

ARTE

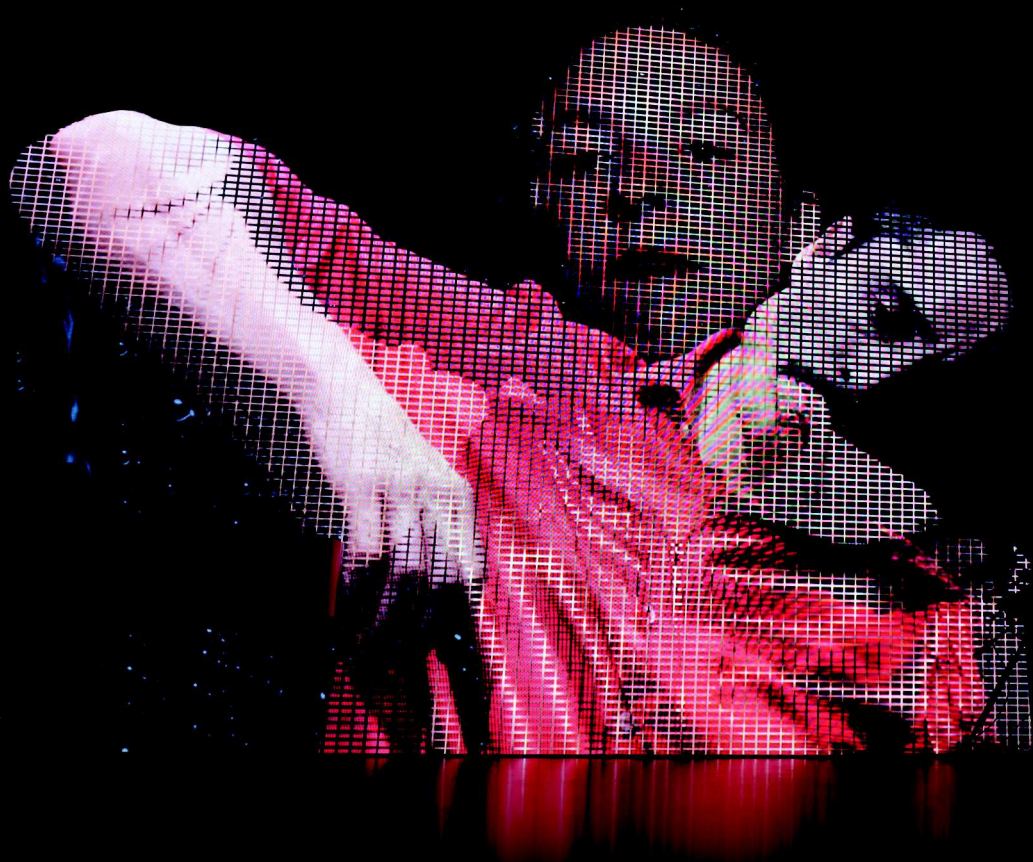
IDENTITARIO

EN

LA

NO - PRESENCIALIDAD

Laura Baigorri y Pedro Ortuño (eds.)



EDITORIAL DYKINSON

**ARTE IDENTITARIO
EN LA NO PRESENCIALIDAD**

ARTE IDENTITARIO EN LA NO PRESENCIALIDAD

Laura Baigorri y Pedro Ortuño
(eds.)

 *Dykinson, S.L.*

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (art. 270 y siguientes del Código Penal).

Dirijase a Cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con Cedro a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70/93 272 04 07.

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial.

Para mayor información, véase www.dykinson.com/quienessomos

TÍTULO: *Arte identitario en la no presencialidad*

© EDITORES: Laura Baigorri y Pedro Ortuño

AUTORES: Laura Baigorri, Pedro Ortuño, Paloma G. Díaz, Joana Burd, Lourdes Cilleruelo, Augusto Zubiaga, Águeda Simó, Diego Marchante, Mireia Plans, Daniel Hora, Pablo Bido, Joan Soler-Adillon, Mau Monleón, Cynthia Pech, Blanca Montalvo, Javier Artero.

FOTOGRAFÍAS: De los autores. Citada referencia en cada caso.

FOTO PORTADA: Adolf Alcañiz

TÍTULO DEL PROYECTO: Cuerpos conectados II. Nuevos procesos de creación y difusión de las prácticas artísticas en la no-presencialidad

PID2020-116999RB-I00 financiado por MICIU/AEI/10.13039/501100011033



Editorial DYKINSON, S. L. - Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid

Teléfonos (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69

e-mail: info@dykinson.com

<http://www.dykinson.es>

<http://www.dykinson.com>

ISBN: 978-84-1070-742-9

Depósito legal: M-23719-2024

ISBN electrónico: 978-84-1122-484-0

Preimpresión e Impresión:

SAFEKAT, S.L.

Laguna del Marquesado, 32 - Naves J, K, y L - 28021 Madrid

www.safekat.com

ÍNDICE

1. Arte identitario en la no presencialidad. CUERPOS CONECTADOS II, *Baigorri-Ortuño*..... 9

PARTE 1 ARTE, CUERPO Y CONEXIÓN REMOTA

2. Sin cuerpo no hay obra. El protagonismo absoluto del cuerpo no presente, *Laura Baigorri*..... 27
3. Identidad, hibridación y nuevos paradigmas de conexión en línea, *Paloma G. Díaz*..... 51
4. Diálogos del cuerpo táctil, *Joana Burd*..... 71
5. Ficcionalización, datificación y memoria. La construcción de la identidad en la no presencialidad, *Lourdes Cilleruelo y Augusto Zubiaga*.. 85
6. La presencia mediada por la tecnología, *Águeda Simó*..... 105
7. Argonaut. Nuevas interfaces de archivo a partir de estrategias *queer* y *open-source*, *Diego Marchante* 121

PARTE 2

ARTE, CUERPO, TECNOLOGÍA Y PANDEMIA

8. Cuerpo control y vigilancia en la era de la posverdad, <i>Pedro Ortuño</i>	137
9. Intimidad y distancia. Escenarios relacionales en la no presencialidad, <i>Mireia Plans</i>	157
10. Curaduría expandida: impactos de la pandemia sobre el sistema del arte en Brasil, <i>Daniel Hora</i>	173
11. Mirarnos a los ojos (volver a). A propósito de la Bienal de la Imagen en Movimiento 2020, <i>Pablo Boido</i>	195
12. The Smallest of Worlds, <i>Joan Soler-Adillon</i>	211
13. Artistas mexicanas y ciberfeminismo pospandemia, <i>Mau Monleón</i>	225
14. Cuerpo, espacio y emociones en la intervención cultural: <i>Historias propias Desde casa</i> , de Lorena Wolffer, <i>Cynthia Pech</i>	253
15. Presencia sin cuerpo: la narración sonora digital, <i>Blanca Montalvo y Javier Artero Flores</i>	271
Créditos de imágenes	289
Biografías de autores	297

2. SIN CUERPO NO HAY OBRA: EL PROTAGONISMO ABSOLUTO DEL CUERPO NO PRESENTE

LAURA BAIGORRI

«Sin espectador no hay obra»: esta era la máxima de las videoinstalaciones en circuito cerrado (CCTV) que aparecieron en el arte durante la década de los 70. Los espectadores entraban en una sala donde los monitores de televisión les ofrecían sus propias imágenes en acción, en sorprendente tiempo real. La pieza sólo «funcionaba» cuando había público e, inevitablemente, interactuaba con el dispositivo de grabación.

