



Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Bellas Artes
Master Universitario en Investigación en Arte y Creación
TFM Trabajo Fin de Máster



Título: EXTIMIRRITORIO

Autor: Álvaro Ruiz López-Carrasco

Tutor: Santiago Morilla Chinchilla

Área temática: 2 (Arte-Creación-Producción) y 3 (Arte-Tecnologías-Nuevos Medios)

Línea de investigación en la que se encuadra el TFM: Prácticas artísticas en Internet

Departamento: Pintura

Convocatoria: Junio

Año: 2022

```
import processing.video.*;
Capture frog;
PImage prev;
PImage img;
float threshold = 25;
float motionX = 0;
float motionY = 0;
float lerpX = 0;
float lerpY = 0;
void setup() {
  size(640, 360);
  frog = new
background(0);
  prev =
void captureEvent(Capture video) {
  prev.copy(frog, 0, 0, frog.width, frog.height, 0,
0, prev.width, prev.height);
  prev.updatePixels();
  video.read();
}
void draw() {
  frog.loadPixel , 0, 0, frog.width, frog.height, 0,
  prev.loadPixel
  image(frog, 0,) background(0);
  //threshold =
  int count =
  loadPixels();
  // Begin loop to walk through
  for (int x = 0; x < frog.width;
  for (int y = 0; y < frog.
    int loc = x + y * frog.width;
    // What is current color
    color currentColor = frog.pixels[loc];
    float r1 = red(currentColor);
    float g1 = green(currentColor);
    float b1 = blue(currentColor);
    color prevColor = prev.pixels[loc];
    float r2 = red(prevColor);
    float g2 = green(prevColor);
    float b2 = blue(prevColor);
    float d = distSq(r1, g1, b1, r2, g2, b2);
    if (d > threshold*threshold) {
      //stroke(255);
      //strokeWeight(1);
      //point(x, y);
      avgX += x;
      avgY += y;
      count++;
      pixels[loc] = color(255);
    } else {
      pixels[loc] = color(0);
    }
  }
}
updatePixels();
// We only consider the color found if its color
distance is less than 10.
// This threshold if (count > 200) {
  motionX = avgX / count;

  motionY = avgY / count;

  // Draw a circle at the tracked pixel

}

float b1 = blue(currentColor);
lerpX = lerp(lerpX: float b1 = blue(currentColor);

lerpY = lerp();

fill(255, 0, 255);

strokeWeight(2.0);

stroke(0);, 80, 16);

img = loadImage("bik
ellipse(lerpX, lerpYini.png");

image(frog, 0,0;

  image(img, lerpX-round(228/2), lerpY-
round(403/2));

//image(prev, 100, 0, 100, 100);
```

```
import processing.video.*;

Capture frog;

PImage prev;

PImage img;

float threshold = 25;

float motionX = 0;

float motionY = 0;

float lerpX = 0;

float lerpY = 0;

void setup() {

  size(640, 360);

  frog = new Capture(this, width, height);

  frog.start();

  background(0);

  (640, 360, RGB);

}

void captureEvent(Capture video) {

  .height, 0, 0, prev.width, prev.height);

  prev.updatePixels();

  video.read();

0, frog.width, frog void draw() {

  frog.loadPixel

  prev.loadPixel

  image(frog, 0,)

  //threshold =

  int count =

  loadPixels();

  // Begin loop to walk through every pixel

  for (int x = 0; x < frog.width; x++ ) {

  for (int y = 0; y < frog.height; y++ ) {

  int loc = x + y * frog.width;

  // What is current color

  color currentColor = frog.pixels[loc];

  float r1 = red(currentColor);

  float g1 = green(currentColor);

  float b1 = blue(currentColor);

  color prevColor = prev.pixels[loc];

  float r2 = red(prevColor);

  float g2 = green(prevColor);

  float b2 = blue(prevColor);

  float d = distSq(r1, g1, b1, r2, g2, b2);

  if (d > threshold*threshold) {

    //stroke(255);

    //strokeWeight(1);

    //point(x, y);

    avgX += x;

    updatePixels();
```

Trabajo Final de Máster

EXTIMIRRITORIO



🎮 🚗 🖥️ **Álvaro Ruiz López-Carrasco** 🧑 🌐 📶

Trabajo Final de Máster

Tutor: Santiago Morilla Chinchilla

Máster de Investigación en Arte y Creación

Universidad Complutense Madrid

Facultad de Bellas Artes

Curso 2021/2022

//EXTIMIRRITORIO

}
 }
 }
 }

Máster de Investigación en Arte y Creación

Universidad Complutense de Madrid

Facultad de Bellas Artes

Tutor: Santiago Morilla Chinchilla

EXTIMIRRITORIO

Álvaro Ruiz López-Carrasco

alvaru07@ucm.es

Alvsmonster

alvarosonseca@hotmail.com



Resumen;

Este trabajo tiene como objeto de estudio el rol del cuerpo del usuario a través de su exposición en red, así como las cuestiones asociadas al concepto "extimidad". Siempre en relación con las prácticas artísticas contemporáneas que se desarrollan en red.

El presente documento recoge la investigación teórico-práctica que se ha llevado a cabo interviniendo en las plataformas del entorno web que ofrecen la posibilidad de telepresencia a través de videollamadas, gracias al uso de la cámara web. Se ha estudiado y considerado al individuo como usuario que se conecta y que se expone, construyendo su auto representación de modo performático a través de su cuerpo virtual (mediante la exposición de su rostro o de una parte de su cuerpo). Con estas prácticas se evidencia una profunda mutación en los procesos de gestión de la identidad en red, y una nueva manera de percibir la intimidad, donde lo que era considerado privado e íntimo ya no lo es, al menos, ya no como antes.

Palabras clave; extimidad, cuerpo virtual, interfaz, conectividad, cuarto conectado, videollamadas, prácticas artísticas en internet, networkedperformance, netperformance.

Abstract;

This work has as its object of study the role of the user's body through its exposure online, as well as issues associated with the concept of "extimacy", always in relation to contemporary artistic practices that are developed online.

This document collects the theoretical-practical research that has been carried out intervening in the platforms of the web environment that offer the possibility of telepresence through video calls, thanks to the use of the webcam. The individual has been studied and considered as a user who connects and exposes himself, building his self-representation in a performative way through his virtual body (by exposing his face or a part of his body). With these practices, a deep mutation in the processes of network identity management is evident, and a new way of perceiving intimacy, where what was considered private and intimate is no longer, at least, not like before.

Keywords; extimacy, virtual body, interface, connectivity, connected room, videocalls, artistic practices on the Internet, networkedperformance, netperformance.

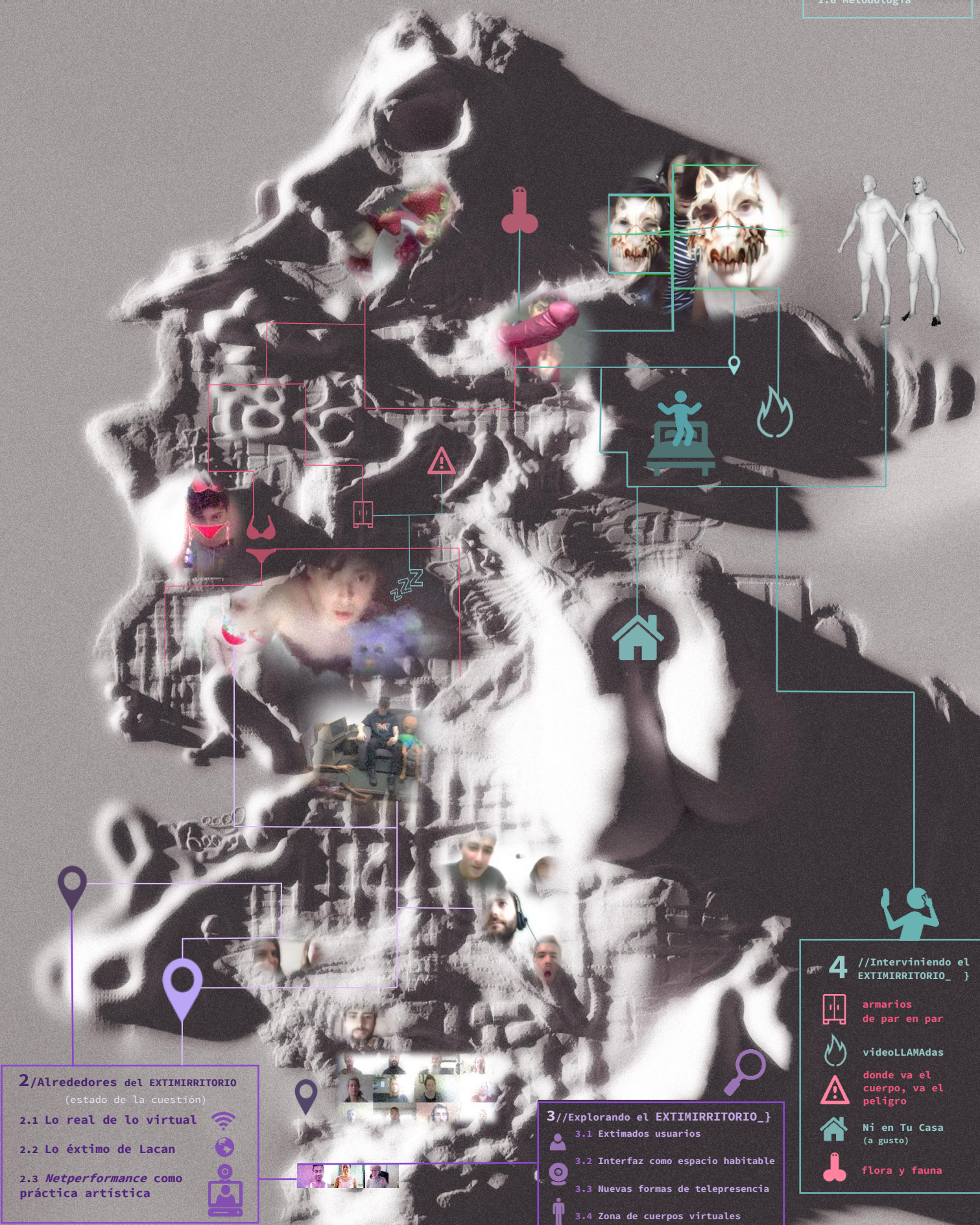
ÍNDICE;

1. Introducción al EXTIMIRRITORIO;	
1.1 Descripción	6
1.2 Ésta es mi ubicación	7
1.3 Preguntas	8
1.4 Objetivos	9
1.4.1 Objetivo general	9
1.4.2 Objetivos específicos	9
1.5 Hipótesis	10
1.6 Metodología	10
2. Los alrededores de EXTIMIRRITORIO; (Estado de la cuestión)	
2.1 Lo real de lo virtual	14
2.2 Lo éxtimo de Lacan	15
2.3 <i>Netperformance</i> como práctica artística	16
3. Explorando el EXTIMIRRITORIO; (Marco teórico)	
3.1 Extimados usuarios	20
3.1.1 Identidades digitales para usuarios	22
3.1.2 Inevitables migraciones	26
3.1.3 Lo que el usuario no quiere enseñar, pero enseña	27
3.2 Interfaz como espacio habitable	30
3.2.1 La imagen en la interfaz	32
3.2.2 Lo fantasmagórico de la imagen	32
3.3 Nuevas formas de telepresencia	34
3.3.1 Lógicas comunicacionales	35
3.3.2 Dispositivo webcam como medio de telepresencia	38
3.4 Zona de cuerpos virtuales	41
3.4.1 Construcción del cuerpo virtual	41
3.4.2 Explorando/Trabajando con el cuerpo virtual	44
3.4.3 Mercantilización y monetización del cuerpo	45
3.4.4 Ficciones anatómicas	49
4. Interviniendo el EXTIMIRRITORIO;	
4.1 Habitación éxtima	50
4.2 Armarios de par en par	54
4.3 Durmiendo muy éxtimamente	62
4.4 VideoLLAMAdas	65
4.5 En tu casa (hasta el culo descansa)	68
4.6 Donde va el cuerpo va el peligro	70
4.7 Ni en tu casa (a gusto)	72
4.8 En busca de nuevas experiencia virtuales con extraños	75
4.9 Flora y fauna de EXTIMIRRITORIO	77
5. Conclusiones	83
6. Bibliografía	86
7. Índice de Imágenes	89
8. Anexos	90



1 Introducción al EXTIMIRRITORIO

- 1.1 Descripción
- 1.2 Ésta es mi ubicación
- 1.3 Preguntas
- 1.4 Objetivos
 - 1.4.1 Objetivo general
 - 1.4.2 Objetivos específicos
- 1.5 Hipótesis
- 1.6 Metodología



2//Alrededores del EXTIMIRRITORIO
(estado de la cuestión)

- 2.1 Lo real de lo virtual
- 2.2 Lo íntimo de Lacan
- 2.3 *Netperformance* como práctica artística

3//Explorando el EXTIMIRRITORIO_}

- 3.1 Extimados usuarios
- 3.2 Interfaz como espacio habitable
- 3.3 Nuevas formas de telepresencia
- 3.4 Zona de cuerpos virtuales

4 //Interviniendo el EXTIMIRRITORIO_ }

- armarios de par en par
- videoLLAMadas donde va el cuerpo, va el peligro
- Ni en Tu Casa (a gusto)
- flora y fauna

1. Introducción al EXTIMIRRITORIO;

1.1 Descripción. Objeto de estudio

Este trabajo se desarrolla a través de una investigación teórico-práctica que explora el concepto de “extimidad” en los espacios de comunicación por video-chat, videoconferencia o videollamada. Para después explorar y subvertir performáticamente estos



espacios al generar una serie de alteraciones virtuales que son, posteriormente, registradas como material de trabajo, analizadas críticamente y expuestas de nuevo como obra artística. Estas intervenciones se engloban dentro de las prácticas performáticas en Internet o, lo que es lo mismo, dentro de la *netperformance*¹. Empleamos el término *netperformance* tal y como lo introduce Juan Martín Prada en su libro “Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales” (2012), donde las define como una “serie de intervenciones performáticas en el espacio web, interfaz” (p. 45).

