

Núria «Nia» Garcia Campos, Silvia Bernad Lage,  
Giorgia Scavo, Citlali Hernández Sánchez

## DISPOSITIVOS VIRALES: *CUESTIONANDO LAS RELACIONES ENTRE EL CUERPO Y EL ESPACIO DESDE LA ESPECULACIÓN ARTÍSTICA*

### 1. Introducción

Este artículo tiene como punto de partida la propuesta colectiva *Dispositivos Virales* que realizamos desde el proyecto de investigación «Actuar en la Emergencia. Repensar la agencia del diseño durante (y después) de la Covid-19» del grupo GREDITS de BAU (Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona) conjuntamente con la Real Academia Española en Roma (RAER) y otras instituciones y universidades internacionales. El objetivo del proyecto de investigación «Actuar en la Emergencia» es abordar, desde el pensamiento, la cuestión pandémica causada por el virus Covid-19 y las nuevas fórmulas de relación desde el entorno del diseño que esta ha propiciado.

Nuestro punto de partida para el estudio *Dispositivos Virales* responde a la vocación exploratoria de los conceptos «cuerpos» y «espacios» desde un prisma post-pandémico y artístico, tratando de tejer un discurso sobre las nuevas relaciones que derivan de las experiencias impuestas por el cambio emergente. Para ello, este grupo de investigación ha establecido un marco de trabajo colectivo basado en la investigación bibliográfica y en la experiencia artística especulativa a partir de un laboratorio abierto.

Al amparo de las metodologías artísticas, nuestro grupo de investigación ha partido de un eje principal: la difuminación de las esferas *online-offline* en los cuerpos y en los espacios, así como las nuevas potencialidades de relación que ello ofrece. El núcleo de este grupo de investigación está formado por cuatro personas que provienen de la esfera artística y del diseño, de modo que se ha optado por un abordaje artístico de la problemática. Para ello, creamos un grupo mayor, abierto y participativo, que finalmente se estabilizó en aproximadamente diez integrantes provenientes de

MATÈRIA, NÚM. 22, NOVIEMBRE 2023  
ISSN 1579-2641, p. 145-174

Recepció: 12-12-2022  
Acceptació: 29-5-2023

<sup>1</sup> Edward HALL, *La dimensión oculta: un enfoque antropológico del uso del espacio*, Madrid, Nuevo Urbanismo, 1973.

<sup>2</sup> Ante la inabarcable producción cultural del siglo XXI que no puede ser investigada mediante métodos tradicionales, Lev MANOVICH en su libro *Cultural analytics* (Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2020) aboga por usar el *Big Data* para el estudio de las humanidades y ciencias sociales recopilando y analizando datos de interacción de los usuarios a la par que grandes masas de contenidos digitales.

las esferas artísticas, académicas y del diseño. A partir de este grupo establecido, procedimos a generar los encuentros del que llamamos «Laboratorio de Dispositivos Virales»: sesiones en las que abordamos, desde lo colectivo, las problemáticas antes expuestas. En una primera fase conceptual se abarcaron los subtemas que formarían la espina dorsal de la investigación artística: la atención, la materialidad y los errores o límites que esta cuestiona, el control, el tiempo y la proxémica, un término acuñado por Edward Hall en su libro *La dimensión oculta*,<sup>1</sup> que para esta investigación centramos desde el contexto de la comunicación social *online*. Bajo estos parámetros, nuestro proyecto comunitario empezó a desarrollar su estudio a favor de posibles cambios futuros que la especulación artística pudiera alumbrar: ¿de qué formas nos relacionamos con los otros cuerpos y espacios que nos rodean dentro y fuera de las pantallas?, ¿cómo se adapta el cuerpo y el espacio a la interfaz?, ¿cuál es la potencia de la atención como actitud ante la inmediatez del *online*?

Mediante el diseño y el testeo de varios dispositivos tecno-afectivos concebidos en esta investigación, pretendemos explorar las nuevas distancias sociales y digitales, las nuevas gestualidades, percepciones y sensibilidades de los cuerpos —aún más— conectados y, por tanto, las subjetividades híbridas que afloran en la actualidad.

Uno de los riesgos de establecer un estudio con un grupo de personas con un perfil socioeconómico y cultural general similar, se encontraba en la posible no representación generalizada de las experiencias sociales universales, hecho que forzó un mayor arraigo hacia las propuestas abiertamente situadas desde el espacio, el tiempo y las personas que las integran. Este es un punto decisivo en un proceso en el que voluntariamente el prisma de la investigación trata de alejarse de las metodologías, las prácticas y las fórmulas características del *Big Data*.<sup>2</sup> Entendemos, pues, este proyecto como un camino de búsqueda de corpo-realidades y experiencias subjetivas, ya sean colectivas o individuales, desde la práctica situada. La importancia de las narrativas propias y de la heterogeneidad de miradas formará parte de la fase final del Laboratorio de Dispositivos Virales, una etapa que será expuesta a continuación y que consiste en una invitación pública a pensar, en colectivo y desde la propia experiencia, a través de los dispositivos concebidos para este fin.

En este artículo encontramos expuestos nuestros objetivos de investigación, así como el estado de la cuestión del entorno conceptual que nos ocupa: desde la filosofía, la teoría de los medios, el diseño y las artes encontramos el respaldo que solidifica direccionalmente las intenciones del proyecto. Así mismo, exponemos las metodologías concretas que nos han llevado a tejer los discursos de esta investigación, tal como los perfiles de-

tallados de cada uno de los *Dispositivos Virales* creados durante el proceso: cómo han sido concebidos, qué búsquedas los desencadenan, qué consideraciones pueden aportarnos. Por último, compartimos reflexiones hacia posibles futuros y propuestas de continuación de la presente investigación.

## 2. Aproximaciones contextuales

### *La vida online*

La integración de las TIC (redes sociales, plataformas de *home sharing*, plataformas de videoconferencias, teletrabajo, etc.) en nuestra vida cotidiana está modificando radicalmente la forma cómo nos relacionamos con nuestro entorno, dando paso a espacialidades en línea y subjetividades híbridas que se construyen entre lo *online-offline*. Las consecuencias de esta transformación son amplias y multifactoriales, y por consiguiente han generado múltiples debates desde los más diversos ámbitos de estudio: desde la teoría de los medios, la filosofía y la ética, la arquitectura, la antropología, los estudios culturales, los estudios de género o el arte digital.<sup>3</sup>

En la vida que transcurre «en el recorrido del cuerpo al perfil digital, en la colaboración y en la disputa entre lo *online* y lo *offline*»<sup>4</sup> se constata la difuminación definitiva de la frontera que segregaba lo público y lo privado. Cabe destacar que la naturaleza de esta frontera es altamente fluctuante y se ha reconfigurado constantemente a lo largo de la historia. Sin embargo, la construcción de las esferas público-privada, tal y como la conocemos hoy, es una producción de la modernidad europea creada para la sociedad industrial: no se encuentra en la Europa pre-moderna, ni en otros contextos no europeos. Por eso la metáfora de lo público como el lugar de la política, del arte, del conflicto, de la exposición, de la transparencia, del encuentro con el otro, y lo doméstico vinculado al espacio del cuerpo, de los cuidados, de la intimidad y de la libertad individual, nos resulta obsoleta para afrontar los desafíos que nos propone la vida en hiperconexión.

En la vida que transcurre conectada, la conexión es el primer indicio inequívoco de lo habitable. Ante la obligación de tener que estar conectados para desarrollar nuestro día a día en comunidad, aparece el fenómeno de «estar desconectado» de forma voluntaria —o «dejar de ver» como diría Zafra— que se presenta como una subversión: un espacio-tiempo revolucionario desde donde ejercer una atención pausada, una interpelación al tiempo propio y al pensamiento interior.<sup>5</sup>

En otras ocasiones, la desconexión no es buscada; puede ser fruto de un olvido o de un accidente, o por el contrario, de una privación general. En

<sup>3</sup> Tomamos como referencia los posicionamientos de distintos autores y autoras, por ejemplo, Carlos Scolari desde sus definiciones sobre la interfaz en Carlos SCOLARI, *Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología*, Barcelona, Gedisa Editorial, 2018; a Lev Manovich en L. MANOVICH, *Cultural... por sus reflexiones en torno a la agencia de los medios*; a Luciano Floridi en por sus aportaciones sobre las hibridaciones de la vida en contextos online y offline en Luciano FLORIDI, Jean-Gabriel GANASCIA, Charles ESS, Stefana BROADBENT, Claire LOBET-MARIS, Laouris YIANNIS, Judith SIMON, Pagallo UGO, et al., *The onlife manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*, New York, Springer, 2014; a Andrés Jaque por sus investigaciones sobre otras formas espacialización que dan pie a las arquitecturas transmediales en Andrés JAQUE y Office for Political Innovation (eds.), *Políticas transmateriales*, Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2017; a Remedios Zafra en el análisis feminista de la construcción del sujeto contemporáneo en base al espacio físico y digital en Remedios ZAFRA, *Un cuarto propio conectado, (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo*, Madrid, Fórcola Ediciones, 2010; a Paula Sibilia por sus aportaciones en torno a los vínculos entre tecnología, poder y sociedad en Paula SIBILIA, *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 2012; a Judy Wajcman en las tensiones sobre tecnología y género en Judy WAJCMAN, *El Tecnofeminismo*, Valencia, Ediciones Cátedra, 2006; y, finalmente, a Juan Martín Prada en sus reflexiones sobre la cultura digital y

en red desde la perspectiva de la producción artística contemporánea en Juan Martín PRADA, «Towards a Theory of Social Media Art» en *Art, Images and Network Culture*, Sevilla, Aula Magna, Proyecto Clave, McGraw Hill, 2021.

<sup>4</sup> Andrés JAQUE, *Mies y la gata Niebla: ensayos sobre arquitectura y cosmopolítica*, Barcelona, Puente Editores, 2019, p.187.

<sup>5</sup> Remedios ZAFRA, *Ojos y capital*, Bilbao, Consonni, 2018.

<sup>6</sup> Jacques RANCIÈRE, *El reparto de lo sensible*, Buenos Aires, Prometeo Libros, 2014.

<sup>7</sup> Vilém FLUSSER, *Los gestos: fenomenología y comunicación*, Barcelona, Herder, 1994.

<sup>8</sup> Remedios ZAFRA, *Un cuarto propio conectado, (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo*, Madrid, Fórcola Ediciones, 2010.