Un lustro más tarde, los espectadores se siguen sorprendiendo con un tipo de videoocreaciones que muestran a artistas en distintos lugares de nuestro planeta, pero conectados entre sí e interactuando mediante la imagen, el sonido, los datos, con el objetivo de componer una única obra compartida en tiempo real. Con un cambio de siglo de por medio, el avance de la tecnología es determinante en el resultado siempre espectacular de la pieza, pero hay tres constantes coincidentes en estas obras audiovisuales: la acción/transmisión en tiempo real, el azar y el cuerpo. **Sin cuerpo** (sin su imagen, su voz, su movimiento) **no hay obra**.

En la actualidad, una nueva variable se suma a las anteriores: la ausencia física de algunos, o todos los cuerpos que conforman la obra; éstos se encuentran ahí, coordinados e interactuando, pero a través de la imagen y el sonido, porque a pesar del protagonismo y contundencia de su cuerpo, no están físicamente presentes. En ocasiones, se produce un diálogo e interpelación directa al espectador que llega a «ocupar» el cuerpo del artista, o de otro participante, interactuando con su propio cuerpo de forma remota (**Eduardo Kac**). Otras veces, la artista dialoga tanto con imágenes fragmentadas de su propio cuerpo que se capturan durante la acción, como con otras tomadas en otro espacio/tiempo, expandiendo su «yo» entre el lugar presencial y unos datos online que modifican azarosamente su acción (**Citlali Hernández**). Finalmente, la percepción e interacción se expande en el espacio cuando se proyectan actuaciones híbridas *online-offline*, donde los cuerpos de diferentes personas, sus movimientos y sonidos, interactúan al unísono desde locaciones remotas mediados por la tecnología; no existe un sólo «lugar» donde sucede la performance, sino múltiples cuerpos y lugares —presentes y ausentes— que componen una obra única difundida en *live streaming* (**Kònic Thtr**).

Este estudio explora el camino recorrido por el cuerpo en el arte a través de la imagen tecnológica, incidiendo especialmente en aquellas piezas que han sido creadas y difundidas mediante la conexión remota, es decir, en la no presencialidad. Establece un puente, un vínculo claro y directo, entre las obras pioneras de la videoperformance —donde el cuerpo del artista y su interpelación al público asumió tal protagonismo que se llegó a argumentar que el medio videográfico *per se* tendía hacia el narcisismo— y otras obras contemporáneas, cuyo uso sofisticado de la tecnología permite la ubicuidad simultánea del artista o del espectador-participante; todas ellas hacen especial hincapié en aspectos identitarios y de autorrepresentación. En el centro de todo el proceso se encuentra el espectador percibiendo, participando, y/o interactuando con el artista y su obra.

CUERPO, ACCIÓN E IMAGEN TECNOLÓGICA: EXPERIENCIAS ARTÍSTICAS PIONERAS

La videoperformance y la estética del narcisismo¹

Performance documental y videoperformance. El registro de acciones artísticas tuvo sus inicios en la filmación de performances en formato cinematográfico, pero su verdadero apogeo se dio con la implementación del vídeo como medio artístico en la década de los 70. Este nuevo soporte tecnológico permitía a los artistas no sólo documentar sus performances, sino también difundirlas a través de cintas de vídeo, marcando así un hito en la historia del arte contemporáneo.

Al principio, la utilización del vídeo era sólo testimonial, de manera que su función quedaba reducida a un aspecto meramente informativo o documental; sin embargo, los artistas todavía planteaban ciertas resistencias al registro de sus acciones, pues algunos críticos llegaron incluso a juzgarlos en virtud de la pureza por la cual rehusaban a ser grabados (de Duve, 1991). Poco después, muchos de ellos dejaron de concebir el vídeo como una simple herramienta utilitaria de difusión y crearon una serie de productos intermedios dirigiendo sus estrategias hacia otros aspectos relacionados con el tiempo y la duración, la experimentación tecnológica, o la implicación del espectador en la acción. En estos casos, el vídeo no fue un mero instrumento de registro para los artistas porque se planteaban otros parámetros: ponían a prueba sus límites físicos, a la vez que equiparaban tiempo real, tiempo registrado y tiempo de difusión. Simona Bracci considera que aquí el vídeo no actúa como un transmisor neutro de imágenes porque «se utiliza como instrumento ulterior de investigación y con una función documental que exalta la cualidad efímera, el acto conceptual (o minimal) e influencia de esta manera a todas las formas del arte» (Bracci, 1994, 28).

La videoperformance propiamente dicha es aquélla donde la presencia del vídeo resulta absolutamente esencial, indispensable; es decir, presenta una acción que se ha concebido única y exclusivamente en función de la imagen resultante. Estas obras se planifican y desarrollan sólo para la cámara, manifes-

¹ Este apartado es una recensión del capítulo Registro de acciones: Función documental / Función artística del libro *Vídeo Primera etapa: El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. (Baigorri, 1997).

tándose como el primer intento sistematizado de los artistas por presentar acciones realizadas en primera persona de manera no presencial. Durante este primer período de experimentación, destacados artistas como Vito Acconci, Bruce Nauman, Joan Jonas, Peter Campus, Linda Benglis, Dan Graham, Marta Minujín, William Wegman, o Marina Abramovic y Ulay, exploraron esta modalidad creando obras que desafiaban las convenciones tradicionales del arte.

Generalmente, estas acciones se basan en una puesta en escena individualizada que se lleva a cabo sin testigos, ante la sola presencia de la cámara, hecho que refuerza el aislamiento y soledad del artista, pero, paradójicamente, el espectador es fundamental en la concepción de la pieza. Vito Acconci, cuyo trabajo se caracteriza por la insistencia de su propia imagen en la pantalla, siempre se planteó sus videoperformances como una forma de establecer contacto directo con el espectador; a pesar de su ausencia física durante la ejecución, tenía en cuenta su mirada y su presencia mientras hablaba o ejecutaba acciones ante la cámara.

Cuando empezaba una cinta de vídeo pensaba y me preguntaba siempre: dónde estoy; estoy directamente frente a ti, frente al supuesto espectador. La performance significa para mí establecer una relación con el espectador. La performance era una forma de compromiso y una especie de actividad cara a cara. (Acconci, 1991, 80).

Así, si la efectividad de las acciones en vivo se basaba en un contacto directo entre emisor y receptor, esta carencia no fue imperativa en las videoperformances cuyas imágenes fueron concebidas en función de la mirada del espectador.