En los últimos años las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) han producido alteraciones en la vida humana, así como en sus relaciones cotidianas, desplazándolas al espacio red como un contexto experiencial que convive justo a los tradicionales espacios físicos y materiales. Esto ha producido una serie de nuevas conectividades entre humanos y no-humanos que derivan en nuevas experiencias relacionales que desdibujan el límite entre lo público y lo privado. Un claro ejemplo de esta hibridación se ha producido en el contexto de la pandemia COVID-19, donde las nuevas formas de telepresencia e interacción han pasado a ser masivamente virtualizadas. El contexto de la pandemia ha evidenciado una serie de consecuencias derivadas de la computación ubicua y de nuestra dependencia tecnológica que, aunque ya estaban presentes con anterioridad, han irrumpido en las prácticas y debates culturales de la mano de la hiperconectividad² y la sobreexposición en red. Consecuencias y evidencias como son, entre otras, el abundante consumo de imágenes de cuerpos expuestos en red, de datos

¹ Encontramos el término *netperformance* en “Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales” (2012) de Juan Martín Prada.

² Es un concepto de Gabriela Paoli, que sintetiza la situación actual del ser humano en la cual vive conectado permanentemente a la información a través de diferentes dispositivos como la radio, la televisión, internet y el teléfono móvil. Para más información véase: <https://www.gabrielapaoli.com/la-hiperconectividad-influencia-nuestras-vidas> (Consultado 8/03/2022).

y de dinámicas colaborativas de carácter viral que son adoptadas por los usuarios. La exposición de la intimidad produce un inevitable desplazamiento de las formas de expresión, presencia y auto representación que nos requieren nuevas capacitaciones críticas para su análisis y reflexión.



1.2 Esta es mi ubicación

La investigación teórica se ha dividido en 3 partes que se pueden visualizar en las 3 zonas diferentes que componen el mapa [Página 6.] de EXTIMIRRITORIO³:

La primera parte recoge los antecedentes, la segunda aborda los conceptos que están en relación con tema de interés: “extimidad”, telepresencia, interfaz y el papel del cuerpo del usuario en relación con los tres últimos. Finalmente, en la tercera parte se disponen las narraciones y los registros de las diferentes intervenciones artísticas.

Como artista investigador he trabajado con la interfaz como el espacio a explorar crítica y creativamente. Un espacio en el que nos encontramos una hiperconectividad tácita, siempre ofrecida por un Internet ubicuo, que produce a su vez un desplazamiento de los conceptos íntimo y privado. Internet abre la posibilidad de estar siempre presente, en todo lugar y en todo momento. A través del uso de dispositivos electrónicos, el usuario expone su cuerpo, se relaciona con los demás y construye su “auto representación”⁴. Dentro del espacio-red, me interesa explorar las lógicas comunicacionales que se establecen dentro de las plataformas que ofrecen la posibilidad de exponer el cuerpo a través de una videollamada. Estos espacios tienen sus propios códigos y lenguajes establecidos. Desde una posición crítica y experimental, los he observado, explorado, tensionado e intervenido con la intención de confrontar las formas de interrelación que ofrecen, y de subvertir sus propios lenguajes.



³ Título del presente trabajo de investigación. Se trata de un concepto propio, definido a través de la fusión de palabras EXTIMIDAD Y TERRITORIO.

⁴ Representarse a uno mismo en red, a través de la autopercepción. Influye en cómo una persona interpreta, de manera subjetiva, ciertos aspectos de su personalidad que entran en juego en las relaciones que establece con los demás. Por extensión, la autopercepción incide en la integración de cada uno a la sociedad. Para más información véase: <https://definicion.de/autopercepcion/> (Consultado el 17/03/2022).

1.3 Objetivos

Los objetivos marcados en este proyecto de investigación son los siguientes.

1.3.1 Objetivo general

✘ Con este trabajo pretendo crear un proyecto artístico que recoja una serie de intervenciones en el espacio-interfaz de las videollamadas, salas de video-chat, en las que se producen toda serie de exposiciones del cuerpo por parte de los usuarios. Haciendo uso de la *netperformance* como práctica artística para provocar una serie de tensiones.

1.3.2 Objetivos específicos

✘ Definir el concepto de nueva intimidad actual en relación con el de “extimidad”.

✘ Identificar cómo se entienden los diferentes comportamientos de los usuarios en los espacios de exposición en red, en concreto, en los de video-chat.

✘ Vincular la construcción del cuerpo virtual en proceso con la idea de exposición de la intimidad en la esfera pública virtual, de la mano de pensadores y artistas actuales que están en sintonía con mi mismo objeto de estudio.

✘ Investigar nuevas formas de telepresencia. ¿Qué hace el usuario? ¿qué busca en estas plataformas?

✘ Construir nuevos imaginarios que subviertan los lenguajes de las plataformas de video-chat, videollamadas.

✘ Estudiar la exposición corporal del usuario como actividad de interrelación con los demás usuarios. Abordar la interfaz como espacio en el que accionar a través de la exposición del cuerpo con el fin de subvertir los propios códigos de estas plataformas.

✘ Reflexionar sobre el *streaming* en la era actual, analizando las nuevas formas de creación artística con los usuarios, como las *netperformances*.

1.3 Preguntas

A continuación, se formulan una serie de preguntas (surgidas de la experiencia personal y entrelazadas con la investigación desde la práctica artística) que tienen como objetivo circunvalar posibles respuestas (y la formulación de nuevas preguntas) en el desarrollo de esta investigación.

-¿Qué supone la intimidad a día de hoy en los espacios virtuales?



-¿Por qué el usuario pasa al exhibicionismo *online*? ¿tal vez por la necesidad de atraer la alteridad anónima?

-¿Qué códigos corporales están presentes en las plataformas de videochat, videollamadas?

-¿Cómo se relacionan los usuarios en las plataformas de videollamadas?

-¿Se puede habitar una interfaz?

-¿Hasta qué nivel llegan los usuarios a exponer su intimidad?

-¿Qué problemáticas surgen de una excesiva sobreexposición?

-¿Son los fenómenos que se dan en estos espacios virtuales de la



performatividad *online* percibidos como menos verdaderos que aquellos que ocurren en los espacios materiales? Y, ¿qué podemos considerar como más “reales”?

1.5 Hipótesis

A continuación, introduzco las principales hipótesis de investigación:

H1_En la actualidad las redes sociales y las nuevas plataformas de conectividad han transformado las maneras de relacionarnos, así como de exponer nuestras identidades a través de la exhibición de nuestra intimidad.

H2_ La fusión de la cámara y el dispositivo de comunicación se convierten hoy en dispositivos dentro de la red del saber/poder (en el sentido dado por Michael Foucault) capaces de generar imágenes a través de un nuevo modelo de comunicación (audio)visual.

H3_El usuario habita el espacio liminal⁵ como membrana de negociación de lo humano y no humano, de lo dentro y lo de fuera. Todo ello a través de la conectividad entre usuarios.

H4_ Dentro del contexto de la omnipresencia y uso masivo y cotidiano de las TIC, surgen diferentes problemáticas a nivel estético y relacional que las prácticas artísticas pueden visibilizar.

1.6 Metodología

En primer lugar, he comenzado con fases de observación y planificación. Sirviéndome de la ayuda de mapas visuales [Fig. 1 y Fig. 2], a través de la lectura de imágenes como un conjunto. La construcción del mapa conceptual ha estado en constante proceso, siguiendo una serie de cambios en los que entraban nuevos conceptos, pero también salían otros.

⁵ Este término alude a toda exploración de los límites, intersticios y espacios membranosos de la comunicación, interacción, experiencia y creación dentro de un espacio híbrido (offline y online, materia y virtual). Es desarrollado principalmente por el etnógrafo Arnold Van Gennep en su libro Ritos de paso (1960), y retomada posteriormente por autores como el etnógrafo Víctor Turner y/o los filósofos Gilles Deleuze y Félix Guattari.



Figura 1: Mapa conceptual, EXTIMIRRITORIO. Álvaro Ruiz (2022)

Ha resultado interesante trabajar con imágenes tangibles, analógicas que eran manipuladas para probar y ser colocadas en diferentes partes del mapa. Los conceptos se desplazaban por el mapa, pero también los nombres de referentes que giran en torno a mi objeto de estudio.

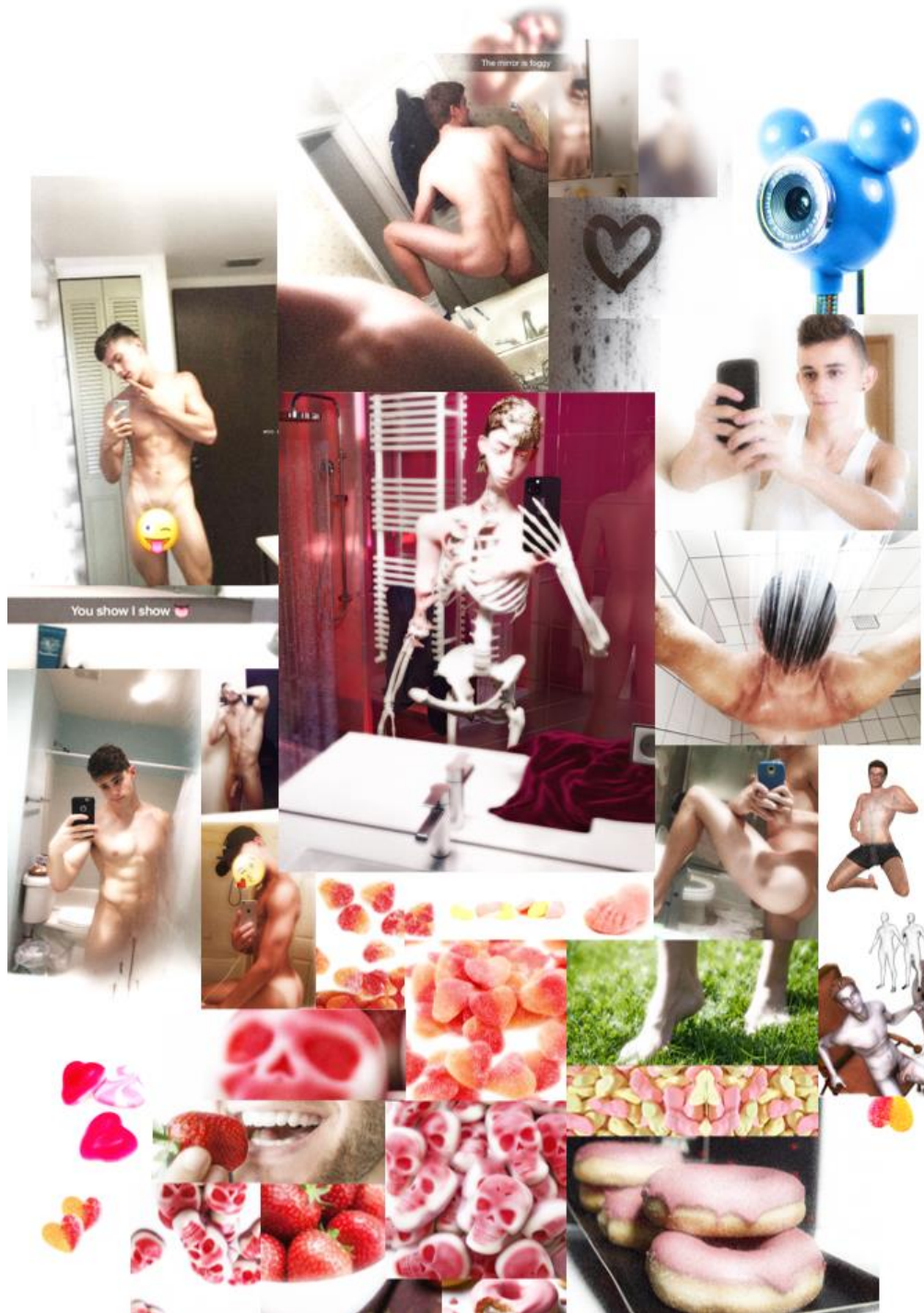


Figura 2: Mapa visual inicial, EXTIMIRRITORIO. Álvaro Ruiz (2022)

Considero que he conseguido llegar a una serie de conceptos y temas diferentes pero que han estado relacionados entre sí bajo una misma intención. Primero procedí a la recopilación de datos y fuentes bibliográficas, para más tarde realizar una búsqueda, análisis e interpretación del primer marco teórico/conceptual.