<sup>9</sup> Luciano FLORIDI et al., *The online...*, p. 7-13.

este aspecto, la pandemia ha puesto de manifiesto la dimensión política de la conectividad. La brecha digital no es más que un reparto de lo sensible:<sup>6</sup> un reparto de espacios, tiempos y formas de actividad que determina quién puede tomar la palabra y quién queda excluido a participar en la vida colectiva. Cuando se trata de un descuido, aparece el neologismo *nomofobia*, que define la angustia irracional a no llevar el teléfono móvil con nosotros. La mano que, desesperada, busca en el bolsillo del pantalón es uno de los gestos que pueden detonar la nomofobia. El binomio que se produce entre individuo-dispositivo genera una especie de domesticidad nómada acompañada por un conjunto de rituales cotidianos. Y es que podemos afirmar, que la hiperconexión produce un sinfín de gestos: desde el gesto de la videollamada hasta el *scroll* o el *swipe*, que modifican la forma en la que habitamos cuerpos y espacios. Retomando a Flusser y sus análisis fenomenológicos, los gestos abren la posibilidad de pensar las máquinas sociales, o dicho de otro modo, las interacciones que establecemos con los aparatos técnicos producen cuerpos socio-técnicos.<sup>7</sup>

En este marco, el advenimiento de las TIC en nuestra vida cotidiana viene acompañada de la expansión en el uso de los dispositivos conectados (teléfonos móviles, cámaras, teclados, ratones, etc.) que tienen la capacidad de producir cuerpos y espacios en tanto que conforman nuevos regímenes de visibilidad e invisibilidad.<sup>8</sup> Asistimos a un mundo hiperconectado; un mundo mediado por dispositivos conectados y enmarañados en complejas interfaces que reclaman otras formas de pensamiento y acción.

Esta constatación queda recogida en *The onlife manifesto. Being human in a hyperconnected era*, un ejercicio de pensamiento colectivo desde la academia que aboga por repensar los marcos referenciales de la política en los que se despliega la actividad humana en la era de la sobreinformación. Para el filósofo experto en ética de la información Luciano Floridi, vivimos en un permanente *onlife*: nuestras experiencias cotidianas son de naturaleza inmanentemente híbrida; no únicamente transitan entre el *online-offline* sino que se configuran en la hibridación de ambas haciendo imposible su distinción.<sup>9</sup>

Habitamos una especie de pliegue, donde las distancias entre los cuerpos y los espacios están en constante mutación: un lugar de inestabilidad e incertidumbre desde donde pensar y actuar colectivamente para crear otros mundos posibles. Este cambio de paradigma —donde cuerpos y espacios se producen mientras transitan lo *online* y *offline*— implica repensar de manera radical el carácter onto-político de los cuerpos y espacios en permanente estado de conexión.

Este lugar de inestabilidad produce y tiene efectos concretos sobre cuerpos y espacios. Desde la arquitectura, la capacidad de las redes socia-

les para reconfigurar el espacio de nuestras casas y ciudades es una parte esencial de las reflexiones de los últimos años del arquitecto Andrés Jaque.<sup>10</sup> Por ejemplo, en el proyecto *Intimate Strangers*<sup>11</sup> investiga los efectos de la red social de citas dirigida a la comunidad gay *Grindr* en la transformación de la ciudad. Y es que el impacto de lo *online* no puede desvincularse de lo que sucede *offline*. Cuando nos conectamos a una videollamada por Zoom desde nuestras casas estamos ocupando simultáneamente varios espacios, no es que el espacio físico de nuestra casa (*offline*) —la parte analógica que diría Floridi— no se use, sino que desempeña su papel de forma distinta ya que también habita en lo *online*. En nuestras videollamadas, el rincón donde se ubica la estantería de madera repleta de libros se expande en tanto que se experimenta en línea y se constituye como un productor de subjetividad. Por ejemplo, durante la pandemia bajo el lema «*what you say is not as important as the bookcase behind you*» se generaron debates entorno a la credibilidad de los políticos en función del fondo de estanterías en el que aparecían en sus videollamadas.<sup>12</sup>

Por lo tanto, el sujeto *online* es una suma de capas híbridas entre lo transitado por aquello biológico y lo mediado por cables, satélites y conexiones de todo tipo. Así, este sujeto se constituye en tanto que subjetividad híbrida, a merced de su propia representación virtual a través de pantallas o avatares, y a través de la representación de su propio espacio *offline*, que constituye, al conectarse, un nuevo espacio mediado por un tipo de cámara, un tipo de objetivo, un tipo de plano visual, una luz, una disposición, etc. Son aquí los medios que conforman estas relaciones las que configuran, pues, nuevos horizontes de representación.

Enric Puig Punyet escribe: «cada acción es una relación técnica».<sup>13</sup> Y en esas interacciones entre dispositivos y cuerpos se inscriben multitud de nuevas leyes al ritmo que aparecen nuevas acciones, rituales y costumbres fruto de la hibridación del *online* y el *offline*. ¿Cómo son estas relaciones con el cuerpo técnico a medida que avanza la nueva concepción de vida híbrida? Según Puig Punyet, el cuerpo técnico ofrece un acto de resistencia cuando su uso se trunca hacia algo inesperado. Es en este acto en el que, desde la propia práctica del cohabitar, desde el arte o desde el diseño podemos encontrar esas «nuevas vías de posibilidades», grietas por las que tejer nuevas corpo-realidades.

En este sentido, desde el arte encontramos propuestas que exploran, abren, discuten y exponen los nuevos dilemas, las tensiones y las posibilidades que brinda la subjetividad híbrida. Pensamos en obras como *Stalk me to the end of love*, de Victoria Ascaso<sup>14</sup> en la que la artista desarrolla un espacio de permanente hipervigilancia a través de una app. ¿Cómo se forma la construcción de la intimidad desde el uso performativo de los dispositi-

<sup>10</sup> Andrés JAQUE, *Mies y...*, p. 65-91.

<sup>11</sup> Andres JAQUE y Office for Political Innovation, *Intimate Strangers*, Obra Artística, 2016.

<sup>12</sup> Amanda HESS, «The Credibility Bookcase is the Quarantine's Hottest Accessory» [en línea], *The New York Times*, 2020, disponible en <https://www.nytimes.com/2020/05/01/arts/quarantine-bookcase-coronavirus.html> [consulta: 12-12-2022].

<sup>13</sup> Enric PUIG PUNYET, *Los cuerpos rotos. La digitalización de la vida tras la covid-19*, Madrid, Clave Intelectual, 2020, p. 81.

<sup>14</sup> Victoria ASCASO, *Stalk me to the end of love*, Obra Artística, 2019.

<sup>15</sup> Remedios ZAFRA, *Frágiles*, Barcelona, Panorama, 2021.

<sup>16</sup> Remedios ZAFRA, *Frágiles*, p. 89.

<sup>17</sup> Clara BOJ, y Diego, DÍAZ, *Data Biopic*, Obra Artística, 2018.

<sup>18</sup> Giorgio AGAMBEN, *Profanaciones*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2005.

vos tecnológicos personales conectados? En su versión instalativa y performativa, *Stalk me to the end of love* cuestiona una nueva forma de intimidad que desemboca en nuevos modos de ser, en nuevos métodos disciplinarios a través de una muestra sin filtro de las imágenes de las galerías de las personas usuarias de la app. La huella digital constituye, de repente, el propio espíritu del sujeto, se convierte en su ser. El cuerpo pasa a ser ubicuo, móvil, y construye fórmulas materiales de reflejo de su corporalidad más física a través de las imágenes.

Ser y hacer están intrínsecamente conectados.<sup>15</sup> Todavía más en los trabajos artísticos y creativos que traspasan los propios límites de Internet para ser activados sin pausa. Remedios Zafra expande esta idea todavía más para describir el tipo de tareas en la línea difusa de la investigación, la práctica artística y el diseño creativo; tres pilares que aquí nos ocupan, para observar que el espacio preferido para desarrollar dichas tareas es el propio hogar, desde la calma de la propia intimidad que permite el fluir de las ideas. Convertimos, así, la experiencia artística, el propio cuerpo artístico y el cuarto artístico en vórtices conectados: tiempos, distancias y ubicaciones tornan conceptos fluctuantes, distintos, nuevos. La «pérdida de la sombra»<sup>16</sup> o el espacio íntimo, abre también universos de lo posible. Observamos esta posibilidad en la obra de Clara Boj y Diego Díaz *Data Biopic*,<sup>17</sup> en la que al profanar el dispositivo<sup>18</sup> y dotarlo de un nuevo significado a través de la construcción de una narrativa paralela mediante las huellas digitales multisoporte consiguen forjar un nuevo uso desde la recontextualización artística, interpelándonos directamente en búsqueda del sentido de nuestra propia subjetividad digital: ¿hasta qué punto somos los restos de nuestras huellas online?, ¿hasta qué punto somos aquello que el dispositivo y sus entramados interpretan de nuestras huellas *online*? Aparece aquí la posibilidad de una metaexperiencia múltiple: podemos interpretar dichos rastros de formas infinitas, paralelas y simultáneas y seguirán teniendo un reflejo de nuestra experiencia sensorial. Dialogamos, pues, del medio desde el propio medio.

### *El arte de transitar lo online-offline*

Desde la aparición de las primeras tecnologías de la información, la producción de subjetividades y espacialidades que se producen en y entre la transición de lo *online-offline* ha sido un campo fructífero en el arte digital: desde los inicios de la década de los noventa se han explorado distintos caminos en relación con los dispositivos técnicos que median en nuestras vidas. El artista Paul Sermon, pionero en el uso de las TIC de

forma creativa, presenta en su instalación *Telematic Dreaming*<sup>19</sup> una incipiente telepresencia que permite engrandecer las posibilidades de lo íntimo estableciendo el precedente de una intimidad compartida, conectada, ya no limitada a una sola personalidad experiencial. A través de dos camas que no compartían el mismo lugar, pero resultaban conectadas a través de los medios, la sinestesia con el propio medio que interactuaba en la instalación (pantallas, cables, conexiones, proyecciones, registros) así como los sujetos que activaban la instalación, se establece un punto de fuga que abre preguntas y fórmulas antes no concebidas. Imágenes captadas en vivo conviven temporalmente con imágenes registradas anteriormente que se dan encuentro en un objeto doméstico: la cama, estableciendo un cruce temporal además de espacial; dos consideraciones (tiempo y espacio), que cambian drásticamente con la aparición y masificación de los medios telemáticos.

A lo largo del tiempo, el arte ha recorrido cuestiones que cruzan la psicología, la percepción y la tecnología, expandiendo aquellas habilidades corporales que se reformulaban gracias a los avances de los dispositivos técnicos relacionales. Asimismo, en cuanto a los espacios conectados, el propio Paul Sermon reflexionaba en *There's no simulation like home*,<sup>20</sup> a través de una instalación que simulaba un espacio doméstico en el que distintos dispositivos de vídeo establecían un sistema de telepresencia entre el sujeto en el interior y el sujeto en el exterior: un espacio observado, un espacio mediado tecnológicamente, un espacio compuesto por distintos espacios y tiempos. Esta instalación, que permitía voluntariamente observar todos los entramados tecnológicos que mediaban en la telepresencia del espacio íntimo, seguía abriendo cuestiones que hoy se muestran exacerbadas: el cuarto propio conectado,<sup>21</sup> todavía más conectado hoy después del confinamiento fruto de la pandemia por la Covid-19.

