

Arte identitario en la no presencialidad: Curaduría online en Arch_INOP

Identity art in non-presence: Online curation at Arch_INOP

Laura Baigorri Ballarín ^a y Pedro Ortuño Mengual ^b

^a Universidad de Barcelona, lbaigorri@ub.edu y ^b Universidad de Murcia pedrort@um.es

Breve bio autores:

Laura Baigorri Ballarín. Barcelona, 1960. Catedrática en Arte y Nuevos Medios. Directora del Departamento de Diseño e Imagen (2012-2016) y Vicedecana de Investigación, Doctorado y Postgrados (2016-2021) en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona. Pertenece al grupo de investigación Imarte y a varios proyectos de investigación I+D desde 2001. Combina su experiencia docente e investigadora con la crítica, la curaduría y la realización de proyectos para el entorno web. Ha organizado numerosos seminarios y exposiciones; entre sus comisariados destacan Multiverso en Fundación BBVA (Madrid, 2016-2019), Homo Ludens Ludens en Laboral de Gijón (2008) y la muestra Videoarde. Video crítico en Latinoamérica y Caribe (AECID e Instituto Cervantes, internacional 2009-2015). Ha publicado artículos y ensayos, y los libros: *Cuerpos Conectados. Arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia* (Dikynson, 2021), *Vídeo en Latinoamérica* (AECID y Brumaria, 2008), *Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la Red*, (Cilleruelo, UB/Brumaria, 2006) y *Vídeo. Primera etapa: El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70* (Brumaria, 2004). www.laurabaigorri.net

Pedro Ortuño Mengual. Valencia, 1966. Artista multimedia y catedrático en Bellas Artes en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia. Combina su labor docente, artística y de investigación con el comisario de exposiciones audiovisuales. Director del Departamento de Bellas Artes de la Universidad de Murcia (2010-2014) y Vicedecano de Investigación y Convergencia Europea (2014-2016). Coordinador de la línea de investigación de Bellas Artes en el programa de Artes y Humanidades de la Escuela Internacional de Doctorado. Ha participado en los proyectos de I+D+I: *IP de Políticas de identidad en el imaginario artístico Fundación Séneca* (2009-2010). Es director del grupo de Investigación Arte y Políticas de Identidad y director de la revista académica del mismo nombre, con 21 volúmenes publicados hasta el 2020. Ha publicado *Cuerpos Conectados. Arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia* (Dikynson, 2021). Es editor del libro *La imagen pensativa* (Brumaria, 2018). Desde 1989 exhibe sus vídeos internacionalmente: *IVAM* (Valencia, 2012); *ZKM* (Karlsruhe, 2009); *Gasworks* (Londres, 2008) o *MNCARS* (Madrid, 2006). www.pedro-ortuno.com

How to cite: Baigorri Ballarín, L. y Ortuño Mengual, P. (2024). Arte identitario en la no presencialidad: Curaduría online en Arch_INOP. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniaav 2024. Valencia, 3-5 julio 2024*. <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17995>

Resumen

Este estudio presenta la plataforma de investigación artística CUERPOS CONECTADOS, que contiene Arch_ID (Archivo de Identidad Digital) y Arch_INOP (Archivo audiovisual sobre Arte Identitario en la NO Presencialidad), además de un repositorio de Recorridos curatoriales online que permite a los usuarios realizar los suyos propios. Estos recursos han sido concebidos como herramientas libres de investigación para la comunidad artística que estudia las prácticas transmedia de autorrepresentación, autorreferencia y construcción de identidades en el ámbito iberoamericano contemporáneo. La plataforma, orientada a fomentar la reflexión y el debate, ha sido desarrollada utilizando el nuevo software Argonaut, concebido como una herramienta innovadora para la difusión de prácticas artísticas en entornos no presenciales.

Arch_INOP está constituido por una selección de 40 entrevistas audiovisuales realizadas a artistas y curadores significativos que habitualmente trabajan de forma no presencial y, en especial, de

aquéllos que realizaron o difundieron obra en los períodos más duros de la pandemia y posterior confinamiento (2019-2020). La plataforma tiene asimismo la capacidad de crear **recorridos curatoriales online** mediante la imbricación de su contenido con **Arch_INOP** y **Arch_ID** (archivo de Identidad Digital) -creado anteriormente a partir de más de 300 fichas de obras y autores iberoamericanos especializados en arte identitario-, además de con enlaces web externos. Aquí mostramos algunas de estas curadurías y las pautas para crear las propias.

Estos son los **resultados finales** del trabajo colaborativo entre investigadores de diferentes universidades españolas e iberoamericanas pertenecientes al proyecto I+D+I “Cuerpos conectados II. Nuevos procesos de creación y difusión de las prácticas artísticas en la no presencialidad”, que han analizado las soluciones adoptadas por los nuevos modos de creación e intercambio online surgidos durante la pandemia, con el fin de visualizar posibles opciones futuras en la difusión del arte y servir de referencia para investigaciones pioneras en la arqueología de los medios del futuro.

Palabras clave: arte identitario; no-presencialidad; curaduría online; autorrepresentación; archivo iberoamericano, pandemia.

Abstract

This study presents the artistic research platform **CONNECTED BODIES**, which contains **Arch_ID** (Digital Identity Archive) and **Arch_INOP** (Audiovisual Archive on Identity Art in NON-Presenciality), as well as a repository of online curatorial tours that allows users to make their own own-. These resources have been conceived as free research tools for the artistic community that studies transmedia practices of self-representation, self-reference and construction of identities in the contemporary Ibero-American sphere. The platform, aimed at encouraging reflection and debate, has been developed using the new Argonaut software, conceived as an innovative tool for the dissemination of artistic practices in non-face-to-face environments.