El vídeo como espejo: narcisismo. La propiedad especular del vídeo fue una de las características que mayor atracción ejerció sobre los artistas interesados en el autorretrato. Joan Jonas aseguraba que solía utilizar el monitor —que reflejaba tanto su propio cuerpo como el del público— para introducir al espectador en el interior de la performance: «Miraba por el rabillo del ojo el pequeño monitor situado en el espacio de la performance con la intención de controlar la fabricación de la imagen. El monitor era un espejo fijo». (Klonaris y Thomadaki, 1990). Sin embargo, posiblemente fue Vito Acconci el artista que más insistió en esta cualidad especular del vídeo. Se puede calificar de autorretrato el conjunto de vídeos que realizó entre 1971 y 1977, siendo su

última serie, *The Red Tapes* (1976-77) la que mejor representa la esencia del retrato autobiográfico. Las cintas que grabó en ese período fueron concebidas según un mismo modelo de plano único que Madeleine Grynzstejn describe así:

Acconci se representa casi siempre a sí mismo de espaldas, de frente, de pie, acostado, sólo o con alguien, frente a un monitor o una pantalla de diapositivas, más o menos de forma fragmentada, a veces, reduciéndose sólo a un detalle (su gran boca abierta). En ocasiones se calla o murmura, pero casi siempre habla con un interlocutor imaginario, o más directamente, al espectador. (Acconci y Onorato, 1987, 78).

Fue precisamente el análisis de esta serie, *Recording Studio from Air Time* (1972) y *Centers* (1971), la circunstancia que indujo a la crítica Rosalind Krauss a etiquetar el vídeo como consustancialmente narcisista. En la primera, Acconci transformaba el monitor en un espejo y dialogaba con su propia imagen y en la segunda, sitúa su cuerpo entre la cámara y el monitor mientras señala con el dedo a éste. La mirada del espectador abarca doblemente al artista: cuando mira hacia la pantalla ve, simultáneamente, al artista con sus ojos reflejando su doble en el monitor. Krauss identifica este narcisismo videográfico de Acconci como un tipo de estrategia psicológica orientada a investigar las relaciones que se producen entre la imagen procesual y lo que el espectador percibe de ésta: «En esa imagen de autocontemplación se configura un narcisismo tan endémico que podría llegar generalizarse, como si éste fuera una condición extensible a la totalidad del vídeo» (Krauss, 1976, 50).

La mayoría de los autorretratos videográficos que se realizaron en los 70 conduciría a este tipo de generalizaciones que, por otra parte, tampoco se apartaban demasiado de la realidad porque podemos encontrar una explicación bastante coherente para este fenómeno: por una parte, los artistas trabajaban solos en la intimidad de sus estudios; por la otra, el vídeo les permite verificar de inmediato el resultado de sus acciones, de manera que trabajan sin guion, experimentado con lo único que tienen: ellos mismos y la cámara. Este aislamiento durante el proceso de creación de la obra, junto con la tendencia a utilizar el monitor como espejo, dio como resultado unas obras que, en el mejor de los casos, no conseguirán desligarse de un marcado subjetivismo. Para Raymond Bellour (1988), el componente narcisista aparecía a menudo reforzado por un ostentoso exhibicionismo que podía conducir a operaciones sa-

domasquistas, o a formas regresivas de sensualidad. Estas tesis, no obstante, encontraron su contrapartida en la aproximación de una teórica que vinculó las acciones a un intento de los artistas por imprimir un cambio de roles al arte de la época e incidir en la transformación social. Para crítica Marita Sturken,

Decir que un medio es categóricamente más íntimo que otro, o que la intimidad es inherente a un medio, es privilegiar la idea de que la tecnología dicta la estética. Cabe preguntarse si los artistas utilizaban la cámara de este modo simplemente a causa de sus características tecnológicas. La «intimidad» puesta en relieve en las primeras obras de los artistas como Vito Acconci también puede leerse en el contexto de la estrategia utilizada en la época para modificar la relación espectador-artista, para socavar las nociones de identidad y privacidad, y para definir nuevamente el papel del arte en la sociedad. (Sturken, 1989, 76).

Arte en conexión remota

Esta década de los 70, tan fértil respecto a la creación videográfica, asistió también a la emergencia de prácticas artísticas identitarias que exploraban la conexión entre los cuerpos a través de la distancia. Los límites de la interactividad tecnológica fueron entonces franqueados desde las arriesgadas propuestas de artistas pioneros que utilizaron los canales y emisoras de televisión pública para explotar las posibilidades interactivas de las telecomunicaciones, entonces en pleno desarrollo.

El programa «The Medium is the Medium», emitido en 1969 por la cadena WGBH de Boston y dirigido por Fred Barzyck, ofreció a los artistas Nam June Paik, Thomas Tadlock, Allan Kaprow, James Seawright, Otto Piene y Aldo Tambellini, la oportunidad de trabajar de forma alternativa con la televisión. Varios de ellos experimentaron audiovisualmente con la señal y también intentaron cuestionar y ampliar la noción de participación televisiva. Allan Kaprow inició una serie de intervenciones experimentales en la programación televisiva de esta cadena con su obra *Hello! I See You* (1969), una especie de «happening televisivo» que demostraba la posibilidad de comunicación bidireccional del medio mediante la transmisión en directo de acciones espontáneas y participativas. En él, los telespectadores podían comunicarse entre sí a través de un circuito cerrado que enlazaba a la WGBH con otros cuatro puntos del área de Boston: el MIT, un hospital, una biblioteca y el aeropuerto.

Unos años más tarde, Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz, desarrollaron el proyecto *Satellite Arts Project* (1977) que se llevó a cabo durante cuatro días y consistió en un conjunto de colaboraciones improvisadas de danza orientadas a la creación simultánea de una misma obra por dos participantes alejados en el espacio. Fue posible gracias a un enlace satelital bidireccional que conectaba a unos artistas en el Centro de TV Educativa de Mountain View de California, con otros ubicados en el Centro de Vuelos Espaciales Goddard de la NASA en Maryland. La obra proporcionó un nuevo sitio de encuentro a través de la inmediatez mediada, un «tercer espacio» donde dos bailarines danzaban juntos a pesar de estar separados por 4.000 Km. Galloway y Rabinowitz desarrollaron ejercicios de sincronización y jugaron con los retrasos provocados por la transmisión satelital de larga distancia (1/4 de segundo) generando efectos sonoros y visuales que, ciertamente, ... no siempre funcionaban.

Satellite Arts Project capturó el potencial imaginativo y tecnológico de las nuevas tecnologías para establecer lo que los artistas consideraban *mundos sociales alternativos como laboratorios para la resocialización*, como lugares de experimentación cuyo objetivo era reutilizar los medios de comunicación como *tecnologías del yo*, como herramientas para encontrar nuevas formas de extender el sujeto al mundo y en relación con los demás. (Glahn y Levine, 2019, online sp).