Saltando a la virtualidad con plataformas como *Second Life*,<sup>22</sup> encontramos múltiples manifestaciones artísticas que muestran un interés en la investigación del cuerpo virtualizado acompañado de la reproducción o la traducción digital de nuestros espacios físicos. Ya unos años antes de la aparición de la plataforma, hibridando la ciudad virtual con la acción corpórea activa, propuestas como la de Jeffrey Shaw en *The Distributed Legible City*<sup>23</sup> permitían confluir en en *online* y el *offline* a la vez, reinterpretando forzosamente la propia apariencia de la ciudad transitada y la relación establecida con esta a través del medio virtual. Estas relaciones *online* y *offline* han sido exploradas bajo el prisma de los espacios, de los cuerpos humanos y también desde los organismos de la naturaleza, como la planta de Eduardo Kac en *Teleporting an Unknown State*,<sup>24</sup> capaz de vivir gracias a la luz del proyector conectado a Internet, el cual, a través de las conexio-

<sup>19</sup> Paul SERMON, *Telematic Dreaming*, obra artística, 1992.

<sup>20</sup> Paul SERMON, *There's no simulation like home*, obra artística, 1999.

<sup>21</sup> Remedios ZAFRA, *Un cuart...*, p. 53-56.

<sup>22</sup> SL SECOND LIFE, *Second Life: Virtual Worlds, Virtual Reality, VR*, 2003, disponible en <https://secondlife.com/> [consulta: 10-12-2021].

<sup>23</sup> Jeffrey SHAW, *The Distributed Legible City*, obra artística, 1998.

<sup>24</sup> Eduardo KAC, *Teleporting an Unknown State*, obra artística, 1994-1996.

<sup>25</sup> Joan SOLER-ADILLON, Uwe BRUNNER y Bettina Katja LANGE, *#See You at Home – The Domestic Spaces as Public Encounter*, obra artística, 2022.

<sup>26</sup> Joan SOLER-ADILLON, Uwe BRUNNER y Bettina Katja LANGE, *The Smallest of Worlds*, obra artística, 2020.

<sup>27</sup> Santa Mònica Centre d'Arts, *La Irrupción. 32 propuestas artísticas en tiempos de colapsos y pandemias*, Exposición comisariada por Marta Gracia, Jara Rocha y Enric Puig Punyet, Barcelona, 2022.

<sup>28</sup> Jorge Luis MARZO y Ramon RISPOLI, «Editorial», *Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad*, vol. 6, n.12, 2021, p. 4-12.

nes desde la red de las internautas, permitía generar el proceso de la fotosíntesis que alumbraba la experiencia vital de la planta en un cuarto totalmente oscuro exceptuando por la luz de las conexiones *online*.

Nuestra aproximación se centra en los cuerpos y los espacios conectados: lo sensorial y lo espacial se mezclan en un fluido de límites indefinidos que generan percepciones narradas de forma diversa desde las artes. Más concretamente y en los tiempos pandémicos que nos ocupan, nos sirve como clara referencia la instalación performativa e inmersiva *#See You at Home – The Domestic Spaces as Public Encounter* de Joan Soler-Adillon junto con Uwe Brunner y Bettina Katja Lange.<sup>25</sup> Parte de la reflexión sobre la transformación del espacio privado en tiempos de crisis y es fruto del proyecto llevado en pleno confinamiento pandémico por la Covid-19 llamado *The Smallest of Worlds*.<sup>26</sup> Esta obra constituye tanto una fuente documental sobre los espacios habitados en el confinamiento (una composición de un piso en Nueva York y uno en Berlín, una habitación hecha a partir de una contribución desde México, Marruecos, Egipto, Cataluña...) como un despliegue de la vida onlife. Se hibridan aquí los espacios, sus diseños evocados en 3D y las propias narrativas experienciales de las personas que habitan dichos espacios.

Siguiendo la estela creativa y forzosamente reflexiva que ha generado el momento pandémico, nos fijamos en la exposición en Santa Mònica Centre d'Arts, Barcelona, *La Irrupción. 32 propuestas artísticas en tiempos de colapsos y pandemias*, comisariada en 2022 por Marta Gracia, Jara Rocha y Enric Puig Punyet,<sup>27</sup> la cual recoge distintos prismas artísticos que intentan re-imaginar el momento desde la emergencia de la pandemia. Materialidades, sostenibilidad, vínculos afectivos a través de la digitalidad, los propios cuerpos y espacios conectados que citamos de Uwe Brunner, Bettina Katja Lange y Joan Soler-Adillon, además de nuevas formas de archivo y memoria, e imaginarios atravesados por los propios medios que los contienen, conforman un marco artístico y conceptual con el que nuestra propuesta «*Dispositivos Virales: cuestionando las relaciones entre el cuerpo y el espacio desde la especulación artística*» guarda conexión.

### *Habitar el conflicto: la especulación pausada*

La deriva solucionista que se desencadenó en los inicios de la pandemia interpelaba al arte y el diseño para actuar, repensar, imaginar y producir respuestas eficientes y tácticas a las problemáticas cotidianas derivadas de la emergencia.<sup>28</sup> Objetos, dispositivos, productos y espacios que hicieran frente a los desafíos del momento, muchos de ellos convertidos en objetos

sin sentido producidos por los departamentos de relaciones públicas y marketing de las grandes firmas de diseño. Un fenómeno que ha sido denominado *Coronagrifting*: la publicitación por medios de diseño especializados de prototipos diseñados de forma rápida que pretenden dar solución a problemáticas concretas y aisladas fruto de la pandemia de la Covid-19.<sup>29</sup> Este fenómeno, lejos de situarnos en futuros que se avecinan complejos y llenos de controversias a través de la producción de prototipos diegéticos que especulen, cuestionen, problematicen o interroguen con una mirada crítica y radical hacia el presente, optan por allanar el terreno y operar desde la acepción del diseñador-artista como «solucionador de problemas». Este ejercicio especulativo realizado desde la urgencia nos acerca a imaginarios sesgados, pobres, des-situados, que resultan inútiles para desplegar las potencialidades del diseño y el arte.

La propuesta proyectual que presenta este artículo apuesta por una mirada atenta y pausada con una metodología adaptada y partiendo de que ciertas «asunciones necesitan ser evaluadas también en marcos más lentos, más estratégicos, acaso menos tácticos».<sup>30</sup> Porque, si hay algo que hemos experimentado de forma generalizada durante la pandemia, ha sido una experiencia del tiempo alterada: la ralentización del día a día —los rituales cotidianos suspendidos en el tiempo— enfrentada a la aceleración de la transmisión del virus. Ante esta nueva forma de repartir los tiempos, entre lo *online* y *offline*, aparece también una línea de tiempo hacia un futuro cercano, manejable, ordinario. De hecho, en los meses posteriores a la irrupción abrupta de la pandemia, surgieron múltiples debates en todos los ámbitos, de los más académicos a los más cotidianos, que apelaban a imaginar los escenarios de un mundo post-pandemia: el Futuro Post-Covid. Sin embargo, como nos recuerdan Dunne y Raby en su aclamado *Speculative Everything* (2013) nunca se nos ha dado bien adivinar el futuro a venir: «*when it comes to technology, future predictions have been proven wrong again and again [...] it is a pointless activity. What we are interested in, is the idea of possible futures and using them to better understand the present and to discuss the kind of future people want, and, of course, ones people don't want*».<sup>31</sup> Por tanto, la potencia de la especulación que emerge desde el arte y el diseño recae precisamente en buscar otras temporalidades para re-imaginar mundos posibles. Porque a pesar de los límites del diseño especulativo que han sido expuestos desde las esferas del diseño consideramos que son un método de investigación en la línea de los objetivos del programa en tanto que es situado, apela a la sensibilidad y trabaja «desde y con la estética. En la materialidad».<sup>32</sup>

¿Podemos, desde las artes, desarrollar la potencia de la especulación hacia posibilidades más amplias, diversas, sensibles? Los tiempos de la

<sup>29</sup> MC MANSION HELL, «Coronogrifting: A Design Phenomenon» [en línea], *Mc Mansion Hell*, 2020, disponible en <https://mcmansionhell.com/post/618938984050147328/coronagrifting-a-design-phenomenon> [consulta: 11-12-2021].

<sup>30</sup> Jorge Luis MARZO y Ramon RISPOLI, «Editorial»..., p. 6.

<sup>31</sup> Anthony DUNNE y Fiona RABY, *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2013, p.2.

<sup>32</sup> Carla BOSERMAN, «Rescuing Epistemic Objects from Speculative Design», *Diseña*, vol. 14, 2019, p.118-137. Doi: <https://doi.org/10.7764/dise-na.14.118-137>

<sup>33</sup> Foundation AEROCENE, *Aerocene*, 2015-ongoing.

<sup>34</sup> Tomás SARACENO, *Fly with Aerocene Pacha*, Obra Artística, 2020

<sup>35</sup> CONTROL WARS, «*Control Wars Laboratorio*», [En línea], *Control Wars*, (s.f), disponible en <https://controlwars.org/> [consulta: 11-12-2021].

praxis artística divergen totalmente con los tiempos de la emergencia. Más aún cuando la investigación científica atraviesa la práctica: en sí este acto de resistencia imprime ya una temporalidad expandida en la que abrimos nuevos escenarios enmarcados en una línea de tiempo procesual, observatoria, experiencial, reflexiva y basada en la práctica. Si observamos proyectos artísticos que usan la especulación como un medio más a través del que generar conocimiento vemos la imprimación del arte procesual en cada uno de sus desarrollos y, por lo tanto, del tiempo y sus propiedades de expansión durante días, meses, años. Un ejemplo de arte especulativo en colectivo es *Aerocene*,<sup>33</sup> de la *Aerocene Foundation*, con el Studio Tomás Saraceno entre los impulsores y fundadores. En el proyecto, se crea una comunidad interdisciplinaria en búsqueda de una relación con el medio ambiente «más ética y sensorial». El carácter activo, constante y vivo lo convierte en una comunidad de prácticas, en una vivencia expandida en búsqueda de una sostenibilidad climática real. Nace, pues, de una emergencia y se fundamenta en una idea eutópica y por lo tanto positiva: la posibilidad de cambio es real. Su posibilidad de cambio pasa por una integración más simbiótica con la naturaleza, y a través de propuestas y acciones periódicas se generan ideas, prácticas y avances en el objetivo común. Una de las acciones más populares del colectivo fue el proyecto de Tomás Saraceno *Fly with Aerocene Pacha*.<sup>34</sup> Lanzado en enero de 2020 y previo a la crisis pandémica de la Covid-19, esta escultura con forma de globo aerostático se alzaba durante 21 minutos volando 1,7km. Fue pilotado por Leticia Marques y nutrido exclusivamente por energía solar. Como si augurase la futura crisis pandémica, el proyecto ofrecía varios de los prismas con los que las artes miran hacia la emergencia actual: La comunidad, el *Do It With Others* y el *open source* se solidifican como pilares para hacer avanzar el conocimiento. Consigo traen dos beneficios principales: expanden imaginarios y generan acción, en algunos casos con un espíritu limítrofe con el activismo.

