

E.I.D 2022 -Encuentro de Investigador@s Doctorales del Programa EAPA

Ana Ayuso Nogueiras
Anna Solanilla Roselló
Daniel Candil
Florencia Almirón
Irma Marco
Joan Lalucat Vehil
Joana Burd
Joaquín Jordán
Job Ramos
Laia Moreto Alvarado
Martí Anson
Miquel García Membrado
Mireia Plans
Raquel Luaces Fernández
Sandra Aicart

INFO'S

Viernes, 25 de Marzo de 2022



LOCALIZACION

Sala de Juntas, Facultat de Belles Arts, Universitat de Barcelona.

9h Inicio de la sesión

Bienvenida con Prof. Dra. Laura Baigorri del programa EAPA

*El encuentro será transmitido via ZOOM UB para todos miembros de EAPA. Enlace: <https://ub-edu.zoom.us/j/99043940810>

Organización: Joana Burd

MESA 01

Viernes, 25 de Marzo de 10h-11h30



MIREIA PLANS

Fotografia i Narracions Íntimes. De la creació individual a la creació compartida/col·lectiva

mireiaplans@ub.edu



JOAN LALUCAT VEHIL

El col·lapse de l'artista: una mirada a l'abisme

joanlalucat@gmail.com



LAIA MORETO ALVARADO

Un art incòmode. Les creacions carceràries femenines a les presons de Barcelona

laiamoreto@yahoo.es



ANNA SOLANILLA ROSELLÓ

El cos en l'escena digital

solanillara@institutdelteatre.cat

MESA 02

Viernes, 25 de Marzo de 11h30-13h00



DANIEL CANDIL

La Realidad Virtual como marco para la creación artística - El diseño temático

danisurf@gmail.com



IRMA MARCO

#INTERNETFLAGS: Arte y soberanía digital en la sociedad hiperconectada

irma.marco@gmail.com



ANA AYUSO NOGUEIRAS

Autoficción laboral

anaayuson@gmail.com



MIQUEL GARCÍA MEMBRADO

Arte consensual, metodologías asamblearias en las prácticas de arte colaborativo

miquelnou@gmail.com

MESA 03

Viernes, 25 de Marzo de 15h00-16h30



MARTÍ ANSON

Mataró Delirant. L'art de revelar l'arquitectura i els seus constructors prodigiosos

martianson@gmail.com



JOB RAMOS

A la intempèrie, intersticis entre la pel·lícula i el lloc.

jobperramone@gmail.com



JOAQUÍN JORDÁN

Un montón de piedras, sospechas y un faro

jjjordanr@yahoo.es



SANDRA AICART

Btig

sandraaicart@gmail.com

MESA 04

Viernes, 25 de Marzo de 17h00-18h30



RAQUEL LUACES FERNÁNDEZ

Vigilancia y presencia tras la muerte. Una aproximación artística al uso de datos online tras el fallecimiento de los usuarios

raquel.luaces.fernandez@gmail.com

ONLINE



FLORENCIA ALMIRÓN

(des) Individualización del Sujeto

floralmiron@yahoo.com.ar



JOANA BURD

Poética de la vibración: despliegues de la tecnología en contacto con el cuerpo como memoria afectiva.

joana.blochtein.burd@ub.edu

RESUMEN

ANA AYUSO NOGUEIRAS

Autoficción laboral.

La propuesta de este proyecto de investigación pretende observar y analizar la representación de la subjetividad en el trabajo en el contexto del capitalismo semiológico, tomar como punto de partida la autoficción representada del yo en el contexto laboral para analizar cómo este relato afecta a la construcción de la subjetividad.

ANNA SOLANILLA ROSELLÓ

El cos en l'escena digital

Com és pot transformar la carnalitat i identitat del cos en l'escenografia contemporània? En aquest quasi hipòtesi general comença l'interès per desenvolupar una investigació a l'entorn de l'oscil·lació entre fisicitat i virtualitat a l'escena teatral.

En una primera fase de recerca, recuperant tècniques teatrals antigues com la fantasmagoria, s'investiga sobre les potencialitats dramàtiques i narratives de la convivència de les múltiples identitats (carnals i virtuals) que configuren el personatge contemporani.