La culminación de estas experiencias de conexión remota se produjo con *Good Morning Mr. Orwell* (1984), una retransmisión en directo vía satélite de Nam June Paik emitida por la cadena de Televisión pública PBS, simultáneamente desde el Centro George Pompidou de París y la emisora WNET TV de Nueva York, el 1 de enero de 1984 en homenaje a George Orwell. En ella se invitaba a participar a artistas de cualquier parte del mundo para conseguir un producto internacional compuesto por la mezcla de imágenes sintetizadas que Paik recombinaba entre sí en tiempo real. La obra fue el primer «zapping» televisivo entre imágenes de Oriente y Occidente porque Paik estructuró la cinta como un collage de imágenes: en la pantalla se superponen fragmentos de cine de vanguardia —Robert Breer y Jonas Mekas— con anuncios japoneses de Pepsi-Cola, Allan Ginsberg tocando unos platillos tibetanos mientras recita una oración budista, actuaciones en el *Living Theatre*, el rostro distorsionado de Richard Nixon, algunas performances de John Cage, danza contemporánea de Merce Cunningham, trozos de informativos televisivos, danzas populares coreanas y música rock.

Paik tomó un satélite –una poderosa herramienta de las corporaciones de medios y de los gobiernos nacionales– y se lo arrebató a los sistemas de control, coerción, vigilancia y exclusividad para repensar el potencial de la comunicación de masas. La transmisión también presentó a los espectadores una obra de arte que no se podía comprar, intercambiar, subastar, ni editar. (Zinman, 2023, online sp).

Todas estas iniciativas han constituido la base donde actualmente se fundamenta la experimentación tecnológica audiovisual, dando lugar a un tipo de producción artística reflexiva y cuestionadora que continúa explorando nuevas fronteras respecto al potencial de los cuerpos y su relación con las audiencias.

CONCEPTOS BASE: ARTE Y PERCEPCIÓN, PARTICIPACIÓN, INTERACCIÓN

ARTE y percepción. Ya a mediados del siglo xx, el artista y teórico Marcel Duchamp consideraba que la percepción que los espectadores tenían de una obra ya era una forma de participación, expresándolo a través de su famosa frase, nunca referenciada, «*Ce sont les regardeurs qui font les tableaux*» (Son los que miran quienes hacen los cuadros).

A fin de cuentas, el acto creativo no lo realiza sólo el artista; el espectador pone el trabajo en contacto con el mundo exterior mediante la representación e interpretación de sus cualidades internas, añadiendo así su contribución al acto creativo. (Duchamp, 1957, 28)

ARTE y participación. A partir de 1957, el artista Allan Kaprow comienza a organizar en Nueva York los primeros **happenings**, pero no será hasta dos años después, en la Galería Reuben de Nueva York cuando muestra su arte formalmente al público en un acto que incluye la música, el baile, las diapositivas y «la acción de pintar un cuadro» bajo el título *18 Happenings in 6 Parts* (1959). Este evento cambió radicalmente la historia del arte performativo porque los asistentes debían participar realizando ciertos movimientos en cada una de las áreas del recorrido durante un tiempo determinado. Kaprow involucró físicamente al espectador en el proceso creativo, convirtiéndolo en participante.

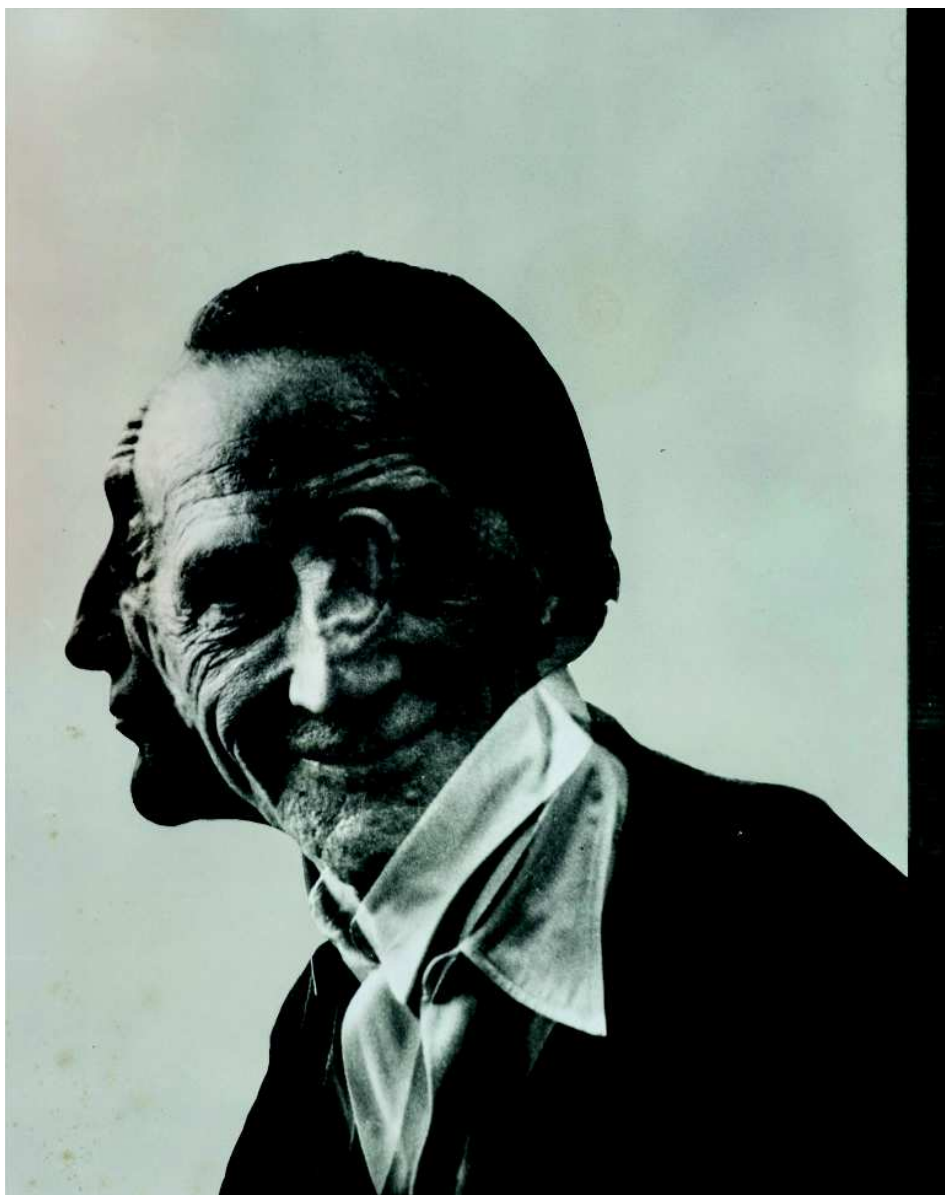


Fig. 1. Victor Obatz, *Portrait of Marcel Duchamp* (1953)

Introducir la participación activa del espectador en la obra requiere redefinir cuatro campos esenciales: la percepción, la exhibición, la comunicación y la estructura. La adaptación de la estructura a un sistema de comunicación bidireccional implica el desarrollo de un «mediador» que desempeñe esta función, como es el caso del diseño de interfaz. Esto supone vincular los intereses puramente estéticos y personales a la creación de una relación interactiva entre el usuario y la producción. (Giannetti, 2004, 1).