Arch_INOP is made up of a selection of 40 audiovisual interviews conducted with significant artists and curators who usually work remotely and, especially, those who created or disseminated work during the harshest periods of the pandemic and subsequent confinement (2019-2020).). This platform also has the ability to create online curatorial tours by interweaving its content with **Arch_INOP** and **Arch_ID** (Digital Identity Archive) - previously created from more than 300 files of Ibero-American works and authors specialized in identity art -, and with links websites external to the platform. Here we show some of these curatorships and the guidelines for creating your own.

These are the final results of the collaborative work between researchers from different Spanish and Ibero-American universities belonging to the R+D+I project “Connected Bodies II. New processes of creation and dissemination of artistic practices in non-face-to-face”, which have analysed the solutions adopted by the new modes of creation and online exchange that have emerged during the pandemic, in order to visualize possible future options in the dissemination of art and serve as a reference for pioneering research in the media archaeology of the future.

Keywords: identity art; non-presence; online curation; self-representation; Ibero-American archive, pandemic.

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la democratización de la imagen digital y el surgimiento de las redes sociales, especialmente con la hibridación de la cámara en dispositivos móviles, han transformado la percepción social sobre qué es digno de ser fotografiado, grabado y compartido (Bauman, 2005). A su vez, con la llegada de los medios de comunicación digitales, se ha dinamizado la creación de obras de arte transmedia, ampliando las conexiones entre individuos más allá del ámbito local, al tiempo que permiten una mayor implicación en la autorreferencia y la construcción identitaria. Este entorno online ha generado un nuevo panorama en la representación y creación en torno a lo corporal y lo identitario, con cambios significativos en prácticas y usos (San Cornelio, 2016; Zafra, 2020; Martín-Prada, 2020).

La emergencia de la pandemia del COVID19 provocó un nuevo cambio significativo en el panorama artístico, impulsando un notable aumento en la utilización de tecnologías digitales (Amorim y Teixeira, 2020). Este nuevo cambio ha influido de manera profunda en los procesos de creación y difusión del arte contemporáneo, especialmente en lo que concierne a la no-presencialidad. Durante el confinamiento, la conexión ha sido una de las cuestiones claves para la supervivencia emocional de los humanos en todo el mundo. La conexión de los cuerpos a través de la distancia. La pandemia no sólo ha mantenido esta conexión, sino que también ha provocado una re-conexión, porque ante las situaciones forzadas de confinamiento buscamos mantener, pero también recuperar los vínculos olvidados o perdidos. La tecnología online ha sido clave en este caso, desencadenando una hiperconexión sin precedentes en la historia de la humanidad y acelerando una serie de procesos que ya estaban en marcha en nuestra sociedad, pero que ahora están configurando su definitivo asentamiento.

Partiendo del hecho de que las creaciones artísticas audiovisuales y transmedia mantienen un papel relevante en la autorrepresentación del individuo en la sociedad contemporánea, nuestra investigación demuestra cómo la irrupción de nuevas tecnologías audiovisuales no sólo transforma los procesos de creación, sino también su recepción y compartición. Si los artistas influyen en los cambios sociales con sus propuestas creativas, esta nueva manera de concebir y difundir sus obras inevitablemente incide en los procesos de autorrepresentación online de toda la sociedad, a través de plataformas como Internet y las redes sociales.

Cuerpos Conectados II. Nuevos procesos de creación y difusión en la no-presencialidad (2021-2024) es un proyecto de investigación y práctica artística creativa sobre la construcción identitaria y la autorrepresentación que analiza su impacto social en la sociedad red a través de la identificación de nuevos modos de compartición online (PROYECTO PID2020-116999RB-100 financiado por MICIU/AEI/10.13039/50110001103). Nuestro equipo ha investigado sobre los cambios que se están produciendo -en tiempo real- en aquellas prácticas identitarias donde el autor utiliza la tecnología eludiendo la presencialidad. Los resultados del proyecto que ahora presentamos tienen sus precedentes en nuestro proyecto anterior, *Cuerpos conectados. Arte y cartografías identitarias en la sociedad transmedia* HAR2017-84915-R (2018-2021).

El equipo de investigación, interuniversitario e internacional, está conformado por: IP: Laura Baigorri (UB) IP: Pedro Ortuño (UM). Investigadores: Javier Artero (UMA), Clara Boj (UPV), Joana Burd (FI -UB), Lourdes Cilleruelo (EHU), Diego Díaz (JIC), Paloma G. Díaz (UOC), Daniel Hora (UFES-Br), Eki Irusta (UB), *Kònic Thtr* (Rosa Sánchez y Alain Baumann), Diego Marchante (UB), Mau Monleón (UPV), Blanca Montalvo (UMA), Virginia Paniagua (UV), Mireia Plans (UB), Pilar Rosado (UB), Águeda Simó (UBI-PT), Ana Urroz (UB), Augusto Zubiaga (EHU).

2. ARTE IDENTITARIO EN LA NO PRESENCIALIDAD

Este estudio presenta la plataforma de investigación artística *CUERPOS CONECTADOS* que contiene **Arch_ID** (archivo de Identidad Digital) y **Arch_INOP** (archivo de Arte e Identidad en la NO Presencialidad), así como un repositorio de **Recorridos Curatoriales en línea** realizados a partir de las temáticas y piezas de ambos archivos. En ellos se exploran y analizan los nuevos paradigmas de creación y difusión de las prácticas artísticas identitarias en el contexto de la no-presencialidad, especialmente en el ámbito online. El proyecto se enfoca específicamente en las prácticas transmedia de autorrepresentación, autorreferencia y construcción de identidades en el contexto iberoamericano. Programado en un servidor de la Universidad de Barcelona, se encuentra online en: <https://www.ub.edu/cuerposconectados/> porque la finalidad de esta iniciativa es que tenga un retorno inmediato para la sociedad en Internet, el foro más amplio que conocemos.