Comencé así por formularme una serie de preguntas que consideré pertinentes en mi contexto de investigación en arte contemporáneo.

Seguí la búsqueda de información en diferentes catálogos generales como Cisne UCM, BUCEA UCM, Google Scholar, Google Books o TESEO, con una revisión bibliográfica sobre los conceptos reverberados en este TFM, como “extimidad”, intimidad, interfaz, Internet, conectividad y experiencias virtuales. La bibliografía consultada se ha categorizado por diferentes tipologías como la filosofía, sociología, antropología, ciencias de la comunicación, tecnología y por supuesto la de las artes.

He empleado métodos experimentales y hermenéuticos propios de la investigación a artes que articulan el conocimiento encarnado en el trabajo y en los procesos artísticos específicos que expondré en esta investigación. Al respecto del debate sobre la especificidad y características de la investigación en las artes, el académico e investigador Henk Borgdorff resalta algo que consideramos fundamental:

La práctica artística – tanto el objeto artístico como el proceso creativo – entraña un conocimiento ubicado y tácito, que puede ser mostrado y articulado por medios de experimentación e interpretación. (Borgdorff, 2004)

En esta investigación, la experimentación y la interpretación de la propia práctica artística ha sido, y es, en sí misma, parte fundamental del proceso de investigación. No existe por tanto una separación clara y definida entre el sujeto que produce e investiga y el objeto/artístico que materializa y cualifica en esta investigación. Al respecto, Ken Friedman⁶ (exmiembro del movimiento Fluxus⁷) quién propone utilizar el término “metodología” exclusivamente cuando se refiere al estudio comparativo de métodos. Por lo tanto, entiende por “método” una forma bien meditada y sistemática de alcanzar un objetivo concreto.

⁶ El trabajo de Friedman está representado en los principales museos y galerías de todo el mundo, incluidos el Museo de Arte Moderno y el Museo Guggenheim de Nueva York, la Tate Modern de Londres, el Museo de Arte Hood en Dartmouth College y la Staatsgalerie Stuttgart. Para más información véase: https://hmgong.es/wiki/Ken_Friedman (Consultado el 28/04/2022).

⁷ Movimiento internacional que se desarrolla a partir de 1961 dentro del nuevo interés que surge tanto en Estados Unidos como en Europa por el Dadá y la figura de John Cage. Para más información véase: <https://masdearte.com/movimientos/fluxus/> (Consultado 3/05/2022).

2. Alrededores del EXTIMIRRITORIO;

(Estado de la cuestión)

Antes de sumergirnos en las profundidades teóricas, es conveniente repasar en los alrededores del mapa a pensadores y artistas que han abordado la interrelación comunicacional entre usuarios a través de lo corporal y performativo en detrimento del texto en red.

En el mundo digital, el lenguaje se ha convertido hoy en un espacio provisional, rebajado y transitorio, un mero material para ser acumulado, trasladado, transformado y moldeado en la forma más conveniente, solo para ser desechado más tarde con la misma facilidad. Ya que las palabras son baratas y se producen al infinito, se vuelven desperdicios con poco significado y aún menos sentido (Goldsmith, 2014, p.313).

2.1 Lo real de lo virtual. Meterovirtual

Lo virtual, como un nuevo territorio en el que indagar y llevar a cabo nuestra experiencia vital, no es una cuestión o materia reciente en cuanto a su presencia en el pensamiento crítico. Ya en el contexto de la filosofía postmoderna postestructuralista, Gilles Deleuze⁸ aborda el concepto de la potencialidad de los actos. Para el filósofo francés, la totalidad de un pasado es situar la duración del presente y de cada corte del pasado como si de un fragmento de lo que pasó en el instante se tratase. Al referenciar ese tiempo como presente y pasado, basado en el discurso *bergsonismo* dice lo siguiente:

La duración es ciertamente sucesión real; pero lo es porque, más profundamente, es coexistencia de virtual (...). Además, con la coexistencia, es preciso reintroducir la repetición en la duración. Repetición psíquica de un tipo completamente distinto al de la repetición física de la materia (...). Repetición virtual en el lugar de repetición actual (Deleuze, 1996, p.78).

Así pues, puede entenderse que, siguiendo el pensamiento de Deleuze, lo virtual está interrelacionado con lo físico, encontrando que es imposible separar lo analógico de lo virtual, ya que ambas (virtual-físico) van a

⁸ Las imágenes virtuales son para Deleuze tan poco separables del objeto actual cuanto este de aquellas. Las imágenes virtuales son capaces de reaccionar sobre los objetos actuales.

conformar todo un proceso de producción de lo real. La idea de realidad virtual pasa a ser descentralizada, ya que tiene que ver con la materialidad. La cual se conforma como ontología en la que está presente el “formalismo virtual”⁹ (Amiron y Jarque, 2009), que concibe el cuerpo virtual como un nuevo tipo de carne de código y, por lo tanto, también puede ser desmaterializado. El filósofo italiano, Luciano Floridi, concluye que ya no hay diferencia: “El espacio online y el offline confluyen en tan diversas formas que es ya anacrónico y resulta sin sentido seguir intentando separarlos en nuestras vidas” (Floridi, 2014, p.67), surge así el concepto de vida 'onlife'¹⁰ acuñado por el propio Floridi.

2.2 Lo éxtimo de Lacan

Fue el psiquiatra y psicoanalista francés Jacques Lacan (conocido por los aportes teóricos al psicoanálisis sobre la base de la experiencia analítica) quien acuñó el término “extimidad”. Lacan afirma que lo “éxtimo” “es lo profundamente interior, lo contenido en lo más profundo del ser, que se liga a su esencia, algo generalmente secreto, invisible, impenetrable.” (Lacan, 1973). Al igual que Lacan, Tisseron defiende la “extimidad” como lo opuesto a la intimidad, tratándose así de la exposición al exterior de las partes más íntimas de la persona. Tisseron señala que se trata de un movimiento que no se limita al simple exhibicionismo, sino que también construye una identidad propia.

Si la gente quiere exteriorizar ciertos elementos de su vida, es para adaptarse mejor a ellos, en un segundo momento, al interiorizarlos de otro modo gracias a las reacciones que suscitan en las personas de su entorno. El deseo de “extimidad” se pone, de hecho, al servicio de la creación de una intimidad más rica. (Tisseron, 2001).

Otros autores refuerzan la idea de que la personalidad contemporánea tiene un marcado carácter individualista y, hasta cierto punto, desconectado de la colectividad. El filósofo Marcel Gauchet, por ejemplo, establece “tres edades de la personalidad” (Gauchet, 2007, s/n), siendo la actual una personalidad basada en la afirmación de su propia identidad, que se adapta a su entorno,

⁹ Para más información véase: https://www.cac.cat/sites/default/files/2019-04/Q31_32_Amiron_Jarque_ES.pdf (Consultado 9/05/2022).

¹⁰ Término de Floridi que desarrolla en “The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era” (2010).

pero no concibe aquello que escapa a sus intereses¹¹. En el marco teórico desarrollaremos este concepto más ampliamente.

A través del uso de dispositivos tecnológicos, pantallas e interfaces, podemos experimentar otro tipo de realidad en la que entra en juego la cuestión de la autogestión del yo, que aborda la autora Remedios Zafra: un espacio en el que se gestiona la manera de mostrarse. El usuario expone, pero también esconde. La privacidad y visibilidad pasan a ser elementos reguladores que atienden a una necesidad antropológica de conectar y comunicarse con los demás, aunque terminen llevando al individualismo (Zafra, 2010 p. 23). De este modo, las nuevas plataformas incitan a los usuarios a producir y compartir contenidos impregnados de subjetividad e intimidad, lo que trastoca completamente los medios de comunicación y los conceptos de privacidad, soledad e intimidad (Zafra, 2010 p.56).

2.3 *Netperformance* como práctica artística

Si tuviésemos que encontrar algo esencial en la *netperformance* es que se desarrolla necesariamente dentro de una interfaz. El concepto de interfaz engloba una conexión funcional entre dos sistemas, programas, dispositivos o componentes de cualquier tipo, que proporciona una comunicación que permite el intercambio de información. Existen 3 tipos de interfaces que abordan 3 contextos diferentes. En primer lugar, la interfaz como instrumento desde una perspectiva de “extensión” o “protésica”. En segundo lugar, una interfaz como superficie de un objeto (real o virtual) que nos habla por medio de sus formas, texturas, colores, etc. Y, por último, el tipo de interfaz donde se ubica esta investigación: la interfaz como espacio.

La *netperformance* es una práctica artística situada en el contexto virtual. A su vez, *networked performance* se refiere a una performance que engloba la colectividad de un mismo cuerpo performático. Estos términos son abordados por Juan Martín Prada en su libro “Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales” (2012), a través de las distintas intervenciones artísticas en el periodo de la Web 2.0, como una serie de intervenciones performáticas

¹¹ Para más información véase: <https://revistapsicologia.uchile.cl/index.php/RDP/article/view/18524> (Consultado 7/04/2022).

específicas operadas, activadas y representadas a través del cuerpo en los espacios de comunicación entre usuarios, redes sociales. Así pues, la *netperformance* es una práctica que tiene como principal objetivo la interacción con el espectador/usuario conectado a través de una plataforma. Por lo que se permite la visualización e interacción con la práctica artística. Se contempla también la *netperformance* como una serie de migraciones de las artes escénicas y del cuerpo a los entornos virtuales.

A continuación, planteo una genealogía de artistas que han trabajado con la *netperformance* y que encuentro representativos en relación con mi práctica artística.

Una de las primeras *netperformances* fue “Online Caroline” (2000) [Fig. 3] de Rob bevan y Tim Wright, que en sus proyectos artísticos tenían muy presente la investigación en torno a la interactividad digital. Por medio de mensajes de correo electrónico y webs de chateo, se crea una relación en la que el espectador participante se va sintiendo más implicado con el personaje ficticio de Caroline. Otro ejemplo es “1 year performance video” (2004) de MTAA [Fig.4], que consiste en la interrumpida retransmisión de una *netperformance* durante los 365 días del año. En esta retransmisión se podían ver a dos artistas realizando actividades cotidianas como comer o navegar por Internet. Aunque en realidad se tratase de una ficción, ya que la obra tenía como fin mostrar el sometimiento por parte del observador de aquellos que son observados.



Figura 3 :“Online Caroline” Rob bevan y Tim Wright, (2000)



Figura 4: “1 year performance video”, MTAA (2004) updates Sam Hsieh's One Year Performance aka Cage Piece(1978-1979)

En cuanto al formato videollamada como ventana/escenario, encontramos “No Fun performance” (2010) de Eva y Franco Mattes a través de una performance online en plataformas de video-chat. El resultado, se trata de un video que es la suma de los fragmentos audiovisuales de las conversaciones online captadas y grabadas cuando el público se encontraba la imagen de Franco Mattes ahorcado.



Figura 5: “No fun performance” Eva y Franco Mattes (2010).

En un constante estudio y progreso, la *networked performance* explora la forma de crear nuevos cuerpos performáticos a través de la participación colectiva. Daniel Pinheiro, en su obra “Distant Feeling(s)” (2020) [Fig. 5], conecta a una serie de personas que se encuentran en distintos puntos del planeta en una misma sesión de espiritismo online, para tratar de experimentar la presencia de los demás con los ojos cerrados y sin hablar. Experimentan el “sentimiento distante” en una interfaz que normalmente se usa para videoconferencias.

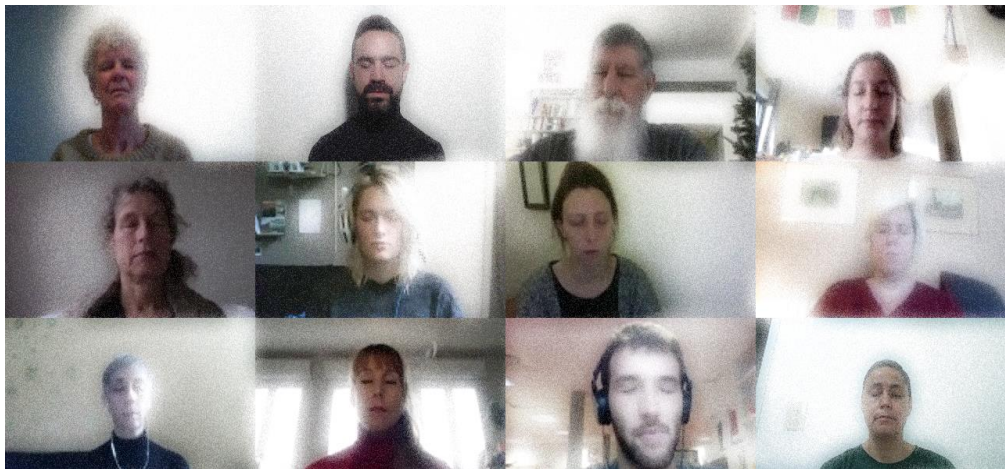


Figura 6: “Distant Feeling (s)” Daniel Pinheiro, Porto (2020)



Figura 7: " Will You Dance With Me?" Daniel Pinheiro Porto and New York (2020)

En la búsqueda de estas nuevas colectividades aparecen los cuerpos performáticos que se pueden manifestar con las alteraciones que permite la propia interfaz. Por ejemplo, los avatares, juegos multijugador en plataformas online. Plataformas como *Imvu*, *Omegle*, *Habbo* o *Second Life* generan una serie de espacios compartidos tematizados que son habitados por los usuarios. Por ejemplo, el colectivo Second Front [Fig.8], especializado en el desarrollo de *performances* en *Second Life*, realiza una serie de trabajos que exploran la posibilidad de un entorno virtual performativo en el que se generan encuentros entre avatares.



