

# Residencias artísticas virtuales en Twitter: retos, motivaciones y experiencias\*

## Resumen

A pesar de que el arte producido en Internet y para los usuarios de la Red no siempre goza de una publicidad y de un reconocimiento merecidos por parte de los canales de comunicación e instituciones artísticas hegemónicas, la producción de arte en el ciberespacio se ve fomentada gracias a la creación y desarrollo de residencias artísticas virtuales. Al igual que existen residencias físicas diseminadas por todo el planeta, existen residencias virtuales en los más diversos rincones del ciberespacio. La red social Twitter ha acogido tres programas de residencias en su seno con un alto grado de innovación y experimentación de los que apenas existe difusión. La presente investigación pretende ahondar en este territorio inexplorado ofreciendo un análisis crítico, pionero, de estas iniciativas mediante su presentación, el estudio de las condiciones e implicaciones del espacio de Twitter en el desarrollo de dichas prácticas y el estudio de las experiencias de los agentes implicados (organizadores y artistas participantes) con los que se ha contactado y remitido un cuestionario de preguntas abiertas. El conjunto de conclusiones obtenidas busca, más que confirmar una hipótesis, descubrir nuevas relaciones entre los planteamientos, objetivos, estímulos, posibilidades y desarrollos de estas residencias que deben ser tenidas en consideración tanto para el estudio de las nuevas prácticas artísticas en la red como para encarar el planteamiento y desarrollo de futuras iniciativas similares.

\* Este artículo recoge resultados de la investigación *Arte de Internet 2.0: estrategias artísticas orientadas a la comunidad virtual*, sujeta al contrato (19750/FPI/15) financiado por la Consejería de Educación y Universidades de la CARM, a través de la Fundación Séneca-Agencia de Ciencia y Tecnología de la Región de Murcia.

Elena López Martín  
Magíster en Gestión y Producción  
Artística  
Candidata a doctorado en Bellas  
Artes  
Docente e Investigadora del  
Departamento de Bellas Artes de la  
Universidad de Murcia  
Murcia, España  
Correo electrónico:  
elena.lopez5@um.es  
[orcid.org/0000-0002-6157-9875](https://orcid.org/0000-0002-6157-9875)  
**Google Scholar**

Borja Morgado Aguirre  
Doctor en Bellas Artes  
Profesor titular del Departamento  
de Bellas Artes de la Universidad de  
Murcia  
Murcia, España  
Correo electrónico: morgado@um.es  
[orcid.org/0000-0002-0941-0124](https://orcid.org/0000-0002-0941-0124)  
**Google Scholar**

Recibido: Marzo 12 de 2018

Aprobado: Abril 9 de 2019

Palabras clave:  
arte de Internet, cibercultura,  
new media art, residencias  
artísticas virtuales, Twitter.



## Virtual Art Residencies on Twitter: challenges, motivations and experiences

### Abstract

Even though the art produced on the Internet and addressed to its users not always enjoy great prestige and advertising from the hegemonic communication channels and artistic institutions, the art production in cyberspace is encouraged by the creation and development of virtual art residencies. Just as there are physical residencies disseminated around the planet, there are virtual residencies in a wide variety of corners in cyberspace. The social network Twitter has embraced three residency programs with a high degree of innovation and experimentation that barely know dissemination. The current paper expects to examine this unexplored territory offering a critical and pioneer analysis of these initiatives by their presentation, the study of the Twitter conditions and implications in the development of these practices and the study of the involved agents experiences. These agents (organizers and artists) have been contacted and sent a questionnaire with open-ended questions. The conclusions obtained, more than confirm a hypothesis, aim to discover new relations between ideas, objects, motivations, possibilities and developments of these residencies that have to be taken into consideration for the study of new artistic practices on the Internet as well as for facing the creation and development of future and similar initiatives.

Key words:  
cyber culture, Internet art, new  
media art, Twitter, virtual art  
residencies.

## Introducción

Las residencias artísticas virtuales son un fenómeno prácticamente desconocido a pesar de contar con más de 15 años de trayectoria y asentarse en un espacio de difusión masiva como es Internet. La residencia virtual más antigua de la que se tiene constancia es la iniciativa *trAce Virtual Writer-in-Residence* (1999-2000) creada por el Departamento *English & Media Studies* de la Universidad de Nottingham Trent para experimentar con la noción de literatura *web-based*. Desde entonces, han surgido al menos 24 programas de residencias artísticas virtuales de entre los cuales casi una decena siguen aún en vigor. Sin embargo, no existe apenas literatura crítica al respecto ni cobertura mediática. Las escasas alusiones a dichos programas se encuentran dispersas por archivos digitales de organizaciones en línea especializadas en la conjunción arte-tecnología-internet, como por ejemplo *Rizhome*, *Furtherfield* o *Turbulence*, y por las páginas web de los propios proyectos, en muchos casos antiguas, desactualizadas y en peligro de extinción, cuando no desaparecidas. Sin duda, el acceso a dicha información supone un trabajo de ciber-arqueología para especialistas que dificulta la conquista de nuevos públicos.

Paradójicamente, las residencias artísticas virtuales comparten las mismas características básicas que sus ampliamente aceptadas y reputadas homólogas no digitales. En ambos casos se trata de proyectos promovidos por una entidad organizadora o anfitrión para que un artista o huésped desarrolle un proyecto artístico específico durante un tiempo y en un espacio determinados. La diferencia principal radica en el hecho de que en las residencias virtuales los procesos comunicativos, creativos y artísticos que desarrolla el huésped invitado transcurren esencialmente en el espacio de Internet. Lógicamente, el carácter intangible y en muchas ocasiones efímero de las obras resultantes, así como su necesidad de actualización sistemática cuando se trata de un objeto digital, hace que, generalmente, los circuitos artísticos hegemónicos y el mercado del

arte se desvinculen de este tipo de prácticas. Asimismo, el hecho de tratarse de proyectos que parecen tan especializados en el uso de las nuevas tecnologías afecta tanto a la captación de artistas como a la fidelización de un posible público, ya que ambos sectores pueden sentirse ajenos y desinteresados en la creación y difusión de prácticas tan concretas.

Sin embargo, dado que la sociedad está cada vez más inmersa en la comunicación y actividad virtual y teniendo en cuenta que Internet ofrece constantemente nuevas herramientas que facilitan la generación y difusión de contenidos, nos encontramos en un momento óptimo para difundir y potenciar los programas de residencias artísticas virtuales dotándoles de una pionera y merecida literatura crítica.