DANIEL CANDIL

La Realidad Virtual como marco para la creación artística - El diseño temático

La Realidad Virtual puede representar en el mundo artístico una revolución semejante a la que en su día representaron el vídeo o los videojuegos. El espectador deja de ver el mundo a través de una ventana y en su lugar la atraviesa, algo que puede romper a su vez muchas de las normas de identificación de avatares, de la ingeniería emocional y la teoría de los ofrecimientos. La obra ocurre a su alrededor y el espectador es el que decide cómo interactuar con ella usando la más sencilla y elemental de las interfaces: la mirada.

Pero la creación de una obra artística en Realidad Virtual pasa también porque el artista

RESUMEN

comprenda y tenga en cuenta las dimensiones física y espacial del espectador. Más que nunca el artista que desarrolla su obra en un entorno virtual debe convertirse en una suerte de diseñador de espacios y contemplar las posibilidades narrativas que estos ofrecen. ¿Puede un simple entorno comunicarse con el espectador y transformarlo de pasivo a activo haciéndole partícipe de lo que ocurre en la obra? ¿Qué estrategias puede seguir un artista de realidad virtual para convertir a su espectador en vividor de la experiencia que le plantea? El diseño temático, una disciplina usada en otros ámbitos y que ahora empieza a ser abrazada por artistas y diseñadores del mundo lúdico interactivo, puede ser un punto de partida interesante para iniciar la creación de una obra artística que utilice la realidad virtual como plataforma.

FLORENCIA ALMIRÓN

(des) Individualización del Sujeto

Cómo puede el video retrato ser un laboratorio difractivo de la identidad? Mi propuesta de investigación cuestiona la materialidad de la pantalla cinematográfica en un video-retrato explorando la zona entre la cualidad reflectiva y difractiva de su superficie, para una posible (de)construcción de la identidad. Partiendo de la noción de la pantalla como espejo, presentada por Thomas Elsaesser, y sumado al concepto de difracción establecido por Karen Barad y Donna Haraway, mi investigación busca alejarse de la teoría reflectiva de Elsaesser para considerar la pantalla cinematográfica y el acto de mirar como una experiencia difractiva de (de)construcción de la identidad. Con experiencia difractiva me refiero a que la entidad del espacio cinematográfico, el director, el retratado, el dispositivo cinematográfico y el espectador como tal, responden y existen solamente en el fenómeno cinematográfico, creando la experiencia en sí misma y no precediéndola. La aparente disolución de las individualidades de cada elemento genera un espacio para repensar los niveles de interacción entre todos ellos, y consecuentemente – al disolver sus roles y espacios de acción – se genera una nueva configuración entre el realismo y la ficción de toda experiencia cinematográfica, por ende la individualidad del sujeto se ve afectada como tal. El área del

RESUMEN

video retrato propone una intra-conexión de diversos temas que abren cuestionamientos sobre el fenómeno cinematográfico y el ámbito de la identidad. Especialmente la facialidad, la voz, el cuerpo, la corporización intra-subjetiva, la resonancia, la simbología del rostro, la intra-acción entre retratado, director, dispositivo, pantalla y audiencia, la transmisión-afectiva, la autenticidad y el dominio, la performance de la identidad, la filosofía estética, el psicoanálisis y el discurso político. De ésta forma, y a través de diversas estrategias cinematográficas, me interesa cuestionar la experiencia cinematográfica en sí misma, reconectando los elementos participantes, desmantelando su estructura oculta, y posiblemente redefiniendo el 'aparato' cinematográfico como espacio de co-producción y (de)construcción de identidad. Cómo puede contribuir el video retrato, como formato difractivo, a nuestra idea de auto(des)identificación y qué dinámicas se establecen en relación a la noción de mundo interior y mundo exterior? Qué revela el modo de acercamiento al retratado sobre el acto de mirar y por ende sobre la performance de la identidad? Qué rol juega la imagen digital sobre nuestra concepción del Yo y cómo interfiere en la construcción de nuestra subjetividad? Puede el video retrato ser una herramienta para la resiliencia humana o tal vez ser una actividad colectiva y utópica? Cómo puede el video retrato ser un laboratorio para disolver o difractar la identidad?

