



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

# UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

## Facultad de Bellas Artes

Visiones Construidas: estudio de nuevas herramientas constructoras de relatos a partir de la obra Confivitales.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Mas Quesada, Carlos Ivan

Tutor/a: Rodríguez Mattalia, María Lorena

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN

Se modificó el título a última hora y lo que figura en la plataforma no es el título definitivo. Este trabajo de Final de Grado estudia cómo Internet y las redes sociales han contribuido de manera notoria a la construcción de una nueva visión sobre la realidad que confluye al mismo tiempo entre lo físico y lo virtual, a partir de la obra propia *Confivitales*. Esta obra era una *performance* digital que se realizaba de manera física en un teatro a través de actores que realizaban una improvisación, pero que convergía al mismo tiempo en las redes sociales que interpretaban lo que estaba sucediendo en el escenario, aunándose así lo físico y lo virtual.

La obra construye diferentes modos de exponer un relato y reflexiona sobre las diversas formas de comprender un mismo suceso. En esta propuesta, se situó al espectador ante lo físico y lo virtual confluyendo simultáneamente y forzándolo a que, de manera intuitiva, eligiese según su propia visión de la realidad, haciéndole reflexionar sobre su propia configuración a la hora de registrar su relato. En su marco teórico, el presente documento revisa, centrándose en las artes escénicas, la *performance* y el Arte Digital en España y la Comunidad Valenciana, la idea de lo virtual como parte de lo físico, pero con una distancia cada vez mayor, hasta tal punto que lo virtual puede llegar a tener entidad propia, ya que su forma de interacción y accesibilidad son diferentes.

Palabras clave: redes sociales, Internet, interacción, realidad física y virtual, registro, *performance*, *Media-Art*, espectador.

## SUMMARY

This Final Degree project studies how the Internet and social networks have contributed significantly to the construction of a new vision of reality that converges at the same time between the physical and the virtual, based on my own work *Confivitates*. This work was a digital performance that was performed physically in a theater through actors performing an improvisation, but which converged at the same time on social networks that interpreted what was happening on stage, thus combining the physical and the virtual.

The work builds different ways of presenting a story and reflects on the different ways of understanding the same event. In this proposal, the viewer was placed before the physical and the virtual, converging simultaneously and forcing them to intuitively choose according to their own vision of reality, making them reflect on their own configuration when recording their story. Within its theoretical framework, this document reviews, focusing on performing arts, performance and Digital Art in Spain and the Valencian Community, the idea of the virtual as part of the physical, but with an increasing distance, to such a point that the virtual can have its own entity, since its form of interaction and accessibility are different.

Keywords: social networks, Internet, interaction, physical and virtual reality, registration, performance, Media-Art, viewer.

# ÍNDICE

<b>1 INTRODUCCIÓN</b>	3
<b>2 OBJETIVOS</b>	5
<b>3 METODOLOGÍA</b>	7
<b>4 MARCO TEÓRICO</b>	9
<u>4.1. Justificación del tema</u>	9
4.1.1 -Percepción subjetiva y percepción de la realidad individual	9
4.1.2 Interactividad y Redes Sociales en el arte	11
4.1.3 – Breve retrato de una nueva sociedad informatizada	13
<u>4.2. Repaso panorámico del Media-Art</u>	16
4.2.1 <i>Performance</i> y <i>Media-Art</i> en España y la Comunidad Valenciana	22
<u>4.3. Referentes</u>	28
4.3.1 –Redes Sociales como utilización de nuevos espacios y vías de experimentación creativa	28
4.3.1.1 Amalia Ulman	29
4.3.1.2 Waffa Bilal	30
4.3.1.3 Nate Hill	31
4.3.1.4 Amy Hoy y Thomas Fuchs	31
4.3.1.5 JODI	31
4.3.1.6 Jens Wunderling	32
4.3.1.7 An Xiao	32
4.3.1.8 Jenny Holzer	32
4.3.1.9 Gordan Savicic	33
4.3.1.10 Grégory Chatonsky	33
4.3.1.11 Ana Riaño	34
4.3.2 – Redes Sociales como nuevas formas de difusión en Internet	35
<b>5 CONFIVITALES</b>	37
<u>5.1. Antecedentes</u>	37
<u>5.2.- Idea generadora de Confivitales</u>	39
5.2.1. Propuesta Escenográfica de Confivitales:	42
5.2.2. Desarrollo Cronológico de la <i>Performance Digital</i> en relación al espectador	42
5.2.3. Aspectos técnicos	43
<b>6 CONCLUSIONES</b>	45
<b>7 BIBLIOGRAFÍA</b>	48
<b>8 ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	51
<b>9 ANEXO</b>	53

# 1 INTRODUCCIÓN

El ser humano siempre ha tenido la intención de descifrar y entender el mundo que le rodea y en esta búsqueda o camino, la percepción tiene un papel predominante. Las emociones y el raciocinio interactúan para entender la realidad en la que convivimos, por lo cual, desde parte del pensamiento filosófico, se ha puesta en cuestión si la realidad, tal y como la vemos, es la verdadera. La primera puerta hacia “la realidad” es a través de nuestros sentidos, pero es innegable que también la percibimos a través de nuestras vivencias y en nuestro entorno, ya lo hagamos a nivel personal o familiar. También influye la educación, nuestra historia y el modo en que encaramos ciertos aspectos de nuestra vida. A su vez, nuestra relación con la imagen va formando nuestro propio estilo para percibir la realidad.

En este sentido convendría citar al filósofo fenomenólogo francés Maurice Merleau-Ponty y su libro *Fenomenología de la Percepción*, traducido al español en 1994, donde se analiza la forma en que el ser humano percibe y experimenta el mundo que le rodea.

El autor propone superar el dualismo tradicional que separa cuerpo y mente, tangible e intangible; propone que el mundo objetivo y nuestra subjetividad están interconectados y se influyen mutuamente, afirma que el cuerpo humano no es simplemente un instrumento para experimentar el entorno, sino que está intrínsecamente ligado a nuestra subjetividad, a nuestra experiencia del mundo que se produce a través de nuestros sentidos, que son subjetivos y se ven afectados por nuestras vivencias diarias. Es decir, para el autor, la percepción no es una simple recepción pasiva de información, sino que implica una actividad cognitiva activa en la que el sujeto interactúa constantemente con el mundo y que la realidad percibida es siempre subjetiva y relativa a la experiencia de cada individuo.

Por lo tanto, teniendo en cuenta que la realidad está construida a través de la información de nuestros órganos sensoriales y nuestras experiencias, podemos decir que la realidad es personal y subjetiva, y es en esta percepción en la que nos moveremos en este documento.

Me interesa indagar en esas realidades que se producen en la relación entre las nuevas tecnologías y las artes escénicas, analizar las diferentes reacciones y diferentes posicionamientos de cada persona según su realidad individual, en especial ante las nuevas realidades surgidas a partir de las nuevas tecnologías: la virtual y física. Es por ello que, en esta investigación, se analizará una obra de realización personal en la que confluyen todas estas variables y en las que se van a poner de relieve todo lo expuesto aquí.

La obra *Confivitales* (2013)<sup>1</sup> es una *performance* digital de improvisación que ha intentado dejar al margen toda la planificación técnica posible para dar mayor fluidez al acontecimiento y ver la reacción del espectador ante lo que está ocurriendo, ante las dos realidades que van a converger y que va a poner en cierta tesitura al espectador.



Fig.. 1. Carlos Mas. *Confivitales* (2013)

La *performance* analizada, la cual también podría estar acompañada por la palabra “digital” ya que ocurre entre eso dos planos, viene motivada por el

---

<sup>1</sup> La citada *performance*, aunque ha sido realizada hace más de diez años y la red social en concreto que fue utilizada en aquel momento ha perdido en peso en cuanto a su utilización, sigue valiendo como referente de lo expuesto en este documento ya que lo que acontece en ella sigue vigente incluso de manera más acentuada, como veremos en el desarrollo de este trabajo. La razón por la cual analizar para este TFG una obra propia realizada hace tiempo responde a que al acabar la carrera no pude realizar el TFG por obligaciones familiares y laborales y ahora lo retomo para poder finalizar mis estudios.

interés en profundizar en los nuevos tipos de relaciones humanas creadas a partir de las tecnologías actuales y donde se pone el foco en cómo en las nuevas herramientas como las redes sociales, lo destacado representa el resultado visual de lo ocurrido, como “muros” donde se expone supuestamente todo lo que ocurre y que se convierte en realidad por el simple hecho de ser expuesto.

En este sentido podemos decir que la obra que vamos a analizar navega entre esas dos realidades, la virtual y la vigente, dando al espectador, de manera inconsciente, la opción de elegir entre una y otra, centrar su atención en aquello que ocurre simultáneamente, siendo consciente de su diferencia.

A continuación, vamos a enumerar brevemente los objetivos y la metodología desarrollados en este Trabajo de Final de Grado.

## 2 OBJETIVOS

Partiendo desde una postura humilde y comprendiendo la complejidad del concepto de “realidad”, esta investigación trata de abordar una serie de objetivos centrados en la realidad social en la que nos encontramos, ahondando en el debate sobre las tecnologías.

Nuestro objetivo más general sería indagar en la relación entre *performance* y nuevas tecnologías, haciendo énfasis en el registro y difusión. Para ello, el objetivo principal de este trabajo de final de grado es analizar la *performance* digital *Confivital* relacionada con la utilización de las nuevas herramientas tecnológicas en el ámbito de lo escénico, reflexionando sobre la distorsión que producen, y cómo amplifican y magnifican unas nuevas realidades cada vez más presentes en la sociedad actual.

En los objetivos derivados del citado objetivo general, se podría hacer una diferenciación entre los teóricos y los prácticos.

#### Objetivos Teóricos:

- Estudiar el panorama de las artes escénicas y la *performance* en el área del *Media-Art*
- Reunir un corpus de análisis de obras que trabajan este tema.
- Analizar la obra *Confivital* para ahondar en el *Media-Art* desde otros ángulos, como el de la capacidad de observación del espectador o como la capacidad de crítica ante la nueva realidad que proporciona la nueva tecnología.

#### Objetivos prácticos:

- Incorporar las nuevas tecnologías a una obra de carácter escénico.
- Incluir a los espectadores en la obra por medio de las redes sociales.
- Plantear a los lectores de este TFG, por medio de la reflexión sobre la citada obra, en qué lugar en relación a la percepción de la escena se hubieran situado en el caso de haber participado en la obra.

### 3 METODOLOGÍA

Este Trabajo de Fin de Grado consta de dos partes claramente diferenciadas, por un lado, se ha necesitado realizar un estudio de la historia del arte más contemporánea con un enfoque claramente intencionado en lo relativo a la *performance* digital que, en cualquier caso, también se ha complementado con el estudio de partes de la historia menos actuales, aunque en menor medida. Con todo esto se ha definido un marco conceptual con el que poder situarnos a nivel teórico.

La bibliografía consultada ha ido conformándose, por un lado, en la búsqueda de autores que exploren el campo de la percepción de la realidad como son Maurice Merleu-Ponty, Rudolf Arnheim, Le Breton, o *Raimond Sebond*.

Por otro lado, se ha recopilado artistas que han utilizado el *Media-Art* y el *Social Network Art* como elemento principal en su obra, como es el caso de Amelia Ulman, Waffa Bilal o Nate Hill.

Tras una reflexión sobre lo anteriormente dicho, se ha procedido a entrar en la segunda parte, que es el análisis de la *performance* digital *Confivitales*, que se realizó en el año 2013 en el auditorio Alfonso Roig de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia. Dicha obra basada en la *performance*, reflexiona sobre la relación de los espectadores con las nuevas tecnologías centradas en las redes sociales y la percepción de la realidad individual.

El análisis de esta obra, realizada, como hemos dicho, hace ya algún tiempo, se debe a la vigencia del tema que, a pesar del tiempo que ha pasado y que la red social que se cita en la obra ha dejado de tener la notoriedad que tenía en ese momento, se puede percibir de manera clara la construcción del relato que proporciona la interactividad; ante la cada vez mayor dependencia de las nuevas tecnologías se abre una perspectiva donde los modelos anteriores para entender la realidad están quedando obsoletos, hasta tal punto, que quizás esta realidad virtual que parece una proyección de los deseos de las personas irá sustituyendo poco a poco a la realidad misma. Estamos conectados a pantallas y

monitores, lo cual puede quizás hacer desaparecer a largo plazo la idea de la vida presencial en comunidad. Esta parte virtual de la realidad está posiblemente construyendo un relato cada vez más global y sesgado que tal vez nos puede hacer perder el foco sobre lo que está pasando y que nos puede hacer vulnerables ante diferentes intereses. Este fenómeno, que como he dicho anteriormente, está cada vez más vigente, se puede ver claramente en el análisis de la citada obra, en la cual se pueden observar las nuevas tendencias que sobre la gente está generando la nueva interactividad. De hecho, de poder volver a hacerla actualmente sería interesante ver a día de hoy los resultados obtenidos en esa nueva realización de esta *performance* digital.

El estudio del marco conceptual ha sido complejo de elaborar, esto viene en gran medida por el concepto que orbita alrededor de este documento, que es el de "realidad", ya que se ha tenido que indagar sobre las múltiples teorías que hay al respecto para finalmente quedarse con aquellas acepciones que más relación tienen con la obra analizada. Tras esto, se ha procedido a investigar sobre este tema en la rama artística de la *performance* donde lo digital está cobrando cada vez mayor importancia.

Simultáneamente, se ha ido desarrollando todo el marco analítico de la *performance Confivtales* y finalmente se ha ido desgranando a modo explicativo toda la *performance* donde se pueden ver todos los pasos dados hacia su consecución con un complicado montaje técnico.

A modo de resumen, se podría decir que la estructura del trabajo contemplará los siguientes aspectos: primero una introducción a los conceptos de realidades y sus formas de percepción, así como una visión de la evolución de la interactividad a través de la implementación total y efectiva de Internet, en especial de las redes sociales, donde se construye una parte cada vez mayor de la identidad de muchas personas. Estas se conforman como las principales herramientas constructoras de nuevas realidades virtuales que se imponen sobre otras. En segundo lugar, se apoyará el trabajo en la citada obra *Confivtales* donde, a través de esta *performance*, se puso a prueba el enfoque de la percepción del público, un público que, a día de hoy, parece no poder entender la realidad sin la mediación de dispositivos tecnológicos.

## 4 MARCO TEÓRICO

### 4.1. Justificación del tema

#### 4.1.1 -Percepción subjetiva y percepción de la realidad individual

En gran medida la realidad está construida a través de la información de nuestros órganos sensoriales, por lo que esta es personal y adaptada a nuestra identidad y valores; por lo tanto, es subjetiva, ya que surge principalmente de nuestros sentidos, tal y como decía Montaigne en *Apologie de Raimond Sebond* (del año 1999): “*Los sentidos son el comienzo y el fin del conocimiento humano*” (citado por Le Breton, 2006, 19).