Al igual que ocurre con las residencias físicas, existen numerosos tipos de residencias virtuales con características y objetivos muy dispares, lo que puede dificultar su análisis como conjunto. Asimismo, existe un paralelismo entre la diversidad de emplazamientos de residencias artísticas a lo largo de todo el planeta y la de los más variados rincones del ciberespacio. En el caso del espacio virtual, dado el carácter conectivo de la red y su evolución hacia un mayor fomento de la proactividad de sus usuarios, no es de extrañar que las redes sociales hayan sido escogidas como sede para el desarrollo de distintas residencias artísticas. Espacios como Facebook (con iniciativas como: *Woman & Identity Artist & Curators-in-Residence on FB* y *F8 Residency*), Twitter (con proyectos como: *Twitterer in residence New Media Scotland*, *@1stfans The Twitter Art Feed Brooklyn Museum* y *@twIn\_sonora*) e Instagram (con la residencia *#slowtrain*) son óptimos para el encuentro con otros usuarios, desarrollar el concepto de comunidad y favorecer la interacción. Asimismo, estos espacios no obligan al conocimiento de técnicas informáticas para acoger la actividad de los usuarios y desarrollar manifestaciones creativas. De entre estas redes sociales, Twitter es la que atesora la trayectoria más longeva

y completa en cuanto al desarrollo de residencias virtuales habiendo acogido tres programas distintos desde el año 2008 que ya suman más de 30 residentes y manteniendo aún vigente uno de sus programas. Importantes entidades como la agencia New Media Scotland (Reino Unido), el Brooklyn Museum de Nueva York (Estados Unidos) y la asociación IN-SONORA (España) se han embarcado en la exploración de esta red como espacio de experimentación artística.

Lamentablemente, tan innovadoras iniciativas aún están desprovistas de análisis y valoración. Por ello, y teniendo en cuenta el conjunto de todas las argumentaciones anteriores, la presente investigación tiene como objetivo: presentar y definir las residencias artísticas virtuales desarrolladas en Twitter, identificar y estudiar las condiciones e implicaciones del espacio concreto de Twitter en el desarrollo de dichas residencias, así como conocer y analizar las experiencias de los agentes protagonistas (entidades organizadoras y artistas participantes) acerca de los programas en cuestión.

## Metodología

La presente investigación aplica una metodología eminentemente cualitativa para tratar de comprender de forma holística el fenómeno de las residencias artísticas virtuales en Twitter. Nos basamos en la afirmación de los expertos en metodología Roger D. Wimmer y Joseph R. Dominick (1996) acerca de que el investigador cualitativista “examina el proceso completo porque piensa que la realidad es una globalización que no puede ser dividida” (p. 145). La relación de la metodología cualitativa con la teoría es precisamente, y de acuerdo con Janice Morse (2002), su extensión, su modificación y su creación, siendo esta característica lo que hace de ella una investigación significativa. En este caso particular nos centramos en aportar nuevas perspectivas sobre un fenómeno y formulamos teorías en torno al mismo en vez de desmentir o confirmar unas establecidas previamente.

El principal problema encontrado a la hora de establecer un plan metodológico para el desarrollo de esta investigación ha sido detectar que la primera y fundamental revisión documental acerca de las residencias artísticas virtuales se reducía a tan solo dos publicaciones: “Virtual Art Residencies – a Manual” (Trojanska, 2013) y “VIRTUAL ART RESIDENCIES: A new Model of AIR” (Bourne, 2015). Estas publicaciones, valiosas aunque breves y en algunos aspectos desactualizadas, además de ser escasas no incluyen ninguna alusión a las residencias desarrolladas en Twitter. Así pues, dado que la presente investigación es precursora en el estudio de tales prácticas en el seno de dicho medio, ha precisado de distintas técnicas para la recopilación de datos, cuya interpretación explicará, definirá y construirá el fenómeno de estudio, y que en ocasiones se combinan dando lugar a una triangulación que proporciona distintas visiones, favoreciendo así el desarrollo de un análisis más exhaustivo.

De forma más concreta, hemos desarrollado un análisis exploratorio en el medio de Internet con el objetivo de extraer, revisar y clasificar datos objetivos y subjetivos generales sobre las residencias virtuales en Twitter. Este procedimiento ha constado de tres fases bien diferenciadas. En primer lugar, se trata de un trabajo de arqueología para la localización de archivos, historiales, noticias, testimonios, etc., relacionados con dichas residencias. En segundo lugar, se trata de un proceso de observación directa de los comportamientos y resultados del programa de residencia artística virtual en Twitter aún vigente. En tercer y último lugar y para explicar estos fenómenos con mayor profundidad, se ha acudido a los agentes protagonistas de estas experiencias (artistas y entidades organizadoras) mediante el diseño y envío de una encuesta de opinión de respuesta abierta. El formato de la encuesta permite obtener respuestas no contempladas, hacer mutar las variables, así como extraer información sobre sentimientos y motivaciones subyacentes a las contestaciones.

### **Definición y presentación de las residencias artísticas virtuales en Twitter: @mediascot, @1stfans y @twln\_sonora**

La historia del arte se ha encargado de demostrar que los artistas buscan nuevos retos y espacios de intervención y experimentación. Artistas y creativos utilizan la red y sus distintas plataformas para producir piezas que se ajustan a los formatos exigidos por el entorno pero haciendo, al tiempo, un uso innovador del mismo. Ni internet, ni por supuesto Twitter fueron diseñados para el arte. Sin embargo, los artistas son capaces de convertirlos en materiales óptimos para sus producciones. Desde el nacimiento de Twitter en 2006, este ha ido estableciendo distintas conexiones con la producción artística *online* no sólo como tema, herramienta y facilitador de datos para obras producidas fuera de Twitter, sino también como territorio en el que generar obras de imposible migración fuera del mismo. En este último caso, Twitter ha acogido y configurado estrategias artísticas e iniciativas de naturaleza y resultados muy diversos: *twitterart*, *tweets ciber kisch*, *twitteratura*, *twitter residencias*, etc. (López, 2012).

En lo concerniente a las residencias artísticas en Twitter, estas se definen por proporcionar recursos y estímulos creativos a los artistas durante un tiempo predeterminado en el espacio concreto de Twitter con el fin de que el artista huésped desarrolle prácticas artísticas innovadoras y experimentales en su seno. Hasta el momento, se conocen tres únicos programas de residencias artísticas en Twitter que son presentadas a continuación.