IRMA MARCO

#INTERNETFLAGS: Arte y soberanía digital en la sociedad hiperconectada

Nuestro objeto de estudio en esta investigación son ciertos formatos próximos al arte popular que proponen un diálogo ciudadano en torno a la necesidad de soberanía digital, en el contexto de la actual sociedad hiperconectada. La sociedad hiperconectada es un fenómeno complejo y amplio sobre el cual incidiremos acotando nuestro análisis desde tres coordenadas: en primer lugar, nos interesa el fenómeno social de la hiperconectividad entendido e interpretado desde el ámbito del arte actual. En segundo lugar, nos enfocaremos en una franja temporal que abarca aproximadamente la última década del siglo XXI (2010-2020), momento en el que se activan varios fenómenos específicos

RESUMEN

vinculados a la hiperconectividad. En tercer lugar, nos centraremos en ciertas problemáticas que se desprenden de dichos fenómenos recientes, y que nos llevarán a introducir el concepto de soberanía digital. Abordamos el debate de la soberanía digital, tanto en su dimensión tecnológica de autogestión y apertura de estructuras, como en su vertiente social, sobre el conocimiento colectivo de responsabilidades, derechos y consecuencias derivados del uso tecnológico digital. Tras un primer análisis teórico del fenómeno, nos centraremos en como la soberanía digital se puede ejercer desde el arte. Una vez establecidos los conceptos esenciales de la investigación, la manera en que abordaremos las contribuciones que el arte puede aportar a la soberanía digital, será a través de tres elementos. En primer lugar nos dedicaremos a analizar referentes de la historia del arte a partir de la década de 1950, cuyo eje temático son los medios de comunicación, para llegar a aquellos trabajos artísticos que se enfocan en los medios de comunicación digitales y su influencia. En segundo lugar, de manera más pormenorizada, analizaremos cuatro casos de estudio de artistas que inciden de manera paradigmática en el debate de la soberanía digital (Adam Harvey, Joana Moll, Mario Santamaría y Aram Bartholl). En tercer y último lugar, presentaremos un contracaso que funcionará como respuesta propia a la problemática tratada a lo largo de la investigación. El contracaso expuesto es un proyecto personal de arte llamado #internetflags, que consiste en una serie de banderas de texto instaladas en el espacio público urbano, a partir del cual abordaremos las conclusiones finales de la investigación.

JOAN LALUCAT VEHIL

El col·lapse de l'artista: una mirada a l'abisme

En una vida que ens obliga a viure dintre d'una realitat capitalista és fàcil acabar fatigat. Podem matar i salvar una vida, explotar a tercers i vestir els productes resultants d'aquesta, estimar els animals i menjar-nos-els, reciclar i deixar deixalles allà per on passem, consumir com un caníbal i donar almoina o respectar a tothom menys a nosaltres mateixos. Som cruels, egoistes i porucs, però donariem la vida per un altre si fes falta. Capaços del millor i del pitjor, viure aquesta vida imposta suposa gestionar uns sistemes de contradiccions, que

RESUMEN

acaben generant un malestar i una fatiga cada cop més present en les nostres vides, i col·lapsar-nos. Aquest col·lapse suposa una amenaça per la nostra realitat, que proposa esquerdes per confrontar aquest sistema aparentment perfecte. L'art, d'altra banda, es presenta com un terreny de llibertat atemporal que permet explorar les nostres possibilitats. Ara, més que mai, podem pensar en l'art com una eina que ens permeti buscar i trobar aquestes esquerdes, per tal de resistir-nos a viure aquesta realitat. L'artista col·lapsat que no troba lloc, que no encaixa ni s'identifica amb les nostres conductes, que no suporta la càrrega que suposa ser un ésser humà i que viu una vida trencada, podria encarnar una figura que representi aquest estat de resistència. Aquesta investigació planteja explorar quins són els orígens del seu col·lapse i com la seva relació amb l'art pot suposar altres maneres de viure dins la nostra realitat. Una mirada a l'abisme per tornar carregats de tresors i recuperar la possibilitat de viure una vida digna, i pensar en l'artista contemporani com l'última oportunitat per articular una nova crítica de la vida.