Podemos deducir que, a partir de nuestros sentidos, se constituye la parte fundamental sobre la que se basa la idea que tenemos cada uno de nosotros del mundo, y tal y como decía Maurice Merleau-Ponty en su libro *Fenomenología de la Percepción* de 1945, la percepción no es una simple recepción pasiva de información, sino que implica una actividad cognitiva activa en la que el sujeto interactúa constantemente con el mundo. Además, afirma que la percepción siempre está enraizada en el cuerpo y en las experiencias previas del sujeto, y que la realidad percibida es siempre subjetiva y relativa a la experiencia de cada individuo (Merleau-Ponty, 1985).

Una exploración de los sentidos, que, a pesar de ser natural de la impronta del ser humano, se comporta sujeta a un poder superior construido por la comunidad, la cultura, tal y como dijo Sartre en *La Existencia del Ego* en 1936. Cuando exploraba la naturaleza de la conciencia, dicho autor sostenía que el yo es un producto de la experiencia cultural y deriva en una percepción ajustada al individuo, deriva también en una relación entre la conciencia y el mundo. Del mismo modo, sostiene también que el ego no existe de manera independiente, sino que está siempre conectado con el mundo que lo rodea a través de los sentidos (Sartre, 2003).

De esta manera, alejándonos de la idea de objetividad intrínseca en la percepción, entramos en una investigación en la que la cultura parece ejercer un papel mucho más fuerte, en el que cada sociedad establece una “organización

sensorial". Esta organización, basada en una serie de principios jerarquizados y sujetos a una ideología, determina tanto la concepción que se tiene de la realidad como la importancia que cada uno de los sentidos tiene en ese proceso de percepción. A propósito de lo mencionado, en el libro *El sabor del mundo: una antropología de los sentidos*, D. Le Breton dice lo siguiente:

Frente a la infinidad de sensaciones posibles en cada momento, una sociedad define maneras particulares para establecer selecciones planteando entre ella y el mundo el tamizado de los significados, de existir en el mundo y comunicarse con el entorno. Lo que significa que las diferencias no deslinden a los individuos entre sí, incluso dentro de un grupo social. Los significados que se adosan a las percepciones son huellas de la subjetividad (Le Breton, 2006, 13)

De tal modo podemos decir que esta condición cultural de la percepción humana crea un sentido de cohesión social, de realidad compartida, donde aquellos que no pertenezcan a esta comunidad crearán una realidad distinta que tenga diferencias relevantes con la primera. Una sensación difusa se plantea como resultado, en la que nada parece estar sujeto a nada, donde del mismo modo que incurres en el reflejo, puedes verte inmerso en una oscuridad profunda. Esta relatividad de lo real se convierte en un terreno de arenas movedizas, en la que el individuo convencido de su realidad, no es consciente de que quizá no sea más que una ilusión fruto de su percepción de su realidad subjetiva.

En la deriva de la percepción a través de los órganos sensoriales tenemos la visión generada de la realidad construida a través de las experiencias vividas. Nuestro entorno, nuestra educación y nuestra configuración a la hora de encarar ciertas situaciones nos genera también una realidad individual creada desde esta percepción. Aparecen así imágenes que van formando nuestro propio estilo de percepción de la realidad. Para Roberto Aparici (1998), al percibir una imagen, se está en estrecha relación con el modo de captar la realidad desde el prisma personal de cada individuo

Percibimos una situación por medio de un proceso individual y desde un punto de vista social. En el nivel de las imágenes también se da este proceso, en este sentido Rudolf Arnheim (2002) afirmaba que la mente funciona como un

todo, decía que todo percibir es también pensar, todo razonamiento es también intuición y toda observación es también invención.

En esta dinámica a nivel de imagen y para añadir a lo anteriormente expuesto, se puede mencionar a un artista contemporáneo llamado Roberto Morris (2011), quien declaraba que él, para bien o para mal, era sus dibujos. Para él, un dibujo indicaba un camino en el espacio y el resultado de su creación era un documento de su mente, una imagen visual del dualismo cartesiano que el mismo artista menciona con frecuencia.

Entre sus estudios a mano alzada, sus comunicaciones gráficas y experimentaciones de técnicas artísticas, Morris se mantuvo en un mundo simbólico y figurativo el cual recurría a la retrospectiva de sus propios recuerdos para crear sus obras de arte. Tal es así que, con sus dibujos, formó una línea de pensamiento que contempla la intuición y la imaginación como parte de la reflexión.

Así pues, la percepción de la realidad subjetiva y la realidad individual están íntimamente relacionadas con la cultura de la comunidad, y esta, ejerce un papel casi tan importante o más, que los sentidos del individuo. Es en esta situación donde se produce la actual configuración de la identidad inevitablemente influenciada por las nuevas tecnologías e internet.

#### **4.1.2 Interactividad y Redes Sociales en el arte**

El desarrollo de las nuevas tecnologías donde Internet ha sido el gran facilitador de multitud de nuevas herramientas ha permitido a muchos creadores realizar proyectos basados en estas, agrupando estas obras con la terminología *Media-Art*. Especial atención han tenido las nuevas herramientas digitales que han dinamizado una nueva forma de interacción entre las personas y que muchos artistas se han fijado en estas nuevas realidades. Las Redes Sociales son la gran representación de estas nuevas herramientas, unas “Las Redes sociales” donde se construye una nueva identidad a través de pantallas generando un doble digital y una tendencia a creer lo que estamos programados para creer.

Tal y como comenta Steve Dixon;

El doble digital puede ser conceptualizado como una forma de reflejo tecnológico del cuerpo vivo, en nuestras categorizaciones estamos definiendo específicamente al doble digital como una imagen que refleja la forma visual idéntica y el movimiento en tiempo real (2007, 280).

El término *Media-Art* se fundamenta en la interactividad. No se trata simplemente de una exploración superflua en el campo de las nuevas tecnologías, sino que exige a quienes indagan en ellas que el espectador sea parte vital de la experiencia estética y pueda interactuar vívidamente con la misma.

Esta búsqueda por la interactividad entre el espectador y la obra de arte se conecta con la corriente de la *Performance* (forma de expresión que utiliza al cuerpo como soporte para la creación de acciones artísticas en vivo). Apareciendo de esta manera el *Performance* digital, concepto que abarca a todas aquellas prácticas artísticas que tienen una conexión indiscutible con elementos digitales, como define Steve Dixon:

Definimos el término "*performance* digital" ampliamente para incluir todos los trabajos de actuación donde las tecnologías informáticas juegan un papel clave más que subsidiario en contenido, tecnología, estética o formas de recepción. Esto incluye teatro, danza y arte de *performance* que incorpora proyecciones que han sido creadas o manipuladas digitalmente; Espectáculos de realidad virtual y robótica; Instalaciones y obras teatrales que utilicen equipos de percepción/activación por ordenador y de técnicas telemáticas; además de obras de net.art. (2007, 3)

Con el avance de la interactividad en la red se puede observar que se producen *performance* que son pensadas en su totalidad para ser difundidas en el ciberespacio, y que no necesariamente requieren de un documento físico que las respalde.

En base a las posibilidades que ofrecen las nuevas herramientas tecnológicas se ha extendido en los últimos años la inclusión de este factor en la *performance*, creándose la *performance* digital, y como anteriormente se ha



Fig. 2. La artista Amelia Ulman en el festival internacional de cine de Gijón

expuesto, podemos destacar que ésta se caracteriza por su carácter efímero y global, por su capacidad de introducir al espectador en la obra, éste incluso puede interactuar siendo parte de la obra, se involucra e interviene incluso, se convierte en parte activa del proceso creativo.

Ese es el caso del trabajo de la artista argentina Amalia Ulman, quien ha desarrollado su obra en torno a la construcción de la identidad en tiempos de internet y los dispositivos digitales. Su trabajo empezó en el año 2012, cuando planteó varios proyectos en los que se interesó por la identidad de la mujer en Internet. Destaca su obra *Exellences and Perfections* (2014) que duró seis meses. Se construyó una historia ficticia a través de *Posts* de Instagram, alimentada por la cantidad de multitud de perfiles de otras mujeres similares al de ella que encontró por la misma red social.

#### **4.1.3 – Breve retrato de una nueva sociedad informatizada**

Al analizar el impacto de la tecnología en las opulentas sociedades actuales, puede decir que la tecnología ha permitido una mayor accesibilidad a la información y ha mejorado la calidad de vida de muchas personas, pero que también ha generado desafíos importantes en cuanto a la relación entre los seres humanos y las máquinas. La tecnología conlleva una serie de riesgos, tales como la pérdida de la privacidad, el aislamiento social y la dependencia de las máquinas, además, se puede señalar la preocupación de que la tecnología pueda deshumanizar a las personas al fomentar una cultura de la inmediatez y la gratificación instantánea.

Las nuevas herramientas han llegado aparentemente para quedarse y pretenden ser una parte más de la persona, causando un gran impacto y cambiando significativamente la forma en que las personas interactúan entre sí.

Como decía Javier Bustamante:

La tecnología es una herramienta poderosa que puede mejorar la vida de las personas, pero que debemos ser conscientes de sus límites y riesgos. Es necesario garantizar que la tecnología sea utilizada de manera responsable y ética para asegurar que la innovación siga siendo beneficiosa para la sociedad en general (1993, 97).

Así, en libro de Byung-Chul Han *La Sociedad del Cansancio* (2012) se abordan los desafíos de la sociedad contemporánea. Byung-Chul Han sostiene que la sociedad actual se caracteriza por una cultura del rendimiento en la que todo está orientado a la eficiencia y al éxito. Sin embargo, esto ha llevado a una creciente sensación de fatiga y agotamiento entre las personas, lo que ha creado esa sociedad del cansancio que él analiza

El autor argumenta que la cultura del rendimiento ha llevado a una falta de espacio para el descanso y la reflexión, lo que ha resultado en una sociedad cada vez más ansiosa y estresada. Además, la tecnología ha intensificado la presión, ya que la conexión constante a través de las redes sociales y dispositivos móviles mantiene a las personas siempre conectadas a su trabajo y a las demandas de la sociedad. Lo que ha lleva con este hecho a que se espere que todos rindan al máximo creando una cultura del agotamiento y la ansiedad.

También en esta idea sobre los riesgos de una humanidad regida por máquinas, en la que la cultura algorítmica condiciona las formas de vida y de trabajo, se podría citar a Remedios Zafra y su libro *El bucle Invisible* (2022). Aquí la autora trata sobre el impacto que producen las nuevas tecnologías en la vida cotidiana, las relaciones sociales y el trabajo. Analiza cómo la sociedad actual está atrapada en un "bucle invisible", en el que la tecnología ha creado nuevas formas de control y opresión que están ocultas detrás de la aparente libertad que brinda Internet y las redes sociales.

Se critica el culto a la productividad, la obsesión por la imagen y la falta de privacidad que han surgido con el uso de la tecnología. También cuestiona el concepto de la participación ciudadana en la era digital.

Se hace un planteamiento sobre la necesidad de tomar conciencia de los efectos de la tecnología en nuestras vidas, de proteger nuestra privacidad y de cuestionar los discursos dominantes en torno a la tecnología y la sociedad de la información.

Y es en este contexto proporcionado por este nuevo medio y enfoque artístico, donde se podría hablar de un nuevo tipo de arte para esta nueva sociedad de la información.

En el contexto de esta nueva sociedad informatizada tenemos también las redes sociales que pueden ser susceptibles de ser utilizadas como herramientas de control de masas, autores como Ignacio Ramonet en su obra *Las redes sociales, nuevo medio dominante* (2021), analizan este fenómeno y las señalan como una herramienta más de control, además de los medios tradicionales como la televisión y los periódicos que han sido históricamente utilizados por los poderosos para controlar la opinión pública y limitar el discurso político.

Sin embargo, otros autores como por ejemplo Félix Requena Santos, en su libro *Análisis de redes sociales: orígenes, teorías y aplicaciones* (2003), piensan que con la llegada de las redes sociales ha cambiado radicalmente el panorama de los medios de comunicación y se han abierto nuevas oportunidades para la participación ciudadana en el discurso político. A través de las redes sociales, cualquier persona puede publicar y difundir información sin el filtro de los medios tradicionales, lo que ha permitido una mayor diversidad de puntos de vista y ha ampliado el alcance de los debates políticos. En la misma línea hay autores como Antonio Negri y Michael Hardt (2004) que argumentan que la multitud es una fuerza potencialmente revolucionaria y se organiza a través de redes horizontales de comunicación y coordinación, que permiten una acción más rápida y efectiva que las estructuras jerárquicas tradicionales que podrían generar nuevas formas de democracia, basadas en la participación igualitaria y la toma de decisiones colectiva

Sin embargo, también advierten sobre los peligros de las redes sociales, ya que pueden ser utilizadas por grupos que buscan manipular la opinión pública y difundir desinformación. Además, las redes sociales también están sujetas a la censura y el control por parte de los gigantes tecnológicos que las gestionan, lo que puede limitar aún más la libertad de expresión y el discurso político.

En resumen, se cree que las redes sociales tienen el potencial de democratizar el debate político y permitir una mayor participación ciudadana, pero también deben ser utilizadas con precaución y reguladas para evitar su uso indebido y la manipulación masiva.



#### 4.2. Repaso panorámico del *Media-Art*

Para entender el *Media-Art*, sería primero necesario dar una definición sobre qué es el Arte Digital y sus comienzos. El Arte digital comenzó en la década de 1960 con la aparición de los primeros ordenadores personales y programas de diseño gráfico. Según Donald Kuspit en su libro *Arte digital y videoarte: Transgrediendo los límites de la representación* (2006), este tipo de arte se hace público el 5 de enero de 1965 en Stuttgart gracias a la exposición *Computergrafik* de Georg Nees, aunque ya tres años antes, Michael Noll había realizado unos dibujos digitales y los había impreso en los laboratorios Bell.

En cuanto a la definición de Arte Digital, por todo lo que implica, es interesante que sea lo más acotada posible ya que la definición de éste es muy amplia y en ocasiones difusa, y aunque no es comparable con la cantidad de producción del arte no digital, sí que es cierto que al día de hoy es ya bastante para diferenciar entre diferentes tipos.

El punto de partida siempre es un soporte digital y tecnológico que hace que los espectadores nunca puedan tener contacto físico con las obras. Por lo tanto, en base a esto se podría decir que el Arte Digital es como el de un reflejo artístico de algo real o ficticio a partir del uso de herramientas tecnológicas (Software) que permiten el procesamiento de imágenes y sonidos con una base binaria de 0 y 1.

Este tipo de arte ha adquirido popularidad y relevancia en los últimos años de la era digital, utilizándose en multitud de contextos como la publicidad, diseño gráfico, animación y en la producción de videojuegos. Asimismo, se trata de una forma de arte por sí misma, por lo que aparece de forma habitual en obras de arte que pueden exhibirse en galerías y museos.