ARTE e interacción. El circuito cerrado de televisión (CCTV) fue desarrollado a finales de los 60, a partir de las primeras experiencias de Aldo Tambellini, Ira Schneider y Frank Gillette, y en los 70, con las obras ya consolidadas de Dan Graham, Peter Campus, Bill Viola, David Hall, Taka Limura y Bruce Nauman. El espectador interviene activamente en el proceso y se convierte en parte integrante de una obra que él mismo puede cambiar y transformar. El dispositivo sólo se pone en marcha cuando el espectador penetra en el campo captado por la cámara de vídeo y ésta le devuelve su propia imagen, generalmente desplazada en el espacio o en el tiempo. Por una parte, su rol de observador es sustituido por el de actor; por la otra, destaca el carácter procesual de una obra que sólo existe durante su intervención: cuando el espectador abandona la sala, la obra desaparece.

Las obras realizadas en CCTV son efímeras porque sólo existen en el momento en que interviene el sujeto actuante ante la cámara oculta o camuflada y porque carecen de soporte definitivo, ya que no se graban con la intención de conseguir un producto final y acabado, pues el registro mecánico está sólo en función de provocar un desfase temporal y porque tienen un valor eminentemente procesual. Son obras, y esto es lo más importante, en las que se manifiesta como en ninguna otra producción artística el protagonismo indiscutible del espectador. **Si no hay espectador no existe la obra**». (Pérez Ornia, 1991, 54).

El **arte interactivo** es un género de arte en el que los espectadores participan de alguna manera proporcionando información para determinar el resultado. La interactividad permite varios tipos de navegación, ensamblaje y/o contribución a una obra de arte, lo que va mucho más allá de la actividad puramente psicológica, produciendo significado. (Paul, 2003, 125).

Arte participativo y arte interactivo. Existe una diferencia fundamental tanto en sus procesos como en su práctica: mientras que el arte participativo es conce-

bido para crear arte «con» los otros, el arte interactivo entiende la participación como la acción de los individuos para hacer funcionar la obra modificándola.

EL CUERPO UBICUO MEDIADO POR LA TECNOLOGÍA

Habitar un cuerpo conectado: múltiples visiones de un cuerpo en live streaming

Citlali Hernández (México)

La proximidad física constitutiva del juego social ya no está inducida por la primacía del contacto carnal, sino por la producción previa de flujos electrónicos susceptibles de organizar en diferido el encuentro localizado entre los cuerpos (Sadin, 2018, 139).

El *streaming* es la transmisión en directo de una acción a través del registro de un dispositivo, es decir, lo que graba la cámara se publica inmediatamente en tiempo real. Una de las condiciones para ver el registro es conectarse al mismo tiempo en que se realiza, en vivo y en directo. En las performances realizadas mediante *live streaming* el cuerpo de los artistas se hace presente mediado por una tecnología digital que actúa como herramienta, permitiendo que la conexión y la transmisión desempeñen un rol fundamental. El cuerpo se transmite en directo, se codifica y descodifica para el usuario, y es en este proceso de inmediatez en el cual el cuerpo del artista se materializa en las pantallas de los ordenadores o de los móviles de los usuarios proporcionándoles una experiencia única en tiempo real... pero sin su presencia física.

La artista transdisciplinar **Citlali Hernández** (México) desarrolla un trabajo performático que aborda las potencialidades del cuerpo y los procesos de construcción de la identidad en las plataformas de comunicación social de internet, mediante actuaciones híbridas *online-offline*. En su performance *live streaming* Cuerpo transceptor (2020), explora la presencia del cuerpo en el espacio digital y el proceso de devenir *sujeto* a partir de la explotación de la propia intimidad *online*. Para ello, una serie cámaras transmite en tiempo real las imágenes capturadas desde diferentes puntos de vista de su cuerpo en movimiento; simultáneamente, estas señales de vídeo se visualizan en un espacio físico y en un espacio web, permitiendo a los usuarios observar e interactuar

con y desde el cuerpo del otro². Hernández aborda este fenómeno del *personal broadcasting* como un espacio donde construir y alimentar multiplicidades del «yo». Se trata, en definitiva, de un autorretrato mediado por la tecnología que sigue los principios básicos planteados por Bellour (1991) a la hora de introducir el cuerpo del artista en el vídeo: en primer lugar el cuerpo, en cuanto materia primordial para realizar el autorretrato; después, el cuerpo como «espejo del mundo», en la medida en que el individuo representa la humanidad; y, en tercer lugar, la especificidad de los elementos técnicos que le permiten realizar el autorretrato y rememorar su propia biografía.

Desplazamientos (2021-2022), realizada también como performance *live streaming*, es otro autorretrato centrado en la transmisión en vivo de fragmentos de su vida cotidiana que describe, de nuevo, la experiencia de habitar un cuerpo conectado a partir de una estrategia diferente. En este caso, la pieza tuvo lugar en dos espacios geográficos (Ciudad de México y Barcelona)³ también vinculados a una página web y a su cuerpo, de manera que los visitantes podían interactuar con ella a través de *likes* y mensajes en un chat que se transforman en vibraciones en circuitos electrónicos sobre su piel. El objetivo de Hernández en ambos proyectos es plantear una reflexión en torno a la sociedad contemporánea en red, la gestualidad del cuerpo hiperconectado y el devenir sujeto en constante circulación entre lo físico y lo digital, entre lo público y lo privado. La artista se pregunta por el papel del cuerpo en el territorio intangible de la red, cuestionando la forma en que actualmente se construyen las convenciones de comportamiento social en las interacciones on-line, particularmente en plataformas de *live streaming*.

Al margen de la sofisticación de la tecnología utilizada —decisiva en la forma de recepción e implicación del espectador—, observamos que apenas existe distancia entre los presupuestos de los videoperformers del siglo pasado y los *livestreamers* actuales. Por un lado, Hernández sigue la misma estrategia videográfica, anteriormente mencionada por Sturken (1989), respecto a la utilización del cuerpo de los artistas para modificar su relación con el espectador, cuestionar las nociones de identidad y privacidad, e intentar redefinir el papel del arte en la sociedad, realizando con sus trabajos una verdadera investiga-

² En la web <http://transceptor.cam/> donde se desarrolló la pieza, ha quedado fielmente reflejado todo el proceso.

³ Obra desarrollada para la exposición Dispositivos Visuales que tuvo lugar en 2022 en el Centro Multimedia del CENART, en la Ciudad de México, bajo la curaduría de Cristina Brambila.

ción sobre la construcción de hábitos identitarios en entornos sociales digitales. Por la otra, la descripción que Margot Lovejoy hace de la intencionalidad y proceso de trabajo de Vito Acconci se podría aplicar perfectamente a los actuales proyectos de Citlali Hernández:

Utiliza la cámara para concentrarse en la realidad física de su propio cuerpo, orquestar sus movimientos y gestos, investigar el diálogo interior/exterior entre él mismo y el rol activo del espectador, y conceptualizar su cuerpo como soporte, o como centro de la acción. (Lovejoy, 1989, 212).

