

4. IN- TRA- DU- CIÓN

Los enfoques plurales, han abarcado una suerte de 'gran recorrido' hasta donde me sitúo actualmente en el hacer y el decir dentro de mi práctica artística.

De esta forma, en este Trabajo de Fin de Grado, se hallan definidos tres grandes grupos:

Hogar conectado, Videollamada + Cíber- y Cuerpos Conectad+s. Se han organizado de esta manera respecto a la recopilación de los conceptos más utilizados a través de la visualización completa de todos los trabajos realizados. Así, dentro de cada gran grupo se organizan otros subgrupos numerados que hacen referencia a las producciones artísticas inscritas en ese espacio de búsqueda y reflexión.

El recorrido desde el hogar conectado donde se enlaza la mirada de la casa tradicional - la cabaña esencial que se supera con la llegada de las nuevas tecnologías al hogar y viceversa, todas las tensiones y conflictos que desde ese momento abren espacios de diálogo y crítica de diferentes voces a través de prácticas artísticas; para llegar a la urgencia del hogar confinado y el nuevo habitar-pantalla, nuevas prácticas de sensibilidad, sensibilidad y sensualidad; la tactilidad física con respecto a la virtual. En este último subgrupo, se establece la videollamada como nuevo campo de estudio en relación al hogar; así como de la interacción del cuerpo con la pantalla. Herramienta de mediación virtual con respecto al sujeto conectado en el ciberespacio de la casa. Donde se va a introducir un primer esquema de un artificio de lo que, más adelante, se nombraría como videoconferencia.

Esta mediación de las pantallas con respecto a nosotros como sujetos táctiles y presentes, hace que se modifiquen los comportamientos sociales y las identidades colectivas;

así, se va a desarrollar por último el concepto de los cuerpos conectad+s (aunque estos tres grandes grupos se hallan en constante solapamiento, transfusión y mutación horizontal, lo que no me permite contextualizar este documento vertical y de scroll único) donde se definen aquellas presencias reales; el/la otr+ datificado y numérico, como relación social en la construcción de la propia subjetividad que hace que sea necesario una re-significación y por tanto una apropiación de la idea de tactilidad y sensibilidad.

La investigación se inserta, de esta forma, dentro del marco de la experiencia relacional arte-tecnología junto con la activación del usuario en un entorno inmersivo. Por ello, se investigan las metodologías de las nuevas prácticas artísticas desde una perspectiva múltiple y traslacional, dejando como objetivo la creación de presencias como marco artístico, nuevo enfoque en la experiencia creador/obra/espectador. Ya sea desde el lugar del objeto como medio, ya sea desde la perspectiva del espacio como recorrido que se activa, ya sea desde las nuevas plataformas virtuales aún sin explorar; la experiencia del arte se desliga de la representación inmóvil, del objeto-cuadro, para dar lugar a una apropiación intangible de un 'líquido' artístico, que se va amoldando al tiempo y al espacio, tanto físico como virtual. De esta forma, entran en juego las plataformas de realidad virtual, la hiperrealidad de los videojuegos y las sesiones meet, que enlazan a las personas y se supera el espacio entre ellas; nuevas formas de sociabilidad, interactividad y realidad a través de una pantalla bidimensional en el territorio más íntimo de la casa.