Su uso es muy extendido debido a la cantidad de disciplinas en las que se utilizan las herramientas digitales actuales, pero las predominantes son la fotografía, vídeo, dibujo, pintura y escultura. Una de sus ventajas radica en su capacidad de ser editado y manipulado de forma ilimitada. Los artistas digitales pueden crear y transformar cada una de sus obras de arte sin limitación alguna, no como en los medios de soporte analógico. Además de poder integrar diferentes formas como el arte generativo, el arte interactivo o la animación 3D.

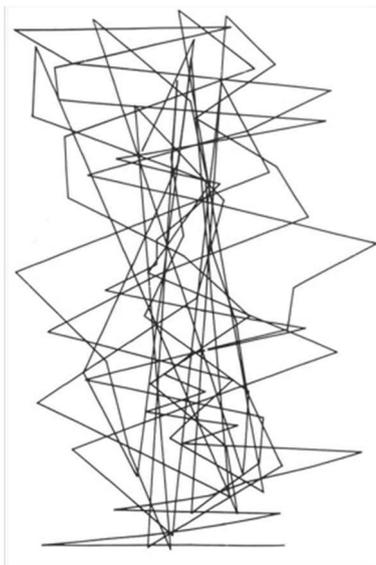


Fig. 3. George Nees  
*Counterfabrikk* (1926)

Fig. 4. Michael Noll. *Gaussian-Quadratic* (1963)

Actualmente Internet y la interactividad que permite ha facilitado para los artistas y espectadores una mayor integración con las obras.

Aunque hay multitud de artistas digitales, entre los más pioneros en este campo se podría mencionar a los siguientes: Charles “Chuck” Csuri, Yves Netzhammer o Myrn Krueger.



Fig. 5. Charles Csuri - *Beyond Boundaries* (1963)

Fig. 6. Yves Netzhammer *The Subjectivisation of Repetition* (2007)

Fig. 7. Myron Krueger. *Glowflow* (1969)

Las últimas dos décadas del siglo XX fueron escenario de varias transformaciones en el ámbito de la tecnología y de la comunicación. Una de las más importantes tuvo que ver con la llegada de la era digital, la cual paulatinamente fue reemplazando a distintas herramientas analógicas como la televisión, la radio, los reproductores de discos de acetato, las cámaras fotográficas y de vídeo analógicas.

De esta forma se produce una migración hacia nuevos dispositivos con circuitos digitales, que interactúan directamente con ordenadores y otros medios de almacenamiento que facilitan el intercambio de información, disminuyen el tiempo de registro, edición y producción, al mismo tiempo que permiten mayor eficiencia y accesibilidad al público debido a su bajo coste.

El avance de estas herramientas de comunicación permitió a muchos artistas proponer proyectos que incorporaron el uso de estas nuevas tecnologías digitales. Así surge una nueva corriente que interactuó de forma temprana con la imagen en la red denominada “*Net Art*”. A continuación, vamos a definir dos formas de Arte Digital, el *Net Art* y el *Media-Art*.

El *Net Art* y el *Media-Art* son dos términos que se utilizan para describir diferentes formas de arte digital, aunque tienen algunas diferencias importantes.

El *Net Art* se centra principalmente en el uso de Internet como su medio principal. Se basa en la creación de obras de arte que se experimentan, exhiben y distribuyen en línea a través de la Red. Puede involucrar elementos como la interactividad, la participación del público y la manipulación de datos en línea.

En cambio, el *Media-Art* es un término más amplio que abarca una variedad de formas de arte digital y electrónica. Puede incluir el uso de medios como el video, la instalación, el sonido, la realidad virtual, entre otros. El *Media-Art* se centra en la experimentación con diferentes medios y tecnologías y puede involucrar tanto medios tradicionales como nuevos medios. No se limita específicamente al uso de Internet como medio principal, como lo hace el *Net Art*.

Básicamente el *Net Art* se enfoca específicamente en el arte creado y distribuido a través de Internet, mientras que el *Media-Art* engloba una amplia gama de formas de arte digital y electrónica, incluyendo el *Net Art*.

Según José Luis Brea en su libro *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, se conoce como Media Art a

Todos aquellos trabajos cuyo modo de exhibición propio se resuelve no en el museo o en la galería, sino a través de uno u otro medios de comunicación". Vertientes como el radio arte, el libro de artista, las intervenciones por televisión. o el mail art, responden a cada uno de los canales que las soportan respectivamente y no pueden suceder fuera de éste. (2009,14)

Se puede poner como ejemplo la obra de Amelia Ulman *Excellences and Perfections* del 2014, en la que la artista, utilizando la red social Instagram, simula el perfil de una mujer cuyo comportamiento refleja ideales difíciles de conseguir y se somete al juicio constante de seguidores virtuales. Su obra se desarrolla en la red y además es participativa por lo que estaría dentro del *Net Art*, pero al utilizar más medios como el video y la fotografía estaría también dentro del *Media-Art* aunque más concretamente el *New Media-Art*.

Para Juan Martín de Prada (2023) el *New Media-Art* es una forma de arte actual que utiliza tecnología digital y medios de comunicación modernos como medio principal para la creación artística, explorando las posibilidades de la tecnología y reflexionando sobre su impacto en la sociedad.

### **Net Art**

Aunque ya se ha definido anteriormente en que consiste, es posible concretar más y decir que utiliza los soportes digitales y los lenguajes propios de la red, basándose en las prácticas comunicativas generadas por estos lenguajes para producir las obras. El más importante de todos sería el hipertexto que resulta indispensable como herramienta para la realización de las obras englobadas en esta tendencia.

Decir también que, a diferencia del *Media-Art*, este tipo de arte interactivo específico para Internet aparece en los 90 en pleno desarrollo de la *World Wide Web*.

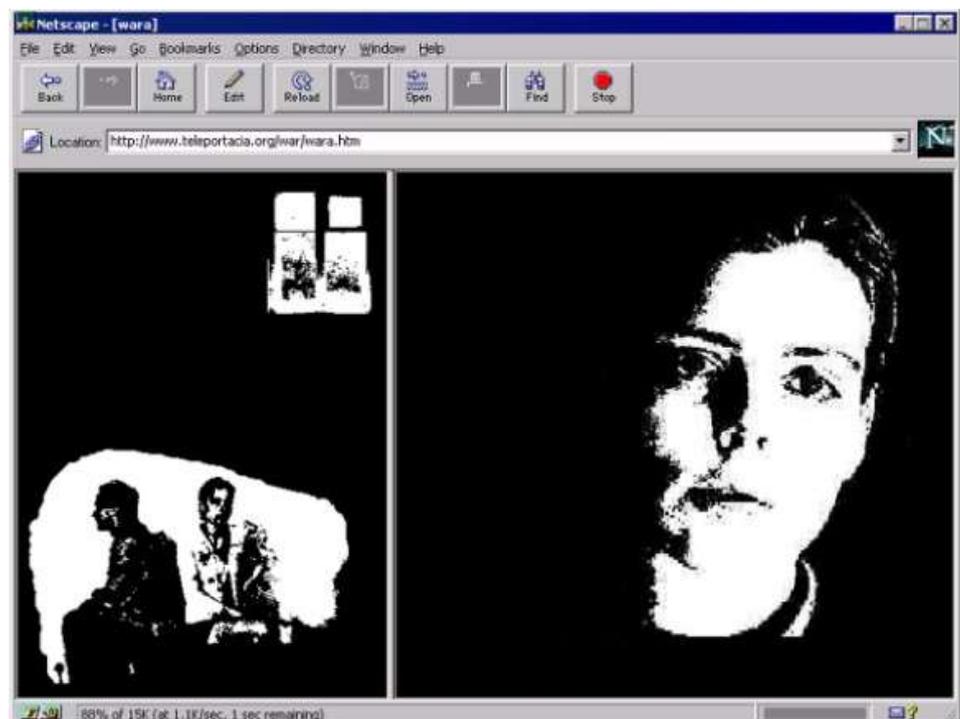


Fig. 8. Olia Lialina. *Agatha Appears* (1997)

En este sentido se utiliza este término para denominar a un movimiento específico de artistas que se centraron en esta expresión artística que les



Fig. 9. Jodi. *Wrongbrowser* (1985)

Fig. 10. Arcáde Constantini. *Atari 2600* (1977)

permitía desafiar la conformidad trascendiendo los límites geográficos, entre muchos, cabría destacar el duo Jodi, Olia Lialina, Mark Amerika o Arcáde Constantini.

Esto generó gran interés por explorar el espacio virtual, que fue diversificándose y explorando distintos temas como: el uso y creación de bases de datos, la producción de juegos virtuales y la difusión software libre. De esta forma se acuña el término *Media-Art o New Media-Art*, que se refiere a las nuevas prácticas artísticas que usan medios tecnológicos digitales. Al respecto el historiador Gunter Berghaus comenta:

El final del siglo XX se convirtió en la era del *Media-Art*, de las instalaciones multimedia interactivas que podrían ser exploradas, modificadas y transformadas por el visitante [...] Los medios electrónicos y digitales inauguran una nueva era de experimentación vanguardista[...] Las *Media-Art* del fin-de-milenio se trasladaron a un terreno genuinamente nuevo y reflexionaron sobre los modos alterados de la comunicación, las implicaciones estéticas y sociales, y la forma en que cambiaron radicalmente los modos de interacción de la gente con el mundo que los rodea (2005, 126)

Como se ha dicho anteriormente, el *Media-Art* se centra en la experimentación con diferentes medios y tecnologías, y puede involucrar tanto medios tradicionales como nuevos medios. No se limita específicamente al uso de Internet como medio principal.

Para Pascual Patuel Chust en su libro *Media art. Imagen y tecnología* (2021) el Media Art englobaría el arte computerizado, el videoarte y el arte multimedia y pone de relieve las relaciones entre arte y tecnología desde

mediados del siglo XX, donde el desarrollo que la humanidad ha experimentado con la aparición del vídeo, el ordenador, y las distintas tecnologías en continua evolución ha puesto en manos de los artistas nuevos instrumentos, procedimientos y técnicas que han permitido un cambio notorio en su forma de trabajar y concebir el arte.

Con la aparición de nuevas tecnologías (especialmente internet) y su conexión con los nuevos y emergentes medios de comunicación, el mundo artístico se expandió apareciendo una nueva rama denominada *New Media-Art*. Este que tiene como campo de actuación principalmente internet y, por tanto, sería casi sinónimo del concepto de *Net Art*. Se integra junto a la fotografía, el cine, el video y el sonido, entre otros. Estas obras de arte son exclusivamente digitales y generalmente se centran en el uso de estos nuevos medios de comunicación para transmitir un mensaje o una idea específica

Las plataformas digitales como Facebook, Instagram o TikTok permiten a cada autor realizar trabajos con un alcance global e interactuar con su público, además de compartir sus obras de forma instantánea y llegar a una audiencia mucho más amplia.

La principal diferencia entre el *New Media-Art* y el *Media-Art* radica en el enfoque, en la utilización de tecnologías emergentes y en constante evolución en el caso del primero, mientras que el segundo se centra en el uso de diferentes medios de comunicación para la creación artística.

Artistas como la anteriormente citada Amalia Ullman serían ejemplos de artistas en el campo del New Media Art ya que centra alguno de sus trabajos (*Excellences and Perfections* (2014)) en el uso de uno de esos medios de comunicación de masas.

La obra a analizar *Confivitales* también se englobaría en esta clasificación de *New Media-Art*, ya que su campo de actuación es Internet e integra en su realización fotografía y audio, todo para reflexionar sobre el impacto de toda esta nueva tecnología en la sociedad.

#### 4.2.1 Performance y Media-Art en España y la Comunidad Valenciana

El Arte Digital en España tuvo sus inicios a mediados de la década de 1980, cuando la tecnología informática comenzó a ser más accesible para el público en general. Fue durante esta época cuando se crearon las primeras obras de Arte Digital, en las que se utilizaban programas informáticos para crear y manipular imágenes. Desde entonces, el Arte Digital ha experimentado un gran crecimiento en España y es actualmente una práctica artística muy popular.

Tal y como comenta Juan Albarrán Diego (2012,125), de los primeros artistas digitales en España fueron Manolo Ballesteros, Rafael Lozano-Hemmer y Daniel Canogar, quienes comenzaron a experimentar con tecnología digital y electrónica en la década de 1980. Además, el colectivo artístico La Fura dels Baus, fundado en 1979, también ha sido pionero en el uso de tecnología en sus espectáculos y *performances*.



Fig. 11. Fura dels Baus. *Shanghai-London since 1870*. (2008)



En cuanto a los artistas más actuales en el panorama español, tenemos a artistas como Gala Mirissa, que es una de las artistas digitales más importantes de NFT2 (El arte NFT (Non-Fungible Token) es una forma de arte digital que utiliza la tecnología blockchain para garantizar la autenticidad y propiedad única de una obra de arte) también A.L. Greco, creadora de increíbles *gifs* hipnotizantes y *loops* sin fin. Anna Carreras, otra artista que, utilizando doce bloques de construcción, programó una serie de patrones únicos e infinitos, creando así su colección de arte generativo llamado *Trossets* (trocitos) (2021), un homenaje a la diversidad inspirado en los colores mediterráneos. O como, Javier Arrés, que crea maravillosas obras de arte inspiradas en máquinas góticas. Su última

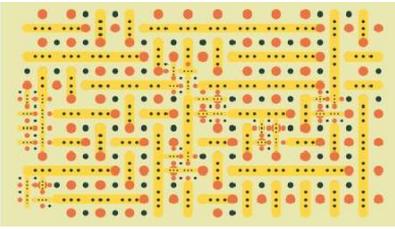
Fig. 12. Rafael Lozano-Hemmer  
*Decode.* (2020)

Fig. 13. Fura dels Baus. *Shanghai-London since 1870.* (2008)

Fig. 14. Manuel Ballester

Fig. 15. A.L. Greco *Silene.* (2021)





colección *Massive Console Nostalgia* (2021) está inspirada en los videojuegos de hace años.

En cuanto al uso de lo digital en la *performance*, en España comienza en los años 90, pero es importante detenerse en la definición de *performance* para entender el proceso de integración de ambos conceptos.

La definición de *performance* siempre ha sido muy difícil por la extensión que abarca esta disciplina, aunque sí se puede decir que involucra la acción en vivo de una o varias personas ante un público casi siempre dentro de un contexto expositivo tradicionalmente interdisciplinario. Estas acciones tienen una duración específica y se caracteriza por ser efímera y no tener una reproducción exacta, pudiendo ser en vivo, documentada, espontánea o escrita. La *performance* se ha desarrollado a lo largo de los años como un género propio, cuya obra necesita la presencia y ejecución de propio artista.

La autora Roselee Goldberg (1988) sitúa el primer antecedente sobre el año 1916, al abrigo del movimiento dadaísta que rompía con todos los códigos del momento. También menciona al constructivismo ruso y futuristas como inspirador a los primeros *performers*.