Figura 8: "Acting as Aliens" The second Front, Gazira Babeli and Patrick Lichty (2009)

3. Explorando el EXTIMIRRITORIO;

Se da la bienvenida a un territorio a explorar, donde los usuarios con conexión a Internet son los protagonistas. Un espacio en el que se les ofrece la opción de exponer todo y cuanto deseen sin límite alguno. Usuarios que convierten como potencial datos, información, experiencia relacional sus propios cuerpos. Un lugar que se convierte también en un espacio para el deseo, deseo de conectar, de exhibir y de estar presente. Aquí todo el mundo enseña algo.

3.1 Estimados usuarios

El usuario es aquel individuo que utiliza de manera habitual un producto, o servicio, obteniendo un grado de satisfacción al hacerlo. No entrando en la marca que hay detrás sino en las gratificaciones que obtiene al utilizarlo. Hablamos así de que el usuario también busca un beneficio o, al menos, un resultado concreto al realizar una serie de acciones en el espacio web.

Como seres relacionales que somos, adoptamos el papel de usuario con la finalidad de relacionarnos con los demás. Internet es un espacio que ofrece la posibilidad de comunicación entre individuos, en el que encontramos tanto maneras de relacionarnos o conocernos como también múltiples estímulos para generar nuevos hábitos de ocio. Todas las personas tendemos a formar grupos y colectividades. Los sitios web, en concreto redes sociales, fortalecen la creación de estos lazos que han aumentado tanto cualitativa como cuantitativamente (Alarcón y Lorenzo, 2012, p. 2).

Tal es así, que la distancia entre los usuarios determina en gran medida sus acciones y percepciones de la actual situación determinada en la que se encuentren. Al respecto el antropólogo e investigador Edward T. Hall afirma que "el hombre es un ser rodeado de una especie de campos que se ensanchan y se reducen, que proporcionan información de muchos géneros" (Hall, 2003, p.141). La proxémica que propone Hall, como particular organización del espacio en la comunicación lingüística no verbal, se basa en la asignación del empleo que hace el usuario de cuatro tipos de distancias espaciales y/o interpersonales (1963, p.12), a saber: Primero, la distancia íntima, segundo, la personal, tercero, la distancia social y, por último, la pública. Todas se diferencian por el espacio que separa a dos personas en

un determinado momento. Es en la distancia íntima, que se sitúa entre 0 y 45 centímetros, en la que –señala Hall–, que la presencia de la otra persona es inconfundible y, a veces, puede llegar a ser muy molesta, precisamente por la gran cantidad y afluencia de datos sensoriales. Una percepción que está modificada por el olfato, el calor del cuerpo de la otra persona, el sonido, el olor y la sensación del aliento, todo se combina para señalar la inconfundible relación con otro cuerpo (Hall, 2003).

Jaques-Alain Miller¹² autor del libro “*Extimidad*” (2010) dice: “hay que hacerlo significar y dejar allí una estructura que demuestre la posibilidad de construirlo, pensarlo, como lo más próximo, lo más interior a la vez que exterior” (p.20). De este modo, define lo éxtimo como lo más próximo, que a su vez es lo más exterior sin dejar de ser exterior. Freud afirma que es legítimo hablar de la “extimidad” del inconsciente (Freud, 1919). Por lo tanto, lo ominoso está destinado a permanecer en lo privado, en lo que no sale a la luz (Epsztein, 2013, p.205). Pero, la de Lacan no es la única definición que se ha propuesto para el término “extimidad”. El psiquiatra Serge Tisseron en “*La intimidad sobreexpuesta*” (2001) explicaba que “el movimiento que empuja a cada cual a mostrar una parte de su vida íntima, tanto física como psíquica” (Tisseron, 2001) es lo que define el concepto “extimidad”, es decir, un movimiento que agita a cada usuario a mostrar una parte de su vida íntima, tanto física como psíquica.¹³

De vuelta al pensamiento de Lacan – donde retoma la especulación filosófica y la reintroduce en el psicoanálisis–, cabe señalar el inconsciente como el discurso del Otro, un Otro que es fundamentalmente entendido como “éxtimo”, lo “éxtimo” del humano. Un discurso más ligado que con uno en el que se cuestionaría quién sería ese Otro con el cual se está más ligado con uno mismo. Así pues, lo “éxtimo” es –en sí mismo– el Otro, lo “éxtimo” que se halla más allá de los límites del propio sujeto, pero que –a su vez– lo redefine a través de la existencia y el lenguaje de la alteridad. En contraste con los ego-psicólogos angloamericanos de la época, Lacan consideraba al yo como

¹²Fue director del departamento de Psicoanálisis de la Universidad de París VIII y presidente de la École de la Cause freudienne, que fundó en 1981 junto a Jacques Lacan. Tras su muerte, se ha dedicado principalmente al estudio y la difusión de su pensamiento, editando sus seminarios y brindando cursos y conferencias en distintas partes del mundo.

¹³ Rebeca Yanke entrevista a Serge Tisseron en 2014. Para más información véase: <https://www.elmundo.es/espana/2014/12/20/54932019e2704ef17f8b4572.html>

algo constituido por el "Otro". Para Lacan, el yo permanece en conflicto interno permanente, solo soportable mediante el autoengaño.

Para Zafra es necesario diferenciar entre el "espacio a dos" generado por los mensajes o emails, que favorece "un contexto de mayor intimidad y profundización afectiva", del entorno de las redes sociales, cuya lógica "descansa en la exhibición del sujeto como protagonista de su red y como producto" y promueve una relación afectiva que en muchas ocasiones no pasa de compartir gustos o tendencias determinadas. Zafra apunta que se generarán más sensaciones de presencialidad debido al uso de los dispositivos tecnológicos a través del habitar los nuevos espacios de las interfaces, limitando la soledad, la añoranza del otro y el miedo (Zafra, 2010, p.87).

3.1.1 Identidades digitales para los usuarios

El usuario, como habitante de la red social, tiene tanto el poder de interrelacionarse con los demás usuarios como el riesgo de convertirse en un bien extractivo. De hecho, en los espacios virtuales, los usuarios pueden no darse cuenta de que están trabajando gratis, o bien, de que ellos mismos son el producto. El usuario, como activo informacional, con su tiempo dedicado y su actividad de consumo y producción navegacional, dota de rentable contenido y, por tanto, de activos bursátiles a la economía de plataformas¹⁴. Activos que, esta a su vez, son facilitados y mediados ofertada por la misma interfaz diseñada por las plataformas. En definitiva, estamos hablando de una economía de plataformas, en la que el usuario es tratado y considerado esencialmente como una "tecno-persona", siguiendo el término propuesto por los filósofos Javier Echeverría y Lola S. Almendros en su obra "Tecnopersonas. Cómo las tecnologías nos transforman" (2020), o como un *inforq*, siguiendo la propuesta terminológica de Floridi que introducimos a continuación. La informatización a la que hoy se ve sometida cualquier cosa, se convierte en el modo de llamar al resultado de un proceso de des-subjetivación que ha personificado las cosas y ha cosificado a las personas.

¹⁴ Es la actividad económica y social facilitada por plataformas digitales o marcos tecnológicos, se trata de un término introducido por Nick Srnicek en su libro: SRNICEK, Nick. (2018). Capitalismo de plataformas. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

Así, la relación simbiótica de los inforgs en, con y desde la “infoesfera”, representa un modo de específico de alienación (Echevarría, Almendros, 2020 p.11). Echevarría y Almendros¹⁵ en “Tecno-estados, infoesfera y tecnopolítica ¿Cómo hackear las nubes?” (2020) abordan la informatización como una cuestión ontológica que conduce a una visión del ecosistema informacional como un entorno neutral.

A través de metáforas computacionales y cibernéticas que sirvieron para conformar la idea de ciborg, dan cuenta del llamado “giro informacional”¹⁶. Echevarría y Almendros (2020) afirman lo siguiente:

No todos los inforgs son humanos y solo algunos humanos son inforgs. Los artefactos, maquinales o algorítmicos, que también entran en la definición de Floridi, aunque operan solos pertenecen a quienes acceden a “simbiotizarse” más profundamente. (pp .10-11)

Del mismo modo que la “infoesfera” es el resultado de la expansión del “tercer entorno”¹⁷ (Echevarría, Almendros, 2020), este modo de subjetivación da como resultado relaciones de poder establecidas e impuestas desde este no-lugar. Un entorno en el que las subjetividades adoptan una serie de procesos descentralizados y alienantes como es el propio desarrollo de la identidad. La representación de la identidad en redes sociales hace que las miremos desde una perspectiva multidisciplinar. Una perspectiva en la que participan diferentes teorías sobre el yo. Como es la “identidad narrativa” (Ricoeur, 1996, p.254). Así, el término de Floridi "onlife" propone la unión entre las acciones y las consecuencias de nuestra vida mientras estamos conectados a la Red y desconectados de ella.

¹⁵ Estos dos filósofos de la información exploran cómo pese a la apariencia de libertad y autonomía en las redes sociales, el control de las tecnologías, los tecnolenguajes y los tecnodatos son la base de una nueva forma de dominación, pero también de subjetivación.

¹⁶ El término “giro informacional” fue acuñado por Claude Elwood Shannon, conocido por ser el fundador de la cibernética, en su libro *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas* (1948).

¹⁷ Se trata de un nuevo espacio social en construcción, básicamente artificial y posibilitado por una serie de tecnologías que modifican las relaciones sociales y culturales que se dan y daban en los entornos primero y segundo. Su análisis se encamina a caracterizar los entornos como espacios de interrelación humana, llegando a establecer veinte diferencias entre los entorno primero y segundo (tomados como uno único, pues plantea que entre ellos las diferencias no son tan grandes) y el emergente tercer entorno. Para más información véase: <https://www.uv.es/~econinfo/consupro/3e.htm> (Consultado el 23/05/2022).

Floridi en enero de 2020, concede una entrevista¹⁸ a PICTECT en la que señala: “Acuñé este neologismo hace algunos años para destacar la naturaleza híbrida de nuestras experiencias cotidianas, en parte digitales y en parte analógicas”.

Entendemos la identidad offline como infinitas posibilidades de construcción de lo que uno quiere mostrar. Con la web 2.0 se produce un cambio de paradigma en lo relativo a la representación personal en Internet, cuestiones que se manifiestan en dos puntos a tener en cuenta: por un lado, el número de usuarios en red; y por otro, en las relaciones que se establecen operando bajo una identidad y nombre real. Por lo tanto, estamos hablando aquí de una transformación en la concepción de la autenticidad y veracidad de la auto-representación que tiene poco que ver con los primeros tiempos de la red (la web 1.0). Hoy estas plataformas no solo permiten revelar, sino también ocultar identidades, en la creación de un yo que es otro, y es para los otros. (Pérez-Chirinos Churruca, 2012, p.14). Internet y las redes sociales han generado nuevos modos de socialización que se filtran hasta la sociedad offline (Vierkant, 2010, Martín Prada, 2015). Encontrado aquí la posible causa de los cambios en la construcción identitaria.

Gemma San Cornelio Esquerdo en “Arte e Identidad en Internet” (2008), aborda la identidad como tema de gran interés para la investigación artística, estudiando las nuevas formas de comunicación interpersonal, en las cuales interviene de manera determinante la construcción de la identidad de los usuarios. Encontramos pues interesantes prácticas artísticas que están planteando conceptos y procesos comunicativos críticos en torno a los que se produce la manifestación y representación del sujeto (San Cornelio, G. 2003, p.89).

Internet cambia las condiciones tradicionales de creación y representación de identidad. Especialmente en los inicios, en el entorno virtual, la presencia física se disocia de los encuentros sociales. Este aspecto, junto a la condición de permanecer en el anonimato, permitió la opción de no revelar información sobre el propio aspecto físico o sobre la biografía (S. Zhao, S. Grasmuck y J. Martin, 2008). Internet ofrece la posibilidad de proyectar una imagen propia

¹⁸Para más información véase: <https://am.pictet/es/blog/articulos/innovacion/onlife> (Consultado el 23/05/2022).

mucho más completa y a nuestro gusto, todo ello a través de la creación de nuevas identidades. Es por lo que Sherry Turkle¹⁹ en "La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet" (1997), se convierte en una de las primeras en señalar la importancia de repensarnos a nosotros mismos y repensar nuestra identidad.

Representar el yo trata sobre la forma de construir una personalidad que no es solo física y virtual, sino que implica la creación estratégica de una identidad dinámica por el mismo usuario. Unas representaciones que son estrategias del yo²⁰ (Goffman, 1959) que lo único que hacen es impostar los aspectos del yo que los actores consideran valiosos en el campo elegido de interacción. Estrategias donde también hay que valorar el tiempo, dado que estas representaciones se ponen en marcha ante un "público" a veces conocido, otras no. Por lo que, en cierta medida, la autorrepresentación se verá condicionada por la imagen que la persona cree que el resto de usuarios tienen de ella: su "yo-espejo"²¹ (Cooley, 1995).