Fig. 1 Plataforma *Cuerpos Conectados*. Fuente: <https://www.ub.edu/cuerposconectados/> (2024)

ArchID (Archivo de Identidad Digital) es un archivo online de acceso público (2021) que contiene referenciadas más de 300 obras de otros tantos artistas iberoamericanos que abordan la influencia de las nuevas tecnologías en la evolución de la creación artística. El archivo se inicia a partir del momento en el que el vídeo irrumpe en el arte en los años 70 e incluye técnicas y disciplinas que abarcan desde el videoarte al net art, los videojuegos, la fotografía, el cine, la performance y los nuevos formatos híbridos propios de la sociedad transmedia, como la realidad virtual, la biometría, la robótica, el software generativo, los móviles e Internet (acciones telemáticas, Facebook, Instagram y demás redes sociales). También incluye la fotografía debido a la relevancia que adquieren las temáticas sobre el cuerpo y la autorrepresentación en esta disciplina.

Arch_INOP (Archivo Identitario en la NO Presencialidad) es un archivo audiovisual que consta de numerosas entradas parciales seleccionadas de 40 entrevistas de artistas y curadores significativos que realizaron o difundieron obra en los periodos más duros de la pandemia y posterior confinamiento de 2019 y 2020, pero también de otros que trabajaban habitualmente así con anterioridad. En ellas, explican y contextualizan sus proyectos específicos, respondiendo también a preguntas comunes donde reflexionan, por ejemplo, sobre el contexto expositivo, sobre su forma de abordar la perspectiva de género, sobre los límites de la no presencialidad, sobre los cambios provocados por esta nueva forma de realizar obras u organizar encuentros y

sobre su proyección de futuro. Entre estas entrevistas destacamos, entre otras, las de Citlali Hernández (México), Joan Soler-Adillon (España), Gabriela Golder (Argentina), Lorena Wolffer (México), Roberta Carvalho (Brasil) o Rosa Sánchez del colectivo *Kònic Thtr* (España).

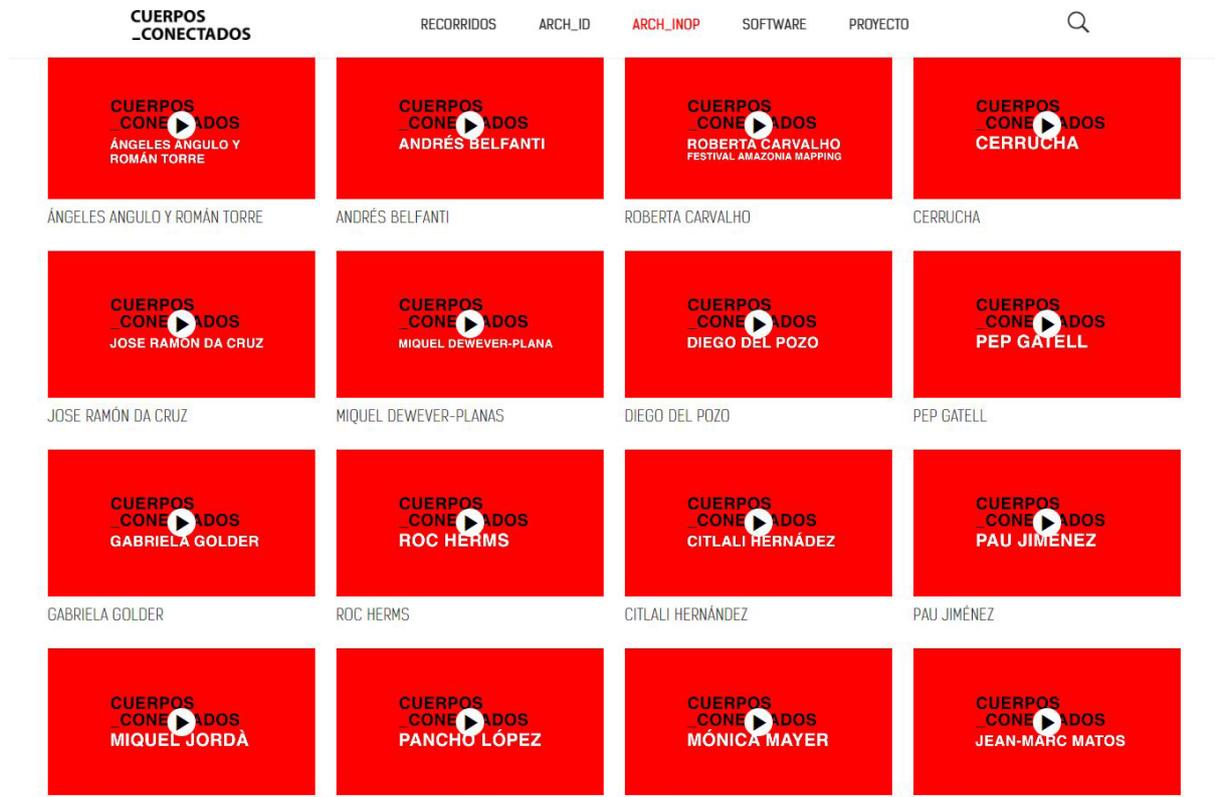


Fig. 2 Arch_INOP. Vídeos. Fuente: <https://www.ub.edu/cuerposconectados/> (2024)

La plataforma ofrece la capacidad de crear **Recorridos Curatoriales en línea** realizados a partir de la imbricación de *Arch_INOP* con *Arch_ID* y con recursos externos a la plataforma, que pueden ser textuales o audiovisuales. Actualmente los recorridos accesibles hacen referencia específica al arte identitario en la no presencialidad, ya sea respecto a la creación de obras como a diferentes procesos de difusión (encuentros, festivales, etc.). Esto es posible gracias a la implementación de un plan de gestión de datos a través de los **softwares Gendernaut** y **Argonaut**, creados específicamente para la plataforma. Su acceso libre permite que otros grupos de investigación, instituciones educativas y actores sociales se beneficien de la herramienta y puedan crear sus propios recorridos curatoriales.