Para Abel Azcona, que reivindica la potencialidad discursiva de la *performance*, esta ha evolucionado hacia una imagen visual meramente rupturista; según el autor la *performance* no tiene una definición categórica tal como dice:

La *performance* ha logrado ser durante decenas de años indefinible, inclasificable, imposible de academizar o institucionalizar. El artista que tenga la necesidad de definirla la banaliza. La radicalidad de la misma se sostiene al no ser domesticable. No entender la *performance* desde la desobediencia, es matarla de raíz. (2019, 35)



Fig. 16. Anna Carreras. *Trossets* (2021)

Fig. 17. Javier Arrés. *Massive Console Nostalgie* (2021)

Fig. 18. Gala Mirissa. *Freedom*. (2021)

También puede darse que al realizarse el hecho artístico en vivo y con el artista presente pueda ser confundida con otras artes escénicas tales como el teatro o danza contemporánea; si bien no siempre resulta ser la misma cosa, en la actualidad no podemos trazar una línea divisoria clara entre estas prácticas artísticas. Lo que sí que es cierto es que está atada a las reglas que el autor quiera autoimponerse, tratando, por lo general, de expresar una idea, más o menos

sencilla, mediante una figura poética como pueda ser la descontextualización, la metáfora, la paradoja, o la hipérbole, por citar ejemplos bastante usados. Puede contener, como todo el arte en general, una reivindicación, o ser simplemente formal. Puede estar pensada sólo como práctica estética o puede intentar hacer pensar a la concurrencia. Puede estar totalmente preparada y parecer improvisada, y a la inversa. Suele estar pensada para el lugar o evento donde se va a realizar, o puede formar parte del fondo de acciones del artista. Para Roselee Goldberg en su libro *Performance Art*:

A diferencia del teatro, el intérprete es el artista, raramente representa a un personaje como un actor, y el contenido en raras ocasiones sigue un argumento o narración tradicional. La *performance* puede ser una serie de gestos ínfimos o una narración a gran escala, que dura desde unos pocos minutos a muchas horas; puede representarse una sola vez o repetirse muchas veces, con o sin guión preparado, improvisado de manera espontánea o ensayada durante muchos meses. (...) Por su propia naturaleza, la *performance* escapa a una definición exacta o sencilla más allá de que es arte vivo hecho por artistas. Cualquier definición más estricta negaría de manera inmediata la posibilidad de la propia *performance*. Puesto que recurre libremente a cualquier número de disciplinas y medios de comunicación -literatura, poesía, teatro, música, danza, arquitectura y pintura, además de vídeo, filme, diapositivas y narración- en busca de material, los despliega en cualquier combinación. De hecho, ninguna otra forma de expresión artística tiene una manifestación tan ilimitada, puesto que cada intérprete hace su definición particular en el proceso y la manera propios de la ejecución. (1988, 75)

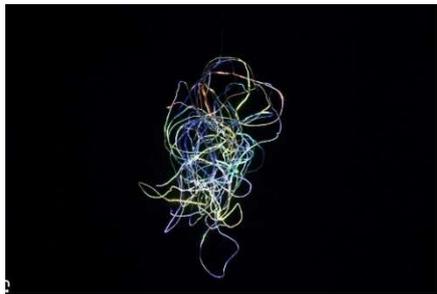
Para Dixon, el uso de las nuevas tecnologías informáticas amplió el concepto de *performance* al de *performance* digital en aquellos casos en los que este uso tenga un papel clave más que subsidiario en contenido, tecnología, estética o formas de recepción.

Se englobarían dentro de este término de *performance* digital a todos los trabajos de actuación donde las nuevas tecnologías son primordiales para su realización, esto incluiría a todo el arte de *performance* que incorpora proyecciones que han sido creadas o manipuladas digitalmente, espectáculos de realidad virtual y robótica, instalaciones y obras teatrales que utilicen



equipos de percepción/activación por ordenador y de técnicas telemáticas, además de obras de *Net Art*.

Como se ha comentado anteriormente, la performance digital comienza su andadura en la década de 1990 cuando los artistas comenzaron a experimentar con la tecnología en sus obras de arte y a explorar nuevas formas de expresión artística.



Uno de los primeros artistas en utilizar la tecnología como medio para crear *performances* fue Rafael Lozano-Hemmer. Su obra *Displaced Emperors* (1996) es una instalación interactiva que utiliza tecnología de seguimiento ocular para controlar el movimiento de una esfera en una pantalla de televisión. Los espectadores pueden controlar la trayectoria de la esfera con sus movimientos oculares, creando una experiencia única e inmersiva.

Fig. 19. Rafael Lozano-Hemmer  
*Displaced Emperors* (1997)

Fig. 20. Daniel Canogar. *Pneuma*  
(2009)

Otro artista pionero en España es Daniel Canogar. Su obra *Pneuma* (1998) es una instalación de vídeo en la que se proyectan imágenes digitales en globos de aire. Canogar también ha creado numerosas instalaciones multimedia interactivas y *performances* que combinan proyecciones de vídeo, sonido y tecnología de seguimiento de movimiento.

En la década de 2000, la *performance* digital en España comenzó a adquirir más importancia y reconocimiento. El festival Sónar de Barcelona, uno de los festivales de música electrónica más importantes del mundo, incluyó en su programación cada vez más *performances* y obras de arte digitales.

En los últimos años ha seguido evolucionando y extendiéndose a nuevas áreas, como el teatro y la danza. La compañía teatral La Fura dels Baus, conocida por sus espectáculos teatrales multimedia e innovadores, ha experimentado con tecnologías como la realidad virtual y la realidad aumentada en sus *performances*.

En la Comunidad Valenciana, en lo relativo al Arte Digital, ha sido muy progresivo, se desarrolló a lo largo de los años, en parte gracias a espacios y eventos dedicados al Arte Digital, como distintas exposiciones tanto en galerías de arte como en museos, la feria Art Futura o el Festival Internacional de Animación de Valencia (ANIMAH), entre otros.



Fig. 21. Bartolomé Ferrando. *Actuación en la galería Labirynt en Lublin, Polonia.* (1990)

Fig. 22. Bartolomé Ferrando. *Sintaxis* (1996)

En cuanto a los primeros antecedentes de la *performance* en la Comunidad Valenciana los encontramos en la escena teatral alternativa de los años 60 y 70, especialmente en la ciudad de Valencia, donde grupos como Los Goliardos o las revistas La Fura y Barraca publicaron textos teatrales y performáticos en los que se rompían las normas de representación que imperaban en el momento.

A partir de los años 80, la *performance* se convirtió en una práctica artística habitual en la Comunidad Valenciana, gracias a la influencia de la movida madrileña y el auge de las nuevas corrientes artísticas. En Valencia, surgieron colectivos como Acción de Arte y Arte Total, que llevaron a cabo *performances* en el espacio urbano y en espacios alternativos como el IVAM o el Centre del Carme.

Mencionar al artista Bartolomé Ferrando como uno de los grandes impulsores de la *performance*, destacando sus *Performance Poéticas*.

En la década de 1990, la escena de la *performance* en la Comunidad Valenciana se diversificó y se profesionalizó, con la creación de plataformas como La Mutant o el Festival 10 Sentidos, que se han consolidado como referentes nacionales e internacionales de la *performance*. En la actualidad, la *performance* sigue siendo un género artístico muy activo y relevante en la Comunidad Valenciana, con numerosos artistas y colectivos que exploran sus límites y posibilidades.

De manera paralela, a finales de los 90 comenzó a destacar el uso de los medios digitales en la *performance* comenzándose ya una actividad importante en la *performance* digital, muchos artistas locales y extranjeros comenzaron a trabajar en el ámbito de la tecnología y el arte.

Uno de los primeros eventos en los que se presentó la *performance* digital en Valencia fue el Festival Internacional La Ploma, que se organizó en 1999 y que incluyó una serie de actuaciones de artistas locales y de otros países.

Desde entonces, la *performance* digital ha seguido creciendo en la Comunidad Valenciana, impulsada por eventos como el Festival Internacional Ciber@rt, que se celebra en Valencia, y el Encuentro Internacional de Nuevas



Fig. 23. Flan *Autorretrato* (2022)

Tecnologías Artísticas de Castellón, que se realiza en la ciudad castellanense de Vila-real.

Actualmente, la *performance* digital en la Comunidad Valenciana se encuentra en pleno auge, con una serie de artistas (artista valenciano Flan) y colectivos que están experimentando con esta forma de arte y creando obras cada vez más innovadoras. Además, cada vez son más los espacios culturales y las instituciones que están comenzando a incluir la *performance* digital en sus programaciones y actividades, impulsando así su crecimiento y consolidación en la región.

### 4.3. Referentes

A la hora de valorar las referencias seguidas, se ha hecho un estudio en profundidad sobre estos para poder seleccionar aquellos que más se ajustan a lo que se quiere desarrollar en este documento. Se partía ya con la idea definitiva de hablar sobre algunos artistas concretos, pero a medida que se ha ido investigando se ha ido haciendo necesario ampliar artistas tanto nacionales como internacionales del *Media-Art*.

#### 4.3.1 –Redes Sociales como utilización de nuevos espacios y vías de experimentación creativa

A primeros de los 2000 comenzaron a aparecer obras que tenían como marco las redes sociales y desde entonces estas han sido objeto de múltiples propuestas artísticas que han mostrado la realidad alternativa que le confiere al individuo. Las redes en sí pueden ser el tema central sobre el que las obras enfocan su carga significativa o pueden presentarse como herramienta vertebradora del proceso y resultado de la obra materializada.

Twitter, por ejemplo, concentra una serie de condiciones que se presentan tan limitadoras como liberadoras a la hora de favorecer el ingenio y llevar a cabo proyectos creativos. El límite de 140 caracteres se convierte en “la medida” para las obras de *Twitter Art*.

Todo lo que pueda condensarse en dicha medida es válido, pudiendo quebrarse la creatividad ante tal rigidez o, por el contrario, desarrollar

contenidos e iniciativas que adquieran significado en el cumplimiento riguroso de tal limitación informacional. En este marco de creación, conviene señalar el importante peso del artista no profesional, cuya creatividad, gracias al democratizador medio de Internet y las nuevas facilidades de la Web 2.0, puede ponerse en juego sin una adquisición pormenorizada de aptitudes técnicas. La imaginación empieza a desarrollarse a pasos agigantados en la conducta de los usuarios, permitiendo una explosión de creatividad “*amateur*” que inunda redes sociales como Twitter y Facebook. Este hecho hace de la expresión *Twitter Art* un concepto amplio que abarca multitud de posibilidades en cuanto a actitudes y resultados, pero con un factor común: la intencionalidad artística (López Martín, 2012, 40).

El término *Twitter Art* se aplica a proyectos surgidos en torno a esta plataforma de *microblogging* a finales de la primera década del siglo XXI. Afirma Martín Prada que uno de estos ejemplos es el proyecto titulado *Auto-yo* (2008) de Linda Ruiz:

Centrado en los procesos de construcción identitaria que tienen lugar en Twitter, tematiza la inducción que este servicio hace a establecer un flujo comunicativo permanente, algo que esta autora subvierte mediante un automatismo de apropiación de fragmentos de textos encontrados en la red y, por lo tanto, no configuradores de una “identidad” que se pueda ir conociendo a lo largo del tiempo mediante envíos. (2012, 172)

#### 4.3.1.1 Amalia Ulman

En 2014 Amalia Ulman produjo la obra *Excellences and Perfections*, durante seis meses realizó una serie de *performances* online, registradas en fotografía y vídeo. En esta obra la Amalia Ulman presenta la historia de una mujer que sufre una serie de situaciones personales, que son exhibidas a través de la red social Instagram.

La obra cuestiona distintos parámetros de representación existentes en las redes sociales. Ella trabaja *Excellences and Perfections* (2014) como un engaño, en el que simula la imagen de una mujer cuyo comportamiento refleja ideales inalcanzables del sistema capitalista. Así se somete al escrutinio público de sus seguidores virtuales, quienes a través de las fotografías que la artista



Fig. 24. Amalia Ulman. *Exellences and Perfections* (2014)

Fig. 25. Amalia Ulman. *Privilege* (2016)

Fig. 26. Waffa Bilal. *Domestic Tension* (2007)

publica, comienzan a formar parte de su vida, interactuando y observando su conducta en la red.

Ulman aparentemente muestra su entorno cotidiano; sin embargo, lo que en realidad nos presenta es un guion de acontecimientos irreales. Esta serie de auto representaciones a las cuales se somete, la llevan a asumir comportamientos y estereotipos que circulan en el ciber-espacio, cuestionando a su vez la construcción de un alter ego virtual distinto al que habita el mundo real.

#### 4.3.1.2 Waffa Bilal

Waffa Bilal es un artista exiliado de origen iraquí y profesor de la escuela Tisch de artes escénicas de la Universidad de Nueva York. Este artista se caracteriza por incorporar tecnología en sus *performances*.

La obra *Domestic Tension* (2007) es una instalación de arte interactiva que consiste en una habitación simulada y con conexión a Internet que se encuentra en un espacio público abierto, en este caso, una galería de arte. La habitación tenía todas las comodidades de una habitación real, pero estaba completamente aislada del mundo exterior y se podía ver a través de una cámara en tiempo real.

El citado artista permaneció en dicha habitación durante un mes conectase a la web del proyecto podía interactuar con él a través de un chat y dispararle una pistola de *paintball* montada en la habitación y controlada desde la misma web. Cada vez que alguien disparaba al artista, un pequeño chorro de pintura explotaba sobre él.

El objetivo de esta obra era cuestionar la tensión y la violencia que hay en el mundo y cómo la tecnología y la comunicación *online* podían ser utilizadas para perpetuar esa violencia. El acto de disparar al artista simbolizaba la agresión, el dominio y el control que tienen algunas personas sobre los demás.

Este trabajo era una obra en la que los espectadores podían tener una participación completa a través del chat y el control de la pistola de *paintball*. Sin embargo, esta interacción no era solo para divertirse, sino que era una reflexión sobre la naturaleza humana, la violencia y la tecnología.



#### 4.3.1.3 Nate Hill

Este artista es conocido por sus métodos creativos para llamar la atención sobre diferentes problemáticas sociales. Entre sus diversos *performances*, decidió, en 2011, crear *The White Ambassador*.

Después de abrir una cuenta de Twitter en septiembre con el identificador @WhiteSmellBot, Hill re-tweetea todos los comentarios que encuentra que se refieren al olor de los blancos. En menos de tres meses, la cuenta recopiló más de 7000 tweets, la mayoría de los cuales hablaban de personas blancas que huelen a perro mojado después de llover.

Para abordar todos los comentarios racistas recibidos, Hill decidió salir a las calles de Harlem, N.Y., donde había vivido durante los últimos cuatro años, con la cara blanca, un traje de negocios y un cartel que decía "Los blancos NO huelen a perro mojado". - todo mientras coreaban "¡Somos blancos! ¡Olemos bien!"

Hill argumentaba que está tratando de llamar la atención sobre el racismo en general ilustrando comentarios de odio dirigidos específicamente a los blancos.

Este acto recibió muchas críticas debido a que Hill es afro-descendiente y estaba "defendiendo" a los blancos.