La primera iniciativa de estas características fue *Twitterer in residence* organizada por la agencia New Media Scotland (s.f). Este proyecto se llevó a cabo de forma intermitente entre 2008 y 2010. Para el desarrollo del mismo, la agencia escocesa invitó a distintos artistas a realizar residencias artísticas de un mes de duración en su cuenta de Twitter oficial @mediascot. A lo largo de ese

mes, los artistas tomaban las riendas de la cuenta y publicaban periódicamente *tweets* que buscaban cierta interacción con la comunidad virtual de Twitter. Finalmente, se ejecutaron un total de siete proyectos de los artistas Dan Monks (2008), Mez Breeze (2008), Hannu Rajaniemi (2008), Charlotte Allan (2008), Sarah Sharp (2009), Colin Fraser (2009) y Christian Bök (2010). Se pueden encontrar registros de todos estos proyectos en la web de la agencia a excepción del proyecto de Bök, al que se alude pero del que no existe ningún enlace o documento adjunto que permita conocer la pieza con mayor profundidad. Con el fin de recabar información fidedigna y original sobre la iniciativa @mediascot que sea capaz de reflejar tanto la mirada del anfitrión como la del huésped, se ha contado con los testimonios de las artistas participantes Mez Breeze, Charlotte Allan y Sarah Sharp.

Pocos meses después de iniciarse las residencias @mediascot, surgió la iniciativa @1stfans *The Twitter Art Feed Brooklyn Museum* (s.f) que durante 23 meses consecutivos (enero de 2009-noviembre 2010) acogió a un artista cada mes en la cuenta de Twitter homónima hoy inexistente. El Museo de Brooklyn ya contaba con un grupo de socios llamado *1stfans* que reunía individuos de todo el mundo y que utilizaba herramientas digitales para fomentar el diálogo entre sus miembros. Con el fin de facilitar aún más la interacción entre los mismos, generar nuevos discursos artísticos teóricos y prácticos, y conseguir al tiempo nuevos socios para el museo, se ideó el proyecto @1stfans.

Dicha iniciativa contaba con una convocatoria abierta dirigida a cualquier artista interesado aunque también recurría a la invitación de artistas concretos. Las obras, y por tanto la posibilidad de participar en ellas vía Twitter, suponían un beneficio exclusivo para los socios del museo. Actualmente, existe un registro muy completo de cada una de las piezas realizadas en la web del museo. Para acceder a información inédita sobre el proyecto, se ha contado con la participación de Will Cary, exdirector de membresía del *Brooklyn Museum* e



impulsor de las residencias junto con Shelley Bernstein, y con la colaboración de los artistas participantes Man Bartlett, Mary Temple y Nina Meledandri.

Siete años después de la primera residencia en Twitter, se inició el proyecto *Virtual Art Residencies @twIn\_sonora* (s.f) creado por la asociación española IN-SONORA, en el marco de la Muestra Internacional de Arte Sonoro e Interactivo IN-SONORA (Madrid) (s.f), que sigue aún vigente. En 2015 y como extensión de su convocatoria general, IN-SONORA IX impulsó las primeras residencias @twIn\_sonora que se desarrollaron en 2016 en la cuenta homónima. Esta iniciativa está dirigida a cualquier artista interesado en el fenómeno acústico, no necesariamente para realizar arte sonoro sino para generar piezas, independientemente de su disciplina, que reflexionen acerca del sonido. Los artistas seleccionados deben desarrollar su pieza durante una única semana en la cuenta de Twitter de la iniciativa, haciendo coincidir las residencias con la programación de la Muestra IN-SONORA. De esta forma, la muestra intenta generar discursos en torno al sonido actuando y experimentando con el concepto y fenómeno sonoro tanto en el espacio físico como en el virtual. Este proyecto también cuenta con un completo fichero con información acerca de los artistas residentes y sus obras derivadas tanto en la página general de IN-SONORA como en la página oficial y específica de las residencias. De momento, esta iniciativa ha acogido a cuatro artistas en su primera edición de 2015: Milton Botín, Juan Jesús Yelo, Jacek Smolicki y el colectivo *LiveCodeNet Ensemble*, y ya ha emitido el fallo del jurado para la segunda edición con una selección de otros cuatro artistas que desarrollarán sus residencias el próximo 2018: Verónica Perales, Verónica Cámara, Soffa Bertomeu y Tina Willgren. En esta ocasión se ha contado con la participación de Maite Camacho y Elena López (Directora de IN-SONORA y coordinadora de las residencias, respectivamente) y con la de los tres artistas y el colectivo artístico que formaron parte de la primera edición de las residencias.

En los cinco años que separan la finalización de los dos primeros programas de residencias virtuales en Twitter y el comienzo del tercero, Twitter ha ido mutando, añadiendo y eliminando servicios y posibilidades, intentando adaptarse a las constantes nuevas tendencias y necesidades de los usuarios. A lo largo de esa evolución, los artistas han desarrollado distintos proyectos en su seno, al margen de cualquier programa de residencias. Dadas las características de esta red social, su trayectoria evolutiva y su relación con la praxis artística, es de suponer que tanto las motivaciones como el ciclo vital de cada uno de estos programas de residencias difieren entre sí. Así pues, para comprender el funcionamiento, implicaciones y desarrollo de estas iniciativas, así como para generar una teoría sólida al respecto, se ha contactado con miembros de los dos agentes protagonistas de estas experiencias (entidades organizadoras y artistas participantes). Estos han aportado sus valiosos testimonios respondiendo a una encuesta de preguntas abiertas. Tras un primer contacto con las entidades organizadoras y el análisis de sus respuestas, se rediseñó la encuesta para adaptarla a la experiencia del huésped e intentar resolver cuestiones y debates que las respuestas de los organizadores habían suscitado. Las preguntas se dividen en tres bloques temáticos: preguntas de carácter general sobre las residencias artísticas virtuales, preguntas acerca de su experiencia personal como gestores o participantes en sus respectivos programas y, por último, preguntas acerca de las implicaciones del propio espacio de actuación: Twitter (ver tabla 1).

**Tabla 1.** Diseño de las encuestas que muestra la relación entre las preguntas realizadas a las entidades organizadoras y las preguntas destinadas a los artistas participantes.