JOANA BURD

Poética de la vibración: despliegues de la tecnología en contacto con el cuerpo como memoria afectiva.

La propuesta en cuestión se encuentra en el campo de la arte de los nuevos medios. Es una reflexión sobre nuestra implicación con la tecnología en un nivel moral y afectivo. El diálogo propuesto circula entre las lógicas de existencia y productividad, subvirtiendo la máquina y asignando nuevos valores y significados a los objetos de arte. De esta manera, se pretende reflexionar sobre las prácticas discursivas y conectivas, en la intensidad y utilidad de estas formas de ser y de vivir.

El propósito de este estudio es dialogar con los conceptos de la hermenéutica carnal, de la estética y la visualidad háptica, mediante el análisis de obras interactivas y táctiles específicamente en el trabajo reciente de artistas mujeres. Desde nuevos dispositivos tecnológicos de diálogo presentamos posibles relaciones con la memoria y el afecto en contacto con el cuerpo. La producción de obras de arte que cuestionan nuestra relación con

RESUMEN

la tactilidad también es fundamental para cuestionarnos los límites del contacto corporal en el entorno del museo e instituciones formales. Las interacciones con los trabajos pueden proponer interacciones mano a mano en superficies lisas y pulidas que pueden referirse al afecto, a la sexualidad o, a veces, a la soledad. Por lo tanto, tenemos como metodología revisar la bibliografía sobre tales temas, analizar obras de arte, así como producir experiencias para afirmar hipótesis o crear nuevas preguntas.

JOAQUÍN JORDÁN

Un montón de piedras, sospechas y un faro

Mi propuesta de investigación se centra en explorar posibilidades de la imagen vinculada a prácticas artísticas en procesos documentales que articulan territorio e identidad. Investigaré los cambios conceptuales que se producen al relacionar el arte con lo social y lo político, abordando temas como otros imaginarios y otras subjetividades, imagen y memoria.

Trabajará en torno a la Marina de l'Hospitalet que tiene como característica esencial que ya no existe. Su desaparición tiene que ver con una constitución de la ciudad y lo urbano según modelos económicos excluyentes. La investigación nace con el propósito de reconstruir y de tal vez recrear memoria. Es a partir de la recuperación de la memoria, y en un primer término la memoria oral, donde la investigación tiene como eje articulador la regeneración del paisaje cultural. Es importante para ello explorar metodologías que vinculen agentes y objeto de estudio. La investigación necesita realizarse disciplinarmente de forma transversal y poder contar con perspectivas y miradas que ahonden en exploraciones metodológicas.

JOB RAMOS

A la intempèrie, intersticis entre la pel·lícula i el lloc.

Esta tesis desarrolla una investigación Site-specific centrada en la construcción del lugar, en sus narrativas y en las relaciones que se establecen entre naturalezas humanas y no humanas. Esta es una tesis situada. La investigación se lleva a cabo desde un lugar concreto, la astacifactoria del Molí de les Fonts, sede de un centro de recuperación de fauna salvaje.

RESUMEN

En el centro encontramos un ecosistema artificial. Este ecosistema está destinado a la cría y cuidados de una especie protegida y considerada autóctona. En lugar de fijar la atención en dicha especie y en el discurso recuperacionista, se borra la especie para desplazar el foco hacia las materialidades presentes en la gestión del centro. La presencia de un artista en la astacifactoria evidencia que las metodologías artísticas y científicas están realizando una tentativa en paralelo. Ambas pueden afirmarse des de su propio paradigma y agenda de trabajo, como el intento de establecer alguna forma de relación validadle hacia las naturalezas no humanas. El papel de la práctica artística no se limita a la crónica, sino que permite interrogar que relaciones establecemos con las naturalezas no humanas y plantear otras posibilidades. Esta investigación transita a través de una serie de tecnologías del pensar, del mirar, del estar y del performar. En las que el cuerpo opera como mediación necesaria para la experiencia de lugar, del lugar. A nivel metodológico genero una conjunto de parentescos tentaculares. El Nuevo Materialismo, entendiendo la práctica artística como una manera de pensar desde lo material. Art-based research, abordo esta tesis desde la propia praxis. La Antropología visual como metodología de trabajo que transita hacia un cine de lo situado en relación con el “Lugar episódico” (tesis situada). Una ubicación específica en detrimento de una temática a priori. Incitando a que las materialidades presentes definan su propia agenda de investigación. La ausencia de una temática-ancla previa, para permitir la exploración de un contexto. Un abrirse a lo fenomenológico, un confundirse con el mundo. Geolocalizar la exploración de un lugar concreto, reconocible, limitado. En oposición a una aproximación teórica a la noción de lugar, desfigurada, genérica y abstracta. Una tesis realizada con una escritura en imágenes. En la película “A la intemperie” la imagen en movimiento no opera como objeto de estudio sino como construcción de conocimiento.