Fig. 27. Nate Hill. *The White Ambassado* (2011)

Fig. 28. Amy Hoy Y Thomas. *Fuchs Twistori* (2008)

Fig. 29. JODI. *Twitter SK8* (2008)

#### 4.3.1.4 Amy Hoy y Thomas Fuchs

En *Twistori* (2008), una obra de los artistas Amy Hoy y Thomas Fuchs, se recurrió a recopilar en una web todas las publicaciones de Twitter que recogían las expresiones *I love*, *I hate*, *I feel*, *I believe*, etc. Cuando el "espectador" virtual accedía a la web, podía pinchar sobre cualquiera de estas expresiones, sucediéndose con ello en la pantalla todos los *tweets* que las contenían.

#### 4.3.1.5 JODI

Por su parte, la pareja belgo-holandesa conocida como JODI (Joan Heemskerk y Dirk Paesmans) y considerados como algunos de los iniciadores del Net Art, presentó un interesante trabajo bajo el título *Twitter SK8* (2008), en el que planteaban una suerte de *performance*. En esta obra un conjunto de jóvenes



había utilizado teclados de ordenador inalámbricos con ruedas, a modo de *skateboards* para escribir sus mensajes, de manera que cada vez que el zapato pisase la tecla de envío, las palabras fuesen enviadas: una especie de mensajes ilegibles que cuestionaban un sistema de expresión irreflexivo, tan impulsivo como el que toma lugar en ocasiones en la propia red.

#### 4.3.1.6 Jens Wunderling

El artista Jens Wunderling, establecido actualmente en Berlín, nos sitúa en su proyecto *Default to Public* (2008) ante la descontextualización de los mensajes de Twitter. Wunderling extrae en tiempo real los *tweets* de un usuario o los de una zona geográfica y los expone de diversas formas: un timbre para la entrada de una casa en la que se muestran los *tweets* del propietario, una máquina que imprime *tweets* en tiras de papel para ser distribuidas por la difundida en Twitter se muestra, así como realmente “pública”, expuesta en lugares públicos del mundo físico.



#### 4.3.1.7 An Xiao

Se destaca también la *performance Nothing to Tweet Home About*, realizada en 2009 por An Xiao. Este artista multimedia envió por correo ordinario acompañados de la localización geográfica desde la que habían sido publicados. Mediante esta descontextualización de los *tweets*, Xiao pretendía hacer reflexionar acerca de la forma de autorretratarnos diariamente en la red.



#### 4.3.1.8 Jenny Holzer

La artista estadounidense Jenny Holzer ha utilizado la tecnología y las redes sociales para difundir sus mensajes de protesta y crítica social desde los inicios del *Media-Art*. Los textos que utiliza la artista son directos y en ocasiones muy criticados; por esconder una supuesta ambición moralizante y didáctica a la vez. Mediante estos, la artista transmite mensajes, sentencias, tesis y antítesis sobre cuestiones tabúes como sexo, violencia, amor, guerra y muerte

La obra de Holzer es otra referencia en la utilización de las redes sociales ya que creó una serie de *tweets* con frases de su obra, que se compartían



Fig. 30. Jens Wunderling *Default to Public* (2008)

Fig. 31. An Xiao en el TEDGlobal 2013

Fig. 32. Jenny Holzer. *Intersecciones* (2019)

Fig. 33. Jenny Holzer. *Installation for Bilbao* (2019)



automáticamente en tiempo real en la cuenta de Twitter de una exposición en el Guggenheim de Bilbao.

La creadora, que aúna palabras y conceptos para cuestionar la realidad y, en concreto, los mensajes que recibimos acerca de esa realidad en la que vivimos.

#### 4.3.1.9 Gordan Savicic

La red social Facebook también ha dejado algunos ejemplos remarcables de la utilización que hacen de ella los artistas. Una de las redes con más usuarios y seguidores en el planeta se convierte, por el momento, en un canal de enorme difusión y un altavoz de ideas y propuestas de gran alcance. Apenas cinco años después de su aparición, el artista Gordan Savicic se planteaba en su proyecto *Suicide Machine* (2009) cuyo objetivo era facilitar al usuario una desconexión de las redes sociales, protagonizando un “suicidio” de su perfil en dichas redes, por medio de un programa que accedía a la cuenta y eliminaba automáticamente a los amigos y seguidores, para finalmente eliminar al propio usuario. En el proyecto de Savicic podemos observar un vídeo de presentación que critica la manera en que las redes sociales suprimen —en opinión del artista— las relaciones humanas con personas de nuestro entorno.

Fig. 34. Gordan Savicic. *Suicide Machine*. (2009)

Fig. 35. Grégory Chatonsky. *Face To Facebook* (2011)



#### 4.3.1.10 Grégory Chatonsky

En el trabajo de Grégory Chatonsky, encontramos a menudo una manipulación de los flujos de información con la finalidad de crear ficciones sin fin. En el caso de la obra titulada *I Would Liked to be One of You* (2009), se trata de una aplicación que funciona dentro de Facebook y roba los estatus de otros para publicarlos en el perfil propio. De esta manera, la información, enlaces, fotos, y reflexiones publicadas por los amigos se convierten en aportaciones del propio usuario, generando una confusión de identidad y difundiendo contenidos falsamente atribuidos al usuario.

Alessandro Ludovico y Paolo Cirio se enfrentaron también críticamente a Facebook en su obra *Face-to-facebook* (2011). Consiguieron extraer de la red social un millón de fotos y datos básicos de los perfiles de usuario, con los que,

tras procesarlos en diversas categorías (hombre/mujer, divertido, astuto, etc.), obtuvieron unos 250.000 perfiles con los que crearon un falso sitio web de citas

El proyecto suscitó polémica por el uso de datos robados y la manera en que la intimidad de los usuarios era expuesta en otro contexto. Los defensores legales de Facebook les obligaron a cerrar la web de citas, pudiendo exhibir únicamente en la actualidad la documentación referente al proyecto.

#### 4.3.1.11 Ana Riaño

En España, el caso de Ana Riaño es un ejemplo excepcional de utilización de las redes sociales como inspiración y material artístico para sus creaciones. En la serie “Redes Sociales” de 2015-2013, presenta un conjunto de obras en lienzo en las que reflexiona sobre la imagen que proyectamos en Internet y sobre cómo se diluye en este contexto la frontera que separa nuestra información profesional y personal. La serie se divide en dos grupos; en el primero de ellos se agrupan los perfiles de personajes en activo en el mundo del arte contemporáneo, como es el caso del crítico de arte Javier Díaz Guardiola, el artista Jeff Koons o el director del PS1 de Nueva York. En el segundo apartado encontramos una recreación de cómo la autora imagina la forma en que podrían haber sido los perfiles de conocidos artistas como Ana Mendieta y Marcel

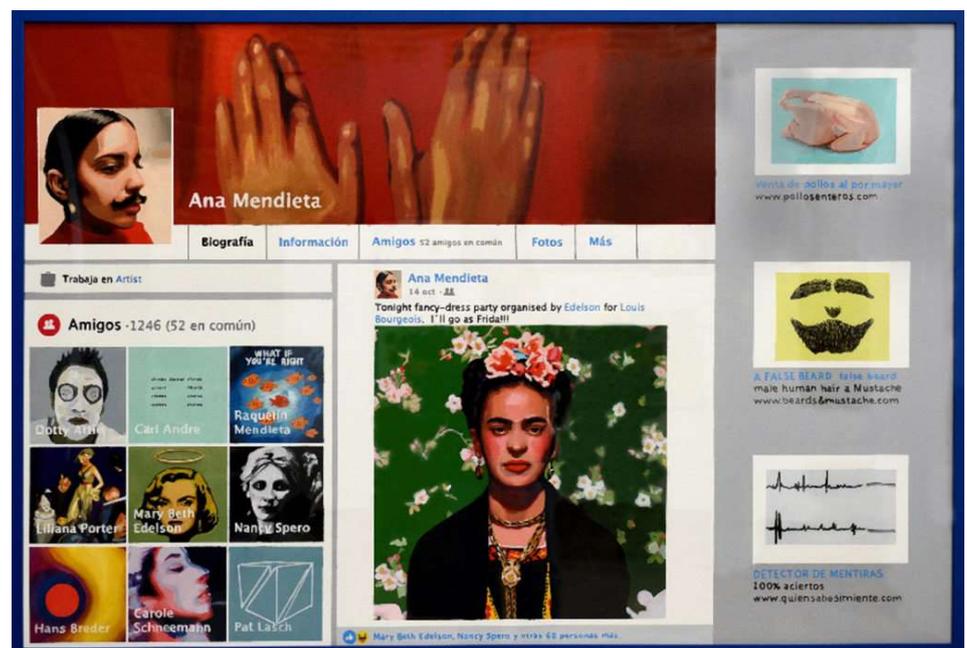


Fig. 36. Ana Riaño. *Ana Mendieta*. Serie RRSS (2020)

Duchamp —que desarrollaron su carrera en la era pre-Internet—. Hasta un total de 50 piezas pictóricas con los perfiles de Twitter y Facebook de artistas, galeristas, directores de museos y críticos de arte toman lugar en la iniciativa. Lo singular del proyecto, quizá, es la utilización de la pintura —un medio tradicional—, para dar vida a las redes sociales de estos agentes del arte y artistas ya fallecidos que no pudieron acceder a ellas, al mismo tiempo que se realiza una reflexión de cómo serían sus hipotéticos perfiles. Su trabajo no se detiene, por tanto, en una mera captura de obras de Internet, sino que hace el ejercicio de pintar, recrear obras de otros artistas, jugar con la imaginación y con el espectador en una reflexión cargada de intención y doble sentido.

#### ***4.3.2 – Redes Sociales como nuevas formas de difusión en Internet***

Las redes sociales se han convertido en un canal de difusión fundamental para la comunicación, éstas permiten un alcance a millones de usuarios e interactuar con ellos a un coste relativamente accesible. Por lo que cada vez son más los artistas y creadores los que utilizan estas plataformas para dar a conocer su obra, promocionarse y conectarse con un público amplio y diverso.

Incluso artistas con carreras más consolidadas que han venido utilizando el clásico canal de difusión; es decir; galerías y museos han optado por utilizar estas nuevas herramientas para promocionar sus trabajos y promover eventos e invitar al espectador a conectarse con ellos, ya no sólo por medio de su trabajo, sino también mediante la interacción directa de ambos a través de las redes sociales. Por ejemplo, en Twitter hay artistas como Marina Abramovic que suele principalmente fijar su calendario de promociones futuras, de la misma manera, suele, de vez en cuando y con vistas a un futuro trabajo, aportar algo nuevo, bien sea una foto, un comentario y, sobre todo, re-twittea publicaciones de otros u otras artistas, consiguiendo así más presencia en la red.

Esta utilización de las redes por parte de artistas independientes como plataformas de comunicación para la difusión muestra la necesidad de actualizarse en la materia para los artistas emergentes, con el objetivo de

alcanzar un uso eficiente y premeditado de las nuevas tecnologías y servicios que ayudan a difundir sus obras.

Por lo tanto, se puede decir que hay una transformación en la figura tradicional del artista donde actualmente hay un cambio entre las relaciones del artista con su público, que se produce a través de las nuevas herramientas tecnológicas que ofrece internet, las redes sociales. No significa que vayan a desaparecer las clásicas vías de difusión sino que hay nuevas y que debe de ser tenidas en cuenta para poder promocionar obras y evolucionar hacia nuevos escenarios.

Para Jiménez no estamos ante la disolución de los géneros artísticos tradicionales, pese a la “integración estética de las artes, la electrónica y la informática” (2010, 234). El autor intuye una transformación en la figura tradicional del artista y un cambio en las relaciones entre productor y consumidor, una metamorfosis que se manifiesta en la interacción con las redes.

Sobre esto, Jiménez afirma:

Pero se trata de un consumo público (el consumo del arte), y no privado. La relación individual entre productor (artista) y consumidor (cliente) ha desaparecido para dejar paso a una relación abstracta, configurada con las características capitalistas de la mercancía, en la que ambos experimentan su integración en canales públicos (2010,235)

La importancia de las redes sociales como herramienta innovadora ha ocasionado que los artistas sean conscientes de que no solo atraen a un nuevo público, sino que se les conecta con los espectadores de su obra, promoviendo la comprensión y debate sobre su arte como nunca fue posible. El eficaz manejo de estos recursos permitirá un posicionamiento y visibilidad de los contenidos, una positiva ampliación de la red de contactos profesionales y una comunicación directa e interactiva con las audiencias interesadas en su obra.



Fig. 37. Carlos Mas Quesada WhatsPOPINGapp (2013)

## 5 CONFIVITALES

### 5.1. Antecedentes

Previas a esta obra, otras donde la utilización de las redes sociales serían parte esencial del trabajo, se podría decir incluso que serían las precursoras o partes anteriores de la obra analizada, ya que se puede observar una evolución de una a otra. En concreto, serían dos obras que anteceden a *Confivitales*. Por un lado, estaría la acción *WhatsPOPINGapp* realizada en el 2013 y, por el otro, la instalación *The Wall Lady*, de 2012.

#### *WhatsPOPINGapp* (2013)

Entre la acción y la *performance*, para esta obra creé en mi dispositivo móvil un grupo en la aplicación Whatsapp con ciertos contactos, concretamente con aquellos con los que había tenido escasa o ningún tipo de relación. Una vez creado y operativo dicho grupo, se inician las interacciones entre los y las participantes, surgiendo todo tipo de comportamientos y situaciones. Simultáneamente a esto, había una réplica modificada visualmente de la interfaz de la red social que enlazaba directamente con el grupo y que se alimentaba de los comentarios que seleccionaba el autor. Esta réplica se proyectaba en la pared de una pequeña sala (en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia) durante unos minutos, mientras el espectador podía ver la frenética actividad del grupo.

La intención de la obra<sup>2</sup> era poner de relieve esa forma de entender la realidad a través de una pantalla, a través de un yo virtual que difiere tanto del

<sup>2</sup> Obra realizada en las instalaciones exteriores de una empresa en Catarroja, para la asignatura Proyectos I de la licenciatura en Bella Artes de La Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia, con la profesora y artista Mau Monleón.



Fig. 38. Fotografía de Emma Pastor. Confivtales (2013)

Fig. 39. Carlos Mas Quesada. *The Wall Lady* (2013)

yo físico. Se trataba de que se pudiera ver esa nueva interrelación virtual que nos lleva a creer lo que necesitamos creer. Con los comentarios seleccionados, se podía ver una historia que en el yo físico sería totalmente diferente.

### Instalación *The Wall Lady* (2013)

En este proyecto se indaga en la relación existente entre las teorías del control de la población y los nuevos medios de comunicación de masas, las redes sociales. Desde mi punto de vista, las redes sociales se están alejando cada vez más de esa parte de su utilidad como herramienta de empoderamiento de las masas y ahora su inercia se dirige hacia posiciones que lo que hacen es reforzar “burbujas” de pensamiento, en las que los usuarios sólo reciben noticias y opiniones que consolidan sus creencias, lo que puede tener un efecto de polarización en la sociedad.