La artista Amalia Ulman llevó las prácticas artísticas a las redes sociales, en concreto a Instagram, construyéndose una identidad crítica y ficticia basada en los estereotipos de sociales y de género. Ulman abordó una importante cuestión acerca de lo que supone la imagen femenina en las redes, señalando: "Sabía que la gente sería tan misógina como para pensar: oh,

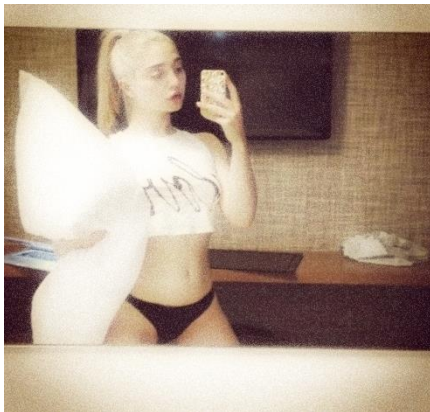


Figura 9: "Excellences and perfections" Amalia Ulman (2015)

mírala, ahora dice que es arte". ¿Hubiera podido hacer lo mismo un artista masculino?" (Ulman, 2015). Es interesante cómo la artista utiliza Instagram para crear un perfil que funciona como un dispositivo de pensamiento crítico en forma de galería/página web en constante evolución y exposición de sus obras y performances. (Urzaiz, 2015).

¹⁹ La autora realiza investigaciones sobre el psicoanálisis y la interacción humano-tecnológica. Ha escrito varios libros sobre la psicología de las relaciones humanas con la tecnología, especialmente sobre cómo las personas se relacionan con los objetos computacionales

²⁰ Este término lo aborda el escritor Ervin Goffman en "Estigma, La identidad deteriorada" (1995)

²¹ Término perteneciente al sociólogo Charles Cooley, en su obra "Human Nature and the Social Order" (2017). Su contribución teórica resonó con fuerza, en especial dentro de la psicología social. Todos nos proyectamos en la sociedad de algún modo, pero ese reflejo viene definido básicamente por las propias percepciones sobre cómo suponemos que nos ven los otros. <https://lamenteesmaravillosa.com/teoria-yo-espejo-charles-cooley/>

3.1.3 Inevitables migraciones

En 2020, de lleno en el contexto de la pandemia del Covid-19, las necesidades comunicativas tenían que seguir siendo cubiertas, a través de herramientas de comunicación e interacción en red. Tras un crecimiento de registros en redes sociales en 2020 podríamos pensar que el 2021 mostraría una desaceleración a medida que las restricciones de la COVID-19 se fueron levantando, sin embargo, el número de usuarios de Internet y en redes sociales continúa creciendo a un ritmo más rápido que antes de la pandemia. We Are Social y Hootsuite²² realizan un informe que muestran los indicadores del informe Digital 2022 en el que señalan que el número de usuarios de Internet en el mundo alcanzó los 4,950 millones de personas, lo que representa al 62,5% de la población mundial (7.910 millones de personas).

En cuanto a los usuarios de Internet en dispositivos móviles, en enero de 2022 alcanzaron al 67,1% de la población, es decir, 5,310 millones de personas, lo que representa un incremento del 1,8% interanual. Y para tener mayor contexto sobre esta cifra, baste apuntar que se trata de un incremento de 95 millones de usuarios en los últimos 12 meses. En esta ocasión el estudio nos muestra un gráfico [Fig.9] detallado sobre las principales razones de uso de Internet en el mundo. Así, encontrar información es la causa principal con el

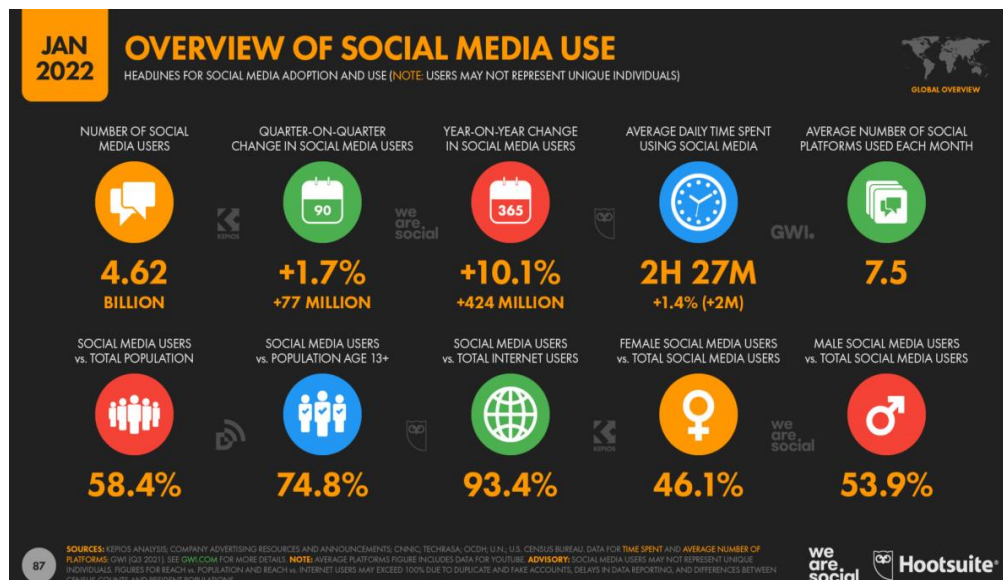


Figura 10: Overview of Social Media Use, January (2022) We Are Social.

²² Es una agencia creativa global con una experiencia inigualable en las redes sociales. Para más información véase: <https://wearesocial.com/es/blog/2022/01/digital-report-2022-el-informe-sobre-las-tendencias-digitales-redes-sociales-y-mobile/> (Consultado 7/03/2022).

61% del total, seguida por mantenerse en contacto con amigos y familia (55,2%), y mantenerse al día con eventos y novedades (53,1%).

Otras razones para utilizar Internet este 2022 son: ver vídeos, espectáculos y películas (51,5%), investigar cómo hacer cosas (51,3%) y encontrar inspiración o nuevas ideas (47,5%). En esta edición las razones menos mencionadas para mantenerse conectado a Internet son las relacionadas con negocios y trabajo en equipo (21,4%), compartir opiniones (27,7%) y organizar el día a día (28,2%). Estos datos son significativos para la presente investigación, ya que nos ayudan a analizar todas las necesidades comunicativas de los individuos a través del uso de las redes sociales, como espacios que son para su desarrollo “onlife”.

3.1.4 Lo que el usuario no quiere enseñar, pero enseña

Hablamos de la imagen como medio que expone una intimidad, aunque el usuario no sea consciente de que lo está haciendo. Imágenes que son expuestas en red, concretamente nos interesa la que se expone a través de la webcam del usuario. El escritor Milan Kundera entiende que “Una persona puede ocultarse tras su imagen, puede desaparecer para siempre tras su imagen, puede estar completamente separada de su imagen: una persona nunca es su imagen” (Kundera, 1990).

Desde el arte, se ha abordado la imagen invisible como imagen que pasa desapercibida para muchos, mientras que, el artista tiene el poder de resaltar las muchas cosas que no se ven, que son invisibles.

La artista Daniela Ortiz²³ en su obra “97 Empleadas domésticas” (2010) [Fig. 3], recopila fotografías de Facebook componiendo una serie de setenta y siete fotografías de grupos de personas de clase alta peruana en situaciones domésticas cotidianas. En cada una de estas fotos aparece en el fondo de la imagen, fuera del área enfocada o prácticamente fuera del campo de la imagen, una o varias empleadas de hogar.

²³ A través de su trabajo Daniela pretende generar narraciones visuales donde los conceptos de nacionalidad, racialización, clase social y género son entendidos de manera crítica para analizar el poder colonial, capitalista y patriarcal. Para más información: <https://www.mataderomadrid.org/residencia/daniela-ortiz> (Consultado el 6/05/2022).

Recogiendo fotografías en las que se observan algo que a primera vista se obvia por nuestro propio fuera de campo como brazos, piernas y siluetas de las trabajadoras que sostienen a las familias felices retratadas (Ortiz, 2010)



Figura 11: "97 Empleadas del hogar" Daniela Ortiz (2010)

Por su parte, el fotógrafo Kurt Caviezel cuestiona la figura del usuario y su inexistencia preguntándose, ¿quién es el usuario?. Afirma que sí existe el usuario, siempre y cuando el individuo se muestre en la red, con la ayuda de cámaras web. Para ello, el individuo ha de aceptar que pueda ser fotografiado/visualizado por los demás. Así, Caviezel da mucha importancia al medio en el que los usuarios se exponen.

Usando la webcam estaba en el lugar. Esta es la única forma en que pude tomar estas fotos. Como persona real con una cámara real, como fotógrafo, nunca habría llegado allí. Y eso es una paradoja : cuanto más te alejas de la gente, más te acercas a ella" (Caviezel, K. 2020)

En su obra "The Users" (2020) [Fig. 10], explora la esfera pública de lo virtual a través de la fotografía como medio hasta entonces inexplorado.



Figura 12: "The Users", Kurt Caviezel (2020)



Figura 13:: "The Users", Kurt Caviezel (2020)

Este proyecto archivístico recoge las fotografías tomadas en videollamadas durante 20 años, en las que encontramos diferentes entornos del hogar. Diferentes acciones que el mismo artista recopila en diferentes series, como bostezos, reflejos en las gafas o usuarios que fuman. El usuario se convierte en el actor principal de estos espacios, lo esencial es "estar" ante la cámara, "ser" mientras estás esperando a ser visto, encontrando y autorepresentando a partir de la mirada del Otro lacaniano.

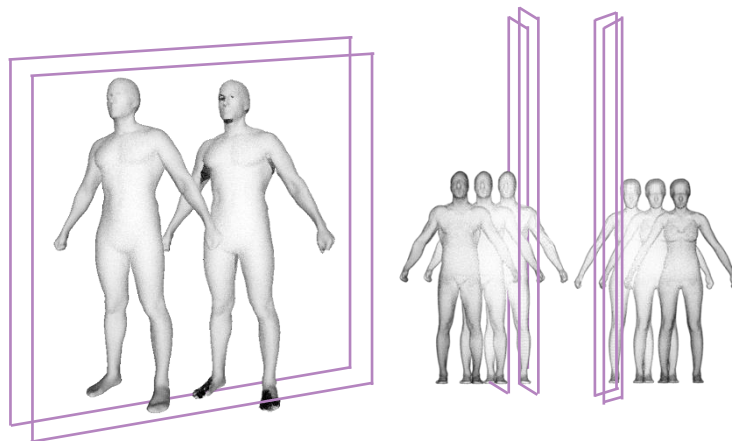


Figura 14: "The Users", Kurt Caviezel (2020)

3.2 Interfaz como espacio habitable

La interfaz como espacio, se convierte en el lugar en el que se llevan a cabo los procesos de interacción entre humanos y no humanos, espacios que en sí mismos albergan la posibilidad de definir los términos del encuentro mutuo entre entidades de distinta naturaleza (Hookway, 2014, p.67). Espacios que, a su vez, han sido integrados dentro del hábitat de la cotidianidad humana, cuestión por la que investigamos los rasgos de esta espacialidad. Uno de los objetivos principales de esta interacción es el de permitir el funcionamiento y control más efectivo de la máquina a través de la interacción con el humano.

Así pues, consideramos la interfaz como un espacio habitable para el usuario, pero que a su vez se convierte en una frontera que lo que hace es traducir los mensajes externos al lenguaje de la “semiosfera” (Lotman, 1996, p.183).



Relacionando estos conceptos, podemos convenir que la interfaz puede entenderse como el espacio de mediación que articula el vínculo entre los sujetos y las producciones culturales mediatizadas. Es, por tanto, también un umbral o espacio de transición, un espacio-interfaz, en el cual son posibles procesos de interacción, traducción y negociación entre sistemas distintos, destinados a algún tipo de intercambio (Tosello, 2011).

Según Gui Bonsiepe en su libro “Del objeto a la interfaz: mutaciones del diseño” (1999) la interfaz no es un objeto sino un espacio que articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta y el objeto de la acción. Por otro lado, el autor Lev Manovich en apela con el término interfaz cultural al describir la interfaz como nexo entre el hombre, el medio digital y la cultura codificada digitalmente, que traduce el lenguaje informático al lenguaje humano (Tosello, 2011). Desde la perspectiva filosófica, la Dra Valdetaro firma: “La interfaz define el tipo de relación que se establece con el usuario... La interfaz es un entre-dos, su función de cópula produce el modo del vínculo enunciativo” (Valdetaro, 2011, p.9).

Tal es así, que para comprender el espacio-interfaz y que se pueda utilizar por los usuarios, hay que establecer distintos niveles de destreza en condiciones específicas de uso (Rodríguez Barros, 2008). En su diseño es indispensable aplicar principios de usabilidad que favorezcan la creación de espacios adaptables de comunicación e interacción. Espacios que permitan su personalización y que faciliten el uso de los recursos para la realización de las diversas actividades que se produzcan, en un ambiente de confianza que brinde, a su vez, seguridad. En definitiva, espacios que también vayan a motivar la participación en experiencias de trabajo colaborativo con disponibilidad dialógica (Tosello, 2011, p.120).