Esta concentración de interés en el propio cuerpo que se da en ambos artistas no mantiene una base exclusivamente física, sino que trasciende a otros aspectos psicológicos que afectan a su intimidad; en sus intervenciones, tanto Acconci como Hernández desvelan al público pensamientos, sentimientos y/o datos íntimos haciéndoles partícipes de su *extimidad*. La actual acepción de extimidad como la tendencia de las personas a hacer pública su intimidad se debe al psiquiatra y psicoanalista Serge Tisseron que, en *L'intimité surexposée* (2001), definió el término como la exposición de los aspectos más íntimos de una persona, pero con la particularidad de que aquí el individuo no se expone con la simple intención de compartir sus experiencias, sino que utiliza a los otros como un espejo para reafirmarse. Como «un espejo», de nuevo. La condición especular del narcisismo videográfico propuesto por Krauss aparece de nuevo ampliada a la mirada de un espectador que actúa como espejo en la extimidad que analiza Tisseron.

Compartir un mismo cuerpo controlado por la tecnología

Eduardo Kac (Brasil)

En la década de 1980, el artista e investigador Eduardo Kac (Brasil/EEUU) fue pionero de obras digitales que anticiparon la cultura global en la que vivimos y en la actualidad es reconocido internacionalmente por su trabajo innovador en el arte. En 1989 comenzó a experimentar con la telepresencia en su pieza *Ornitorrinco* (1994), un sistema que permitió a los usuarios de espacios públicos y privados acceder de forma remota a un robot inalámbrico y alterar su ubicación remota a través de la red telefónica. En 1994, la pieza ya se pudo experimentar desde Internet, a la vez que Kac ofrecía una valiosa definición de la telepresencia en el arte:



Fig. 5. Citlali Hernández, *Cuerpo Transceptor* (2020)

El **arte de la telepresencia** está basado en la integración de las telecomunicaciones, la robótica, nuevos tipos de interfaz hombre-máquina y los ordenadores. Puede entenderse dentro del marco más amplio del arte electrónico interactivo. En el mejor de los casos, el arte interactivo implica (...) más énfasis en la puesta en primer plano del público que, ahora transformado en «participante», adquiere un papel destacado y activo en la configuración de su propio campo de experiencias. El papel del artista en el arte interactivo no es codificar mensajes unidireccionalmente sino definir los parámetros del contexto abierto en el que se desarrollarán las experiencias. (Kac, 1993, 51).

Inciendiando en esta noción de participación interactiva, Kac realizó poco después *Telepresence Garment* (1996)⁴, una obra de telepresencia que puede usar cualquier participante local que permita a otros interactuar con su cuerpo de forma remota. Los participantes remotos reciben información visual de la prenda que lleva el usuario y le indican qué hacer o dónde ir a través de una conexión de voz. Pero la persona que lleva la prenda no controla lo que ve el participante remoto, porque no puede ver nada a través de la capucha completamente opaca que tampoco le permite hablar; de hecho, el traje es una funda cerrada que le impide estirar las extremidades, de manera que apenas puede moverse y ni caminar: sólo puede recibir información.

Kac asegura que este trabajo surgió de la necesidad de explorar formas en que la tecnología afecta al cuerpo y transforma la identidad, suprimiendo el autocontrol y la experiencia sensorial directa del entorno: «Lejos de proponer una representación utópica o escapista del potencial de estas tecnologías, *Telepresence Garment* nos alerta sobre sus riesgos» (Kac, 1997, 10). De nuevo, aparece el cuestionamiento tecnológico de los artistas, esta vez respecto a la autonomía humana y la privacidad, porque en lugar de expandir el potencial del cuerpo, la prenda lo aísla del entorno, apuntando algunas de las posibles consecuencias, arriesgadas y distópicas, de la implementación de la tecnología en el cuerpo. Todas las obras de Kac trascienden de alguna manera los hechos o acciones que presenta, ubicándolos en un plano filosófico y ético que implique una paradoja; en este caso, implementa una libre participación interactiva externa que al usuario de la prenda le supondrá, precisamente, la coerción de su propia libertad.

⁴ Ed Bennett colaboró en la creación de *Telepresence Garment* y la obra se presentó públicamente por primera vez en la IV Bienal de San Petersburgo, Rusia, en octubre de 1996. Actualmente forma parte de la Colección del Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM), Valencia, España.

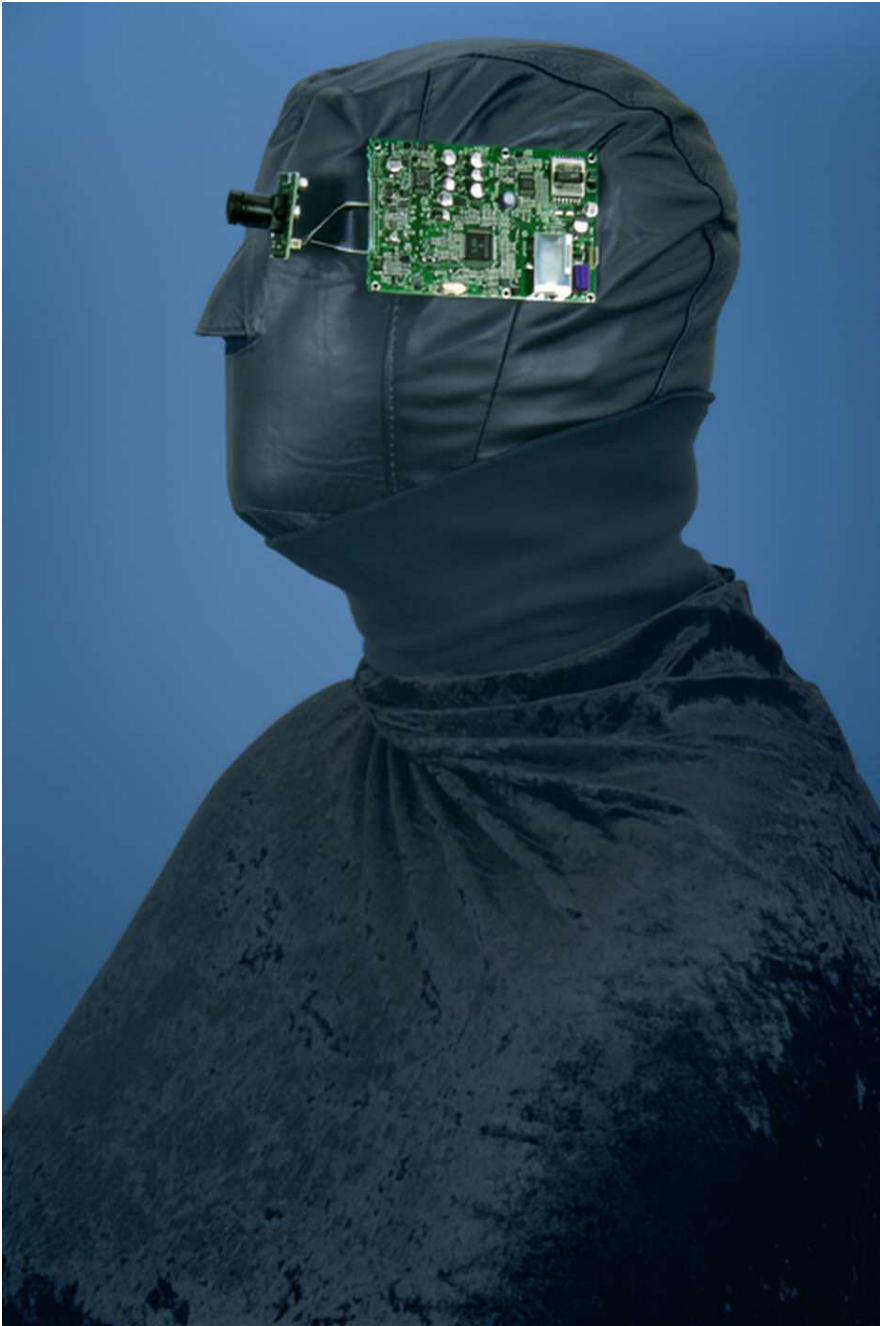


Fig. 3. Eduardo Kac, *Telepresence Garment* (1995-1996),

Danza, música y tecnología en sincronía remota

Kònic Thtr (España)