Al igual que en la anterior, en esta obra también se utiliza una recreación del interfaz de una red social, en este caso de Facebook, en el cual se crea un evento que reúne a varias decenas de personas y que enlaza directamente con



Fig. 40. Carlos Mas Quesada. *The Wall Lady* (2013)

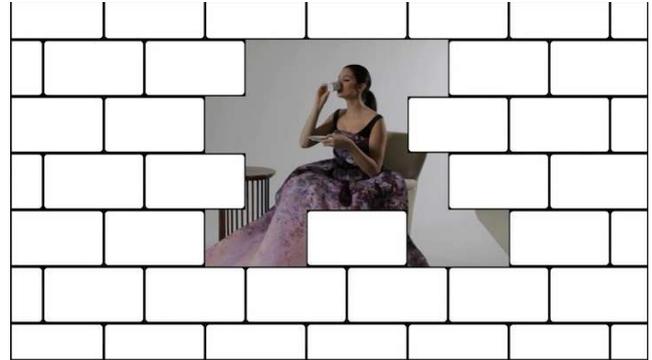


Fig. 41. Carlos Mas Quesada. *The Wall Lady* (2013)

la recreación de Facebook. La instalación consta de dos proyecciones sobre contenedores marítimos: una de la réplica de Facebook y otra de un vídeo en bucle de una mujer sentada detrás de un muro que aparece y desaparece.

El espectador conectado, está viendo en *streaming* la instalación mientras intenta analizar qué está viendo exactamente. La instalación, sin público presente, estaba siendo realizada en el exterior de una nave industrial que tenía en su parte exterior unos contenedores sobre los que estaban las proyecciones simultáneas. El público online debatía sobre lo que estaba viendo sin entender bien lo que pasaba.

## 5.2.- Idea generadora de *Confivtales*

La obra que presentamos combinaba la presencia en escena de cinco actores profesionales, tres fotografías y la utilización de las redes sociales, en concreto Facebook. El lugar donde se realizó la representación fue el auditorio Alfons Roig de la Facultatde Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València.

Mi papel como autor, aparte de generar toda la idea y su diseño, fue el de supervisar que todo transcurría cómo debía y el de controlar que todo el diseño técnico se mantenía conectado y en funcionamiento, es decir, un papel similar a lo que podría ser un director escénico.

El proyecto versaba sobre los diferentes modos de exponer un relato y de las diversas formas de comprender un mismo suceso, se indagaba sobre cómo se perciben el entorno y sus mensajes más allá de las barreras físicas. Se obliga al espectador a través de diferentes estímulos a que active su personal mecanismo de comprensión y asimilación de lo que está ocurriendo y, en

consecuencia, active también su propia configuración vital del cómo lo ve. Elige su propia versión, provocándole finalmente una reflexión sobre el motivo de sus elecciones.

Esta performance digital es el conjunto de toda la obra en que se le ofreció al espectador varias representaciones simultáneas de un suceso y el espectador, inconscientemente, tuvo que distribuir su atención sobre todo lo que estaba ocurriendo en ese momento sobre el escenario.

Principalmente, fueron tres representaciones que pasamos a describir:

1. Una primera forma de representación se realizó por medio de una puesta en escena teatral con una visión humana, cercana y física. Mientras se lee un texto (incluido en el anexo) totalmente trivial y fuera de contexto, los 5 actores reaccionan de manera improvisada a ese discurso y a una serie de objetos dispuestos por el escenario. Entre los objetos había: una planta, una silla, un portátil, un pijama, un carro transportador, velas, vino, copas y una funda de violonchelo. En este último objeto se produjo uno de los momentos más tensos de la improvisación ya que una de las actrices utilizó este objeto para intentar guarecerse dentro de la funda mientras comenzaba a llorar de manera repentina, uno de los actores reaccionó “sacándola” de la funda y poniéndola boca abajo en sus rodillas con él sentado, para “utilizarla” como un instrumento que estaba tocando, con una expresión tensa; la actriz respondió a esos actos intentando sacar notas mientras su lloro se intensificaba. Mientras el público se encogía y enmudecía, en Facebook parecía que lo que estaba sucediendo era otra cosa, ya que la distancia y el anonimato banalizaban los comentarios. Desde el respeto se busca explorar sobre lo primero que aflora, intentando actuar desde lo más interno de cada uno, se intenta explorar los diversos roles que surgen y prevalecen o no, ¿dominan o son dominados?, ¿sufren o disfrutan?, el subconsciente emerge a través de la improvisación y surgen tal vez preguntas cómo; ¿por qué se elige este objeto y no otro?, ¿qué relación se establece con el objeto mientras se sucede la situación?, ¿qué



Fig. 42. Fotografía de Emma Pastor. *Confivitales* (2013)



Fig. 43. Carlos Mas. *Confivitales* (2013)



Fig. 44. Fotografía de Sandra Rodríguez *Confivitales* (2013)

representa ese objeto frente al interior de cada personaje? No hay un guion más allá del texto leído que sirve tal vez como excusa para desatar en el actor o actriz una serie de reacciones primarias que se disfrazan o justifican en ese discurso.

2. Otra forma de representación fue a través de las imágenes generadas por esta percepción de lo real. En el escenario junto con los actores e interactuando con ellos, había tres fotografías que disparaban sobre aquello que interpretaban que estaba pasando y sus fotos eran proyectadas de manera simultánea y a tiempo real en unas pantallas tras ellos. Se trataba de una visión muy personal de cada fotografía, que decidía hacer esa foto en ese momento dejando para sí misma su motivo de haber hecho esa foto y centrándose en su visión artística. Las fotografías tuvieron que dejarse llevar por los acontecimientos que estaban siendo representados en el escenario, de forma que lo que el actor hacía era re-interpretado por la fotografía.

3. Una tercera forma de representación fue la visión virtual que se impone en la actualidad. Esta visión se vehiculó a través de un perfil en una red social creada para el evento.

Estas tres vías de representación ocurrieron de manera simultánea en un escenario, de forma que el espectador tuvo (o no) que elegir qué visión era la más atractiva para su propia configuración. Tras la finalización de la representación, se invitó a todos los asistentes a que realizarán una reflexión interna que generó un debate interesante en el teatro sobre lo que cada uno interpretó. En dicho debate posterior en la que también participaron las fotografías y actores, estos últimos dijeron que a medida que iban viendo las

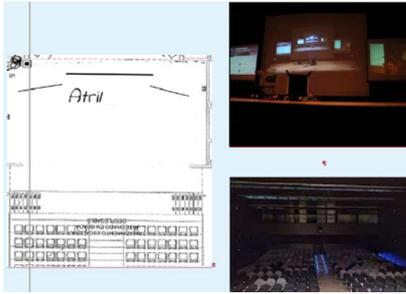


Fig. 45. Carlos Mas. *Confivitalles* (2013)

Fig. 46. Fotografía de Emma Pastor. *Confivitalles* (2013)

imágenes que se proyectaban, así como algunos comentarios de la red social, su improvisación se veía totalmente influenciada por estos.

### 5.2.1. Propuesta Escenográfica de *Confivitalles*:

El lugar donde se realizó la representación fue el auditorio Alfons Roig de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. La propuesta tenía una escenografía mínima, únicamente había en el escenario: un atril dispuesto al fondo del escenario, objetos traídos por los actores para la función y tres pantallas grandes dispuestas al final del escenario tras los actores. A pesar de la simplicidad de la escenografía, debía de estar estratégicamente colocada ya que se necesitaba claridad en el espacio debido a que las pantallas necesitaban estar libres de cualquier interferencia visual.

El objetivo principal de esto es que fuera muy versátil, que pudiera ser manipulado y trasladado en cuestión de segundos, incluso por los mismos actores cuando se retirasen.

La importancia de las pantallas desplegadas era central, estas debían de poder ser vistas con total nitidez, sin obstáculos, nada debía de impedir su visionado. Sólo los elementos de carne y hueso podían interferir a la línea de visión. Por lo tanto, no había casi ningún elemento escenográfico que estorbaba, más allá de los objetos a utilizar por los actores.

También esta disposición favorecía el efecto bucle deseado. Se buscaba esa repetición sistemática sin llegar a unirse nunca. El espectador debía de preguntarse, ¿desde dónde parte esto?, ¿soy yo parte de ese bucle? También debía de preguntarse dónde acababa todo, si es que acaba. Y lo más importante era que toda esa prevalencia de pantallas sobre lo que acaecía entre los actores difuminaba lo real y tenía también que suscitar la pregunta: ¿qué es más real?

### 5.2.2. Desarrollo Cronológico de la Performance Digital en relación al Espectador

Días antes de la obra *Confivitalles*, se abrió un perfil en la red social Facebook y se creó un evento donde se explicaban las normas sobre los comentarios, donde simplemente se trataba de decidir si se iban a hacer con el

propio perfil o bien de manera anónima. En el evento tampoco se había dado mucha información sobre lo que iba a ocurrir, tan sólo se comentaban titulares de periódicos en su versión digital o enlaces a estos.

Se hizo una labor previa de promoción importante y las solicitudes de amistad que se recibieron (62 solicitudes) fueron automáticamente aceptadas, era un evento abierto a todo el mundo, sin filtrar al espectador.

El día de la obra, una hora antes a la representación, para animar el debate a través del muro de Facebook, se pusieron ciertos vídeos, fotografías y comentarios para ir poniendo en situación al espectador; los vídeos eran de los actores en momentos íntimos mientras se concentraban antes del evento o realizaban acciones triviales, las fotografías eran fotos de la preparación del escenario y los comentarios eran algunas respuestas a los comentarios más críticos.

Media hora antes de la representación se abrieron las puertas al público y la gente pudo estar sentada en las butacas durante un rato haciendo comentarios en la red social ya con algo más de información. Un proyector proyectaba el muro del evento de Facebook y el tono de los comentarios cambia ya hacia lo que están viendo.

En el inicio de la obra el escenario estaba vacío y con cierta penumbra, tan sólo había algunos focos y la luz de las enormes pantallas con las proyecciones. Una vez se vió que el aforo era el adecuado, salieron primero los actores y luego las fotografías para iniciar la obra. Mientras tanto, Facebook era constantemente alimentado con comentarios y fotos.

Al final de la representación, y una vez los actores y fotografías se habían marchado, salieron de nuevo para iniciar un debate-coloquio sobre lo que había pasado.

### ***5.2.3. Aspectos técnicos***

Como hemos comentado, previamente se creó un perfil abierto de Facebook especial para la ocasión donde el público sólo pudiera ver aquello que estaba en el muro, para esto se necesitaba lo siguiente:

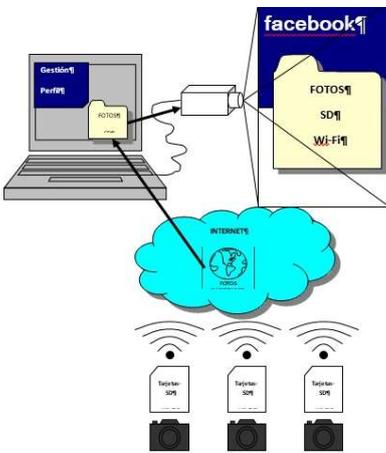


Fig. 47. Carlos Mas. Esquema Técnico Global de *Confivital* (2013)

- Un PC donde se viera el perfil abierto de Facebook proyectado y que debía ser actualizado con frecuencia.

Para las fotografías que hacían las fotos que se proyectaban en los otros proyectores, se necesitaba lo siguiente:

- Tres cámaras Reflex con tarjeta SD Wi-Fi
- Un PC con el programa de la tarjeta SD Wi-Fi y una cuenta de usuario.
- Una persona encargada del control de la recepción de fotos, de la elección de las mismas y de la gestión en el programa de presentación de fotos.
- Programa de presentación de fotos.

## 6 CONCLUSIONES

Para concluir este trabajo, resulta útil comenzar haciendo un balance de los resultados que pudimos rescatar de la obra *Confivitales*. Una vez finalizada su representación, se realizó en el mismo teatro un coloquio sobre dicha obra; en dicho coloquio, moderado por mí, participaron los actores, las fotógrafas, el equipo técnico y parte de los espectadores presentes en la sala.

Se habló sobre los múltiples elementos que llamaron la atención; inicialmente no era fácil la elección sobre cuál priorizar, pero poco a poco y de manera inconsciente se focalizaron en aquello con lo que se sentían más identificados. Como era de esperar, entre el público asistente hubo disparidad a la hora de enfocar su atención, el público más joven interactuó más en Facebook (que era la red social de referencia para la gente joven en aquel momento) que el menos joven, no significando eso que no prestaran atención a la actuación en el escenario, sino que, de forma natural, estaban en esos dos planos. El público más mayor se decantó por la actuación en vivo y las imágenes que detrás se proyectaban, omitieron totalmente la interacción con la red social; no obstante, leían con atención lo que se ponía en el muro y era proyectado en la pantalla del escenario, entendiendo que lo que pasaba en el escenario tenía relación con la red social. Esto dejaba claro, a mi entender, un retrato generacional según la forma de interactuar con la escena física por un lado y la escena virtual por el otro.

Los actores y las fotógrafas hablaban sobre todo de la retroalimentación que les producía todo lo que había y pasaba sobre el escenario, y cómo construían en base a eso. Los actores podían ver, a través de las pantallas, las fotos que les hacían las fotógrafas y también podían leer los comentarios de Facebook y esto influenciaba sobre su improvisación. También había una fuerte retroalimentación de la interacción que se producía entre las fotógrafas y los actores en el momento de la actuación. Las fotógrafas leían los comentarios de Facebook y decidían a dónde iban a apuntar con su cámara construyendo la sesión influenciadas por la red social. Desde la distancia, en Facebook, la gente comentaba lo que los actores y fotógrafas iban creando, que a su vez estaba

influenciado por lo que desde Facebook se escribía. Se creaba así un relato ajeno a lo que estaba dándose en el escenario, pero que impactaba claramente en este.

Esto era importante, porque con esto se cumplían los objetivos de la obra, que era indagar en la relación que se produce entre las nuevas tecnologías y las artes escénicas, y también la de analizar las reacciones personales de cada espectador cuando interactúan la realidad física y la virtual.

También se puso de relieve en el coloquio la sorpresa y desasosiego que generó entre los asistentes los comentarios que había en Facebook sobre lo que estaban viendo, ya que casi todos los comentarios, que venían de asistentes online eran superfluos y banales. El espectador del teatro, que además también participaba de manera simultánea en Facebook, tenía una visión más completa y podía comprender esos comentarios alegando que les faltaba la observación de la parte física para entender la emoción viva; incluso algunos decían que esta obra les había hecho comprender la importancia de poder completar la experiencia virtual con la real.