La plataforma *CUERPOS CONECTADOS* cuenta, además, con una amplia **bibliografía** específica que reúne los principales textos publicados sobre las relaciones entre arte, cuerpo y tecnología, tales como: cuerpo e imagen pública, construcción identitaria, nuevas prácticas performáticas, autorretrato y autobiografía, narrativas de la memoria y autorrepresentación, subjetividad, privacidad e intimidad en redes sociales, representación del género y la sexualidad, feminismos, cotidianidad y domesticidad,... La web contiene, además, la documentación sobre todo el material crítico y artístico realizado por los miembros del equipo (exposiciones, talleres, conferencias, congresos, etc.), así como los datos sobre el proyecto y sus investigadores.

2.1. Metodología y fases del proyecto

Partiendo de una estrategia interdisciplinar, se han utilizado metodologías feministas, tales como la investigación activista feminista de Bárbara Biglia (2014), así como los conceptos de conocimientos situados de Donna Haraway (1995), las metodologías *queer* de Jack Halberstam (2018) y la teoría de la interseccionalidad de Kimberlé Crenshaw (1991), entre otros enfoques relevantes. Desde la noción de "conocimiento situado" propuesto por Haraway (1995), se exploraron las reflexiones de Halberstam sobre la "mirada transgenérica", promoviendo una visión abierta en una era de múltiples perspectivas. Asimismo hemos tenido en cuenta las metodologías *queer* para referirse a enfoques de investigación flexibles e innovadores que combinan diversos métodos y fomentan la coherencia entre disciplinas académicas. Adoptando la perspectiva de la interseccionalidad, reflexionamos sobre cómo el género, la etnia, la clase, la discapacidad, la orientación sexual, la religión, la edad y la nacionalidad son construcciones sociales interrelacionadas.

El proyecto se desarrolló en tres fases principales:

Primera Fase: Identificación de nuevos modos de compartición no presencial. En esta etapa se identificaron y seleccionaron obras significativas y nuevas formas de difusión no presencial (on line y offline) relacionadas con el tema en el contexto iberoamericano. También se analizó la orientación y resolución de los nuevos métodos de creación y compartición que han surgido durante la pandemia con el objetivo de vislumbrar posibles opciones futuras en la creación y difusión del arte. Una vez detectados los autores relevantes, se llevaron a cabo entrevistas audiovisuales semiestructuradas consiguiendo un material que analiza en profundidad la creación contemporánea en el ámbito de la autorrepresentación artística en Iberoamérica. Para mantener la coherencia con los presupuestos del proyecto, todas las entrevistas se grabaron online.

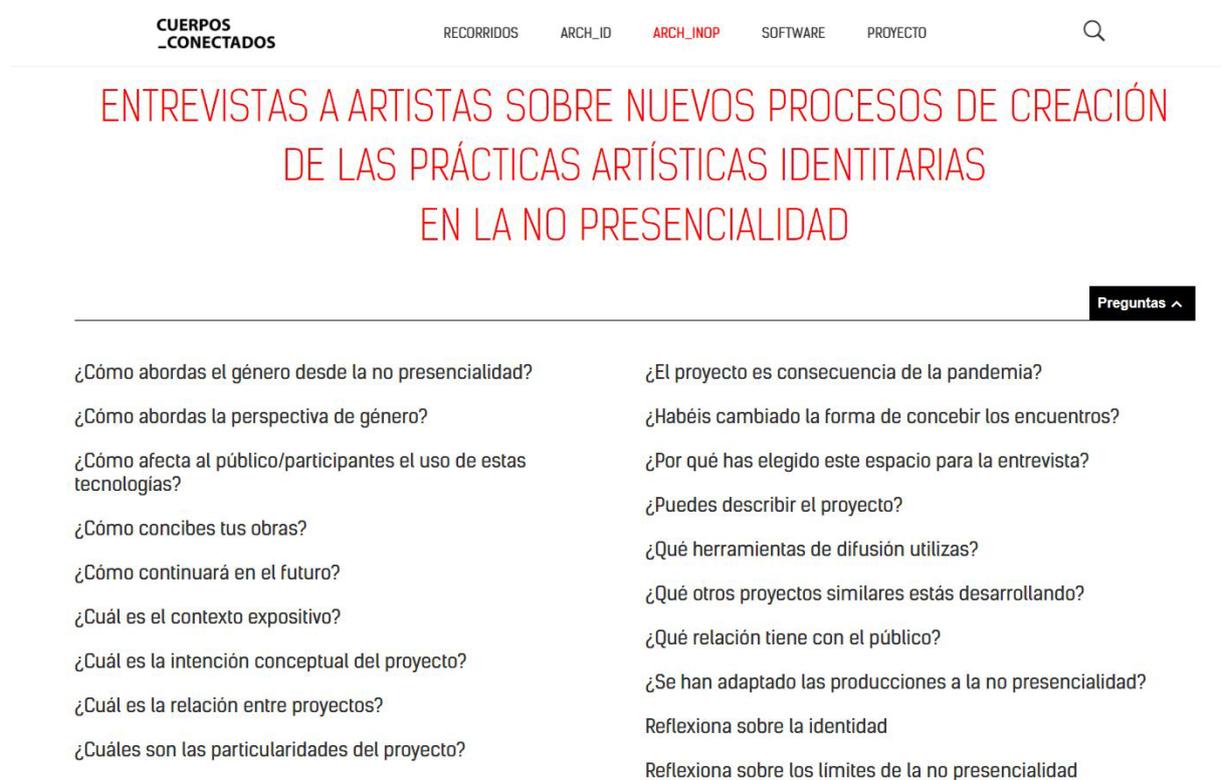


Fig. 3 Arch_INOP. Preguntas. Fuente: <https://www.ub.edu/cuerposconectados/> (2024)

Segunda Fase: Creación de la herramienta de investigación y experimentación proyectual. Esta fase se caracteriza por un mayor grado de experimentalidad y se basa en metodologías proyectuales, incluyendo la presentación de

resultados en formato artístico. Se realizó un estudio sobre obras y eventos artísticos de arte identitario no presenciales: identificación, descripción, análisis temático, análisis formal, análisis estilístico y contextualización. También se realizó la programación y diseño de la Plataforma web CUERPOS CONECTADOS como una herramienta de investigación que, además sirve como espacio para la difusión no presencial del patrimonio cultural relacionado con la identidad. El resultado fue la creación de **Arch_INOP (Archivo Identitario en la NO Presencialidad)** y su implementación online, junto con todos los materiales realizados con anterioridad.