Otro ejemplo referencial en torno al arte, la pandemia y la especulación aparece en pleno confinamiento pandémico: el colectivo *Becoming* realiza uno de sus laboratorios especulativos *Control Wars* dirigido específicamente a repensar la Covid-19. Según *Becoming*, *Control Wars* es «una herramienta para jugar transiciones y abrir nuevos portales a otros mundos».<sup>35</sup> Así, con su juego *open source* generan un envoltorio de investigación experimental para invocar nuevos futuros. Mezclando performance, juego y ficción especulativa, el colectivo zarandeja las realidades de las personas participantes para cuestionar el presente e inevitablemente trazar nuevos caminos venideros. El Covid-19 *Control Wars* sucedió, como indicábamos, en pleno confinamiento, y la comunidad participante tensionó conceptos

como el fin del mundo y la transición hacia un mundo nuevo. Posicionándose en cuatro esferas temporales distintas (verano 2020, mayo 2021, abril 2025 y abril 2029), una en cada *round* del juego, la propia dinámica evolucionó las ideas expuestas situándolas en un plano temporal posible. Cuatro equipos distintos (Tecnolibertarios, Acceleracionistas de Izquierdas, Cyborg-Chamanistas y Terraplanistas) performaron sus roles para emular el marco de lo posible desde lo lúdico y, colateralmente, accionaron reflexiones plausibles sobre un futuro probable.

Éstas y otras referencias desde las artes y el pensamiento nos abren posibilidades, expanden imaginarios y nos inspiran como precedentes del marco que pretendemos tejer con el proyecto expuesto en este artículo

*Dispositivos Virales*. Observamos una corriente planetaria que busca entender las incomodidades y tensiones que la pandemia junto con otras emergencias derivadas de la crisis global (sanitaria, social, climática) que amenazan con un bloqueo de los sistemas que nos preceden: ¿qué clase de experiencias esperamos encontrar en el *onlife* futuro?, ¿cómo gestionar las relaciones de cuerpos y espacios mediados por la conexión permanente?, ¿qué nuevos rituales establecemos?, ¿qué antiguas costumbres desecharemos?

### 3. Metodología

La metodología desarrollada en el proyecto *Dispositivos Virales* encuentra su origen en los objetos sonda (*Cultural Probes*): una propuesta metodológica nacida en el contexto del diseño que, dada su versatilidad y capacidad de dar cuenta de los procesos afectivos, ha sido ampliamente usada en los últimos años en las investigaciones en ciencias sociales.

Una aproximación operativa a los objetos sonda la encontramos recopilada en el completo inventario *Inventive Methods* editado por Celia Lury y Nina Wakeford sobre métodos y dispositivos de investigación que emergen de lo social como estructura abierta.<sup>36</sup> La propuesta de los objetos sonda recogida en este inventario de la mano de Boehner, Gaver y Boucher se materializa con el caso de estudio *Domestic Probes* que tiene como objetivo investigar sobre el nuevo rol de la tecnología en el hogar. A nivel formal, los objetos sonda consisten en una serie de kits con objetos provocadores que dan pie a la apropiación y reinterpretación de las personas usuarias: una grabadora de sueños, un vidrio para escuchar a través de la pared o una cámara de usar y tirar son algunos de los objetos que componen el kit para la recogida de experiencias domésticas de la cotidianidad. La propuesta es lúdica a la par que arriesgada, ya que las respuestas de las personas usuarias se vuelven abiertas, inesperadas y fragmentadas. Y es que,

<sup>36</sup> Kirsten BOEHNER, William GAVER, y Andy BOUCHER, «Probes», en C. Lury & N. Wakeford (eds.), *Inventive Methods: The Happening of the Social*, Londres, Routledge, 2012, p. 185-201.

<sup>37</sup> K. BOEHNER et al, *Inventive...*, p. 185.

<sup>38</sup> Bruno LATOUR, *Reensamblar lo social una introducción a la teoría del actor-red*, Buenos Aires, Manantial, 2008.

como nos recuerdan Bohner, Gaver y Boucher, el objetivo de los objetos sonda no es tanto capturar lo que es, sino lo que podría ser, haciendo de la incertidumbre y el riesgo una virtud (fig. 1).<sup>37</sup>



Fig. 1. “The Domestic Probe packet” de Kirsten Bohner, William Gaver and Andy Boucher, 1999.

Por tanto, no está en la naturaleza de los objetos sonda ser usados como una mera herramienta de recolección de datos para solventar hipótesis investigativas, más bien de su uso deberían emerger nuevas preguntas, problemáticas y tensiones. Este hecho nos parece relevante en tanto que permite trabajar desde la complejidad, y desde la singularidad, evitando caer en un proceso simplificado y despersonalizador en la interpretación de datos. Esta forma de investigar desde los afectos, sin fines solucionistas, es también cercana al diseño especulativo, y nos abre un potencial a imaginar escenarios posibles.

Si bien la propuesta que recoge este artículo es afín al método de investigación a través de los objetos sonda, la propuesta tal y como la expresan Bohner, Gaver y Boucher mantiene intacta la barrera entre «los que diseñan» y «los que hacen uso» de los objetos. Aplicando aquí metodologías artísticas, en el caso de los *Dispositivos Virales*, apostamos por «diseñar con»: cuestionando así la separación entre la autoría del diseño de los objetos sonda y su uso. De esta manera, la metodología propuesta se basa en el trabajo colaborativo; en la autoría colectiva y en el hacer «descajanegrizando», como diría Latour,<sup>38</sup> los procesos.

### *Configurar el laboratorio*

Partiendo, por tanto, de esta voluntad de generar un espacio de pensamiento artístico y de acción colectiva, así como de poner en relación las preguntas de la investigación con la comunidad de Barcelona y alrededores, se configuró el Laboratorio de Diseño: Cuerpos y Espacios Conectados a partir de la pandemia, que luego pasaría a llamarse Laboratorio de Dispositivos Virales. Este laboratorio se realizó en el centro abierto para la investigación y producción artística Hangar.org de Diciembre de 2021 a Julio de 2022, en colaboración con el colectivo Matics Barcelona, con la premisa de diseñar de manera colectiva uno o más dispositivos con los que, desde el proceso de diseño y hasta su uso, pudiéramos observar, discutir y analizar, posibles transformaciones entre cuerpos, espacios domésticos y dispositivos conectados a raíz de la pandemia. Era de nuestro interés y de vital importancia para la metodología del proyecto conocer las experiencias e inquietudes de otras personas para formar, así, dos bloques procesuales: un proceso de diseño colectivo al inicio, y una huella de experiencias situadas posteriormente (fig. 2).



Fig. 2. Fotografía de una sesión de laboratorio en la Sala Ricson de Hangar, 2021.

Una vez establecido que los «objetos sonda» podrían ser herramientas metodológicas útiles para esta investigación, se llevó a cabo un proceso de adaptación de los mismos hacia los objetivos y las búsquedas planteadas en esta investigación. Del carácter original de los objetos sonda nos interesó el proceso de configuración conceptual y matérica de *objetos* para rastrear o analizar un comportamiento concreto, la posibilidad de aproximarse al co-

<sup>39</sup> Giorgio AGAMBEN, *¿Qué es un dispositivo?, seguido de El amigo y La Iglesia y el Reino*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2014.

<sup>40</sup> Michel FOUCAULT, *Dits et écrits 1954-1988*, vol. 3, D. Defert e F Ewald, Paris, Editions Gallimard, 1994.

<sup>41</sup> Gilles DELEUZE, *¿Qué es un dispositivo?*, en *Michel Foucault, filósofo*, Barcelona, Gedisa, 1989, p. 155-163.

<sup>42</sup> Giorgio AGAMBEN en G. AGAMBEN, «¿Qué es un dispositivo?», p. 8, cita la definición de Michel FOUCAULT en M. FOUCAULT, «*Dits et écrits 1954-1988*», p. 299-300.

<sup>43</sup> G. AGAMBEN, *¿Qué es un dispositivo?*, p. 159.

<sup>44</sup> G. DELEUZE, *¿Qué es un dispositivo?*, p. 157.

nocimiento desde un resultado situado y fragmentado, la apertura a la incertidumbre y el riesgo que por esencia compartimos en los procesos artísticos, el permitir el juego y la exploración durante la exploración y el potencial de encontrar «verdades subjetivas» que abran escenarios nuevos.

Estas características jugaron un papel importante no solo en acotar el proceso de diseño, sino también en todas las fases que acompañaron al laboratorio: desde su ideación, en los vínculos establecidos entre las participantes, en los tiempos de producción, en los planteamientos conceptuales colectivos y en los modos de trabajar en general. Se decidió entonces incorporar nuevos elementos a la metodología de investigación, atendiendo al contexto específico determinado por la Covid-19 y con el objetivo principal de identificar aquellas posibles transformaciones en las relaciones entre cuerpos y espacios en una constante conexión al espacio digital *online*.

En el marco de diseño de una metodología propia y con la intención de ahondar en las posibilidades agenciales de cada objeto derivado del laboratorio, nos apoyamos en la herramienta conceptual del dispositivo. Agamben,<sup>39</sup> como Foucault<sup>40</sup> y Deleuze<sup>41</sup> describen que la manera de abrirse a otras posibilidades y nuevos imaginarios está contenida en el propio dispositivo y sostienen la importancia de liberar lo que ha podido ser capturado, refiriéndose a relaciones de poder: por un lado, Foucault describe el dispositivo en *Dits et écrits* como «una especie —por así decir— de formación que en un determinado momento histórico tuvo como función esencial responder a una urgencia»,<sup>42</sup> y que tiene una función estratégica dominante que permite capturar y moderar entre partes, como medios o discursos. Por otro lado, Deleuze explica cómo, en la visión de Foucault, los dispositivos son máquinas para hacer ver y hacer hablar, y observa especialmente cómo «todo dispositivo se define por su tenor de novedad y creatividad, el cual marca al mismo tiempo su capacidad de transformarse o de *usarse* en provecho de un dispositivo del futuro».<sup>43</sup>

Interesa entonces, para esta investigación, observar el campo de otros funcionamientos posibles en los dispositivos, tensionar los usos ya existentes y reflexionar acerca del devenir con o a través del dispositivo. En palabras de Deleuze: «pertenece a ciertos dispositivos y obramos en ellos».<sup>44</sup> Desde luego, las personas habitamos con los dispositivos, y la historia y el archivo son precisamente lo que nos separa de nosotras mismas: el futuro próximo y lo nuevo residen en el dispositivo de la misma manera que la historia. En definitiva, a fin de abrir posibilidades es preciso explorar las potencialidades del dispositivo y crear a partir de lo que aún no ha sido explorado.