El vídeo establece con la danza un contacto similar al que mantiene con la performance. Más allá de su valor puramente documental, la videodanza aparece cuando los movimientos del bailarín son concebidos exclusivamente en función de la mediación técnica de la cámara; es decir, cuando vídeo y danza forman un producto único e indisoluble. Ya no se trata de reproducir fielmente una coreografía, sino de crear una nueva obra que parte de la fusión de la imagen electrónica y la danza. (Baigorri, 1997). Si la danza es un movimiento en el tiempo y en el espacio, el vídeo introduce nuevas variables en ese espacio-tiempo que afectan a los diferentes ritmos de la cámara y de la danza, permitiendo ver los cuerpos desde diferentes ángulos, primeros planos, detalles, estelas...

No obstante, esta nueva concepción de la danza fue planteada originariamente por el cine experimental, el primero en interesarse por las relaciones entre cuerpo, espacio, luz y cámara. En los años 40, destacó especialmente el trabajo de la cineasta, bailarina y coreógrafa rusa Maya Deren, cuyas películas experimentales, inscritas en la corriente surrealista de la época, fueron el gran referente de una nueva forma de coreografía a través del cine. Posteriormente, el trabajo teórico y práctico de la norteamericana Amy Greenfield se consideró como una de las muestras más innovadoras y prolíficas en el terreno de la *filmdance* (desde 1965) y en el de la videodanza (desde 1972)⁵. La artista, que fue alternando ambos medios según sus intereses, exponía sus trabajos como instalación en varios monitores a la vez, mostrando las acciones desde diferentes ángulos, o bien disponía varias copias de una misma cinta, reproducidas también simultáneamente, pero de manera asincrónica. Para Greenfield,

Un *filmdance* es lo contrario a un documento sobre la danza, es arte vivo. Es una película en la cual el realizador-coreógrafo transforma los «principios básicos» del tiempo y del espacio-danza a través de la utilización del objetivo, la angulación de la toma, los movimientos de cámara, la iluminación. (Klonaris y Thomadaki, 1990, 32).

⁵ Fernand Léger: *Le ballet mécanique* (1924). Entre las obras de Maya Deren destacamos: *Meshes of the Afternoon* (1943), *At Land* (1944) y *A Study in Choreography for Camera* (1945). Entre las de Amy Greenfield destacamos las películas *Transport* (1971) y *Element* (1973), y los vídeos *Centric* (1972), *Dialogue for Cameraman & Dancer* (1974) y *Dervish* (1974).

En la estela de sus predecesoras, la performer, coreógrafa y realizadora Rosa Sánchez, componente junto a Alain Baumann de Kònic Thtr, también realiza actualmente sus coreografías para la cámara, pero en esta ocasión coordinando a bailarines que se encuentran en lugares muy distantes, gracias a la aportación tecnológica de la sincronía remota. En los últimos años han trabajado en *Near in the Distance*, una serie de performances colaborativas en y a través de Internet donde su participación resulta decisiva. Tras una experiencia previa en 2013 donde se conectaron dos bailarines desde Viena y Barcelona, en la siguiente edición de *Near in the Distance II* (2015) se interconectaron varias ubicaciones para desarrollar espectáculos de música y danza simultáneos a través de redes de datos de alto rendimiento desde varias localizaciones internacionales: Barcelona, Praga, Ljubljana, Judenburg y Nueva York. En *Near in the Distance III* (2017), Kònic Thtr coordinaba la coreografía y la composición visual de la danza entre el bailarín Dominik Grunbuhel en Linz y la bailarina Anna Hierro en Barcelona, que interactuaron con las transmisiones musicales de Antye Greie-Ripatti en Hailuoto, Anna Clementi en Roma, Hannes Strobl en Praga y Tosca en Linz. El espacio principal fue la sala de conciertos Brucknerhaus del Linz, primero en una versión corta para la conferencia TNC17 - The Networking Conference y después en una versión de 80 minutos ante un público de 400 personas que asistió a un espectáculo excepcional⁶.

La prefiguración de esta iniciativa podría hallarse en dos piezas clave de la videodanza que tuvieron lugar cuarenta años antes. Una es el proyecto *Satellite Arts Project* (1977) de Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz, anteriormente citado; y la otra, el vídeo *Merce by Merce by Paik* (1978), donde Nam June Paik partió de una secuencia de *Blue Studio* (1977) de Charles Atlas, «para crear un *doble electrónico* que evolucionaba junto a Cunningham en unas coordenadas de espacio/tiempo *imposibles*». (Fargier, 1986, 22). Ese *doble electrónico*, que en el vídeo de Paik es Cunningham danzando con su propia proyección, se convierte en el espectáculo audiovisual de Kònic Thtr en una *pareja digital* ubicada a más de mil kilómetros entre sí, bailando sincrónicamente a través de una pantalla que articula sus movimientos en una única coreografía.

En la misma línea de experimentación, Konic Thtr desarrolla numerosos proyectos de creación contemporánea en la confluencia de arte y nuevas tecnolo-

⁶ Proyecto organizado por AConet —Red Nacional de Investigación y Educación de Austria (NREN)— desde Linz, en cooperación con la MDW —Universidad de Música y Artes Escénicas de Viena y otras redes científicas internacionales e instituciones artísticas y culturales.

gías, focalizando su actividad en el uso de tecnología interactiva aplicada a instalaciones audiovisuales y a proyectos escenográficos interactivos en *live streaming* que ellos denominan «escenas distribuidas». Es internacionalmente reconocida su labor pionera en el campo de la sincronía remota y en la generación de obras de arte difundidas en la no-presencialidad, así como su aportación específica a la danza audiovisual en este contexto⁷.



Fig. 4. Kònic Thtr, *Near in the distance 3* (2017)

⁷ Entre sus últimas piezas de danza destacant: *Inteligencias Múltiples In Exo Corpórea* (2022), *D(is)T-D(ance)* (2021), *Bruma.net* (2020), *#14::SKYLINE::* (2018), *Hypernatural* (2015-2017), *The things cannot be touchet* (2016), o *Processus Bilatéral d'Influence* (2014).