LAIA MORETO ALVARADO

Un art incòmode

El projecte d'aquesta tesi indaga en l'autorepresentació de les dones preses i les formes en què aquestes construeixen la seva identitat a través de l'art carcerari. L'estudi contempla

RESUMEN

contrastar la imatge que la cultura visual ofereix de la dona en reclusió a extramur amb la que construeix la interna a intramur, agafant com a referència el centre penitenciari de Wad Ras, una de les poques presons femenines de l'estat espanyol. Aquest mirall que retorna imatges diferents a interior i a exterior de la presó s'exposarà estudiant les diferents funcionalitats que s'atorga a l'art carcerari femení, analitzant els factors que permeten que aquest art broti o quedi únicament latent. S'indagarà amb fonts bibliogràfiques, entrevistes a diferents agents de l'entorn carcerari, amb l'anàlisi de diferents creacions que defineixen l'escenari penal o estableixen una imatge construïda de la dona presa i amb obra pròpia que reflexioni en l'experiència de la captivitat.

MARTÍ ANSON

Mataró Delirant. L'art de revelar l'arquitectura i els seus constructors prodigiosos

El procés de materialització -pensar i fer- en l'art contemporani presenta moltes contradiccions i incoherències si s'analitza només des del punt de vista del projecte artístic. Cal introduir un altre enfocament crític, la passió per la invenció constant, que aporten activitats com l'arquitectura. La contraposició entre l'arquitectura i art permet obrir les fronteres per analitzar una obra d'art. Per desenvolupar aquest enfocament s'utilitzen anècdotes relacionades amb l'arquitectura i les arts d'una ciutat qualsevol com Mataró. Dos àmbits per analitzar com es construeix i habita en l'escena artística. L'objectiu de l'estudi és alhora projecte i invent, on es revelen les narratives, allò que estem acostumats a escoltar en llocs on habitem.

MIQUEL GARCÍA MEMBRADO

Arte consensual, metodologías asamblearias en las prácticas de arte colaborativo.

Arte consensual es una investigación que pretende elaborar un análisis sobre las metodologías asamblearias utilizando a las propias asambleas como caso de estudio y metodología de trabajo, entendiendo que estas puedan actuar no solo como una

RESUMEN

herramienta hacia la reflexión y el debate, sino también como un proceso activo de empoderamiento a utilizar en propuestas artísticas colaborativas. En este sentido se propone resignificar el sentido de la participación en las prácticas artísticas, cuestionando al sistema arte e interrogándose sobre las intenciones de los y las artistas que utilizan estrategias de participación, la utilidad de los proyectos y como estos, aportan algún tipo de retorno hacia la comunidad participante. A través de la combinación de una investigación de cuerpo teórico de carácter cualitativo, utilizando el análisis bibliográfico y la producción artística sugiero repensar los mecanismos de participación en las prácticas artísticas, el posicionamiento político de los artistas y comisarios y la capacidad de la cultura como herramienta de contrapoder. Con esta intención, se pretende situar terminológica y conceptualmente el objeto de estudio: Las metodologías asamblearias en las prácticas artísticas, a través de la elaboración de un estado de la cuestión que desvele desde el ámbito cronológico, geográfico y de la práctica, los usos y modos de la organización asamblearia con la finalidad de desarrollar una justificación desde la teoría y la práctica sugiriendo un concepto que incluye la utilización de estas metodologías en las prácticas de arte colaborativo: El arte consensual.