Tercera Fase: Realización de recorridos curatoriales. La innovadora plataforma que hemos desarrollado incluye también la posibilidad de realizar **recorridos curatoriales en línea**. Se distingue por su capacidad para invitar a expertos en arte contemporáneo a diseñar exposiciones virtuales, ofreciendo la oportunidad de organizar recorridos temáticos a través de **Arch_ID** y **Arch_INOP**, así como de integrar todo tipo de enlaces externos. Mediante una variedad de comisariados realizados hasta el momento por los investigadores del proyecto (actualmente, 12 disponibles), se han generado itinerarios que exploran la creación y difusión del arte identitario en el contexto específico de la no presencialidad. El resultado es una herramienta colaborativa que permite a otros investigadores interesados en el tema desarrollar recorridos curatoriales en función de sus parámetros de estudio específicos.

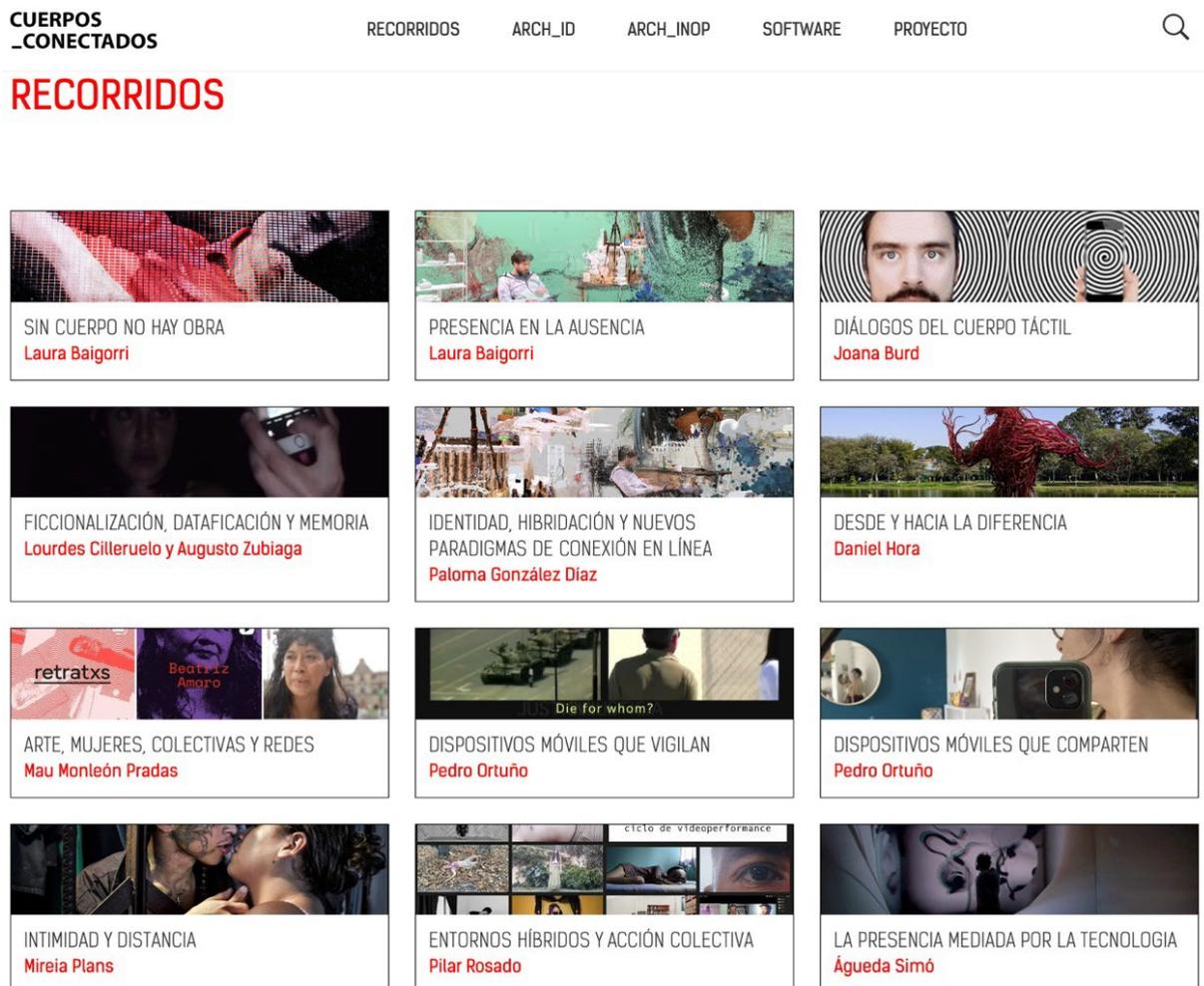


Fig. 4 Recorridos curatoriales. Fuente: <https://www.ub.edu/cuerposconectados/> (2024)

Hasta este momento, los resultados se han presentado en la Jornada/exposición *Arte identitario en la no presencialidad*, celebrada en Sala Axular de la Universidad del País Vasco de Bilbao en abril de 2024 y en el XX

Foro Académico Internacional de Diseño y Creación del *XXIII Festival Internacional Imagen* de Manizales, celebrado en la Universidad de Caldas (Colombia), en mayo de 2024.