Preguntas para los anfitriones	Preguntas para los huéspedes
¿Cómo definiría una residencia artística virtual?	
	¿Qué beneficios (a nivel personal, profesional, económico, etc.) debería obtener el artista que participa en una residencia virtual?
	¿Qué factores cree que determinan el éxito de una residencia?
¿Considera que las residencias artísticas virtuales lograrán tener un impacto similar a las físicas en el mundo del arte en general o en los medios de comunicación de masas?	
¿Cuáles fueron sus motivaciones para crear un programa de residencias artísticas virtuales?	¿Cuáles fueron sus motivaciones para participar en esta residencia virtual?
En relación al desarrollo del proyecto ¿Ha cumplido sus expectativas? ¿Por qué? ¿Cuáles son los aspectos positivos y/o negativos derivados del programa?	En relación al desarrollo de su residencia ¿Ha cumplido sus expectativas y por qué? ¿Podría comentarnos cuáles fueron los aspectos positivos y negativos del programa?
	¿Qué beneficios (a nivel personal, profesional, económico, etc.) ha obtenido al participar en esta iniciativa?
¿Tiene intención o estaría dispuesto a iniciar/participar en un programa similar en el futuro?	
¿Qué significa para usted "residir en Twitter" para generar un proyecto artístico?	
¿Por qué escogieron Twitter como espacio de trabajo y no cualquier otra plataforma virtual 2.0?	¿Cuáles son, según usted, las ventajas e inconvenientes de desarrollar una obra en el seno de una residencia artística virtual en el espacio concreto de Twitter?
	Preguntas de carácter general
	Preguntas relacionadas con la experiencia personal
	Preguntas sobre el espacio de Twitter

Si bien el diseño de la encuesta le confiere una estructura bien determinada, las respuestas obtenidas descubren nuevas conexiones entre elementos que no siempre permiten ser expuestas de forma estanca y lineal, separadas por preguntas o bloques en su análisis. Muchas respuestas aluden a distintas preguntas y temas, abriendo en ocasiones debates que otros intentan contestar. Por ello, la información obtenida se expondrá interconectando ideas/planteamientos y las conclusiones extraídas de la visión conjunta de dicha información irán aflorando a medida que se desarrolla el análisis de estas iniciativas.

### **Twitter: “macro espacio” y “micro territorio” de las residencias artísticas virtuales**

A la hora de diseñar una residencia artística, el lugar escogido es determinante. Sin duda, el entorno y su tejido ecológico y social pueden influir mucho en el transcurso del proceso comunicativo y creativo. El *modus operandi* de cada residencia y sus resultados artísticos suelen ser radicalmente distintos, dependiendo, por ejemplo, de si la residencia transcurre en un entorno de aislamiento o, por el contrario, en un entorno que ofrece continuas conexiones sociales. Cuando una residencia transcurre al otro lado de la pantalla, el análisis del entorno parece volverse más complicado. El artista trabaja físicamente desde su estudio, su hogar, o incluso cualquier otro lugar gracias a las tecnologías móviles, pero su actividad artística debe desarrollarse y habitar la red en general y, en el caso particular que nos atañe, la red social Twitter.

Estableciendo un paralelismo entre las dimensiones macro y micro del hábitat urbano físico defendidas por José Luis Fernández y Alfredo Ramos (2006), podemos considerar las redes sociales digitales como lugares creados desde un planteamiento macro. Es decir, estas plataformas sociales acogen construcciones e imponentes infraestructuras para el tráfico de usuarios

y mercancías (información/objetos digitales) sobre el que se establece un control permanente. Asimismo, al igual que las grandes ciudades, las distintas redes sociales luchan por mantenerse a la cabeza en una jerarquía marcada por la conectividad y el número de usuarios. Sin embargo, a diferencia de estas lógicas expansivas espaciales tradicionales centradas en la suma (sumar terrenos, sumar distancias, sumar infraestructuras, sumar habitantes, etc.) y en el crecimiento arborescente, internet busca al tiempo la resta, la contracción del espacio, al permitir que un solo espacio digital reúna los distintos espacios físicos, eliminando la distancia entre ellos y favoreciendo una estructura rizomática. Se trata de concentrar en un espacio virtual los espacios físicos estableciendo conexiones entre todos ellos. Sin embargo, los espacios físicos o *"meat spaces"* no son los que realmente quedan más o menos lejos, sino las personas que en ellos habitan. De ahí que el espacio (ya sea físico o virtual) no se debería entender como "un objeto exterior ni [como] una vivencia interior", "el espacio no es un enfrente del hombre", sino que es aquello que el hombre "funda" permitiéndole convocar el sentido del ser (Heidegger, 1994, p. 141). En el caso del ciberespacio, se pueden considerar también las conexiones entre usuario e información y las conexiones entre usuario y usuario, las "fundadoras" del espacio al que dotan de sentido y de vida.

Al igual que la inmensa mayoría de redes sociales digitales, Twitter está diseñada desde esa perspectiva macro en la que el concepto de "sociedad digital" adquiere pleno sentido y fuerza como un todo uniforme e indiferenciado en el que no hay grupos. Twitter tiene unas normas, lógicas y dinámicas concretas para todos sus usuarios, persigue una masificación que fomenta el anonimato más que, pese a lo que se suele publicitar, resaltar las particularidades de cada uno. Sus características, normas y servicios (mutables con el tiempo) son los que determinan el uso y la función en una concepción muy geométrica del espacio en la que existe poco margen para la improvisación. Si bien es una herramienta de "comunicación abierta", es su forma la que principalmente

determina cómo comunicar (140 caracteres, imágenes, *gifs*, etc.) y sus normas establecen unas pautas sobre el qué se comunica o qué no se puede comunicar (comportamiento abusivo, *spam*, etc.). En definitiva, Twitter se sustenta en una serie de funciones y servicios que resultan muy atractivos para aquellos que quieren sentirse parte de esa “sociedad digital” y contribuir a su desarrollo generando y metabolizando información.

A la hora de diseñar obras artísticas en el espacio virtual de Twitter, los artistas pueden verse atraídos por su dimensión macro: visibilidad, accesibilidad, velocidad, posibilidades de interacción, forma (normas y características que tienen una función de comunicación específica), constante mutación (aunque mutación siempre controlada), etc.

Pero su atractivo puede estribar igualmente en la subversión de esa dimensión mediante la apropiación de una zona/espacio de esa “macrópolis” digital en la que desarrollar nuevas formas de vida. En estas prácticas, se incide en el valor de lo heterogéneo, lo inesperado, la biología y la fidelidad/permanencia, características de una dimensión micro, frente al valor de lo homogéneo, lo controlado, la geometría y los lazos débiles motivados por los continuos cambios bruscos que fomenta la dimensión macro.

208

Los artistas, a la hora de trabajar en Twitter, se debatirían entre dos estrategias principales en las que existen concomitancias con las teorías del “(des)orden de las ciudades” desarrolladas por Carlos Maldonado (2014):

Para algunas miradas, las ciudades son las construcciones; las vías y los canales; el mar y las montañas; las avenidas y los recovecos. Para otras se trata, por el contrario, de las costumbres y las gentes, de los ritos y los días cotidianos y anónimos, de los animales, las plantas y la forma como la vida se hace posible, o busca hacerse posible. En otras palabras, es la sempiterna tensión entre la forma urbana –la *urbs*– y el funcionamiento de las ciudades –la *civitas*–. (p. 219)

En el primero de los casos, en la “*urbs*”, que relacionamos con la dimensión macro, los artistas construyen/producen arte en el sentido de edificar. La obra se sitúa en un espacio, quedando plenamente integrada en los ritmos macro, es decir, generando gustos y necesidades, mediante una estrategia de contagio que comparte con la publicidad. El artista tendría que desarrollar así toda una serie de prácticas propias del promotor urbanístico, del diseñador y del profesional de los medios de comunicación y del *marketing*, en las que generalmente prima lo visual.