Esta genealogía de reflexiones abre posibilidades para pensar en las características de las configuraciones matéricas resultantes del laboratorio. Nos referimos especialmente a cómo Agamben define el dispositivo, en

sintonía con discursos *foucaultianos* previos, como un conjunto de prácticas y mecanismos –lingüísticos, no-lingüísticos, jurídicos, técnicos y militares – que tienen el fin de hacer frente a una urgencia y lograr un efecto más o menos inmediato, pero proponiendo definirlo desde una perspectiva relacional: en este sentido, lo sitúa en un contexto ampliado de «lo existente», de seres vivientes –las sustancias –, los propios dispositivos que los ordenan y los sujetos –resultantes a su vez de relaciones de poder.

<sup>45</sup> G. AGAMBEN, *¿Qué es un dispositivo?*, p. 18.

... Llamaré dispositivo literalmente a cualquier cosa que de algún modo tenga la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes. Por lo tanto, no solo las prisiones, los manicomios, el Panóptico, las escuelas, la confesión, las fábricas, las disciplinas, las medidas jurídicas, etc., cuya conexión con el poder de algún modo es evidente, sino también la pluma, la escritura, la literatura, la filosofía, la agricultura, el cigarrillo, la navegación, las computadoras, los teléfonos celulares y -por qué no- el lenguaje mismo que, quizás, es el más antiguo de los dispositivos [...].<sup>45</sup>

Desde esta mirada, es de utilidad para esta investigación entender el dispositivo en escalas que no pertenecen únicamente a macro-infraestructuras sociotécnicas sino que también posibilita la observación de pequeños objetos, artefactos, gestos, o comportamientos corporales. Este planteamiento también nos permitirá, en la metodología del laboratorio, observar las funciones específicas y relaciones de poder inscritas en los propios ensamblajes socio-técnicos a revisar, en este caso plataformas digitales, espacios híbridos y dispositivos de comunicación social en el marco de la pandemia. Entonces, las configuraciones matéricas y prácticas derivadas del laboratorio serían en sí mismas una red entre elementos, una red en la que se configuran los nuevos dispositivos para atender, activar y tensionar experiencias complejas entre cuerpos, subjetividades y espacios híbridos *online/offline*.

Trasladamos, pues, el concepto original de Objetos Sonda a *Dispositivos Virales* para hacer hincapié en dos aspectos fundamentales en la investigación dentro del laboratorio colectivo: por un lado, la vocación de dialogar con posibles nuevas configuraciones matéricas en los objetos físicos, las tecnologías digitales en red y las subjetividades, todas ellas entendidas como tejido de vínculos cambiantes; imaginamos dispositivos que pudieran existir de manera física pero que pudiesen convivir con la ubicuidad y las particularidades de Internet; es decir, que pudieran habitar entre la fisicidad del espacio y la esfera digital. Por otro lado, se tomó la *viralidad* como concepto y herramienta para diseñar dispositivos con modos de uso rizomáticos, es decir, que deberían permitir cierta propagación, logrando llegar

<sup>46</sup> Judith BUTLER, *El capitalismo tiene sus límites* en Sopa de Wuhan. Pensamiento Contemporáneo en Tiempos de Pandemias. ASPO (Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio), 2020, p. 59-65.

<sup>47</sup> Fanco «Bifo» BERARDI, «Crónica de la psicodeflación», en Sopa de Wuhan. *Pensamiento Contemporáneo en Tiempos de Pandemias*, ASPO (Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio), 2020, p.43.

a círculos sociales que se encontrasen fuera de nuestras comunidades próximas y con ello crear una huella más diversa y plural en la investigación. Así mismo, el término *Dispositivos Virales* permite situar tanto el proceso de diseño como las experiencias resultantes de los propios dispositivos en las diversas urgencias del contexto de la pandemia vírica.

La viralidad que aconteció en nuestras vidas en 2020 nos conectó con aquello más biológico: el virus que generó la Covid-19 realizó un proceso de propagación en múltiples capas, poniendo en crisis el concepto de límite y frontera comenzando por el cuerpo. Como menciona Judith Butler en el texto *El capitalismo tiene sus límites*, la pandemia abrió cuestionamientos sobre sus consecuencias en términos de igualdad, interdependencia global y obligaciones mutuas.<sup>46</sup> De una manera muy clara y paradójica, el efecto no discriminatorio del virus hizo visibles unas enormes grietas de desigualdad a nivel global.

Por primera vez, la crisis no proviene de factores financieros y ni siquiera de factores estrictamente económicos, del juego de la oferta y la demanda. La crisis proviene del cuerpo.<sup>47</sup>

Así pues, y amparadas por las connotaciones planetarias y no discriminatorias del concepto de virus en sí, planteamos como metodología el uso de los dispositivos virales como un acto performativo para recoger experiencias situadas que pudiesen dar cuenta de contextos y grietas en la adaptación de la vida cotidiana potenciada por la mediación *online*. El dispositivo entonces tendría cualidades de un virus, y por tanto cada persona usuaria se convertiría en huésped. El vínculo con el dispositivo sería temporal, y para que el virus pudiese seguir reproduciéndose existiría una dependencia vital sobre la información particular y la forma de uso de la persona usuaria: se pactó, así, que cada usuaria de un dispositivo «viralizaría» en primera persona el dispositivo, entregándolo a una siguiente persona elegida bajo sus criterios, tan justificados o aleatorios como pudiesen ser.

En este punto es importante entender el término *Dispositivos Virales* como una evolución de la propuesta original de los Objetos Sonda de Boehner, Gaver y Boucher. En nuestra variación a *Dispositivos Virales* se incorporaron las siguientes características:

1. El resultado del uso de los *dispositivos virales* no busca una verdad cuantitativa, sino el registro de una experiencia situada.
2. Su uso permite crear rastros accesibles para el equipo de investigación y el colectivo participante.
3. Un *dispositivo viral* cambia de persona usuaria a partir de un tiempo determinado y por tanto está en constante movimiento.

4. Su materialidad es híbrida, en esencia funciona de manera codependiente entre las esferas *online* y *offline*.
5. Tanto en el proceso de diseño como en su uso, abren una relación difusa entre persona diseñadora y persona usuaria. Todas las participantes pueden habitar ambos vínculos.

### El laboratorio en marcha

Para el Laboratorio de Dispositivos Virales, se llevaron a cabo alrededor de diez sesiones grupales que sucedieron con una periodicidad fluctuante de entre quince y sesenta días y en las que participaron alrededor de 10 personas. Desde un inicio, la participación se planteó como abierta y voluntaria, con la posibilidad de adaptación a los ritmos y posibilidades del grupo en general. Las primeras sesiones estuvieron basadas en el diálogo, la escucha colectiva y el debate sobre los ejes principales de la investigación, antes mencionados, y se generaron grandes diagramas para volcar y visualizar lugares comunes en las ideas, conceptos e inquietudes (fig. 3).

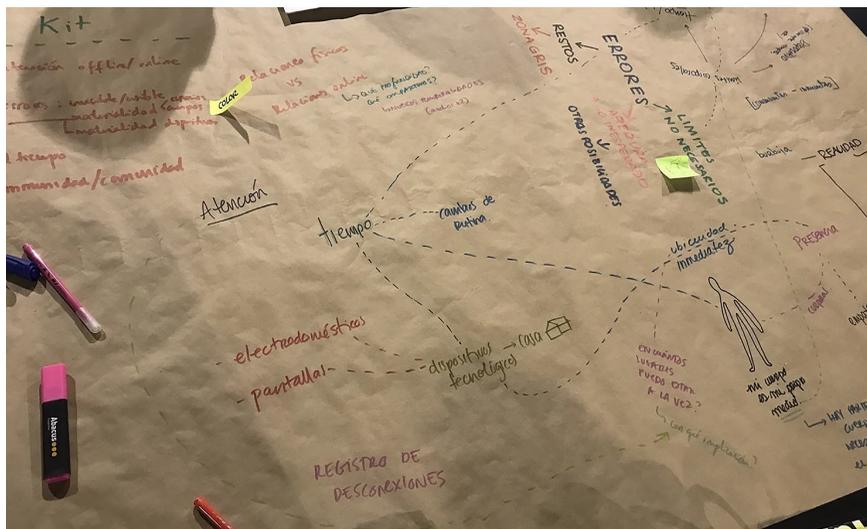


Fig. 3. Mapa conceptual realizado durante una sesión de laboratorio en Hangar, 2021.

Se acordó utilizar un servidor en la plataforma *online* *Discord* ([www.discord.com](http://www.discord.com)) para dar continuidad a la comunicación y al flujo de ideas, recursos encontrados, referencias e inspiraciones fuera de los espacios del laboratorio, así como para volcar procesos vinculados directamente con el proyecto y el repositorio fotográfico procesual. Conforme fueron avanzan-

<sup>48</sup> Daniel PINHEIRO, «*When online goes viral*» [en línea], Daniel Pinheiro, 2020, disponible en <https://daniel-pinheiro.tumblr.com/onlinegoesviral> [consulta: 11-12-2021]

<sup>49</sup> D. PINHEIRO, «*When online...*».

do las sesiones, este espacio se convirtió en un archivo heterogéneo de textos, comentarios, imágenes y vínculos a referencias artísticas o de diseño.

A través del diálogo colectivo, algunas veces sincrónico y otras asincrónico, se puntualizaron los ejes de interés común: los errores y límites en los ensamblajes sociales que impulsa el contexto pandémico, los cambios en percepción del tiempo en el *online* respecto al *offline*, los tipos de atención en entornos híbridos, las materialidades y flujos de información *online/offline* y finalmente el control o las nuevas estructuras biopolíticas derivantes de los medios que nos ensamblan una experiencia *online* y *offline*. En un inicio se establecieron grupos de trabajo por afinidad con cada temática con la intención de que cada grupo tratase en profundidad el tema escogido para derivar, finalmente, en el prototipado y diseño del dispositivo en cuestión. No obstante, de manera orgánica y como resultado de un proceso colectivo abierto constantemente, las propuestas y las investigaciones de cada grupo se vieron atravesadas entre sí: en este punto era recurrente cuestionar los límites contextuales a los que atenderían los dispositivos, preguntándonos constantemente por los espacios o actividades en donde sería congruente activarlos.

Como bien menciona en el texto *When online goes viral*,<sup>48</sup> el artista brasileño Daniel Pinhero, cuyo trabajo está centrado en la performance en red (*networked performance*), la extensión de nuestras vidas *online* durante el confinamiento, se convirtió en la vida misma, replicándose ésta en una infinidad de transmisiones en vivo, aprendizaje remoto y todo tipo de videoconferencias: todo esto en el intento de que la vida no detuviera su rápida y desbordante velocidad característica de las últimas décadas.<sup>49</sup> Así pues, tomamos en cuenta esta situación como una evidencia indudable de un proceso acelerado de transposición de la vida en IRL (*In Real Life*) a la esfera digital y, por tanto, de modificación en nuestros hábitos, vínculos, afectos y efectos entre espacios y cuerpos conectados al espacio digital *online*. Estas y otras reflexiones abrieron el interés del grupo por el contexto de la videollamada como situación que refleja una de las adaptaciones más comunes en la búsqueda por hacer frente a los nuevos ritmos y configuraciones de la vida como fruto de los momentos más críticos de la pandemia.