2.2. Recorridos curatoriales

Los recorridos curatoriales realizados hasta el momento tratan las siguientes temáticas específicas:

Sin cuerpo no hay obra. El protagonismo absoluto del cuerpo no presente (Laura Baigorri/UB): Abordamos aquí un tipo de obras híbridas online-offline que muestran a artistas ubicados en distintos lugares de nuestro planeta, pero conectados entre sí e interactuando mediante la imagen, el sonido y los datos, con el objetivo de componer una única obra compartida en tiempo real. En ocasiones, los espectadores “ocupan” el cuerpo del artista de forma remota, otras veces son actuaciones donde los cuerpos de diferentes personas interactúan al unísono desde locaciones remotas mediados por la tecnología; en todas ellas coinciden tres factores: la acción/transmisión en tiempo real, el azar y el cuerpo. Sin cuerpo (sin su imagen, su voz, su movimiento) no hay obra.

Presencia de la ausencia. La autorrepresentación audiovisual en Pandemia (Laura Baigorri/UB): La emergencia de la pandemia de COVID en 2019 generó nuevas formas de crear y difundir las obras, donde los artistas incidieron en los procesos de autorrepresentación, incentivando nuevas formas de contacto en la distancia, e inventando otras maneras de mantener la presencia durante la ausencia. Ya sean obras de realidad virtual realizadas a partir de los espacios domésticos de la pandemia, encuentros diarios de performances, o exposiciones online donde los artistas mostraban cómo sus cuerpos y mentes se resentían de la cuarentena, estas iniciativas propiciaron el contacto diario y la compartición de vulnerabilidad en pleno confinamiento.

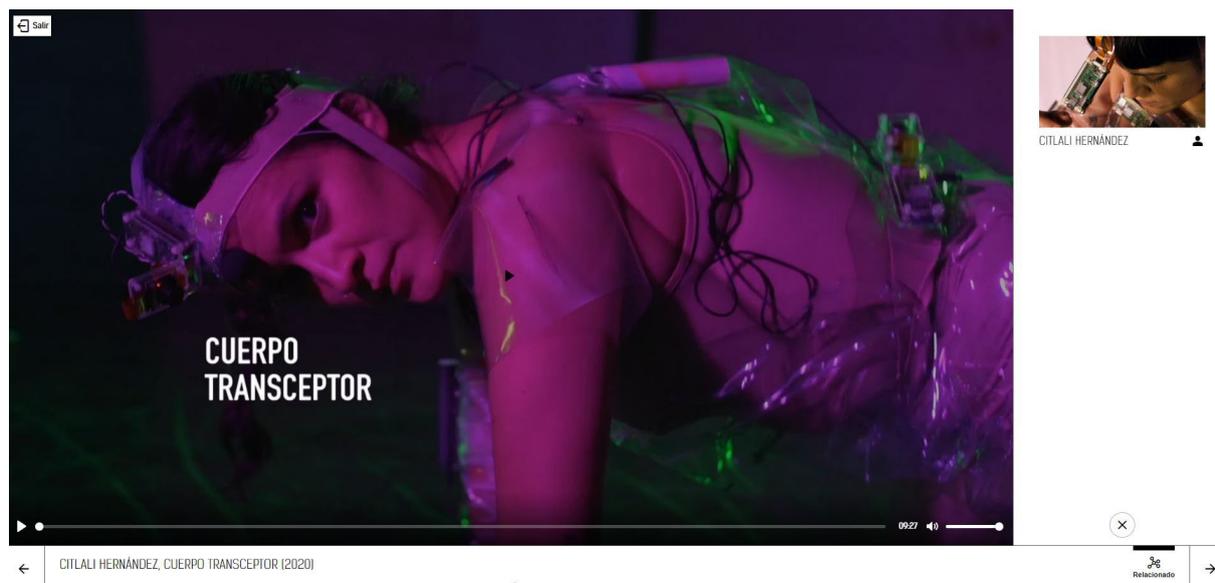


Fig. 5 *Cuerpo Transceptor* (2020) de Citlali Hernández. Fuente: <https://www.ub.edu/cuerposconectados/> (2024)

Diálogos del cuerpo táctil (Joana Burd/UB): Las pantallas tecnológicas, que simultáneamente nos aíslan y nos conectan, se han convertido en el principal vehículo para experimentar la tactilidad en la era digital. Nuestros dedos se transforman en herramientas de comunicación, redefiniendo las narrativas de la interacción física entre lo tangible y lo intangible, lo personal y lo colectivo. Estas obras nos invitan a cruzar la intimidad a través de la pantalla, adentrándonos en los espacios íntimos donde el tacto virtual y la interfaz emocional desafían el imperativo físico de la separación o cuestionan territorios de conexión del cuerpo. La redefinición del tacto, lejos de ser una limitación, se presenta como una expansión del espectro comunicativo y expresivo.

Ficcionalidad, dataficción y memoria (Lourdes Cilleruelo y Augusto Zubiaga/UPV-EHU): Identificación, desde la práctica artística, de aquellos factores que inciden de modo decisivo en la construcción de la identidad física

desde la no presencialidad: consecuencias, temáticas, estrategias y herramientas de resistencia desarrolladas por los artistas en un mundo donde la tecnología se ha convertido en agente activo en la formación de nuevas subjetividades híbridas. El enfoque aborda tres áreas concretas: la ficcionalización de la identidad a través del fenómeno del *selfie* y el *antiselfie*, el proceso de datación y las implicaciones del almacenamiento masivo de datos personales, y las repercusiones de la memoria digital y la tecnología *deep fake*.

Identidad, hibridación y nuevos paradigmas de conexión online (Paloma González Díaz/UOC): En un contexto marcado por la continua transformación de nuestra esfera pública y privada, en la que se perpetúa la crisis entre discreción e intimidad, se analiza desde ópticas dispares tanto el posicionamiento de los individuos frente a su representación digital, como su posicionamiento dentro de un colectivo. El estudio se centra en la tensión generada entre la imagen que deseamos ofrecer y la que conseguimos transmitir en el espacio digital, a través de una serie de obras donde los artistas muestran rostros, cuerpos o señales que recrean su autorrepresentación, en un intento de autoafirmación y pertinencia.