En el segundo de los casos, en la “*civitas*”, que relacionamos con la dimensión micro, los artistas construyen/producen arte en el sentido de “localización o cosificación de la relación entre lo humano, lo inesperado y lo natural” (López, 2007, p. 5). Esta prístina concepción del “construir” está íntimamente relacionada con la de “proteger” y con la definición etimológica del “habitar”, en las que adquieren protagonismo estrategias como el cuidado, la asistencia, el cultivo y la permanencia (López, 2007). En esta dimensión micro, y siguiendo las argumentaciones de Maldonado, nos alejamos de una concepción de espacio rígida y vertical para adentrarnos en un concepto de territorio que implica adaptación, transformación y vida.

A la hora de analizar, desde las dimensiones “macro espacial” y “micro territorial” de Twitter, la experiencia de los artistas encuestados, resulta llamativo observar cómo todos ellos, con la única excepción de Mez Breeze, ya sea a la hora de relatar sus motivaciones, los aspectos positivos y beneficios del programa y los factores que determinan el éxito de una residencia, aluden continuamente a conceptos como *exposure* (en el sentido de exposición y publicidad), *promotion* (en el sentido de promoción, difusión y publicidad) y *wide/varied/unlimited audience* (amplia/variada/ilimitada audiencia). Sin duda, los beneficios de carácter publicitario propios de la dimensión macro resultan un atractivo estímulo para el desarrollo de toda carrera artística.

Sin embargo, tras el análisis de las encuestas se ha observado una clara e interesante escisión entre los artistas según su objetivo principal a la hora de participar en las residencias. Por un lado, se encuentran aquellos cuyo objetivo principal es formar parte de los flujos macro, aprovechar la audiencia de las instituciones organizadoras y darse a conocer. Por otro lado, los hay que, sin perjuicio de los beneficios la publicidad macro, tienen como objetivo prioritario el de “experimentar”, “explorar nuevas ideas”, “usar el espacio de Twitter como medio experimental para la expresión creativa”, “fomentar los usos alternativos y experimentales del espacio virtual”, “buscar nuevas formas de reinventar y comunicar con una herramienta familiar como Twitter”, etc.

Sin duda, los objetivos de los artistas marcan su producción, por lo que si acudimos a los registros de sus obras no resulta sorprendente observar en ellas un reflejo de esa dualidad. No por casualidad, nos encontramos con obras que, con mayor o menor éxito, intentan ajustar formatos más convencionales a la estricta configuración espacial de Twitter para dar difusión a proyectos de forma creativa. Por el contrario, encontramos obras que, también con mayor o menor éxito, buscan producir una experiencia única pensada y producida en, por y para Twitter, buscan producir un encuentro con el/lo otro, en el que se intenta activar un flujo multidireccional. Obviamente, esta dualidad no solo se halla en las obras de los encuestados, sino que existe de forma general en las producciones artísticas desarrolladas en el seno de estos tres programas de residencias.

En torno a esta cuestión, resulta especialmente esclarecedor el testimonio del artista polaco Jacek Smolicki residente en 2016 en @twln\_sonora:

[...] Mi perspectiva acerca de las residencias en Twitter ahora, después de la experiencia, sería diferente y posiblemente se centraría en la comunicación con determinadas personas y no con toda una muchedumbre anónima. [...] Se trata de reconocer el potencial del medio para usarlo de una determinada manera, no como una comunicación de algo hecho previamente, sino como un espacio



donde algo puede ser construido, desarrollado y, en parte, como efecto, comunicado a los demás. (com. pers., 2017)

Según el artista, su visión sobre qué supone “residir” en Twitter ha cambiado radicalmente tras su residencia. Si bien intentó basar su proyecto en una lógica macro, tras su experiencia parece plantearse que la lógica micro se adecúa más a la razón de ser de las residencias artísticas virtuales en Twitter.

### **Twitter es la condición: residir en Twitter para producir arte**

La estructura y diseño de la plataforma Twitter desde la dimensión macro parece ilustrar las características descritas por Marc Augé (2005) a la hora de referirse a los “no lugares”. Estos se consideran espacios que no son ni espacios de identidad ni espacios históricos, sino un mundo donde se produce una superabundancia de acontecimientos y donde “se multiplican los puntos de tránsito y las ocupaciones provisionales (...) un mundo así prometido a la individualidad solitaria, a lo provisional y a lo efímero, al pasaje (...)” (pp. 83-84). Los continuos y acelerados movimientos que se producen en esta red, fomentan un compromiso superficial. Esta red social cuyo *leitmotiv* es “lo que está pasando”, es decir, una actualidad en constante cambio, no exige responsabilidades reales ni un sincero aprendizaje en torno a la convivencia. A pesar de encontrarnos rodeados de usuarios, generalmente las conexiones son débiles y caprichosas, llevando a esa individualidad solitaria de la que habla Augé.

Según este último autor “el espacio del viajero sería, así, el arquetipo del no lugar” (p. 91). Esto nos obligaría a entender los usuarios de Twitter como nómadas acelerados –“no tenéis velocidad, sois velocidad” decía Paul Virilio (1988, p. 47) – que se mueven por la información/paisaje de la red social al tiempo que dicha información/paisaje no cesa de circular y (re)generarse.

Cabe destacar que ambos movimientos se condicionan, por lo que este usuario “neo nómada” perfila el espacio con su propio recorrido y lo concibe tras una reconstrucción personal que, según Augé (2005), son capturas del paisaje que se amontonan y recomponen en su memoria construyendo relaciones ficticias entre la mirada y el paisaje. Sin duda y como hemos mencionado ya en relación a la dimensión macro, en este experimentar el “no lugar” el lenguaje visual adquiere un especial protagonismo. Por eso no es de extrañar que Twitter, una red que en sus inicios era principalmente textual, haya incorporado con el tiempo, cada vez más, herramientas destinadas al consumo visual.