### *Proceso de experimentación*

A medida que las sesiones del Laboratorio de Dispositivos Virales se fueron sucediendo y de acuerdo a la organización cada vez más heterogénea de los pequeños grupos dentro del colectivo, fueron apareciendo posibles ideas y bocetos iniciales de objetos que pudiesen ser activados durante las videolla-

madas con la finalidad de recoger registros de las acciones del cuerpo o de las distintas espacialidades y materialidades del *online/offline*. La ruta de trabajo se enfocó entonces en la experimentación con materiales y pruebas respondiendo a un proceso basado en la constante circulación entre el hacer, el pensar y el idear. Se analizaron formas de registrar pequeños gestos con las manos, así como formas de capturar algunas características de los espacios físicos en los que se hace una videollamada mediante fotografías, grabaciones de sonido ambiental, descripciones con la voz, *time lapses*, escaneos 3D y rastros del cuerpo físico. También se hicieron pruebas con pigmentos termocrómicos analizando su reacción en distintas soluciones y se hicieron aplicaciones en diferentes tejidos con la idea de buscar otras maneras de crear huellas y recoger experiencias del cuerpo y el espacio físico con los propios materiales usados.

Poco a poco, el proceso de experimentación, los límites encontrados y las ideas que cada experimento desataba, fueron definiendo las características deseables para cada nuevo dispositivo que iba a crearse: así, se prototiparon los diversos dispositivos que emanaban de aquella experimentación inicial y se determinaron los modos de funcionamiento de cada uno, así como el modo de organizar sus características de viralización. Posteriormente, se diseñaron los cinco dispositivos que iban a ser testeados en una primera fase de uso, relegada, en un inicio, al colectivo participante. Más tarde, una vez testeados y mejorados los primeros dispositivos, se realizaría la acción de viralizar los cinco dispositivos fabricados.

Al día de escritura de este artículo, el laboratorio se encuentra en su fase final: centrado en preparar los kits para cada dispositivo, que van a describirse en la siguiente sección. El objetivo es distribuir cada dispositivo en un packaging que uniformiza el proyecto en sí y que posibilita la viralización posterior al uso de cada uno de los dispositivos. Además, de manera paralela a las diversas sesiones que han ido conformando al laboratorio, se ha creado una página web a modo informativo, además de ser el contenedor *online* de las instrucciones de cada dispositivo y en un futuro será transformada a archivo de huellas y registros de uso de cada dispositivo.

## 4. Dispositivos virales

En este capítulo se destacan las propiedades técnicas, los objetivos y las peculiaridades de los cinco objetos denominados *Dispositivos Virales* que se han diseñado y prototipado en el marco del Laboratorio de Dispositivos Virales como proceso de la investigación y experimentación colectiva antes mencionada (fig. 4).



Fig. 4. Fabricación de prototipos del dispositivo Confunda durante una sesión de laboratorio en Hangar, 2022.

Los cinco dispositivos poseen unas características comunes que se han determinado a partir de una serie de decisiones colectivas durante las sesiones de laboratorio y las pruebas de uso preliminares de los prototipos iniciales: por ejemplo, todos los dispositivos tienen un tiempo de uso de siete días y para cada uno de los dispositivos se ha establecido una frecuencia de uso aconsejada según la tipología de actividad con la cual está relacionado. Cada uno de los dispositivos se entrega a las personas usuarias como un conjunto de materiales que incluyen un soporte para el registro diario y, en el caso de ser un objeto físico, un *tote bag* con el *packaging* hecho a mano para el dispositivo en cuestión. Por otro lado, a cada dispositivo le corresponde una página web que presenta una ficha informativa y una serie de instrucciones y archivos descargables para la comprensión del funcionamiento del mismo. Todos estos materiales se pueden visualizar a través del siguiente enlace: [dispositivosvirales.com](http://dispositivosvirales.com)

Como apuntábamos anteriormente, los dispositivos virales se han diseñado con el objetivo de romper o hackear, de una manera u otra, el funcionamiento y el uso preestablecido de dispositivos de uso ordinario, además de observar o re-observar la forma habitual de relaciones entre cuerpo y espacio conectado *online* que ocurren durante determinadas actividades online, como podrían ser el teletrabajo o los encuentros virtuales. Lo que el dispositivo viral trata de cuestionar, de hecho, son las situaciones y aquellas

actividades que se han trasladado a la esfera *online* a raíz de la pandemia: reuniones laborales, clases de yoga y otras disciplinas, conferencias y charlas de todo tipo, grupos de suscripciones online... ¿Qué hacemos visible a través de nuestras pantallas?, ¿cómo, nuestros cuerpos, se trasladan a otro espacio mediado por dispositivos conectados a la red? Si para el filósofo Jaques Rancière lo político tiene que ver con la visibilidad y la invisibilidad, el hecho de poder jugar con aquello que dejamos fuera de lo visible para la red, fuera del escenario *online* de lo público, abre a nuevas oportunidades de desestabilizar los conceptos de lo público y lo privado.<sup>50</sup>

Por lo tanto, estos dispositivos virales buscan abrir unas grietas que nos permitan entender cómo operan los dispositivos que median nuestra comunicación y suscitar preguntas sobre la forma en la que estos condicionan nuestro día a día y nuestra manera de trabajar e interactuar como subjetividades híbridas entre esferas *online* y *offline*. Según el filósofo italiano Giorgio Agamben, estamos presenciando el giro incesante de la máquina, que ha asumido el legado de un gobierno providencial del mundo que, en lugar de salvarlo, lo lleva a la catástrofe. Por lo tanto, la solución que el filósofo propone es pensar en la profanación como vía para buscar otras funciones posibles de los dispositivos y liberarlos de aquellas que ya han sido capturadas.<sup>51</sup>

### *El Gararat*

Ficha e instrucciones: [dispositivosvirales.com/gararat](https://dispositivosvirales.com/gararat) (enlace activo desde enero de 2023)

El *Gararat* es un objeto que consta de un ratón inalámbrico que lleva colocado en la parte anterior un adaptador para bolígrafo impreso en 3D. Este dispositivo registra el movimiento del ratón mientras el usuario está teletrabajando, ya que tiene la propiedad de transcribir la huella en movimiento del ratón sobre una ficha de papel por medio de un bolígrafo en gel que se coloca en el adaptador.

Su intención es generar un rastro físico del movimiento que se realiza entre la mano del usuario y el ratón, permitiendo así la traslación a la esfera física y *offline* del gesto digital que se esconde detrás de un permanente estado de conexión. De hecho, el comportamiento *online* del usuario mientras trabaja está mediado por los clics y el desplazamiento del ratón por la pantalla, que se equipara a la mirada, y produce un flujo de datos constante de gran relevancia para los estudios de comportamiento de usuario. Finalmente, los trazos y huellas de movimiento producidos por clics y desplazamientos del ratón son tanto indicios de una presencia *online*, como señales de una ausencia que se producen durante estados de pausa.

<sup>50</sup> J. RANCIÈRE, *El reparto...* p. 9-20.

<sup>51</sup> G. AGAMBEN, *¿Qué es un dispositivo?*, p. 259-260.

Una propiedad particular de este dispositivo es que nos sugiere que toda nuestra actividad *online* deja rastros que contienen información sobre nuestros cuerpos, sus propiedades y sus movimientos. A través del registro físico del movimiento *online*, tan trackeado desde lo virtual, observamos puntos de espacios temporales vacíos, líneas caóticas que devienen el auténtico testimonio de un tiempo para trazarlas y de una intervención física aparentemente poco interesada en un resultado artístico. El tiempo, la suma de registros, las intenciones de los registros según la situación y la cantidad y forma de líneas marcadas en el soporte nos dan las huellas de lo no visible y tal vez lo más directo que emana del ser conectado (fig. 5).

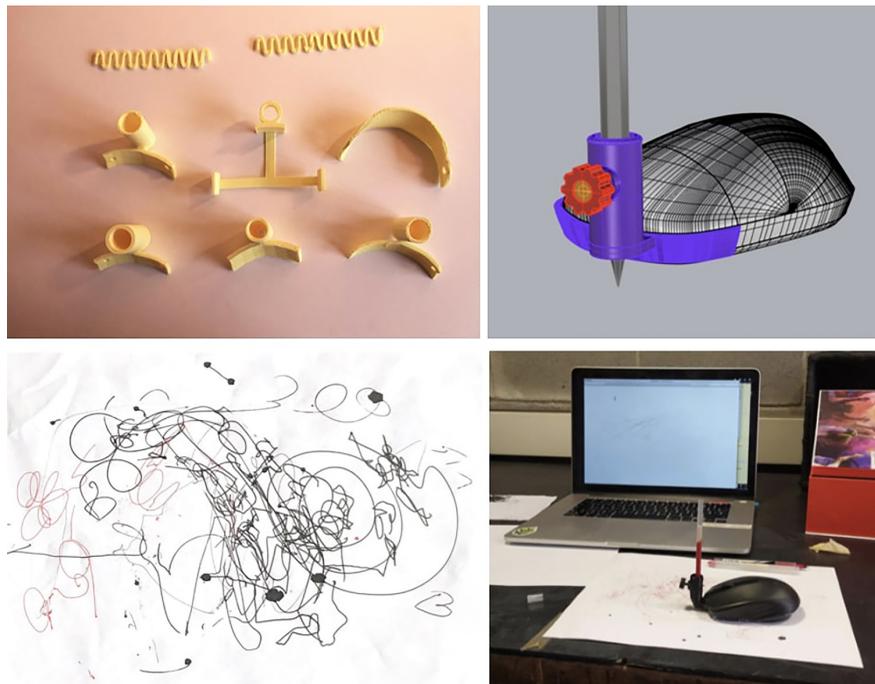


Fig. 5. El dispositivo Gararat: detalles técnicos, prototipos impresos en 3D y resultados de la experimentación, 2022.

### *La Confunda*

Ficha e instrucciones: [dispositivosvirales.com/confunda](http://dispositivosvirales.com/confunda) (enlace activo desde enero de 2023)

La *Confunda* es una carcasa para dispositivos móviles fabricada en yeso. Debido a su materialidad, sus dimensiones y su peso significativamente mayor que el de las fundas habituales de móviles, este dispositivo entorpece y/o

inhabilita el uso reiterado del smartphone y por esa razón trabaja desde la desestabilización, extrañando el gesto automático de revisar el propio smartphone frecuentemente para estar permanentemente conectadas. Abre así la posibilidad de reconfigurar la relación afectiva —siempre temporal y efímera— del vínculo con el propio medio. En palabras de los académicos y curadores Beatriz Colomina y Mark Wigley, el smartphone «puede ser el artefacto protésico que más ha hecho en la transformación del humano».<sup>52</sup>

Teniendo en cuenta la dependencia que tenemos del móvil —según diversos estudios en Estados Unidos, la gente consulta su teléfono más de cien veces al día y lo usa durante casi cinco horas de media diaria—<sup>53</sup> la *Confunda* parece que tiene poco margen de acción. Sin embargo, una propiedad particular de este dispositivo es que tensiona el concepto de atención, un concepto totalmente mercantilizado por el capitalismo tardío: en tiempos de pandemia la aceleración e intensificación de la hiperconexión han afectado el mantenimiento de ritmos saludables de conexión y desconexión, accesibilidad e inaccesibilidad proponiendo una reconfiguración profunda de los regímenes de atención. ¿Cuántos vínculos afectivos *online* caben para ser cuidados en un día?, ¿si no es en un permanente estado de conexión, podemos dar respuesta a todas nuestras relaciones afectivas?