Con respecto a la vigencia de la obra, a pesar del tiempo transcurrido, a mi criterio, sigue más vigente hoy que incluso en el momento de su realización, ya que actualmente las redes sociales son prácticamente herramientas que sirven ya no tanto para relacionarse de manera personal, sino que también son utilizadas para informarse o incluso para su uso en el ámbito laboral. Esta considerable presencia de las redes sociales en la vida de las personas innegablemente construye un relato, e incluso una identidad virtual, que potencia un nuevo tipo de relaciones humanas donde se corre el riesgo de poner el foco en lo expuesto en las pantallas convirtiéndolo así en realidad. El Yo digital se expande hacia cada nueva red social que se crea o utiliza.

Lo expuesto en el escenario de la obra es tan humano como cultural, y en las improvisaciones se pudieron ver ciertas conductas que, al día de hoy, siguen muy presentes en nuestra sociedad. También, en el mismo escenario y desde la proyección de Facebook, se pudo comprobar cómo desde gran parte de los espectadores online se producía una banalización de esas conductas, mientras que en el teatro éstas producían tensión. Este aumento del uso de esta

tecnología puede elevar el riesgo de trivialización presentando imágenes superficiales y distorsionadas. La sobreexposición a la información sesgada o incompleta puede hacer que las redes sociales actúen como un filtro de información mostrando sólo lo que los algoritmos consideran relevante para cada usuario. Esto puede llevar a una burbuja de información donde solo se vean noticias y opiniones que refuerzan nuestras propias creencias, creando una visión distorsionada de la realidad y limitando nuestra capacidad de pensar críticamente.

Por eso es vigente una obra donde el espectador pueda ser consciente de esa diferenciación entre lo virtual y lo físico, y así poder comprender lo que implica cada uno.

Si hubiera que hacer de nuevo la obra, no habría modificaciones en cuanto a la idea, seguiría siendo la misma, solo que utilizando quizás no una única red social si no varias (las que sean más actuales en ese momento) para poder quizás hacer una prueba sobre si hay diferentes resultados con una red social u otra. Las posibles modificaciones si se realizara *Confivitales* en la actualidad, aparte de incluir otras redes sociales, serían sobre todo a nivel técnico y estético. En las técnicas, aprovecharía las ventajas actuales de la interconectividad y velocidad de Internet y en vez de cámaras réflex utilizaría móviles en los cuales, a diferencia de la anterior, tanto los actores como el equipo de fotografía pudieran también participar en la red social, ya que sería interesante ver la intervención de los actores dentro de la red social mientras improvisan.

En suma, la experiencia de haber realizado la obra *Confivitales* fue muy reveladora en cuanto al análisis de las relaciones personales entre lo virtual y lo real. Además, haberla analizado en la actualidad para este TFG ha demostrado que a pesar del tiempo transcurrido siguen presentes sus premisas, incluso acentuadas.

## 7 BIBLIOGRAFÍA

- Albarrán Diego, Juan (2019). *Performance y arte contemporáneo: discursos, prácticas, problemas*. Editorial Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Albarrán Diego, Juan (2012). *Del fotoconceptualismo al fototableau [recurso electrónico]: fotografía, performance y escenificación en España (1970-2000)*. Editorial Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Almiñana, Eduardo (2021); “Guía rápida sobre cripto-arte con el artista digital valenciano Flan”. Disponible en <https://valenciaplaza.com/guia-rapida-sobre-criptoarte-con-el-artista-digital-valenciano-flan>. Publicado el 05/08/2021. Consulta 24/04/2023
- Arnheim, Rudolph. (2002). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza forma.
- Aparici, Roberto (1998). *Lectura de imágenes*. Madrid: Ediciones de la Torre
- Azcona, Abel (2019). *Abel Azcona 1988-2018*. Madrid, Editorial; MueveTuLengua.
- Berghaus, Gunter. (2005). *Avant garde performance: live events and electronic technologies*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Brea, Jose Luis (2009). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Barcelona: Editorial casa, España
- Bustamante, José. (1993). *Sociedad informatizada ¿Sociedad deshumanizada?*. Madrid: Gaia Ediciones.
- Byung Chul Han. (2012). *La Sociedad del Cansancio*. Madrid: Gaia Ediciones.
- Chomsky, Noa (2002). *El control de los medios de comunicación*. Barcelona, Editorial Icaria Más madera
- Cruz Sánchez, Pedro A (2021) *.Arte y performance : una historia desde las vanguardias hasta la actualidad*. Madrid: Editorial Akal.

- Dixon, Steven. (2007) *Digital Performance*. Cambridge, MA: The MIT Press
- Goldberg, Roselee. (1988). *Performance Art*. Barcelona: Editorial Destino
- Hardt, Michael y Negri, Antonio (2004). *Multitud Guerra y democracia en la era del Imperio*. Barcelona: Editorial Debate.
- Hernando, Silvia (2020): “Net art: el arte al que el tiempo dio la razón”. Disponible en <https://elpais.com/cultura/2020-06-22/net-art-el-arte-al-que-el-tiempo-dio-la-razon.html>. Sección cultura de ELPAIS versión digital. Madrid 22 Junio del 2020. Consulta 01/05/2023
- Jamele, Agustín (2023): “Qué es el arte digital, cómo se usa y ejemplos”. Disponible en <https://www.innovaciondigital360.com/blockchain/que-es-el-arte-digital-como-se-usa-y-ejemplos/>. Publicado el 6 de Marzo del 2023. Consulta 09/06/2023
- Jiménez, José. (2010). *Teoría del arte* (1ª, 4ª reimpr. ed.). Madrid: Tecnos.
- Kuspit, Donald (2006). *Arte digital y videoarte: Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: Círculo de Bellas Artes
- Le Breton, D. (Ed.). (2006). *El sabor del mundo: una antropología de los sentidos*. Buenos Aires: Nueva Visión
- Martín Prada, Juan. (2023) *Teoría del arte y cultura digital*. Editorial Akal.
- Martín Prada, Juan (2012) *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Editorial AKAL, Madrid.
- Merleu Ponty, Maurice (1985). *Fenomenología de la Percepción*. Barcelona; Planeta-Agostini.
- Morris, Roberto. (2011). *El dibujo como pensamiento*. Valencia: Generalitat Valenciana
- Patauel Chust, Pascual (2021) *Media art. Imagen y tecnología*. Barcelona: Editorial Editum Artes 22
- Ramonet Minguez, Ignacio (2003). *Pensamiento único y nuevos amos del mundo*. Barcelona Editorial Icaria Más madera

- Ramonet Míguez, Ignacio (2021) "Las redes sociales, nuevo medio dominante". -Disponible en <https://mondiplo.com/las-redes-sociales-nuevo-medio-dominante> .-Publicado el 3 de Marzo del 2021. Consulta 18/05/2023
- Requena Santos, Félix (2003). *Análisis de redes sociales: orígenes, teorías y aplicaciones*. Madrid: Centro Investigaciones Sociológicas CIS.
- Ruiz Mantilla, Jesús (2021): "Desde que supe que tena autismo, mi vida cobró sentido". Disponible en la Sección cultura de ELPAIS versión digital <https://elpais.com/cultura/2021-12-06/amalia-ulman-desde-que-supe-que-tenia-autismo-mi-vida-cobro-sentido.html>. Madrid 06 diciembre del 2021
- Sartre, Jean Paul (2003). *La Existencia del Ego*. Madrid: Síntesis.
- Zafra Alcaraz, Remedios. (2022). *El bucleInvisible*. Madrid: Editorial Nobel

#### Artículos

- López Martín, E. (2012). "Twitter como argumento, herramienta y soporte para la producción artística contemporánea, en Forma". Revista D'Humanitats, 6, (pp.33-47). Barcelona.
- Pineda Cachero, A., (2006) - *El modelo de propaganda de Noam Chomsky: medios mainstream y control del pensamiento*. España: Universidad de Sevilla, revista Ámbitos, número 6
- Vallestín Oña, Fernando (2011). Redes sociales y democracia: ¿un cambio cualitativo? Revista *Telos*, número 89, Año 2011.

## 8 ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1	Carlos Mas. <i>Confivitales</i> . (2013)	p. 5
Fig. 2	La artista Amelia Ulman en el festival internacional de cine de Gijón	p. 14
Fig. 3	George Ness <i>Counterfabrikk</i> (1926)	p. 17
Fig. 4	Michael Noll. <i>Gaussian-Quadratic</i> (1963)	p. 17
Fig. 5	Charles Csuri - <i>Beyond Boundaries</i> (1963)	p. 18
Fig. 6	Yves Netzhammer <i>The Subjectivisation of Repetition</i> (2007)	p. 19
Fig. 7	Myron Krueger. <i>Glowflow</i> (1969)	p. 18
Fig. 8	Olia Lialina. <i>Agatha Appears</i> (1997)	p. 20
Fig. 9	Jodi. <i>Wrongbrowser</i> (1985)	p. 21
Fig. 10	<i>Arcáde Constantini. Atari 2600</i> (1977)	p. 21
Fig. 11	Fura dels Baus. <i>Shanghai-London since 1870</i> . (2008)	p. 23
Fig. 12	Rafael Lozano-Hemmer <i>Decode</i> . (2020)	p. 24
Fig. 13	Fura dels Baus. <i>Shanghai-London since 1870</i> . (2008)	p. 24
Fig. 14	Manuel Ballester	p. 24
Fig. 15	A.L. Greco <i>Silene</i> . (2021)	p. 24
Fig. 16	Anna Carreras. <i>Trossets</i> (2021)	p. 25
Fig. 17	Javier Arrés. <i>Massive Console Nostalgie</i> (2021)	p. 25
Fig. 18	Gala Mirissa. <i>Freedom</i> . (2021)	p. 25
Fig. 19	Rafael Lozano-Hemmer <i>Displaced Emperors</i> (1997)	p. 27
Fig. 20	Daniel Canogar. <i>Pneuma</i> (2009)	p. 27
Fig. 21	Ferrando Bartolomé. <i>Actuación en la galería Labirynt en Lublin, Polonia</i> . (1990)	p. 28
Fig. 22	Ferrando Bartolomé . <i>Sintaxis</i> (1996)	p. 28
Fig. 23	Flan <i>Autorretrato</i> (2022)	p. 29
Fig. 24	Amalia Ulman <i>Exellences and Perfections</i> (2014)	p. 31
Fig. 25	Amalia Ulman <i>Privilege</i> (2016)	p. 31
Fig. 26	Waffa Bilal <i>Domestic Tension</i> (2007)	p. 31
Fig. 27	Nate Hill <i>The White Ambassado</i> (2011)	p. 32
Fig. 28	Amy Hoy Y Thomas <i>Fuchs Twistori</i> (2008)	p. 32
Fig. 29	JODI <i>Twitter SK8</i> (2008)	p. 32
Fig. 30	Jens Wunderling <i>Default to Public</i> (2008)	p. 33
Fig. 31	An Xiao en el TEDGlobal 2013	p. 33
Fig. 32	Jenny Holzer. <i>Intersecciones</i> (2019)	p. 33

Fig. 33	<b>Jenny Holzer. <i>Installation for Bilbao</i> (2019)</b>	p. 33
Fig. 34	<b>Gordan Savicic. <i>Suicide Machine</i>. (2009)</b>	p. 34
Fig. 35	<b>Grégory Chatonsky. <i>Face To Facebook</i> (2011)</b>	p. 34
Fig. 36	<b>Ana Riaño. <i>Ana Mendieta. Serie RRSS</i> (2020)</b>	p. 35
Fig. 37	<b>Carlos Mas Quesada <i>WhatsPOPINGapp</i> (2013)</b>	p. 38
Fig. 38	<b>Fotografía de Emma Pastor. <i>Confivital</i> (2013)</b>	p. 39
Fig. 39	<b>Carlos Mas Quesada. <i>The Wall Lady</i> (2012)</b>	p. 39
Fig. 40	<b>Carlos Mas Quesada. <i>The Wall Lady</i> (2012)</b>	p. 40
Fig. 41	<b>Carlos Mas Quesada. <i>The Wall Lady</i> (2012)</b>	p. 40
Fig. 42	<b>Fotografía de Emma Pastor. <i>Confivital</i> (2013)</b>	p. 42
Fig. 43	<b>Carlos Mas. <i>Confivital</i> (2013)</b>	p. 42
Fig. 44	<b>Fotografía de Sandra Rodríguez <i>Confivital</i> (2013)</b>	p. 42
Fig. 45	<b>Carlos Mas. <i>Confivital</i> (2013)</b>	p. 43
Fig. 46	<b>Fotografía de Emma Pastor. <i>Confivital</i> (2013)</b>	p. 43
Fig. 47	<b>Carlos Mas. Esquema Técnico Global <i>Confivital</i> (2013)</b>	p. 45

## 9 ANEXO

### Equipo Interpretación artístico

Miguel Sweeney	Irina Bargues	Alba Ghilardi
Diego Ramírez	Vicente Mina	

### Textos y descripción de improvisaciones

En medio del escenario había una serie de objetos (algunos de elección aleatoria y otros específicos para las tramas) que fueron dejados previamente, los cinco actores estaban dispersados por todo el escenario y cada uno de ellos menos Alba Ghilardi, estaban centrados en alguno de esos objetos y explorando de manera improvisada las emociones y pensamientos que les sugería dicho objeto, no había interacción entre ellos.

Al fondo del todo, Alba Ghilardi en un atril comienza a leer un texto aleatorio;

*Alba Ghilardi - Pollo con plátanos y salsa de pimienta, tiempo de preparación una hora, ingredientes para cuatro comensales; 4 pechugas de pollo, 2 plátanos de canarias, 200 gramos de arroz basmati, una lata de piña, un cubito de caldo, 2 cucharaditas de cilantro molido, una pizca de pimentón, mantequilla para el plato, sal y pimienta. Preparación, uno, calentar el horno a 200 grados centígrados, untar un plato para gratinar, dos, en un bol del robot de cocinar verter la piña cortada en cuadraditos junto con el cilantro y el pimiento, batir. Tres, realizar un corte en la parte más gruesa de las pechugas de pollo, salpimentar por dentro y por fuera, rellenar con el puré de piña, cuatro, disponer las pechugas de pollo sobre un plato, cubrir con el resto del puré de piña, cocer veinte minutos en el horno caliente. Seis, pelar y cortar los plátanos en rodajas, mezclar con el arroz, siete, presentar una pechuga de*

*pollo por plato, cubrir con la salsa, repartir el arroz y decorar con el cilantro.*

*Pollo y plato al curry, tiempo de preparación una hora y veinte minutos, ingredientes para cuatro comensales, un pollo cortado en trozos, una cebolla, veinte gramos de harina, cuarenta de caldo, dos cucharaditas de curry, tres cucharadas soperas de aceite de oliva, 4 plátanos de canarias, 60 gramos de mantequillas, sal, pimienta negra, preparación, uno, calentar el aceite en una cazuela, dorar los trozos durante 10 minutos, retirar y mantener el calor, dos, en la cazuela rehogar la cebolla, añadir el curry...*

Suena una alarma de despertador y para de leer el texto de forma abrupta.

Irina Bargues deja el objeto inicial y coge una planta, con la que conecta de forma maternal de una manera sencilla pero infantil, interactúa con Diego Ramírez el cual termina su improvisación e interpreta hacia el personaje con sentimiento paternal que no sabe, que no siente, lo intenta de todos los modos posibles, no lo consigue.