Ante este panorama y en relación a las residencias artísticas virtuales, resulta imprescindible preguntarse: ¿qué significa residir en Twitter? El concepto de “residencia” tiene implícito el concepto de “estar establecido”, de “cotidianidad”. Sin embargo, las residencias artísticas están acotadas temporalmente eliminando el ánimo de permanecer y el espacio de Twitter está ligado a lo efímero y al nomadismo. Sin duda, y como se ve reflejado en las respuestas de los organizadores de estas residencias a la pregunta de por qué escogieron dicha plataforma y no otra, el maridaje entre estos polos (residencia, permanencia, compromiso versus nomadismo, cambio, futilidad) es un juego, un reto cuya clave serán las manifestaciones creativas de los artistas participantes. Twitter ha sido escogido como espacio para el desarrollo de las residencias precisamente para que estas últimas sean experimentales, para que las dinámicas y limitaciones del espacio constituyan un reto para el ingenio pudiendo generar así estrategias y resultados artísticos muy diversos.

Asimismo, los organizadores hacen referencia al medio con la intención de fomentar la interacción entre los artistas y el público y con la de estudiar las distintas estrategias que desarrollarán los primeros para intentar seducir y comprometer a los segundos.

Cabe destacar cómo los organizadores de estas iniciativas transmiten una idea de relación intensa/comprometida con un público que no tiene que ser necesariamente masivo, defendiendo lo que la socióloga Alicia Lindón (2000) define como “residir”: un anclaje del sujeto al espacio que se centra en el microespacio compartido con contemporáneos y semejantes con los que se puede establecer una relación “nosotros”. De esto son un claro ejemplo las iniciativas @1stfans, en la que solo podían participar los “socios” del museo, y @twIn\_sonora, una cuenta con pocos seguidores desde la perspectiva de los datos masivos y que antepone la calidad de los vínculos a su número. Sin embargo, los artistas encuestados, de forma general a lo largo de todas sus respuestas, hacen una continua alusión a la audiencia masiva y al espacio público, desarrollando un discurso ligado a lo que Lindón define como “habitar”: un anclaje del sujeto al espacio que se centra en el espacio abierto, público y compartido con contemporáneos conocidos y desconocidos.

En cuanto a la pregunta concreta de qué significa residir en Twitter para producir arte, lógicamente los artistas responden desde un punto de vista práctico con dos discursos bien diferenciados: una minoría que confiesa que no lo sabe o que no se lo plantea porque nunca estuvo en su ánimo residir sino darse a conocer, y una inmensa mayoría para los que significa “buscar nuevas capacidades para una estructura ya definida”, “utilizar una herramienta familiar para comunicar de forma distinta”, “hacer que Twitter sea algo distinto de lo que es”, etc.

A la hora de valorar cuáles son las ventajas e inconvenientes de trabajar en Twitter los discursos se diversifican. Como ventajas se enumeran: la experimentación, la colaboración, el compromiso por parte del otro (pudiendo llegar a trascender la red), los costes de producción mínimos e incluso inexistentes, la inmediatez, y por supuesto, la publicidad y la difusión no solo como posibilidad sino como hecho. Acerca de los inconvenientes nos encontramos con los siguientes

argumentos: la utilización de herramientas sobre las que existe polémica en cuanto a las políticas de privacidad y el negocio de los datos masivos, la posible tentación de “actuar” como se actúa habitualmente en estos medios (narcisismo, cinismo, etc.), la tendencia a comercializar cualquier producción artística, los problemas surgidos en cuanto a las diferencias horarias entre usuarios, y, con respecto a la difusión, la dependencia del número de seguidores de la cuenta, y la sobreabundancia de información en esta red que facilitarían que las piezas pasasen inadvertidas.

Dado que, como ya ha quedado patente, el espacio condiciona la experiencia de la residencia artística, no resulta sorprendente que muchas de estas apreciaciones acerca del entorno se reflejen en la enumeración que hacen los artistas acerca de los aspectos positivos y negativos del programa de residencia en el que han participado. Los artistas, en cuanto a lo positivo, insisten nuevamente en la innovación, el reto, la experimentación o la publicidad, y añaden otros elementos importantes como el vínculo que se crea con la institución y el trato recibido por el personal de la iniciativa. En cuanto a lo negativo, los argumentos vuelven a centrarse principalmente en el medio: la poca visualidad de Twitter, el no saber aprovechar bien las herramientas por desconocimiento, el escaso interés por parte del público, el escaso número de seguidores, las trabas que en ocasiones ha interpuesto Twitter para publicar algunos contenidos, etc.

De forma similar los organizadores, a la hora de valorar los aspectos positivos y negativos derivados del programa, muestran sentimientos enfrentados con respecto al medio. Por un lado, en cuanto a lo positivo resaltan la riqueza y diversidad de estrategias y resultados artísticos de las residencias dado el carácter experimental de Twitter, y la oportunidad de generar una red de artistas con los que establecer vínculos. Y en cuanto a lo negativo coinciden en la dificultad de encontrar a artistas participantes dada la especificidad del medio.

De todas estas respuestas se desprende la relación tan intensa que tanto anfitriones como artistas establecen con el espacio. Twitter es el estimulante que permite abrir nuevas fronteras, que ofrece nuevos retos, que nos posibilita un público directo y un público potencial. Y al tiempo, dada su complejidad en cuanto a estructura (forma impuesta) y en cuanto a ritmos (organismo vivo y cambiante), y dada su especificidad tecnológica, ha supuesto tanto un obstáculo para el cumplimiento de algunos de los objetivos preconcebidos por los artistas como un elemento desmotivador para parte de la comunidad artística.

## Conclusiones

Los tres programas de residencias artísticas virtuales en Twitter existentes @mediascot, @1stfans y @twIn\_sonora nacieron con propósitos comunes: fomentar la experimentación de la praxis artística en espacios digitales que no fueron creados con ese fin y generar un espacio de conexión e interacción entre artista y público. Dado que las iniciativas @mediascot y @1stfans surgieron en un Twitter neonato que aún no había demostrado todo su potencial, su carácter experimental es muy evidente. Sin embargo, no se puede obviar que en la actual cultura digital en la que los procesos de obsolescencia y renovación se desarrollan a diario y en la que continuamente se generan necesidades de consumo, las plataformas que no desaparecen y siguen atrayendo usuarios han tenido que ir mutando y ofreciendo nuevos señuelos. Twitter sigue transformándose por lo que la experimentación en el medio nunca termina. Así, a pesar del tiempo transcurrido desde el nacimiento de la red social, la iniciativa @twIn\_sonora surge muy recientemente con la misma intención experimental que sus antecesoras.

Como se ha podido observar en el análisis de las respuestas de los encuestados, Twitter, espacio escogido por los organizadores para la realización de

experimentos artísticos innovadores, puede admitir distintos enfoques en torno al concepto de “residir” que enriquecen los procesos y resultados de las actividades desarrolladas. Sin duda, este concepto adquiere una mayor complejidad en el espacio virtual que en el físico. Tanto más cuanto se está tratando de “residir” en una especie de “no lugar”, un espacio de velocidad, tránsito e individualidad.