Un espacio-interfaz es legible e inidentificable ante distintos sectores, los nodos principales de información y los caminos disponibles para llegar a los contenidos y desarrollar las actividades. Hablar así, en 2022, de espacialidades imaginadas es algo que ha pasado a ser realidad, pero que ha sido posible imaginar a partir de fructíferos cruces con otros campos de conocimiento más allá de la cibernética, como es el del arte, que permitió proyectar espacios virtuales desde una mirada poética, crítica y rizomática, a través de mediaciones expresivas (Tosello, 2016, p.20).

3.2.1 La imagen en la interfaz

Es inevitable pensar en el espacio analógico/físico al hablar de interfaces en las que entra lo corporal y lo orgánico, como un espacio habitable para el humano.

Es el propio sistema informático el que hace que pasemos por desapercibido la relación entre códigos tecnológicos y conductas a las que nos inducen (Martin Prada, 2018, p.78). La imagen es el vehículo para desplazarnos por la interfaz. Se convierte en un mediador entre el sistema técnico y nuestra percepción del entorno. Así pues, nos permite numerosas posibilidades que utilizamos para nuestras formas de trabajar o relacionarnos con los demás usuarios. La interfaz es un espacio en el que se genera imagen constantemente. El usuario la usa como medio para formar parte de este, convirtiéndose en su propia imagen.

3.2.2 Lo fantasmagórico de la imagen

Las imágenes en la actualidad tienen muchísimas características, y una fundamental es que no tienen una voluntad de retorno, tal es así, que su sistema de distribución y visualización se basa en el permanente flujo y la aleatoriedad. Infinidad de imágenes estáticas que aparecen y desaparecen, están para irse. Imágenes en las que el tiempo dedicado a su contemplación, consumo y disfrute se torna movimiento acelerado. Imágenes sin lugar propio, que están en constante tránsito ocular. Imágenes con una clara tendencia a ser apropiadas y re-apropiadas por el usuario, pero siempre dejando hueco a la siguiente. Siendo ellas mismas un devenir constante, pero, a su vez, pensante. Así entiendo estos espacios como una separación de objetos cuando se habla de proxémica. Como son las propuestas artísticas performáticas, que se usaban para registrar la acción como objeto para comercializar. Pasando así a convertirse en un fantasma más, distribuido en/por el mercado.

Internet se convierte en un lugar en el que no hay descanso, compuesto de búsquedas constantes y resultados filtrados y personalizados donde se pone en valor el orden de la minera de datos ordenada para el mayor beneficio de la economía de plataformas. El azar y la aleatoriedad se juntan para mostrarnos una imagen que puede ser la que nos guste, o no. A través de encuentros con otros usuarios, encuentros con otros usuarios, se nos ofrecen otras imágenes como son las facilitadas por las plataformas de videollamadas *Chatroulette*²⁴ y *Omegle*²⁵. Estas salas de video-chat permiten ver un gran número de usuarios conectados y, a su vez, se ofrece la posibilidad de elegir con quién se quiere detener el usuario a chatear.

En la interfaz nos convertimos en capturadores de fantasmas. Encontramos que nos es imposible seguir pensando que las imágenes están ordenadas (a pesar de que las redes sociales se esfuerzan en cuadrricular la visualización de estas). Como cazadores de fantasmas, podemos hacernos con una serie de imágenes que son expuestas, con la finalidad de que los usuarios sean quienes se detengan ante ellas. Cuanto más tiempo pases dentro de la plataforma mejor; tiempos que son cuantificados y monetizados por las empresas del sector. Estas imágenes son las tensiones del deseo y la seducción las que nos hacen elegir unas imágenes/cuerpos y no otras. Desde, por, y para el deseo, rápido, instantáneo y efímero. De hecho, las imágenes en la actualidad se caracterizan por una efimeridad que dura 1 día, como los *stories*²⁶ de Instagram (aunque 1 día puede quedarse corto para ser efímero, pues efímero significa algo más grande).

²⁴ Esta plataforma se basa en la videoconferencia, cuya originalidad radica en la aleatoriedad de los participantes. Los visitantes empiezan aleatoriamente a conversar con un extraño, pudiendo en cualquier momento abandonar la conversación para empezar otra.

²⁵ Tiene un sistema similar a Chatroulette, pero más aleatorio aún. Es por lo que tiene mucha importancia el azar entre chats. De forma anónima los nombres asignados son "Usted" y "Extraño" o "Extraño 1" y "Extraño 2" en el caso del modo Espía.

²⁶ Son publicaciones "efímeras" que las redes sociales permiten. Whatsapp, Facebook, Twitter ofrecen este sistema de exposición. Su función está hecha para la corta durabilidad de visibilidad, actualizan un momento concreto para dejar de estar presentes.

3.3 Nuevas formas de telepresencia

Cuando hablamos de telepresencia es inevitable no tomar consciencia del momento actual en que nos encontramos tecnológicamente hablando. Podemos realizar videollamadas a gran definición a través de nuestras pantallas, cada vez más potentes. Cabe mencionar al respecto que la reducción de los requerimientos de ancho de banda (en las transmisiones de datos en *streaming*²⁷) ha producido una mejora notable en la actual experiencia del usuario. Una experiencia de telepresencia que, por lo tanto, se identifica definitivamente con la inmersión del usuario y su dialogo en la conexión por videollamada y su exposición.

El término “telepresencia” fue acuñado por Minsky, quien adaptó el antiguo concepto de “teleoperación”, enfocada en darle a un participante remoto la sensación de estar realmente presente en un lugar completamente diferente (Minsky, 1980). La telepresencia tiene como objetivo conseguir un entorno tan inmersivo como lo hacen los videojuegos o una película a través de la pantalla, en la que el usuario pasa a olvidar el entorno en el que se encuentra. La interfaz tiene como objetivo simular tecnológicamente el entorno lo más parecido a lo analógico.

A su vez, encuentro interesante la actual figura en red del *streamer*²⁸. Un usuario que retrasmite y a la vez está de manera telepresencial, todo ello por medio de la webcam. Pero que al mismo tiempo muestra su inmersión en los videojuegos. Por lo tanto, estaríamos atendiendo a dos vertientes de conexión. En la que se encuentran *livestreams* que permiten la experiencia de telepresenciar como de también telehabitar en la interfaz.

Esto ocurre, por ejemplo, en "A Normal Lost Phone" (2017) y “Sara is Missing” (2020) [Fig. 15], dos juegos que simulan el contenido de un teléfono móvil y donde se nos permite ver toda la intimidad de los datos personales de sus anteriores dueñas, revelándonos poco a poco quiénes eran a través de sus mensajes, galería multimedia, notas, etc. “Sarah is missing” (2020) replica la

²⁷ Es la distribución digital de contenido multimedia a través de una red de computadoras, de manera que el usuario utiliza el producto a la vez que se descarga. La palabra se refiere a una corriente continua que fluye sin interrupción, y habitualmente a la difusión de audio o vídeo. Para más información véase: <https://www.socialancer.com/streaming-de-video-desde-tik-tok/> (Consultado 10/05/2022)

²⁸ Usuario realizador de transmisiones en directo, realizador de transmisiones en vivo, realizador de directos o transmisor de directos, es una persona que hace emisiones en directo o en diferido. El potencial de este tipo de usuario es realmente interesante hoy en día ya que sus emisiones son seguidas por millones de usuarios.

interfaz de un smartphone actual (a partir de fuentes reales), lo que hace aún más verosímil toda la experiencia, ayudando a generar así una completa inmersión tanto narrativa como perceptiva.

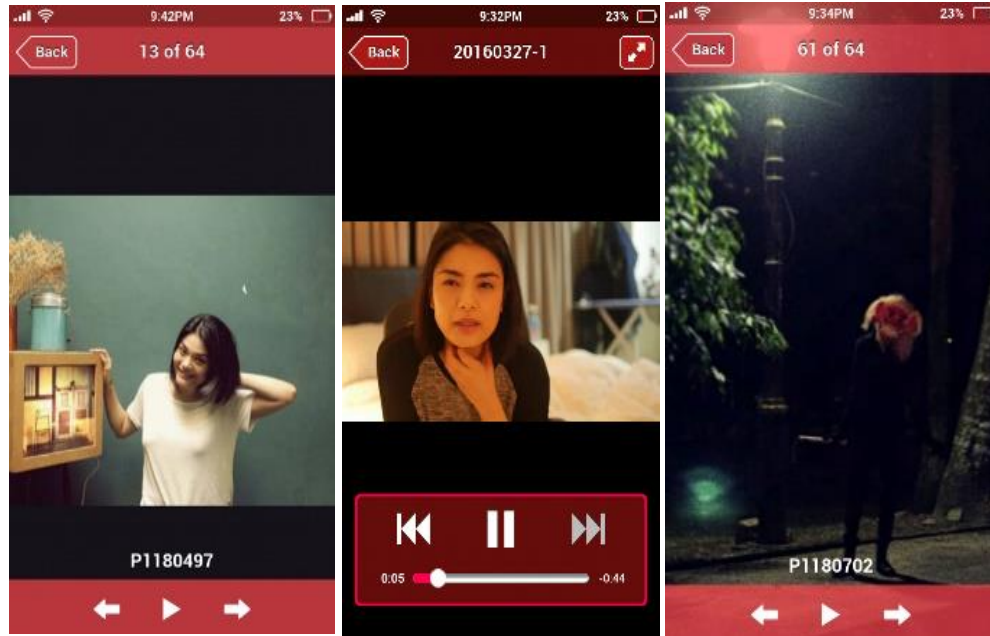


Figura 15: "Sarah is missing" Kaigan Games, Videojuego, (2020).

3.3.1 Lógicas comunicacionales

Como ya hemos mencionado, las videollamadas empiezan por proporcionar una experiencia de telepresencia, la cual requiere tecnologías que implementen los elementos sensoriales humanos, como la visión, el sonido y la manipulación táctil. La implementación de las videollamadas como nueva forma de contacto con los individuos en tiempos de pandemia, ha hecho que se acelere también el desarrollo de nuevas lógicas comunicacionales. Gracias al despliegue global en infraestructuras de computación ubicua a nivel usuario, junto a la integración medial de las funciones de videollamada en dispositivos móviles de uso cotidiano, como smartphones o tablets, hasta ordenadores portátiles, también evidenciamos un crecimiento considerable en los asistentes-bots de telepresencia. La efectividad de la telepresencia varía según el grado de fidelidad con el espacio físico. A través de soluciones inmersivas los ambientes en ambos extremos están altamente controlados (y a menudo los mismos) con respecto a la

iluminación, la acústica, la decoración y el mobiliario. Los participantes obtienen la impresión de que están juntos en la misma mesa, en la misma habitación, generando una experiencia "inmersiva".

La idea de telepresencia en lo laboral no es reciente respecto al contexto pandémico actual. Estudios como "Dataquest Insight: The Telepresence Market in India"²⁹ (2008), una investigación realizada durante el año 2008 que abordó los problemas como los largos tiempos de viaje al trabajo durante las horas punta, ya planteó que, debido a la falta de infraestructura adecuada e iniciativas ecológicas de las empresas, era necesaria la adaptación de la telepresencia también en empresas que no fueran necesariamente multinacionales. Se trataba así de promover y generar nuevas formas de "telepresenciar" más adaptativas. Aun así, los entornos en ambos extremos no están muy controlados y, por lo tanto, a menudo difieren. Las soluciones adaptativas difieren de soluciones, no en términos de control de entornos, sino en términos de integración de tecnología. Las soluciones adaptables utilizan un servicio gestionado, mientras que las soluciones de telepresencia utilizan componentes que alguien debe integrar.

También encontramos desarrollos en robótica que ofrecen una sensación de presencia física remota para la comunicación y colaboración en oficinas, casas o colegios. Modelos de productos en el mercado como: Beam de Adecuado Technologies, Double by Double Robotics, Ava Telepresence de Ava Robotics , Anybots, Vgo, TeleMe de Mantarobot y Romo de Romotive. Son robots de telepresencia manejables, que, por lo general, contienen una pantalla (teléfono o tableta integrada o separada) montada en una base de itinerancia. La mayor proximidad del robot ayuda a recrear la sensibilidad de la mano humana, ofreciendo una mejor sensación a través de la telepresencia. La complejidad de los factores robóticos varía enormemente, desde simples pinzas de un eje hasta manos robóticas totalmente antropomórficas.

A través de lo que se conoce como telepresencia colaborativa³⁰ se puede llegar a simular estar en la misma habitación que la otra persona,

²⁹ Para más información véase: https://www3.weforum.org/docs/WEF_GITR_Report_2009.pdf (Consultado 28/04/2022).

³⁰ Este tipo de telepresencia a través de una conexión vídeo online permite que varios interlocutores se comuniquen, a pesar de que estén en puntos geográficos diferentes, utilizando pantallas de alta definición.

manteniendo una distancia social normal. La telepresencia colaborativa utiliza sensores hápticos como estos para permitir un sentido del tacto.

La “teleoperación háptica”³¹ se trata de un sistema que proporciona al usuario algún tipo de retroalimentación de fuerza táctil. Por lo que el usuario siente una aproximación del peso, firmeza, tamaño y textura de los objetos remotos manipulados por el robot.