Desde y hacia la diferencia (Daniel Hora/UFES-Br): La diferencia se revela como un elemento fundamental en la exploración creativa de los sistemas tecnológicos en el arte contemporáneo, destacando su función de *alteridad operativa*, una condición que se pone de relieve en la exploración y los desvíos creativos de las estrategias en el campo del arte. La alteridad operativa trata de las tensiones o correspondencias productivas entre las diferencias que aparecen en obras donde el registro, procesamiento y generación de imágenes y lenguajes corresponden a la mediación de la alteridad de las multitudes, o de los algoritmos y redes neuronales con que se construyen las Inteligencias Artificiales.

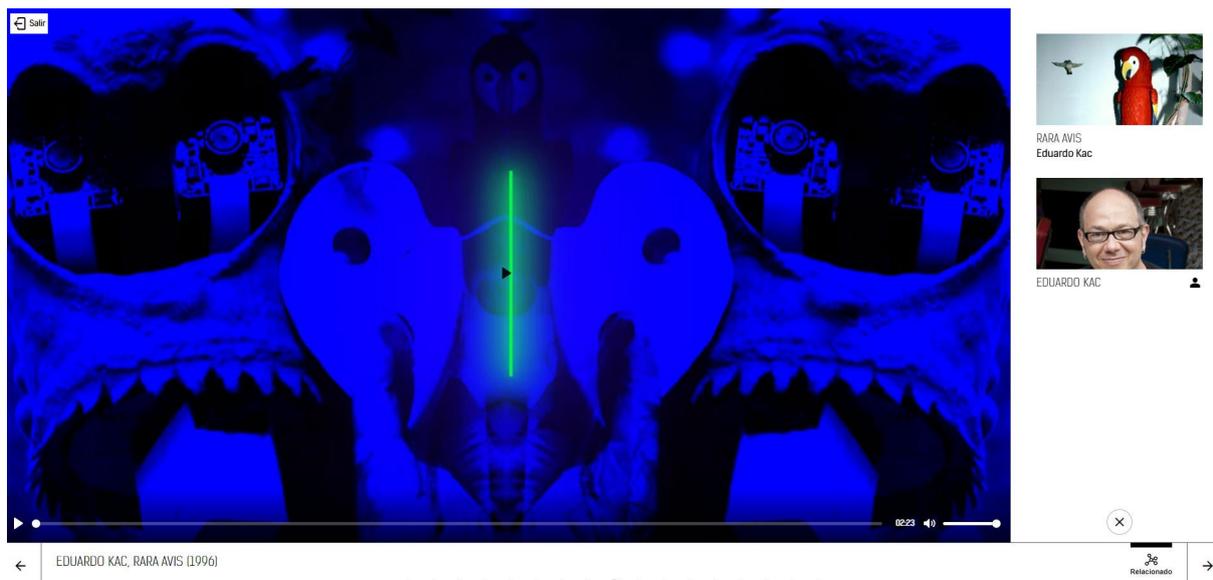


Fig. 6 *rara avis* (1996) de Eduardo Kac. Fuente: <https://www.ub.edu/cuerposconectados/> (2024)

Arte, mujeres, colectivas y redes (Mau Monleón/UPV): A través de Internet, las mujeres han creado colectivos y redes para promover la igualdad de género, conectando el ámbito privado con el público y reivindicando sus derechos en un espacio cibernético. Además, la pandemia por COVID-19 ha propiciado la generación de iniciativas artísticas transmedia en las que prima la comunidad frente al individuo proponiendo nuevos medios para la autorepresentación y la resignificación en la esfera pública; se trata de proyectos estructurados como cibercomunidades de cuidados mutuos, así como espacios de resiliencia y de lucha feminista donde se recogen las voces y las experiencias de muchas mujeres durante la pandemia.

Dispositivos móviles que vigilan (Pedro Ortuño/UM): Los dispositivos móviles con cámara han desempeñado un papel destacado en la creación y difusión del arte contemporáneo durante la pandemia, especialmente en el

contexto de no-presencialidad. Los proyectos artísticos que exploran esta hiper-vigilancia expandida, donde cada individuo es tanto vigilante como vigilado, nos invitan a experimentar nuevas formas de interpelación a través del extrañamiento, el desconcierto o la parodia; son estrategias destinadas a reconstruir distintas formas de subjetividad. Estas obras no sólo observan la realidad, sino que también la transforman, contribuyendo así a la creación de nuevas y diversas formas de conocimiento y resistencia mediante la expresión artística.

Dispositivos móviles que comparten (Pedro Ortuño/UM): Los dispositivos móviles han permitido a los artistas y a las instituciones culturales llegar a audiencias globales, adaptándose a las limitaciones impuestas por las restricciones de movimiento y el distanciamiento social. A través de ellos exploramos cómo los celulares, o teléfonos con cámara, se han integrado en el arte contemporáneo y han facilitado su difusión durante la pandemia, promoviendo la conexión y la colaboración entre individuos e instituciones. Estos dispositivos también se han utilizado para capturar imágenes de cartas escritas a mano, postales y otros medios de comunicación escrita, compartiendo así experiencias artísticas de una manera muy personal y significativa.

Intimidad y distancia (Mireia Plans/UB): La separación entre el espacio privado y público se ha convertido en una frontera completamente permeable donde la privacidad ha dejado de ser algo a preservar. Si la intimidad y la privacidad son una construcción cultural y política cuyos límites dependen del contexto y el periodo histórico donde se enuncia, en 2019, la Pandemia nos obligó a construir una nueva intimidad pública, un formato que nos vimos forzados a reinventar para seguir cultivando los vínculos mientras nos manteníamos aislados en nuestras casas. Esta aproximación aborda diversos relatos personales de recuperación de la memoria histórica en España, de algunos colectivos en exclusión social o de testimonios de abuso sexual infantil.