Además de los afectos cotidianos, la *Confunda* nos somete a una atención obligada por la incomodidad del uso del propio dispositivo. ¿Desestabilizaremos realmente el uso y su frecuencia, o se optará por destruir la *Confunda* odiándola hasta la saciedad para poder usar libremente el móvil? Para poder registrar estos impulsos, contradicciones, odios temporales o permanentes y conexiones en el uso del dispositivo, la *Confunda* está recubierta de una capa de yeso que emula el enyesado médico usado en el recubrimiento de un esguince o hueso roto. Siguiendo la moda infantil y juvenil de los 90 de garabatear, pintar y escribir en los yesos de los huesos rotos a modo de «estuve aquí y presencié este instante de tu vida más física», la capa superior de yeso de la *Confunda* invita a registrar con bolígrafos, rotuladores o lápices, aquellas situaciones personales en las que la incomodidad ha forzado un nuevo uso del dispositivo, o en las que la configuración del mismo ha hecho imposible su uso (fig. 6).

### *El Off-Stage*

Ficha e instrucciones: [dispositivosvirales.com/off-stage](https://dispositivosvirales.com/off-stage) (enlace activo desde enero de 2023)

El *Off-Stage* no es un dispositivo material en sí, sino un set de instrucciones necesarias para realizar una serie de acciones concretas por medio

<sup>52</sup> Beatriz COLOMINA y Mark WIGLEY, *¿Somos humanos? Notas sobre una arqueología del diseño*, Ciudad de México, Arquine, 2021 (Zurich, 2016), p.291.

<sup>53</sup> B. COLOMINA y M. WIGLEY, *¿Somos humanos?*, p. 293.

<sup>54</sup> Boris GROYS, «The Obligation to Self Design» [en línea], *E-Flux Journal*, 00, 2018, disponible en <https://www.e-flux.com/journal/00/68457/the-obligation-to-self-design/> [consulta: 8-12-2022]

<sup>55</sup> J. RANCIÈRE, *El reparto*, p. 9-20.

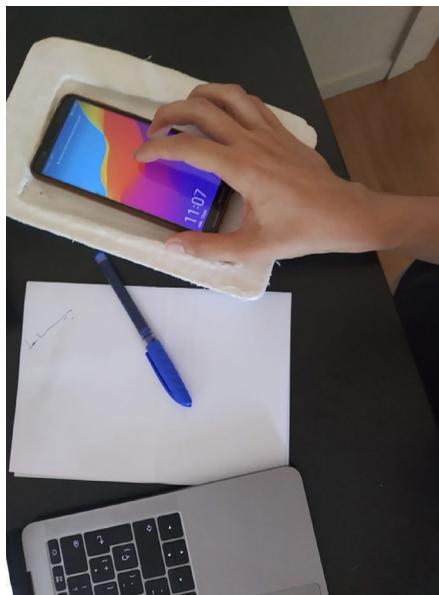


Fig. 6. El dispositivo Confunda en uso, 2022.

de un ordenador y un *smartphone*. De hecho, requiere que la persona usuaria grabe dos campos: por un lado, aquello que se ve desde la cámara fija de su ordenador durante una videollamada y por otro, lo que queda fuera de la pantalla.

Este dispositivo pone en evidencia cómo transitamos en un rápido instante de un rol social a uno privado en el mismo espacio doméstico: ese instante que corresponde al tiempo que antes era necesario para el desplazamiento físico de un sitio a otro. Aquí, el espacio que nos rodea durante una videollamada cobra una importancia crucial: a raíz

de la pandemia y del incremento de las videoconferencias como parte intrínseca de nuestra rutina laboral y familiar, la imagen tomada por la cámara fija de nuestro ordenador se ha estudiado en términos de credibilidad y profesionalidad. Por ello, es patente la premeditación de aquel fragmento visible, el fragmento que mostramos al mundo, generando colateralmente patrones hegemónicos de autoimagen. En palabras del pensador alemán Boris Groys, el sujeto moderno tiene la obligación de auto-diseñarse, y en este proceso diseña una autoficción, una subjetividad híbrida que navega entre el *online* y *offline*.<sup>54</sup>

Con la intención de enfatizar el rol del cuerpo físico en una videollamada, y por respeto a la privacidad y los derechos de imagen de las personas participantes, se decidió editar las imágenes resultantes del uso del dispositivo *Off-Stage* ocultando los cuerpos con una mancha de color blanco: se consigue así resaltar el espacio negativo y los contornos generados por los cuerpos en las imágenes transmitidas por videollamada. Por otra parte, el dispositivo *Off-Stage* cuestiona los conceptos de visibilidad e invisibilidad en su dimensión política, debido a que es un dispositivo de disrupción que pretende desestabilizar los lenguajes hegemónicos mostrando aquello que no pretende ser visto.<sup>55</sup>

Sobre la autoficción del sujeto digital y el juego de lo visible, en una de las cartas de Remedios Zafra que escribe en su libro *Frágiles*, la autora, relata:

Muchos trabajadores hoy necesitan aparentar para vivir en el escaparate del mundo, es decir, para estar en venta en la red. Y esta máscara se alimenta como algo propio de las subjetividades contemporáneas, un envoltorio capaz de convertirnos en productos atractivos para el escenario online.

Y cuando en casa se deshacen de las máscaras, notan que la sonrisa se les cae y la cara se les ablanda, que envejecen diez años en un minuto, que el cuerpo les pesa, que varias veces al día prenderían fuego a la máquina y con las cenizas harían un verso o compost para las plantas (fig. 7).<sup>56</sup>

<sup>56</sup> R. ZAFRA, *Frágiles*, p. 143-144.

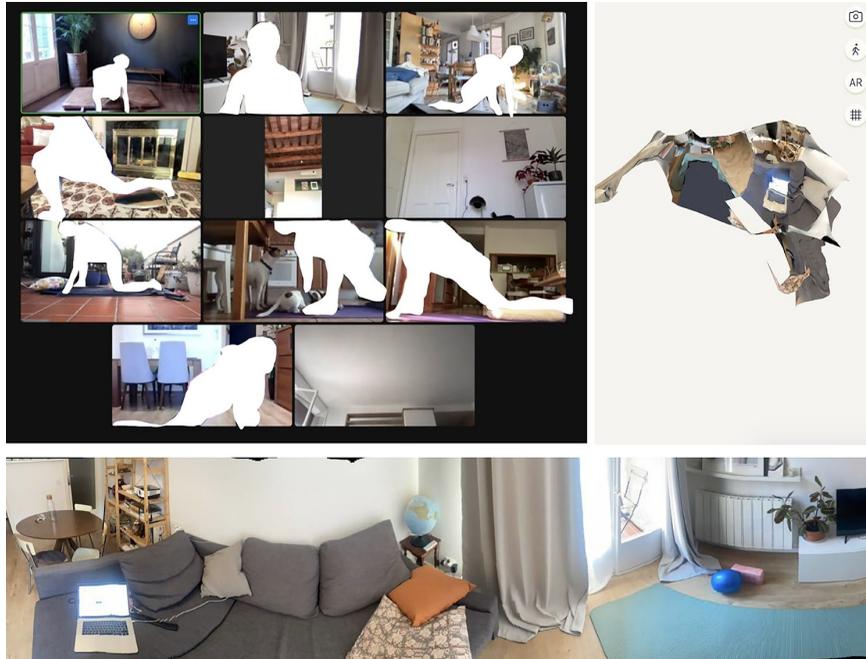


Fig. 7. El dispositivo Off-Stage en uso, 2022.

### *La Captura Interna*

Ficha e instrucciones: [dispositivosvirales.com/captura-interna](https://dispositivosvirales.com/captura-interna) (enlace activo desde enero de 2023)

La *Captura Interna*, al igual que el *Off-Stage*, es un dispositivo inmaterial. Se utiliza previamente a la realización de una videollamada de carácter personal o laboral y pretende recoger la experiencia *online* del espacio a través de una grabación de sonido y una captura de la pantalla del dispositivo utilizado para la videollamada. En la grabación se podrá escuchar el sonido ambiental del espacio físico en el que se realiza la videollamada y la voz del usuario respondiendo a unas preguntas determinadas sobre ese espacio.

Este dispositivo nace de la preocupación de situar la experiencia *online* en un espacio que trascienda lo visual, y pretende así extender una percepción del espacio conectado desde la voz, que se entiende como otro registro del cuerpo. La capacidad de la luz y el sonido para generar y representar el espacio en la esfera *offline* es inequívoca, por tanto, parece relevante preguntarse acerca de la capacidad del sonido para generar espacialidades *online*, construyendo, a través de un audio del entorno y de un relato situado, múltiples espacialidades.

La peculiaridad del dispositivo *Captura Interna* es que propone la construcción de una espacialidad *online* compleja en estrecho vínculo con el espacio físico, pero con capacidad para activarse y desactivarse a través de la conexión y la desconexión. En el repositorio *online* del proyecto es posible escuchar las grabaciones realizadas durante las primeras pruebas de uso del dispositivo *Captura Interna* (fig. 8).

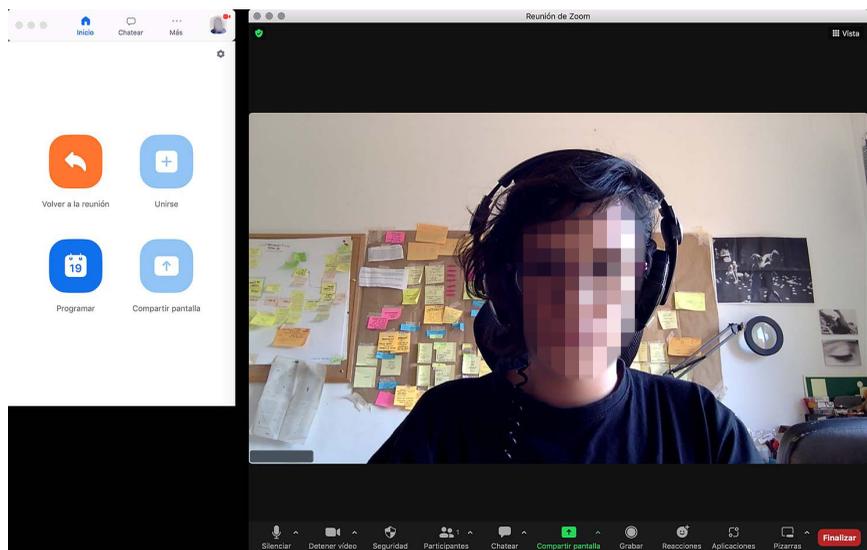


Fig. 8. El dispositivo *Captura Interna* en uso, 2022.