Shadow Robot [Fig. 16] se trata de un sensor SynTouch BioTac que puede detectar todo lo que puede sentir la punta del dedo, incluida la fuerza, la vibración y la temperatura, a través de un sistema táctil biomimético con la mano antropomórfica.



Figura 16: Shadow Robotv, sensor SynTouch BioTac. News America Digital, (2020)



Figura 17: Asistente para caminar de Honda, con tecnología háptica. Cirgias con Robot DaVinci. Infobae, Schullkin (2020)

³¹ Este tipo de tecnología es utilizada en la cirugía actual como herramienta de teleoperación, en la que a través del tacto los operadores usan guantes hápticos para poder controlar la mano del robot a una distancia segura, incluso en otra habitación o vecindad. Para más información véase: <https://news.america-digital.com/conoce-al-telerobot-tactil-el-primero-sistema-telerobotico-haptico-del-mundo/> (Consultado 7/05/2022).

3.3.2 Dispositivo videocámara como medio de telepresencia

La presente investigación se centra en los dispositivos de las videocámaras, en concreto la webcam como medio para la telepresencia y comunicación entre usuarios. Hemos reflexionado en las funciones de estos dispositivos que participan, afectan y reconfiguran la exposición de los cuerpos de los usuarios en la nueva esfera pública de lo virtual. Es por lo que utilizo la webcam como herramienta para desarrollar las prácticas artísticas y a su vez tomar un registro audiovisual, de la *netperformance*.



A continuación, explicaremos diferentes ejemplos de artistas y sus prácticas llevadas a cabo que han abordado investigando acerca de la telepresencia.

Unas de las primeras prácticas de telepresencia en las que fueron llevadas a cabo fue “Hole in Space” (1980) por Galloway, Kit, Rabinowitz y Sherrie. Se trató de una instalación doble sincronizada en el tiempo desde dos ubicaciones distintas. Una noche, tanto los paseantes del “Lincoln Center for the Performing Arts”, en la ciudad de Nueva York, como los de los grandes almacenes “The Broadway”, ubicados en el centro comercial al aire libre en Century City (Los Ángeles), visualizaron en un escaparate imágenes a tamaño natural de ciudadanos de la costa opuesta. Pronto se dieron cuenta de que las imágenes eran a tiempo real, y que podían hablar entre ellos, como si se encontrasen compartiendo espacio en la misma acera.

“Telematic Dreaming” (1992) [Fig. 18 y Fig. 19] es una instalación interactiva de Paul Sermon. Se trata de un proyecto de telecomunicaciones en el que el público tuvo que lidiar con dos aspectos importantes de las telecomunicaciones: la presencia física y la telepresencia. El proyecto tenía lugar entre dos camas y dos dormitorios ubicados a cientos de kilómetros uno del otro. Se permitía, a través de dos videocámaras, la retransmisión de esos cuerpos proyectados en ambas camas de manera simultánea.



Figura 18: Telematic Dreaming" Paul Sermon (1992)



Figura 19: Telematic Dreaming" Paul Sermon (1992)

En 2005, un equipo de artistas internacionales (entre los que se encontraba Paul Sermon) vincularon virtualmente los actores de Salford con el público de Rhode Island, Estados Unidos. Todo ello a través de las videoconferencias y uso de *chroma*³², se creó un espacio simultáneo en el que los ingleses y los estadounidenses literalmente "se daban de la mano" al otro lado del océano.

³² Es una técnica audiovisual que consiste en extraer un color de una imagen o vídeo para reemplazarla por otra imagen o vídeo, con la ayuda de un programa computarizado de edición. Es utilizada en postproducción, cine, televisión y fotografía, normalmente cuando resulta muy costoso o poco factible filmar en el escenario deseado. Con este recurso se permite la creación de muchos efectos especiales de innumerables efectos especiales.

Paul Sermon explora en “Telematic Quarentine”³³ (2020) tiempos de cuarentenas y la telepresencia a través de Skype [Fig. 20]. Conectando a diferentes artistas que participaban en el festival en The Riddoch Arts & Cultural Center³⁴. Estos artistas compartían un mismo espacio para la llevar a cabo la improvisación, la actuación y el juego. En estas videollamadas se compartían relatos de confinamientos solitarios, que Sermon llama “nuevas intimidades telemáticas” (Sermon, 2020).



Figura 20: “Telematic Quarentine” Paul Sermon (1992)

Se retransmitió en directo el encuentro en YouTube, todo ello para el Festival Internacional de Video Arte de la Costa Limestone “Video Art during and after the pandemic” en Mount Gambier, Australia. Encontramos en esta obra algo realmente interesante, surgido del hecho de juntar diferentes artistas de todo el mundo en un mismo espacio: se pudo generar así la experiencia de lo teatral y de lo performático a través de la telepresencia como medio.

³³ Para más información véase: <https://vimeo.com/paulsermon> (Consultado 29/03/2022).

³⁴ Este centro artístico emerge del histórico edificio de dolomita, conectando la historia de Mount Gambier, con exhibiciones interactivas que atraerán a adultos y niños por igual. Incorporación de la Galería de Arte Riddoch, la principal galería regional del sur de Australia, que presenta colecciones locales, exhibiciones temporales de artistas locales y exhibiciones de importancia nacional. Para más información véase: <https://southaustralia.com/products/limestone-coast/attraction/the-riddoch-arts-cultural-centre> (Consultado el 30/04/2022).

3.4 Zona de cuerpos virtuales

La corporalidad está presente en la espacialidad de lo virtual. Como seres corpóreos que somos, habitamos y existimos en entornos en los que los demás cuerpos se aproximan; a través de incontables formas de relación entre humanos, humanos y no-humanos, y entre humanos y sus objetos. En definitiva, una proxémica que enseña cómo el cuerpo crea estas relaciones. El cuerpo virtual es un vehículo que se customiza a gusto del usuario, el cual establece unos límites en cuanto y como quiera exponerlo.

3.4.1 Construcción del cuerpo virtual

Existen diferentes formas de construcción del cuerpo virtual, entre las que destacamos (en relación con el tema propuesto) la performativa, que es desarrollada por el filósofo y crítico de arte Boris Groys, para el que la imagen digital es un flujo escénico (Groys, 2008), a través de una serie de traducciones tecnológicas y computacionales. La imagen como archivo digital se mueve a través de la interpretación del software de visualización, en la que (Groys, 2008) encuentra una puesta en escena como una performance visual:

Se puede decir que la digitalización convierte las artes visuales en un arte escénico. Porque escenificar algo es también interpretarlo, así como traicionarlo, distorsionarlo. Así, cada escenificación es una también una interpretación y cada interpretación es una traición, un abuso.” (p.84).

La construcción de los cuerpos virtuales es la construcción crítica de la “telerepresentación performativa”³⁵. Como artista visual, trabajo fundamentalmente con imágenes digitales, encontrando mi estrategia en la línea de la problematización enunciada por Groys: dichas imágenes digitales son siempre interpretadas, invocadas y performatizadas a través de la mediación tecnológica cada vez que se visualizan, por ejemplo, en una pantalla. Y por lo tanto están firmemente sujetas a las contingencias cibernéticas de su naturaleza operacional, aunque dichas contingencias puedan ser subvertidas, deformadas, traspasadas.

³⁵ Término de Groys, que relaciono directamente con la auto representación en redes sociales por parte de los usuarios a modo performativo. Este término (entre otros) lo encontramos en “Art Power” (2008) en el que Groys examina esta apropiación fundamental que produce el objeto paradójico de la obra de arte moderna.

Encontramos plataformas como *DirtyRoulette*³⁶ que permite ocultar el rostro del usuario a través de unas máscaras [Fig.21] que al mismo tiempo construyen un avatar. Existen dos formas de utilizar *DirtyRoulette*. La primera es la opción de chat por texto, y la otra es a través del uso de la cámara/micrófono. Todo ello en un dejarse llevar por las salas aleatorias que van cambiando, mostrando diferentes usuarios conectados.



Figura 21: "Serie de pruebas en DirtyRoulette", EXTIMIRRITORIO,Álvaro Ruiz (2022)

³⁶ Tal y como describe la propia plataforma, se trata un sitio anónimo de "cámaras desnudas" para tener cibersexo al azar con miles de chicas y chicos desnudos.

El sistema de *DirtyRoulette* permite dar a siguiente, si no nos gusta lo que vemos y así seguir con la búsqueda. Para cuando ya estemos conformes con alguien, escribimos un “hola”. sin ningún compromiso y sin tampoco ninguna esperanza a que responda. Esta plataforma es clara, y ofrece interactuar con los demás usuarios con hipotéticos objetivos –entre otros también posibles– de tener sexo por webcam.



El avatar como cuerpo 3D, es sin duda algo que está en auge ante la total virtualización de lo sensible. La plataforma VRchat permite jugar con la realidad aumentada, aunque no es imprescindible. Es muy similar a videojuegos como Second Life y Habbo Hotel. Los usuarios pueden crear sus propios mundos en los que pueden interactuar entre sí a través de avatares virtuales. Un kit de desarrollo de software lanzado junto con este videojuego les permite a los jugadores la capacidad de crear o importar modelos 3D de personajes de varias franquicias y adoptarlos como sus avatares personales. Los modelos 3D de los jugadores se sincronizan a través de labios de audio, seguimiento y parpadeo de los ojos.

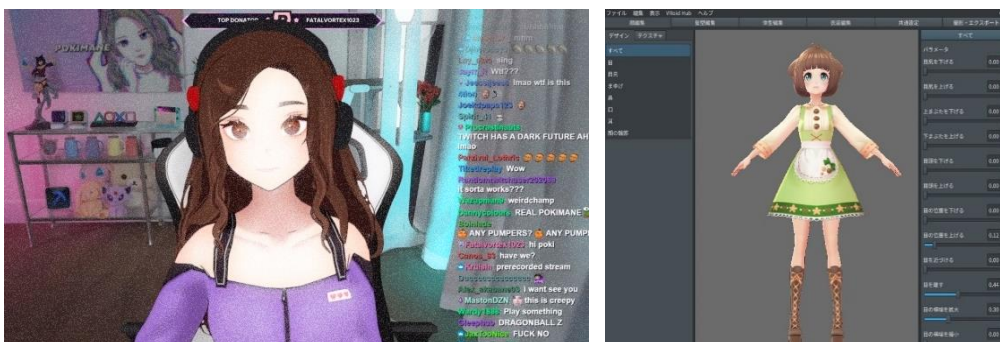


Figura 22: Captura de pantalla Pokimane, Twitch.tv/pokimane (2022)

3.4.2 Explorando/Trabajando con el cuerpo virtual

A lo largo de la última década, han sido dos las vías de mayor interés en las prácticas artísticas relacionadas con el cuerpo virtual. Primero podemos hablar de las que han seguido trabajando el cuerpo como interfaz; Dennis Oppenheim, trabaja a través de una serie de acciones y performances concebidas en entornos tridimensionales³⁷ y con la presencia de un avatar. Se trata de unas acciones en las que emplea el cuerpo como medio de transmisión. Al contrario de Dennis, en un ámbito más virtual y empleando el cuerpo como interfaz, encontramos a Agnes Hegedus, Jeffrey Shaw, Bernd Litemann y Leslie Stuck con “Figuring the Cave” (1997). Estos artistas emplean un maniquí en una videoinstalación interactiva basada en la producción de representaciones espaciales multiformales, siguiendo al usuario con el cuerpo como si de bailar con él se tratase.

La otra vía es la utilización de un cuerpo tridimensional digital, como simulación del propio. Es lo que hace DeLappe con sus performances en Second Life o Christopher Brunocon con “The Human Browser” (2001-2007). Mientras que Oliver Laric (Innsbruck, Austria, 1981) a partir de las posibilidades que ofrece Internet y su aparente discurso democrático, desdibuja los límites entre lo público y lo privado en los espacios real y virtual, y entre la autoría y el código abierto. En “Lincoln 3D Scans” (2013) realizó una serie de modelos 3D listos para ser impresos, que posteriormente compartió bajo dominio público. Así, al invitar a los usuarios a modificar y reinterpretar la obra infinidad de veces, trasladó los alcances de Internet al mundo del arte que aún le exige a la obra una originalidad casi absurda. También Katheleen Daniel trabaja con las tres dimensiones y el video, como mezcla un surrealismo a base de personajes. Vincula estos trabajos al abordar las prácticas artísticas desde lo real y virtual, lo público y lo privado, en definitiva, la forma de exponer una nueva intimidad en la que se basa la presente investigación.

³⁷ También conocidos como metaversos, estos entornos virtuales posibilitan la presencia de los usuarios a través de un espacio tridimensional en el que pueden desplazarse e interactuar entre ellos como si de un videojuego se tratase pero con finalidades de trabajo, ocio, entre otras.

3.4.3 Mercantilización y monetización del cuerpo

En las plataformas de telepresencia se encuentra una masiva exposición de intimidad corpórea a través de la adopción de múltiples roles de usuario se puede ser espectador, pero también generar contenidos. El usuario se puede convertir en modelo webcam, un *streamer* de su propio cuerpo. Pero que tiene la opción de exponer lo que desee. Aunque las plataformas pornográficas de emisión webcam, no tienen como principal objetivo mostrar tu rostro o ni siquiera todo tu cuerpo, se encuentran en estos espacios un alto contenido de exposición corporal, en concreto de órganos sexuales.