*Irina Bargues - ¡Qué bien te sientan los rayos de sol!, ¡Qué bien te sientan los rayos de sol!,*

*¡Qué bien te sientan los rayos de sol! Ya tienes la tierra seca otra vez. Tu mamá te regará de nuevo, no importa que tu padre no llegue o no sienta, aquí estaré yo, ¡guapa más que guapa!, él no tiene nada y no sabe qué hacer, le he visto mirando algunos videos por internet... ¡espérate que lo que va a averiguar es lo que hacen otros!, pero tú no te preocupes que estoy yo aquí, lo dejaré todo para que no te falta nada.*

Diego Ramírez decide cambiar de objeto y combina su sentimiento paternal con una actitud de total ignorancia ante las cosas

Alba Guilardi desde el atril prosigue con el texto

*Alba Guilardi – Nunca pueden abandonarte, aunque todas las formas externas lo harán, ¿Cuál es tu relación con el mundo de los objetos?, ¿con las incontables cosas que te rodean y que utilizas cada día?,*

*la silla en la que te sientas, el bolígrafo, el coche, las ganas, son para ti simplemente un medio para un fin desdibujado.*

*Conoces tu ser sin proyecciones mentales no puedes dejar de sentirte agradecido por su existencia, también podías sentir que en realidad no es inanimado, que sólo pertenece al mundo de los sentidos, los físicos confirman que a nivel molecular cada objeto es un campo de energía constante, la apreciación desinteresada del duende de las cosas hará que el mundo te rodea sobre vida de un modo que ni siquiera puedes comprender con la mente.*

Vicente Mina explora con su objeto sobre la seducción.

Miguel Sweeney explora con su objeto el desinterés, la apatía, el ensimismamiento sobre uno, la fijación por la pantalla azul electrónica.

Suena de nuevo la alarma y los personajes paran de realizar su acción y se van marchando poco a poco menos Irina Barques, Miguel Sweeney y Diego Ramírez

Ahora Irina Barques coge como objeto la funda de un violonchello y se mete dentro de ella simulando que se esconde, o como una muñeca articulada, Miguel Sweeney se acerca a Irina Barques y comienza a utilizar a la muñeca sin resistencia por su parte.

Mientras, Diego Ramírez se va hasta el atril y dice un texto

*Diego Ramírez- Orquesta de Valencia, en el caso de la orquesta de Valencia además los escollos siguen todavía más grandes, nuestro Mozart no es un punto fuerte, por eso mismo quizás resulta necesaria la apertura, el hojaldre de músicos en el siglo XVIII aportarán la alteración dosis mucho mayor de precisión neta, de transparencia sonora y empastre entre secciones, pensaba que estaba a punto de percibirse el trabajo realizado, especialmente en los dos primeros movimientos del concierto número 24, donde además de lograr transparencia y ajuste se produjo una breve interacción entre solista y orquesta. El número 22 parecía notarse cierto fin de la sección de la segunda, sobre todo en las entradas, y el sonido no tuvo en general la nitidez necesaria, con todo, en términos generales, el resultado general supone un avance en los déficits mencionados. Rudolph*

*Bachbinder asiduo visitante de la comunidad valenciana gusto más como pianista que como director, su instrumento traza un Mozart libre, con unos recorridos por su teclado sin roces ni desigualdades, un pedal muy bien manejado y una concepción que se aleja de la frialdad y el estrionismo, parece evidente que se convierte así en un paradigma magnifico para monográficos del compositor salzburgues, especialmente destacables resultaron los movimientos centrales, el virtuosismo de los pasajes del final y la capacidad para convertirse en acompañante cuando la partitura lo dice, por ejemplo en el frontier número 22. Como director también responsable de las facetas y expresiones de la orquesta, cabe reprocharle sin embargo el punto de frialdad que se observó en la agrupación*

*El valsar está en obras, media docenas de hormigón cuelgan suspendidos por grúas sobre la cabeza de los dioses, otra, su rey supremo recupera la lucidez por un instante y entrega a regañadientes el anillo de oro a los gigantes falsos de Wagner. El director musical Josep Pons gesticula ajustando a la orquesta y a Robert Carsen responsable de la escena, toma notas en uno de los últimos ensayos antes del estreno.*

Miguel Sweeney sigue jugando y dominando de forma enérgica y con cierta violencia al rol de Irina Barques que inicialmente era de muñeca inanimada pasa al de alguien con una sensación de miedo atroz.

*Se pone broche de oro al bicentenario del compositor germánico en uno de sus centros del sur de Europa, el montaje invoca al Wagner más moderno en un alegato de corte ecologista, este anillo con diseño escenográfico de Patrick Khinz y las voces del Barítono Albert Dohmen en el papel de Gotam o de Leopold como héroe, estrenan en Colonia la Opera Interswitch , es una producción austera y simple, integracionista y profundamente respetuosa con el código antiguo del compositor, queríamos que fuera simple, la música es la gran expresión de Wagner y ningún efecto visual puede desinhibir su mejora. No me interesa lo recargado y complicado, sólo la catarsis al término de la obra....*

*El montaje también es un alegato ecologista que invoca al Wagner, al hombre preocupado por la naturaleza y su destrucción a*

*manos de la munición y avaricia humana, al final como todas las grandes tragedias pintan también un retrato de esos líderes y prohombres sin proyecto con una idea deliberadamente equivocada sobre el camino correcto, perfectamente como explicaba Karlsen a los cantantes durante el ensayo reflejo hoy de algunos políticos de trabajadores mal pagados y castas geográficas casi olvidadas.*

*Desde su inicio concebimos este ciclo como una advertencia ecológica, la naturaleza aquí es importante por su ausencia, no hay árbol, lo árboles están muertos bajo lo de siempre, es una lección que el hombre debe comprender, la naturaleza es una fuerza muy poderosa para que se pueda controlar...*

*...representación de un fondo de un río convertido en estorcolero, o un marjal en obras, repleto de promesas...más poética, a luz azul también alude al río que maravilla en el fondo. Creo que extingue el proceso, concebido al final del mismo como estructura formal es diferente del resto de la tecnología porque es divertida e irónica, las otras imágenes son menos filosóficas y meras tentativas, eso es toda acción en este caso.*

Vicente Mina ha entrado al escenario camina el atril mientras Diego Ramírez termina su discurso y sale de escena ocupando Vicente Mina el atril. Comienza a narrar;

*Vicente Mina - Es también otra prueba de fuego para la orquesta del liceo en pleno proceso de producción, dice su nuevo director Josep Pons, que se le ha apreciado siempre en la escena y que viene procedente de la orquesta nacional de España, ha aterrizado en Barcelona con la misión de devolver lo bello a la formación, fundada en 1847, es la más antigua de España, la han dirigido; Fiore, Bruno Walter, Stravinsky, Toscanini. Hoy se encuentra en un estado un tanto precario, según Pons, hacen faltan unos 40 músicos más y no hay otro camino como proceso de reanimar su autoestima.*

*Al parecer, se acaba de crear un ciclo sinfónico paralelo que permite a la formación salir del foso afinar la maquinaria*

*No llegan soluciones al aumento del IVA, saca pecho fuerte a la crisis, nada menos que Simon Rattle y la filarmónica de Berlín abrirán el 1 de Julio que ofrecerán 91 conciertos hasta el siguiente 16 de junio del siguiente año. Vendrán batutas carismáticas; Gustavo Dudamelk, Korin Maselfort, Katrina Jacob y John Edgar Michael, también famosas solistas como la soprano Anna Netrebko, la pianista Marta Algerith, el violinista Jerome Romen y Ramón Jumet como compositor invitado y hay sorpresas como en el debut concertístico del novelista Carlos Ruíz Zafón.*

*La consolidación del nuevo rumbo emprendido por el palau la pasada temporada, indica la buena salud artística del centro modernista barcelonés, los grandes nombres son la guinda de una programación que pretende dar carácter extraordinario en cada concerito, bien por el carisma de los intérpretes o por el interés de las obras.*

Miguel Sweeney e Irina Barques terminan su parte, Miguel Sweeney vuelve quedarse en segundo plano totalmente ajeno a lo que pasa en el escenario e Irina Barques ocupa el atril sustituyendo a Vicente Mina.

En el escenario aparecen Diego Ramírez y Alba Guilardi. Esta vez es Diego Ramírez quién ejercerá la función de objeto de Alba Guilardi.

Aquí Alba Guilardi explora de manera improvisada diversas emociones en función del rol establecido por ella, transita desde un rol manipulador a otro maternal.

Narra Irina Barques.

*Irina Barques – Cerámica, piedra natural, madera natural, terracota y todo para nada.*

*Nuevas formas, las líneas innovadoras de cada una de estos diseños y el intenso trabajo de investigación tecnológica que hay detrás hacen posible que sigamos mejorando y mereciendo nuestras firmas domésticas, de la coloración, del diseño del metalizado y la cerámica ha surgido una pieza de gran impacto estético.*

*Sotificada y Teconológica, la silla Sea-ArX de Jean Marie Massaud para la joven firma italiana Pumeres, tiene una carcasa de malla de metal cubierta de un material plástico que la hace suave y orgánica, le da una*

*característica irregular, la tecnología utilizada para obtener el pulverizador de plástico es extramadamente satisficado, fruto de una meticulosa investigación.*

*Mail., solidaridad de cabeza.*

*Luz juguetona, las lámparas Ain, de los hermanos Rebman Völkens parecen crecer como lianas en la selva, sus largos cables palpitan libremente la orientación y la altura de la luz ya que permiten satisfacer las diversas exigencias de la iluminación de un ambiente, gracias a la posibilidad de regular la altura del difusor deslizando el cable de suspensión.*

*Una cometa, o una liana pueden ser las fuentes de inspiración de diseños que hablan a las emociones.*

*Porcelanosa, cerámica, piedra natural, madera natural y terracota. Mosaicos, cortinas, vestidos, mobiliario de baño, hidromasajes, griferías, sanitarios, soluciones técnicas.*

Diego Ramírez y Alba Guilardi terminan la actuación y salen del escenario, hay un nuevo cambio en la distribución del escenario. Salen todos del escenario menos Diego Ramírez que pasa al atril de narrador, también entra Vicente Mina al centro del escenario y comenza su interpretación

*Diego Ramírez- El film Blue Valentine fue una especie de desahogo sentimental por la intensidad emocional entre tú y Ryan Goslin, ¿fue un empujoncito para ti?*

*Sí, así es, pero no por el film o el papel en si mismo, sino que fue por la interpretación que disfruté haciendo, sentí que estaba donde tenía que estar y redescubrí muchas emociones que tenía enterradas. Tal vez la intensidad de la trama y el estar enamorado de Ryan tuvieron mucho que ver*

*¿Se trata de una especie de terapia?*

*Puedes llamarlo así, esa película me llevo también a lugares oscuros, y a veces cuando confrontas la tristeza y el miedo, no sabes cómo lo puede interpretar tu cabeza, lo que a mí me marcó fue como el film*

*empieza con la pureza y el disfrute de la relación y más tarde todo se vuelve espantoso y cede el paso a la pérdida y a la angustia*

*Habiendo luchado por la pérdida, te sientes completa otra vez, es difícil decirlo, pero soy mucho más feliz ahora y vuelvo a disfrutar de la vida, intento hacer un hogar bonito para mí y para mi hija, es mucho más enriquecedor estar disponible para verle y acompañarle y me siento mejor cuando puedo pasar el día entero con Matilda sin pensar en nada. Afecta a tu trabajo ser madre soltera, no hago una película tras otra, Matilda se está haciendo mayor y me gusta pasar muchos meses dedicándome a ella. Es la razón de mi vida, más que otra cosa.*

*Tienes tendencia en trabajar en películas independientes, ¿cómo eliges los proyectos?*

*Hay un alto nivel de intimidad cuando participas en una película pequeña y no te sientes arropada por un estudio, todo es más familiar y distendido tienes opciones de explorar con más libertad tu personaje.*

*¿te molesta la fama?, ¿el fenómeno fan es incómodo para ti?*

*Sí, la verdad es que es bastante molesto, cuando estoy en Los Ángeles me siguen, a cualquier sitio que voy y me molesta y a Matilda aún más.*

Sale de la escena Iván Mina y entra Miguel Sweeney que se dirige al atril y comienza a decir el siguiente texto;

*Miguel Sweeney- Dentro de mil palabras habré muerto, desapareceré, me iré, terminaré, cambiaré, me transformaré en otra cosa. Mil palabras me quedan de vida y cada vez que digo esto resto seis y bajando; casa, azul, cielo, lluvia, mar, agua, rayo, luz, ojos, tus ojos, amor, caricia, coño, dios, césped...me quedan ya menos de mil palabras y diga lo que diga tengo la impresión de que las voy a desperdiciar. Sufro una enfermedad que me cifraban en mil caracteres, y bien mirado mi enfermedad se parece a la vuestra, sólo que la vuestra se cuenta en números; tarjeta de crédito, seguridad social, número de teléfono, calle, puerta, años, hora, velas, dientes. No quisiera restar mis palabras contando lo motivos de mi enfermedad ni sus consecuencias; queja,*

*lástima, compasión, dolor, pena, lágrima, sal, mar, cabo. Si dijese lo que realmente quiero diría que hay mayor causa que el amor y mayor patria que el universo y que flotamos en un punto en mitad del infinito que gira en un movimiento de rotación y otro de translación alrededor de una pelota incandescente llamada sol. Pero esto no es nada nuevo, si dijese lo que realmente quiero diría que la vida es más importante que cualquiera pensamiento o tendencia y que he descubierto que soy el alimento de mis sueños, naif, utopía, fábula, parábola, moraleja. Si os fijáis en lo que siempre he querido escuchar, sería; “vamos a mi casa, no te preocupes eres mortal, ¡cállate y cómeme el coño!, o vamos a dar la vuelta al mundo como hace él con nosotros, paz, amor, verdad, libertad, búsqueda, fácil, alegría. Si las palabras son la ausencia de lo que se dice, y si las palabras son la ausencia de lo que se dice, y si las palabras son la ausencia de lo que se dice, y si las palabras son la ausencia de lo que se dice. Voy a dejar estas letras con vosotros. ¿Y si os quedase una sola palabra?*

## ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los  
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:  
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

La relación del trabajo con los objetivos de desarrollo sostenible de la agenda 2030 es amplia en alguno de sus aspectos, por ejemplo en el de la calidad de la educación, de una educación cada vez más online, donde se pueda reconocer con claridad las diferencias entre la importancia de lo virtual y lo real y lo que conlleva esa perspectiva digital, que únicamente desde la honestidad debería de llevarnos a una mayor calidad en la educación.

También con la igualdad de género, ya que vemos que se ha llevado a lo virtual aquellos comportamientos y puntos de vista que siguen vigentes al día de hoy, es importante reconocerlos también en este ámbito.

Obviamente todo esto se concentra en la consecución de la reducción de las desigualdades.