MIREIA PLANS

FOTOGRAFIA I NARRACIONS ÍNTIMES. De la creació individual a la creació compartida/col·lectiva

La present tesi investiga com la fotografia i els processos artístics de creació són una eina eficaç per visualitzar els mons interiors de les persones, facilitant narratives d'autorepresentació heterogènies que en ser reconegudes per l'altre enforteixen l'autoconcepte de qui les ha generat. Mitjançant l'articulació d'aquestes narratives a través de projectes artístics individuals i comunitaris, s'obre la possibilitat de crear nous vincles personals que poden facilitar el procés de desestigmatització de persones que viuen una situació de vulnerabilitat. Fent èmfasi en el procés de creació com a eix vertebrador d'aquesta experiència artística i social, i en la connexió entre creació personal i grupal, s'evidencia com la fotografia i l'art poden ajudar a cohesionar la ciutadania completant, reforçant i ampliant els cercles relacionals d'individus i col·lectius.

RESUMEN

RAQUEL LUACES FERNÁNDEZ

Vigilancia y presencia tras la muerte. Una aproximación artística al uso de datos online tras el fallecimiento de los usuarios

El trabajo de investigación de esta tesis analiza la creación de identidad bajo los efectos de la vigilancia en Internet y el sometimiento voluntario a ésta. La reflexión se centra concretamente en la acumulación de datos de fallecidos en redes sociales que, tras haber cedido su información en vida, éstos permanece en propiedad de las empresas como un recordatorio eterno de la existencia de esas personas. ¿Dónde van nuestros datos tras la muerte? ¿A quién le interesan los datos de personas fallecidas? ¿Tienen algún interés económico una vez que ya no existimos ni reaccionamos a sus recomendaciones y coacciones? Estas son algunas de las preguntas sobre las que incide este proyecto de investigación. Desde las ideas de Foucault hasta la actualidad, el auge de las redes sociales, la vigilancia y el control de la población ha experimentado un incremento casi exponencial en estos últimos años. En este estudio se examinará el contexto en el que se desarrolla este proyecto de investigación así como los avances de la vigilancia, que se producen a la par que los de la tecnología. A continuación se establecerán los vínculos entre la base conceptual y las expresiones artísticas que hacen referencia a ella. El malestar social que se presenta en la población también se muestra en las creaciones de arte contemporáneo a lo largo de los últimos años. Se desarrolla la noción de la intimidad, menos íntima que nunca en las últimas décadas, el control que han asumido las máquinas gracias a la inteligencia artificial y a los sistemas de visión por computador y las dudas que se nos presentan sobre la propia realidad al contemplar obras que trabajan con circuitos cerrados de televisión, en las que la programación nos hace pensar que nuestros sentidos nos engañan. Finalmente, se abordará directamente el tema central de este proyecto: la vigilancia tras la muerte. Para ello se analizará el tratamiento que dispensan algunas de las más conocidas redes sociales, tales como Facebook, Instagram y, la más reciente, Tiktok, a los datos de sus miembros fallecidos. Definitivamente, ¿Es la muerte la única escapatoria a la vigilancia en Internet?

RESUMEN

SANDRA AICART

Btig

El proyecto en desarrollo “Beyond the information given” consiste en un análisis que aborda, desde el ámbito de la investigación artística y el estudio de la imagen, varios de los avances en investigación de ciencia espacial que se están llevando en la actualidad, impulsados por la aplicación tecnológica de la imagen y el impacto que genera el lenguaje visual en la creación de procesos, herramientas y prácticas para su uso en el ámbito de la exploración del espacio. De manera más concreta, el proyecto se está focalizando específicamente en las investigaciones actualmente en desarrollo sobre la colonización y la habitabilidad de la superficie lunar, en colaboración con la Agencia Espacial Internacional (ESA), centrándose en las nuevas formas de representación mediante el avance tecnológico, tales como la realidad virtual o aumentada, la fotografía espacial o las imágenes renderizadas, así como la transformación que puede producirse a raíz de dichas investigaciones.

CENA DE CIERRE DEL ENCUENTRO

Viernes, 25 de Marzo de 2022 - 20h

Pizzaria AltaglioBcn (700m de la Facultat)
Carrer de Jordi Girona, 6, 08034 Barcelona
[[google maps](#)]