### *El Camera-Corpo*

Ficha e instrucciones: [dispositivosvirales.com/camera-corpo](https://dispositivosvirales.com/camera-corpo) (enlace activo desde enero de 2023)

El *Camera-Corpo* busca el registro del comportamiento y movimiento del cuerpo durante actividades híbridas, mediante el formato *timelapse*. La persona que lo activa decide tanto la distancia entre el dispositivo y su cuerpo, así como la ubicación en el espacio. Este dispositivo requiere del

*smartphone* de la persona usuaria, y se complementa con un trípode flexible que facilita la acción de colocar y apuntar la cámara hacia el cuerpo.

Este dispositivo busca observar al cuerpo desde una mirada fragmentada durante actividades que se realizan en el ensamblaje *online-offline* y pretende registrar los modos en que el cuerpo se mueve desde puntos de vista inusuales, normalmente invisibles a la cámara frontal del ordenador.

El dispositivo *Camera-Corpo* logra dirigir la atención a pequeños gestos, en la relación cambiante entre el cuerpo y el espacio a partir de la productividad hegemónica, a aquello que pertenece a lo íntimo o privado, y a la exposición pública de nuestros entornos conectados; de este modo abre preguntas en torno a los espacios destinados a la productividad laboral y el rol que nuestros cuerpos físicos ejercitan durante una actividad online y en su relación social mediada por artefactos y plataformas (fig. 9).



Fig. 9. El dispositivo Camera-Corpo: prototipos con una Raspberry Pi e impresión 3D, e imagen del dispositivo en uso, 2022.

## 5. Conclusiones

Este artículo ha propuesto una aproximación a la investigación sobre la producción de cuerpos y espacios que transitan entre el *online* y *offline* a través de una serie de dispositivos desarrollados en el marco de la investigación colectiva *Dispositivos Virales*. En un inicio se ha repasado brevemente la literatura en el marco de la integración de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y la ubicuidad propia de Internet en nuestra vida cotidiana, haciendo hincapié en el emborronamiento de las fronteras entre lo público-privado que dan pie a la vida *onlife*. En este proceso, se producen y se ponen en circulación cuerpos y espacios nuevos, resignificados en su proceso de virtualización, conexión y rastro

<sup>57</sup> Terry COOK y Joan M. SCHWARTZ, «Arxius, registres i poder: de la teoria (postmoderna) a la performance (arxivística)», *Arxivar*, Barcelona, Ajuntament de Barcelona. Institut de Cultura, La Virreina Centre de la Imatge, 2017, p. 19-51.

<sup>58</sup> Erik KETELAAR, «Comparar; memòries recopilades en comunitats de registres», *Arxivar*, Barcelona: Ajuntament de Barcelona, Institut de Cultura, La Virreina Centre de la Imatge, 2017, p.53-78.

<sup>59</sup> G. AGAMBEN, *Profanaciones*, p.113.

digital; son estos nuevos contextos los que abren posibilidades a esta investigación cercana al rastro, a la huella y al fantasma del cuerpo físico y el espacio *offline* como fuentes de las que emanan las virtualizaciones de la vida.

Para exponer esta investigación y teniendo en cuenta que sigue en proceso abierto, se ha presentado la metodología en detalle, recopilando las fases y los procesos ya realizados, exponiendo las limitaciones de los métodos usados, y estableciendo una metodología propia coparticipada para una investigación abierta que posibilite la construcción de epistemologías situadas, fragmentadas y colectivas.

En el punto en el que se escribe este artículo, como hemos indicado anteriormente, se distribuyen paralelamente los kits de dispositivos para iniciar la etapa de viralización de los mismos. Es en ese punto en el que empieza la recogida de experiencias situadas a través de las personas usuarias y de su participación en la dispersión de los *Dispositivos Virales*.

En estadios futuros, nuestro grupo busca poder salvaguardar y cuidar toda la colección de datos recolectados con estas experiencias virales distribuidas. Uno de los objetivos es representar cada una de estas experiencias sensibles en un atlas o repositorio abierto y nos gustaría pensar en el archivo desde la perspectiva performativa:<sup>57</sup> no categorizado sino activado y performado de forma distinta cada vez, dependiendo de la persona que lo activa. Como Wendy Duff y Verme Harris proponen, se busca escapar del archivo que refuerza valores existentes dominantes. De este modo, es la narración del archivo la que adquiere más importancia que el propio archivo y los elementos que este contiene y, por tanto, se pretenden explorar las posibilidades de dotar mayor espacio a estas metanarrativas colectivas de las experiencias subjetivas. Se generan, entonces, propuestas afines a lo que Erik Ketelaar llamó «memorias colectivas»,<sup>58</sup> fruto de las comunidades de registros: estas trascienden los límites del grupo, sus diferencias con otros grupos y las posibles escisiones sociales que pueden comportar para compartir una memoria despolitizada, accesible y comunitaria. Ligada a esta visión, existe la propuesta de formular una exposición que muestre los procesos y las huellas físicas de la experiencia *online-offline* conformadas por este proyecto. Generar otras narrativas posibles puede ser el camino para abrir nuevas e inesperadas lecturas de procesos colectivos basados en experiencias personales situadas.

La sociedad sin clases no es una sociedad que ha abolido y perdido toda memoria de las diferencias de clase, sino una sociedad que ha sabido desactivar los dispositivos para hacer posible un nuevo uso, para transformarlos en medios puros.<sup>59</sup>

Núria «Nia» Garcia Campos  
Universitat de Barcelona  
nuria@nuriania.com  
[https://orcid.org/  
0009-0008-9066-4527](https://orcid.org/0009-0008-9066-4527)

Silvia Bernad Lage  
BAU/ Universitat de Vic  
silvia.bernad.lage@gmail.com  
[https://orcid.org/  
0009-0000-3691-884X](https://orcid.org/0009-0000-3691-884X)

Giorgia Scavo  
Investigadora independiente  
giorgiascavo@gmail.com  
[https://orcid.org/  
0009-0001-8002-3055](https://orcid.org/0009-0001-8002-3055)

Citlali Hernández Sánchez  
Investigadora independiente  
citlali.hs@gmail.com  
[https://orcid.org/  
0009-0007-9573-8479](https://orcid.org/0009-0007-9573-8479)

*DISPOSITIVOS VIRALES: CUESTIONANDO LAS RELACIONES ENTRE EL CUERPO Y EL ESPACIO DESDE LA ESPECULACIÓN ARTÍSTICA*

En *Dispositivos Virales: cuestionando las relaciones entre el cuerpo y el espacio desde la especulación artística* se relata el proceso de investigación artística *Dispositivos Virales*, entrando en juego el concepto de cuerpos y espacios conectados, forjando un espacio experiencial colectivo e individual que pretende establecer una colección de memorias sobre el cambio de subjetividades y relaciones que derivan después de la crisis de la Covid-19, y la fusión creciente de la vida *online* y *offline*. A través de proyectos artísticos e investigación bibliográfica asistimos al foco de la práctica artística: el testeo de varios dispositivos tecno-afectivos diseñados para este proyecto bajo la estela de los «objetos sonda» con el fin de observar, relatar y abrir nuevas experiencias posibles ante un cambio de paradigma patente.

Palabras clave: hibridación técnica, cuerpos conectados, espacios conectados, hiperconexión, proxemia, *onlife*, subjetividades híbridas, esferas *online-offline*, dispositivos, viralidad, pandemia

*DISPOSITIUS VIRALS: QÜESTIONANT LES RELACIONS ENTRE EL COS I L'ESPAI DES DE L'ESPECULACIÓ ARTÍSTICA*

A *Dispositius virals: qüestionant les relacions entre el cos i l'espai des de l'especulació artística* es relata el procés de recerca artística *Dispositius virals*, on entra en joc el concepte de cossos i espais connectats, forjant un espai experiencial col·lectiu i individual que pretén establir una col·lecció de memòries sobre el canvi de subjectivitats i relacions que deriven després de la crisi de la Covid-19, i la fusió creixent de la vida *online* i *offline*. A través de projectes artístics i cerca bibliogràfica assistim al focus de la pràctica artística: el testatge de diversos dispositius tecno-afectius dissenyats específicament per aquest projecte sota la influència dels «objectes sonda» per tal d'observar, relatar i obrir noves experiències possibles davant d'un canvi de paradigma patent.

Paraules clau: hibridació tècnica, cossos connectats, espais connectats, hiperconnexió, proxèmia, *onlife*, subjectivitats híbrides, esferes *online-offline*, dispositius, viralitat, pandèmia

*VIRAL DEVICES: QUESTIONING THE RELATIONSHIP BETWEEN BODY AND SPACE STARTING FROM ARTISTIC SPECULATION*

*Viral Devices: Questioning the relationship between body and space starting from artistic speculation* describes the artistic research process *Viral Devices* in which the concept of connected bodies and spaces, and the creation of experimental individual and collective spaces come into play with the aim of establishing a collection of situated memories about the possible changes in subjectivities and relationships resulting from the Covid-19 crisis and the increasing merging of online and offline life. Through artistic projects and bibliographic research, we attended the focus of the artistic practice: the testing of several techno-affective devices designed for this project in the wake of the «probe objects» in order to observe, relate and open up new possible experiences in the face of a patent paradigm shift.

Keywords: technical hybridization, connected bodies, connected spaces, hyperconnected, proxemics, *onlife*, hybrid-subjectivities, online-offline spheres, devices, viral, pandemic

Aquest article ha estat publicat originalment a **Matèria. Revista internacional d'Art** (ISSN en línia: 2385-3387)

Este artículo ha sido publicado originalmente en **Matèria. Revista internacional d'Art** (ISSN en línea: 2385-3387)

This article was originally published in **Matèria. Revista internacional d'Art** (Online ISSN: 2385-3387)

# MATÈRIA

Revista internacional d'Art

Els autors conserven els drets d'autoria i atorguen a la revista el dret de primera publicació de l'obra.

Els textos es difondran amb la llicència de Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada de Creative Commons, la qual permet compartir l'obra amb tercers, sempre que en reconeguin l'autoria, la publicació inicial en aquesta revista i les condicions de la llicència: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.ca>

Los autores conservan los derechos de autoría y otorgan a la revista el derecho de primera publicación de la obra.

Los textos se difundirán con la licencia de Atribución-NoComercial-SinDerivadas de Creative Commons que permite compartir la obra con terceros, siempre que éstos reconozcan su autoría, su publicación inicial en esta revista y las condiciones de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

The authors retain copyright and grant the journal the right of first publication.

The texts will be published under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial-NoDerivatives License that allows others to share the work, provided they include an acknowledgement of the work's authorship, its initial publication in this journal and the terms of the license: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>

