*. Tesis de licenciatura en Antropología. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- dj readies (2012). *Intimate bureaucracies. A manifesto*. Brooklyn, NY: Punctum Books.
- Faris, James C. (1992). Anthropological transparency: film, representation, and politics. En Peter Ian Crawford y David Turton (eds.), *Film as ethnography* (pp. 171-182). Manchester: Manchester University Press.
- Foucault, Michel (2008). *The Birth of Biopolitics. Lectures at the Collège de France (1978-1979)*. Traducción de Graham Burchell. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Gupta, Akhil (2012). *Red tape. Bureaucracy, structural violence, and poverty in India*. Durham y Londres: Duke University Press.
- Heidegger, Martin (1958). *La época de la imagen del mundo*. Traducción del alemán y notas de Alberto Wagner de Reyna. Santiago de Chile: Nascimento.
- Illouz, Eva (2007). *Intimidades congeladas*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Ingold, Tim (2011). *Being alive. Essays on movement, knowledge and description*. Londres: Routledge.
- Livingstone, Sonia (2010). Interactive, engaging but unequal: critical conclusions from Internet studies. En James Curran (ed.), *Media and society*. Londres: Bloomsbury.
- Liotard, Jean-François (1984). *The postmodern condition: A report on knowledge*. Minnesota: University of Minnesota Press.

- McKenzie, Jon (2001). *Perform or else, from discipline to performance*. Londres: Routledge.
- Miller, Daniel (2012). Social networking sites. En Heather Horst y Daniel Miller (eds.), *Digital Anthropology* (pp. 156-161). Londres: Berg.
- Mosco, Vincent (2004). *The digital sublime. Myth, power, and cyberspace*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- Nietzsche, Friedrich (1998). *On the use and abuse of history for life*. Traducido por Ian C. Johnston. Recuperado de <http://www.mala.bc.ca/~johnstoni/Nietzsche/history.htm>
- Ríos, Vera (2012) *Acá somos minifundistas: Historias de acceso y derechos a la tierra en la comunidad de Lucanamarca*. Tesis de licenciatura en Antropología, Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Schechner, Richard (2002). *Performance Studies: An introduction*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Steiner, Christopher y Ruth Phillips (1991). Art, authenticity, and the baggage of cultural encounter. En Christopher Steiner y Ruth Phillips (eds.), *Unpacking Culture: Art and commodity in Colonial and Postcolonial Worlds* (pp. 3-19). Berkeley: University of California Press.
- Taylor, Diana (2003). *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*. Durham: Duke University Press.
- Thrift, Nigel (2008). *Non-Representational Theory: Space, Politics, Affect*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Toffler, Alvin (1997). *La tercera ola*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Trinidad, Rocío (2005). *Entre la ilusión y la realidad: las nuevas tecnologías en dos proyectos de educación del Estado*. Lima: IEP.
- Turner, Terence (1996). El desafío de las imágenes: la apropiación Kayapó del video. En Fernando Santos Granero (ed.), *Globalización y cambios en la Amazonía indígena* (pp. 397-438). Quito: FLACSO, Abya Yala.
- Turner, Victor (1987). *Anthropology of Performance*. Nueva York: PAJ Publications.
- Villanueva, Eduardo (2005). *Senderos que se bifurcan: dilemas y retos de la sociedad de la información*. Lima: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Vásquez, Ernesto (2013). *Being a man in a transnational world: the masculinity and sexuality of migration*. Londres: Routledge.