Para los artistas que se sienten atraídos por la dimensión macro del medio, su concepción de residir está más ligada a la definición de “habitar” defendida por Lindón (2000). Esta implica una relación con el espacio público y abierto que, en el caso de las redes sociales es también masivo y veloz. Aquí, los artistas edifican sus obras sobre un terreno en continuo movimiento intentando que, mediante estrategias de publicidad, propaganda y contagio, el contenido sea capaz de migrar con los propios flujos de terreno teniendo como objetivo alcanzar cierta difusión y viralidad. Las obras responderían a un estilo de vida nómada que, lejos de entenderse en el sentido tradicional y analógico de “no pertenencia”, en el entorno digital supone prácticamente una fusión con el medio, supone estar inmerso en la vida cotidiana del mismo entendiendo esta como “lo que fluye, lo corriente, donde muchas veces la conciencia observadora ni pregunta ni interpreta, pues todo se hace normal, transcurriendo dentro de las estructuras de esa realidad” (Uribe, 2014, p. 110).

216

Por el contrario, los organizadores de los programas de residencias en Twitter, así como muchos de los artistas encuestados, se sienten atraídos por la introducción de estrategias micro en dicho espacio. En este caso, a través del acto de “residir” se pretende romper con la cotidianidad del medio, se pretende “residir” en el sentido de cuestionárselo, de pensarlo, hacerlo, interpretarlo y construirlo. Las obras se producirían en un proceso de aprendizaje que de algún modo aporta valor al propio medio. Aquí, la concepción de “residir” parece estar más en consonancia con una mezcla entre el “habitar” del que hablan Heidegger (1994) y López Soria (2007), relacionado con el cuidar y el

cultivar, y el concepto de “residir” definido por Lindón (2000) que resalta la existencia de un microespacio compartido con semejantes contemporáneos. Las obras artísticas responderían a un estilo de vida sedentario, no en el sentido tradicional de “establecimiento definitivo” y “adueñamiento” y “posesión del espacio”, sino en el sentido en el que el sentimiento de pertenencia se basa en el valor de los lazos creados, en el valor de las conexiones producidas entre los habitantes del microespacio generado.

En lo relativo a las experiencias de los colectivos implicados en estas residencias, queda comprobado que Twitter es el gran protagonista habiendo marcado significativamente los tipos de estrategias empleadas, las motivaciones, posibilidades, retos, ideas e ilusiones de unos, al tiempo que las desmotivaciones, dificultades y obstáculos de otros.

Sin embargo, a pesar de que de la respuesta de estos colectivos a nuestro cuestionario se desprende que, en muchos casos, existen diferencias sustanciales entre la idea inicial del proyecto y los resultados, la mayoría afirma que las expectativas en torno a sus experiencias se cumplieron, ya que el objetivo principal era precisamente experimentar y los resultados se aventuraban inciertos. A la hora de responder si volverían a participar en una iniciativa similar, una mayoría todavía más amplia responde afirmativamente. Existen, no obstante, dos matizaciones dignas de mención. Por un lado, en cuanto al ámbito organizador Will Cary, impulsor de @1stfans, cuestiona que esta iniciativa pudiera volver a funcionar nueve años después dados los cambios que se han producido en torno a Twitter. Por otro, encontramos con varios testimonios de artistas (similares al de Smolicki, citado antes) que insisten en que cambiarían sustancialmente las estrategias y procesos empleados en el desarrollo de sus obras en una futura participación. Dado que la inmensa mayoría de los artistas participantes han trabajado por primera vez en el espacio de Twitter en el marco de estos programas, así como una gran parte

de ellos han utilizado por primera vez Internet como herramienta de trabajo creativo, resulta lógico que el aprendizaje resultante de su experiencia altere sus perspectivas en torno al medio.

Cabe igualmente destacar que esa positividad general en cuanto al cumplimiento de expectativas y al interés por participar en iniciativas similares no parece guardar relación con el impacto potencial de las residencias artísticas virtuales frente al de las residencias tradicionales. En este caso, una escasa minoría de los encuestados cree que estos dos tipos de residencias lograrán equipararse en cuanto a impacto y difusión. Varios participantes no se atreven a posicionarse al respecto (entre ellos hay quien dice ignorarlo y quien cree que el medio de internet tiene el potencial para hacerlo posible, pero que al entrar otros intereses en juego como la economía no saben si lo acabará logrando). Finalmente, una mayoría considera que nunca tendrán el mismo valor para el sistema artístico hegemónico.

Resulta interesante constatar cómo los artistas muestran claramente su interés por obtener difusión y publicidad, y su interés por volver a participar en iniciativas similares cuando, al tiempo, afirman que estas residencias, y por tanto su trabajo en ellas, no alcanzarán reconocimiento y difusión por parte del mundo del arte “tradicional”. Como ya se ha apuntado, parece que, al menos entre los artistas que se han ofrecido a contestar nuestra encuesta, el interés por la experimentación en muchos casos se sitúa por encima del interés por la publicidad. Los testimonios obtenidos parecen refrendar esta idea. De nuevo, el artista Smolicki plantea que comparar el impacto de las residencias físicas y el de las virtuales carece de sentido. Según él, lo importante reside en qué aportan las virtuales que no aportan las físicas, y esto significa entender las primeras como un “facilitador/incitador de otras formas de comunicación artística”. Asimismo, los artistas del colectivo *LiveCodeNet Ensemble* consideran que quizás en el mundo físico no puedan alcanzar el mismo impacto, pero



que el impacto en el mundo virtual es importante y por tanto se debe tener en cuenta. Por último, con una visión más radical, el artista que trabaja bajo el pseudónimo de Milton Botín insiste en que el valor de las residencias virtuales radica precisamente en el hecho de que no tienen el mismo impacto que las físicas. Botín reivindica el arte de red como un arte subversivo e inesperado que debe quedar al margen de los discursos y circuitos más tradicionales.

Igualmente, la idea de que prevalece el deseo por la experimentación sobre el de la difusión parece verse reflejada en las respuestas de los artistas acerca de cuáles han sido los beneficios obtenidos al participar en estas iniciativas. Entre las argumentaciones aportadas se alude con mucha frecuencia al ámbito personal con expresiones como “la propia experiencia”, “la posibilidad de experimentar”, “aprender nuevas formas de generar arte”, “la oportunidad de desarrollar una idea”. Le sigue el plano profesional en lo relativo al desarrollo de sus currículos y el reconocimiento recibido por las instituciones organizadoras, existiendo también menciones puntuales a la difusión y al incentivo económico, siendo necesario destacar uno de los testimonios en el que tajantemente se insiste en que no hubo ningún beneficio.