Entornos híbridos y acción colectiva (Pilar Rosado/UB): Los entornos híbridos, que combinan lo físico y lo virtual, eliminan las barreras geográficas y temporales, facilitando la colaboración remota y fomentando la creatividad y la inclusión. Aunque pueda parecer paradójico, a pesar de eliminar la proximidad física entre los cuerpos, la no presencialidad puede potenciar el ingenio orientado a la construcción de este tipo de procesos, de manera que "lo colectivo" puede abarcar tanto la presencia física como la colaboración remota, dependiendo del contexto y los medios disponibles para la interacción. Esta reflexión sobre lo individual y lo colectivo nos conduce a replantearnos las fronteras físicas y psicológicas que creamos para protegernos.

La presencia mediada por la tecnología (Águeda Simó/UBi-Pt): Mediante la tecnología, podemos experimentar la sensación de estar presentes en un espacio virtual mientras nos encontramos en otro físico, así como percibir la presencia de entidades virtuales en nuestro entorno físico-temporal. Las tecnologías utilizadas en la Realidad Extendida, Virtual y Aumentada poseen la capacidad de producir la inmersión sensorial y facilitar la percepción de mundos imaginarios y simulaciones de la realidad física, de manera similar a como percibimos el mundo que nos rodea; también permiten que los usuarios interactúen entre sí en un espacio virtual, e incluso que experimenten las sensaciones que tienen otras personas en contextos diferentes del nuestro.

3. CONCLUSIONES. RESULTADOS E IMPACTO

Los resultados del proyecto "Cuerpos Conectados II" contemplan los siguientes aspectos:

A) Avance del conocimiento. Creación de archivos transmedia y conceptualización y análisis crítico sobre cómo se elaboran y difunden en la no-presencialidad las obras artísticas identitarias que se centran en la autorrepresentación.

B) Transferencia de conocimiento. Creación de la plataforma CUERPOS CONECTADOS con triple funcionalidad: fuente de consulta, herramienta educativa y espacio de intercambio, con impacto en instituciones educativas e investigadoras de España y de América Latina. Implementación de un plan de gestión de datos de la investigación

a través de los softwares *Gendernaut* y *Argonaut*, creados específicamente para la plataforma. Su acceso libre permite que otros grupos de investigación, instituciones educativas y actores sociales se beneficien de esta herramienta.



Fig. 7 Software *Gendernaut* y *Argonaut*. Fuente: <https://www.ub.edu/cuerposconectados/> (2024)

D) Promoción de la perspectiva de género y sexo. Realización de recorridos curatoriales en línea desde una perspectiva de género, utilizando un software influenciado por el arte ciberfeminista que destaca la labor de artistas y teóricas que incorporan estos conceptos en sus obras y ensayos. Esto permite mejorar la educación y difusión del lenguaje -y también una concepción del arte- sin sesgo de género e inclusiva.

A partir de estos resultados, la plataforma CUERPOS CONECTADOS ha demostrado generar un impacto significativo en varios niveles:

- Funciona como una herramienta de investigación orientada a analizar las producciones culturales y la difusión no presencial del arte identitario.
- Sirve como plataforma para la creación y experimentación, facilitando propuestas que exploran nuevas opciones de exhibición en la no presencialidad.
- Actúa como un instrumento de difusión más amplio, no sólo limitado a la exhibición física de exposiciones, adaptándose a las nuevas realidades y desplegando estrategias para visibilizar el arte. Ofrece acceso libre a sus recursos, permitiendo un retorno inmediato a la sociedad a través de Internet

- Se posiciona como dispositivo de investigación desde una perspectiva de género y sexo, al incluir en el archivo colecciones específicas sobre esta temática y valorar el trabajo artístico que abordan estos conceptos.
- Opera como un dispositivo de aprendizaje en la comunidad educativa e investigadora, ofreciendo experiencias y recursos relacionados con sus contenidos: recorridos curatoriales y un gran repositorio de obras, textos y entrevistas.
- Se ofrece como una red de comunicación entre investigadores, proporcionando herramientas para encuentros y experiencias relacionadas con la conexión entre los cuerpos mediados por la tecnología.

FUENTES REFERENCIALES

- Amorim, J. y Teixeira, L. (2020). Art in the Digital during and after Covid: Aura and Apparatus of Online Exhibitions. *Rupkatha. Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 12. <https://dx.doi.org/10.21659/rupkatha.v12n5.rioc1s1n2>
- Bauman, A. (2005). *Vida líquida*. Espasa.
- Baigorri, L. y Ortuño, P. (2021). *Cuerpos conectados. Arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia*. Dykinson. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1s7cjm5>
- Biglia, B. (2014). Avances, dilemas y retos de las epistemologías feministas en la investigación social. En I. Medina, et al (eds.), *Otras formas de (re)conocer: Reflexiones, herramientas y aplicaciones desde la investigación feminista*. UPV/EHU.
- Crenshaw, K. (1991). Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color. *Stanford Law Review*, 43.
- Halberstam, J. (2018). *El arte queer del fracaso*. Egales.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra.
- Krauss, R. (1976). Video: The Aesthetics of Narcissism. *October*, 1, 50-64.
- Martín-Prada, J. (2020). Hacia una teoría del social media art. *Revista Occidente*, 465, 5-25.
- Ortuño, P. y Baigorri, L. (2024). *Cuerpos conectados. Nuevos procesos de creación y difusión en la no presencialidad*. Ponencia en el XX Foro Académico Internacional de Diseño y Creación del XXIII Festival Internacional Imagen de Manizales, Universidad de Caldas (Colombia), 8 de mayo de 2024.
- San Cornelio, G. (2016). *Arte e identidad en Internet*. Editorial UOC.
- Zafra, R. (2020). El arte después de internet. *Revista occidente*, 465, 26-47.