Fig. 5. Kònic Thtr, *Near in the distance 3* (2017)



Fig. 6. Kònic Thtr, *Near in the distance 3* (2017)

CONCLUSIONES: INTERACTUAR CON Y DESDE EL CUERPO DEL OTRO

Las experiencias pioneras de los artistas que realizaron videoperformances y acciones retransmitidas a distancia han constituido la base teórica y práctica en la que actualmente se fundamenta la experimentación audiovisual contemporánea en conexión remota. En este estudio se demuestra una línea de continuidad en todos sus presupuestos, tanto en la intencionalidad aplicada al uso de la tecnología, como en los elementos identitarios y de autorrepresentación que ponen en juego, así como en la relación vinculante que establecen con el espectador/usuario. El nexo se extiende, incluso, a intereses comunes en temáticas sociales más trascendentes, como el cuestionamiento del control que ejercen los medios hegemónicos de comunicación (extendido ahora a entornos sociales digitales) y la redefinición del papel del arte y el artista en la sociedad.

Esta concepción del arte que se asienta en la unión del cuerpo con la tecnología, trastoca definitivamente las variables de espacio-tiempo y la relación del espectador con la obra y con el artista. Por una parte, la exploración de las posibilidades interactivas de las telecomunicaciones conduce al resultado de la ubicuidad —de la obra, del artista y, en ocasiones, hasta de la audiencia—; las performances en *live streaming* son acciones que suceden en más de un lugar a la vez; es decir, son actuaciones híbridas que acontecen y se transmiten en diversos espacios *online-offline* simultáneamente. Por la otra, esta interacción rompe la barrera entre la obra y un público que no sólo permanece expectante ante la obra (espectador), sino que percibe, participa e interactúa con el artista, dotando a la obra de nuevo significado a partir de su propio campo de experiencias.

Los artistas que trabajan en el campo del arte identitario basado en la no presencialidad interactúan **con y desde el cuerpo del otro**, investigando y planteando un debate en torno a las nociones de identidad, autorrepresentación, experiencia sensorial, narcisismo, control y autocontrol, privacidad, cotidianeidad, intimidad y extimidad, doble electrónico (o digital), y roles sociales *online-offline*.

Finalmente, podemos concluir que las tipologías de aproximación de ambas generaciones de artistas evidencian la persistencia en las mismas preocu-

paciones esenciales: el desarrollo de una investigación artística focalizada en el cuerpo como tema y herramienta básica, y la orientación de su análisis hacia la construcción de hábitos identitarios que cuestionen las relaciones de poder inscritas en los sistemas hegemónicos tecnológicos contemporáneos.

BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA

- Acconci, V. (1991). El sentido de la obra en directo, *El arte del vídeo*. Pérez Ornia (ed.), Madrid: RTVE-Serbal. p. 80.
- Acconci, V. y Onorato, R.J. (1987). *Vito Acconci: Domestic Trappings*, La Jolla: La Jolla Museum of Contemporary Art.
- Baigorri, L. (1997). *Vídeo Primera etapa: El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Madrid: Brumaria.
- Bellour, R. (1988). Autoportraits, *Vidéo Communications* n.48, 327-387.
- Bellour, R. (1991). Cuerpos y enciclopedias, *El arte del vídeo*. Pérez Ornia (ed.), Madrid: RTVE-Serbal. p. 88.
- Bracci, S. (1994). L'Aldiqua della videodanza. Cinema sperimentale, *In Video. Mostra Internazionale di Video d'Arte e Ricerca*, Milano: Ergonarte. 26-38.
- de Duve, T. (1991). La performance nace de la pintura. *El arte del vídeo*. Pérez Ornia (ed.), Madrid: RTVE-Serbal. 77-79.
- Duchamp, M. (1957). The Creative Act, *Art News*, vol. 56 n.4, summer. p.28. https://www.duchamparchives.org/pma/archive/component/MDP_B017_F001_001/
- Fargier, JP. (1986). Paik et la vidéo fût... Premiers pas de l'homme dans le vide, en el monográfico «Où va la vidéo», *Cahiers du Cinéma* n.14. 15-22.
- Giannetti, C. (2004). El espectador como interactor. Mitos y perspectivas de la interacción. Conferencia en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo CGAC, Santiago de Compostela, 23.01.2004. 1-6 https://www.pozodelasartes.com/archivos/giannetti_espectador.pdf
- Glahn, P. y Levine, C. (2019). The Future Is Present: *Electronic Café* and the Politics of Technological Fantasy, *Art Journal* 78, n. 3. <https://artjournal.collegeart.org/?p=12492#fn-12492-25>
- Kac, E. (1993). Telepresence Art. *Teleskulptur*, Richard Kriesche ed. Graz: Kulturdata. 48-72. https://ekac.org/telepresence.art._94.html
- Kac, E. (1997). Telepresence, *YLEM*, vol. 17, n. 9, 5-24.
- Klonaris, M. y Thomadaki K. eds. (1990). *Technologies et imaginaires: art cinéma, art vidéo, art ordinateur*. Paris: Dis voir.

- Krauss, R. (1976). Video: The Aesthetics of Narcissism, *October*, vol. 1, 50-64.
- Lovejoy, M. (1989), Video: New Time Art. *Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*. UMI Research Press. 191-246.
- Paul, C. (2003). *Digital Art*. Londres y Nueva York: Thames & Hudson.
- Pérez Ornia, JR. (1991). *El arte del vídeo*. Madrid: RTVE-Serbal.
- Sadin, E. (2018). *La humanidad aumentada: La administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Sturken, M. (1989). La elaboración de una historia, paradojas en la evolución del vídeo, *El Paseante* n.12, 66-78.
- Tisseron, S. (2001). *L'intimité surexposée*. París: Hachette.
- Zinman, G.; Daniels, D.; Kim, A. (2023). Nam June Paik's Good Morning Mr. Orwell. *MOMA Magazine*. 29/03/2023. <https://www.moma.org/magazine/articles/875>

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

Nuestro estudio se sustenta en la plataforma de investigación artística *CUERPOS CONECTADOS* que contiene *Arch_ID* (archivo de Identidad Digital) y *Arch_INOP* (archivo de Arte e Identidad en la NO Presencialidad), así como un repositorio de **Recorridos Curatoriales en línea** realizados a partir de las temáticas y piezas de ambos archivos. Aquí presentamos los textos curatoriales vinculados a estos recorridos, así como otros textos clave que analizan casos concretos en torno a la interrelación entre arte, cuerpo, conexión remota y pandemia ; en ellos se exploran y analizan los nuevos paradigmas de creación y difusión de las prácticas artísticas identitarias en el contexto de la no-presencialidad, especialmente en el ámbito online. El proyecto se enfoca específicamente en las prácticas transmedia de autorrepresentación, autorreferencia y construcción de identidades en el contexto iberoamericano.

CUERPOS CONECTADOS <https://www.ub.edu/cuerposconectados/>

Esta publicación se enmarca en el contexto del proyecto I+D+i *Cuerpos Conectados II. Nuevos procesos de creación y difusión en la no-presencialidad* (2021-2024) de la Universidad de Barcelona, impulsado desde el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.