Sin duda, tanto a la hora de crear una residencia artística virtual en Twitter como de participar en ella es fundamental establecer unas motivaciones y expectativas que se deben ir evaluando a lo largo de todo el desarrollo de la experiencia para que haya un proceso de aprendizaje. El ciberespacio en general y la red social Twitter en particular, son espacios que aceptan multitud de dimensiones y puntos de vista que se multiplican al ponerlos al servicio de la creatividad y la praxis artística. Para que este tipo de iniciativas puedan prosperar en el sentido de alcanzar los objetivos planteados, es fundamental que exista una comunicación fluida entre organización y artistas antes, durante y al finalizar la experiencia para que se pueda hacer una evaluación continua y personalizada de cada una de las residencias.

Del conjunto de las respuestas obtenidas también podemos extraer unas breves recomendaciones para futuras ediciones y programas.

Twitter es un lugar óptimo para generar oportunidades de interacción entre la comunidad virtual y los artistas. Sin embargo, en la mayoría de los casos los artistas participantes trabajaban por vez primera con Twitter como herramienta de trabajo creativo en el seno de estas residencias y no siempre conocían todos los entresijos y potencialidades del medio. Dado que el espacio de Twitter tiene un papel decisivo en el desarrollo de los proyectos artísticos, parecería lógico dotar a los huéspedes de un conocimiento experto sobre el medio con el propósito de que puedan así escoger y definir mejor sus formas de actuación en la red social. Por ello, se sugiere que estas residencias vengan acompañadas de una formación específica sobre la herramienta de Twitter y sus modos de dinamización, pudiendo así añadir la formación a la lista de beneficios obtenidos por los artistas.

Por otro lado, existen fórmulas que podrían ayudar a hacer más atractivos los llamamientos a artistas que aumenten así su participación. Una de estas fórmulas podría ser ofrecer un punto de encuentro para creadores. Se suele hacer hincapié en el valor de la conexión entre la comunidad virtual y el artista, pero no se está fomentando suficientemente la creación de una comunidad de artistas. Encontrar momentos para reunir a los huéspedes seleccionados en pasadas y presentes ediciones y contribuir a la creación de debates en torno al arte y las nuevas tecnologías permite, sin duda, enriquecer la producción artística resultante, así como acrecentar las redes profesionales dando lugar a posibles colaboraciones futuras.

Finalmente, resulta recomendable que las entidades organizadoras establezcan una vinculación a largo plazo con los artistas participantes. La continuidad del trato con ellos, haciendo seguimiento de sus proyectos, dándoles visibilidad

y difusión favorece una relación más cercana de la que ambas partes se beneficiarían.

La presente investigación, mediante el acopio de información objetiva, el estudio del medio y la recopilación de testimonios de los colectivos implicados, ofrece, por vez primera, información y análisis novedosos sobre los planteamientos, objetivos, estímulos, posibilidades y desarrollos de estas residencias, descubriendo nuevas relaciones entre dichos elementos que se deben considerar tanto para el estudio de las nuevas prácticas artísticas en la red como para encarar el futuro planteamiento y desarrollo de iniciativas similares.

## Referencias

Augé, M. (2005). *Los “no lugares”: espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad* (trad. Margarita M. Mizraji). Barcelona: Gedisa.

Bourne, C. (2015). *VIRTUAL ART RESIDENCIES: A new Model of AIR*. Recuperado de <<https://virtualartistresidency.wordpress.com/>>.

Fernández, J.L. y Ramos, A. (2006). “El arte de habitar. Una experiencia sobre vivienda y medioambiente urbano”. En *Democracia Ecológica. Formas y experiencias de participación en la crisis ambiental*. Sevilla: Editorial Atrapasueños-UNILCO. Pp. 283-308.

Heidegger, M. (1994). *Conferencias y Artículos*. Barcelona: Ediciones del Serbal.

IN-SONORA. (s.f). IN-SONORA Muestra de arte sonoro e interactivo. Recuperado de <<http://in-sonora.org>>.

- Lindón, A. (2000). *La vida cotidiana y su espacio-temporalidad*. Rubí (Barcelona): Anthropos Editorial; el colegio Mexiquense/Centro Regional de Investigadores Multidisciplinarias (UNAM).
- López, E. (2012). "Twitter como argumento, herramienta y soporte para la producción artística contemporánea". *FORMA. REVISTA D'HUMANITATS*, 6, 33-47.
- López, J.I. (2007). Todo construir es ya un habitar. *Puente. Ingeniería, Sociedad, Cultura*, II (5), 2-7.
- Maldonado, C. (2014). El (des)orden de las ciudades. *Análisis*, 46 (85), 215-231. DOI: <https://doi.org/10.15332/s0120-8454.2014.0085.03>
- Morse, J. (2002). Enhancing the usefulness of qualitative inquiry: gaps, directions and responsibilities. *Qualitative Health Research*, 12 (10), 1419-1426.
- THE TWITTER ART FEED BROOKLYN MUSEUM @1stfans. (s.f). *1stfans*. Recuperado de [https://www.brooklynmuseum.org/support/1stfans\\_twitter\\_art\\_feed/](https://www.brooklynmuseum.org/support/1stfans_twitter_art_feed/).
- Trojanska, W. (2013). Virtual Art Residencies – a Manual. *Interactive Contemporary Art + Thought: Art and Mobility*, (55). Recuperado de <http://artmobility.interartive.org/virtual-art-residencies-a-manual-weronika-trojanska/>
- TWITTERER IN RESIDENCE NEW MEDIA SCOTLAND. (s.f). *About Twitter*. Recuperado de <http://www.mediascot.org/twitter>.
- Uribe, M.L. (2014). La vida cotidiana como espacio de construcción social. *Procesos Históricos: Revista de Historia y Ciencias Sociales*, (25), 100-113.
- Virilio, P. (1988). *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama.

VIRTUAL ART RESIDENCIES @twIn\_sonora. (s.f). *Home: Art residencies @ twIn\_sonora*. Recuperado de <<http://twitterresidencias.wixsite.com/insonora-en>>.

Wimmer, R.D. y Dominick, J.R. (1996). *La investigación científica de los medios de comunicación: una introducción a sus métodos*. Barcelona: Bosch Casa Editorial.

**Como citar:** López, E. y Morgado, B. (2020). Residencias artísticas virtuales en Twitter: retos, motivaciones y experiencias. *Revista KEPES*, 17 (21), 195-223. DOI: 10.17151/kepes.2020.17.21.8