Se produce así una mercantilización de cuerpos y no tanto de rostros, por lo tanto, el cuerpo es consumido como si de un producto se tratase. Encontramos también que el usuario no enseña el rostro, tal vez por miedo a ser grabado, a revelar una identidad o quizá exponer demasiada intimidad. Estas plataformas de contenido sexual exponen una intimidad corporal de la que las propias plataformas sacan un beneficio económico.



Figura 23: "Wear your mask!" Collage, Álvaro Ruiz (2020)

En estas retransmisiones cada usuario, modelo webcam monetiza una cantidad económica a la que el usuario puede acceder a ello a través de plataformas específicas como Chaturbate³⁸ o Cam4³⁹. Estas plataformas ofrecen un servicio de numerosas retransmisiones en directo de cuerpos, rostros, actos sexuales alrededor de todo el mundo.

A través de la exposición del cuerpo, todo usuario que cumpla los términos y normas de la propia plataforma web, puede ser modelo. El ser modelo webcam, como afirma el filósofo Byung-Chul Han⁴⁰, “es una forma de ser consciente de que no deben de dar a ver otra cosa que un dar a ver” (Han, 2012, p.42). Exponer un cuerpo sin rostro, se convierte en el valor expositivo. Tal es así que, para Han, esa nulificación, como la llama de la expresividad, lleva al erotismo a encontrarse en el rostro humano que ya no es ningún tipo de desnudo al estar siempre expuesto. El rostro se convierte en un nuevo uso para una nueva forma de comunicación erótica. Sin embargo, el cuerpo desnudo pasa a ser de material pornográfico, careciendo de expresividad y misterio (Han, 2012).



Figura 24: “La fragua de Vulcano”, Remake 3D Álvaro Ruiz (2021)

³⁸ Este sitio web para adultos ofrece transmisiones en vivo de modelos webcam, solos o en pareja a través de la webcam y front cams, típicamente con desnudos y actividades sexuales.

³⁹ Encontramos en esta plataforma una llamada al usuario voyeur a través de esta cita textual que recoge la web “Mira a miles de personas reales desnudas y teniendo sexo en directo en webcam las 24 horas”

⁴⁰ En el ensayo “La agonía del Eros” (2014) aborda la sexualidad actual en una sociedad del rendimiento en la que los modelos webcam, son trabajadores con su propio cuerpo que se convierten en un producto más de la era del hipercapitalismo.

El modelo mantiene su anonimato a través de la creación de un avatar a modo alter-ego, no muy diferente a los actores porno, al ponerse un sobrenombre para su trabajo. Encontramos en estas plataformas específicas a muchos usuarios con máscaras, que no muestran sus rostros directamente o que, incluso, han elegido mostrar tan solo el rostro como forma parcial, frontal y exclusiva de exhibición erótica.



Figura 25: "EastershowCAM", EXTIMIRRITORIO, Modelado 3D, Álvaro Ruiz (2021)

Y todo ello se produce a través del empleo de un nombre ficticio que esconde la identidad del usuario, que expone su cuerpo al desnudo pero que, como contraprestación, lo monetiza a cambio de una cantidad económica pautada dentro de las reglas del juego que la propia plataforma estipula y ofrece.

Así, muchos modelos pueden considerar hoy en día esta práctica como un trabajo, una forma más de subsistencia económica o un complemento salarial que incremente sus ingresos económicos. Al respecto, Juan Bustos, teórico de esta industria, asesor de modelos profesionales y director de la revista CamGirl, afirma: “Actualmente pueden llegar a haber 6.000 modelos en línea en la misma página, es decir que en los últimos 3 años el crecimiento ha sido casi del 400%” (Bustos, 2017). En los 3 últimos años ha habido un ascenso más que notorio, por ejemplo, solamente en Colombia, pero se trata de un fenómeno global que la pandemia COVID-19 no ha hecho más que resaltar y acelerar. Los “empresarios webcam”⁴¹ defienden su negocio al asegurar que se trata de una actividad voluntaria, que se realiza entre mayores de edad, y que no pone en riesgo a las/los modelos y que, además, se trata de una fuente de trabajo muy cómoda y rentable. Sin embargo, la falta de control y de regulación de esta actividad comercial se presta para múltiples vulneraciones de índole económica, como son los pagos.

Sin duda la pandemia ha hecho que millones de usuarios extrapolasen sus deseos y necesidades sexuales a plataformas como estas, las cuales ofrecen la posibilidad de construcción del cuerpo virtual con la finalidad de exponerlo ante los demás. Tal vez el usuario busca la necesidad de ganar dinero desde su casa, sin una legislación laboral que enmarque claramente sus derechos y obligaciones. En definitiva, encontramos que se produce una capitalización de la intimidad corporal a través del desarrollo de la sexualidad como factor expositivo.

⁴¹ Encargados de la administración de plataformas de contenido sexual vía webcam. Para más información véase: <https://www.eltiempo.com/cultura/modelos-webcam-en-la-pandemia-491058> (Consultado el 18/05/2022).

3.4.4 Ficciones anatómicas

La construcción del cuerpo/avatar permite modelar también la anatomía al gusto del usuario, y ya no hablamos solo de software 3D. El avatar es también la propia imagen del usuario que fotografía su físico, su cara o su cuerpo, pero que, recordemos, se compone materialmente de tejidos, huesos y músculos humanos. A través de una autorrepresentación (como es el empleo del *selfie*⁴²) se generan una serie de imágenes en las que se encuentra en un espacio concreto haciendo una acción o simplemente “posando”. Todo ello con la finalidad de integrarse en una comunidad en la que se pueda reforzar los lazos sociales y afectivos, así como pertenecer a una generalidad que nos hace sentirnos acompañados (Martín Prada, 2018).

Pero es también el uso de ángulos a través de la cámara del smartphone o de la webcam que deforman dicha auto representación, produciéndose un mayor tamaño de los genitales que se exponen, o una sonrisa/gesto que trata de irradiar un estilo acentuado de seducción. Por mi parte, entiendo aquí que la práctica de la autorrepresentación a través del *self-branding*⁴³, es una forma de ofrecer la mejor versión de uno mismo a través de las herramientas y los protocolos de ficción que nos ofrecen estas prácticas de construcción de nuestra imagen en red. Una imagen que entiende uno sobre sí mismo, persiguiendo la idea de acercarnos a una realidad que está en nosotros. Lo que nos recuerda que no hay identidad que no pase por un proceso de alineación (Martín Prada, 2018) o, como sostiene el filósofo Jaques Chevrier respecto a la ficción en la autorrepresentación: “Todo autorretrato, incluso el más simple y menos preparado, es el retrato de otro” (Chevrier, J. 1986).

⁴² Se trata de un autorretrato digital realizado con una cámara fotográfica, generalmente una cámara digital o un teléfono móvil. Se trata de una práctica muy asociada a las redes sociales, ya que es común subir este tipo de autorretratos a dichas plataformas.

⁴³ También conocido como Personal Branding, se trata de la huella que dejamos en los demás. La gestión de esa huella, la gestión de la marca personal. Este concepto es abordado por los *influencers* que están en las redes sociales, que las empresas utilizan como *marketing*. Para más información: <https://www.isocialweb.agency/que-es-personal-branding-e-importancia/> (Consultado el: 11/05/2022).

4. Interviniendo el EXTIMIRRITORIO;

Mi proyecto artístico se compone de una serie de intervenciones en plataformas de videollamada/telepresencia, a través de lo que he llamado la *netperformance* como práctica artística. Es decir, performances experimentales en red, realizadas a través de las plataformas de videollamada como *Chatroulette*, *Omegle* o *DirtyRoulette*. Un proyecto que se ha llevado a cabo al tiempo que se realizaban diferentes recopilaciones documentales de estas acciones, a través de registros audiovisuales. A continuación, explicaré cada una de las *netperformances* realizadas, acompañándome de sus imágenes.

4.1 Habitación éxtima

Tras la planificación conceptual abordada en el primer apartado de metodología, me he servido del mapa conceptual para complementarlo con las diferentes *netperformances* que he realizado. Mi habitación se ha convertido en un espacio de trabajo en el que he pasado la mayor parte del tiempo durante este proyecto, planificando todas las prácticas, llevándolas a cabo y analizándolas a posteriori. Gracias a lo que se puede considerar como una recreación espacial de una cama (que, reinterpretando el Atlas Mnemosyne, funciona a modo de soporte para una posible red de relaciones visuales críticas), he posicionado todas las fotografías de las *netperformances* que iba realizando y he compuesto el mapa conceptual del proyecto, evocado con diferentes informaciones que se me han acompañado en el proceso creativo y que me resultaban de especial interés como posibles correspondencias del pensamiento visual.

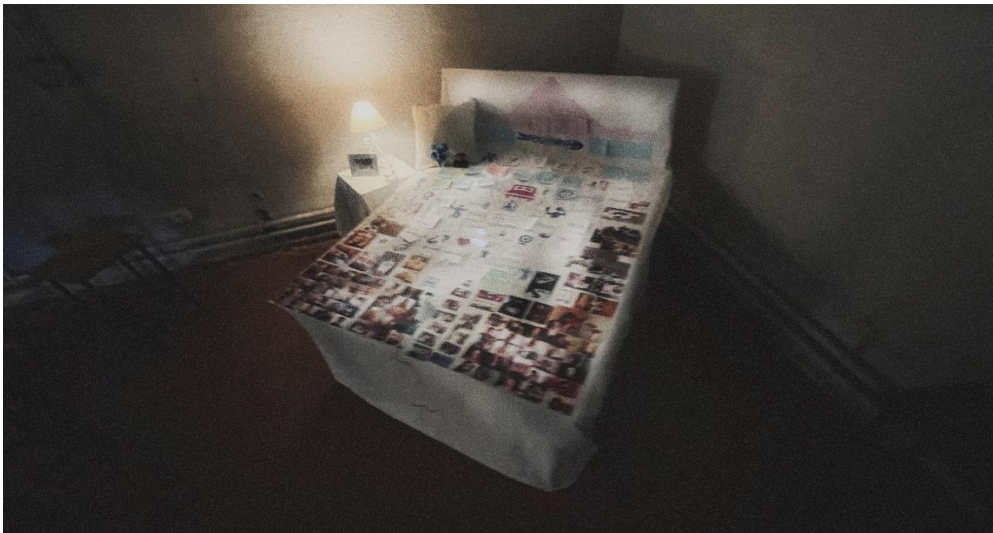


Figura 26: "Habitación éxtima", EXTIMIRRIOTIRIO, Álvaro Ruiz (2022)



Figura 27: "Habitación éxtima", EXTIMIRRIOTIRIO, Álvaro Ruiz (2022)

Durante los meses finales del trabajo (abril y mayo del año 2022), construí una cama en el espacio de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Se trataba, sin duda, de una extensión de mi dormitorio, cuarto, espacio de trabajo, donde flotaban, descansaban y se friccionaban las imágenes y los pensamientos que ellas despertaban.

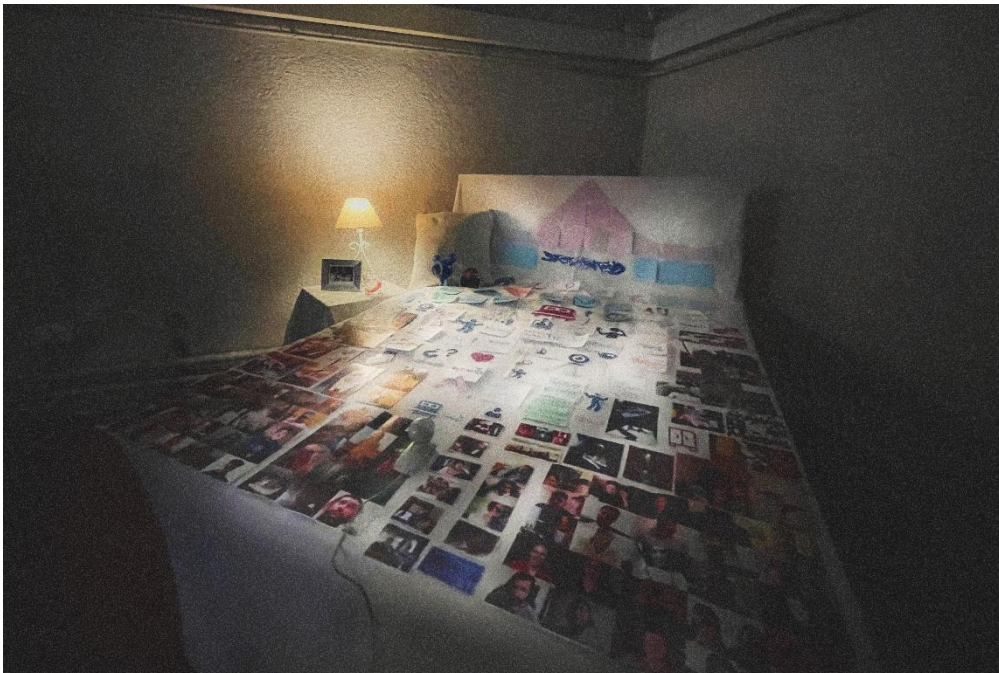
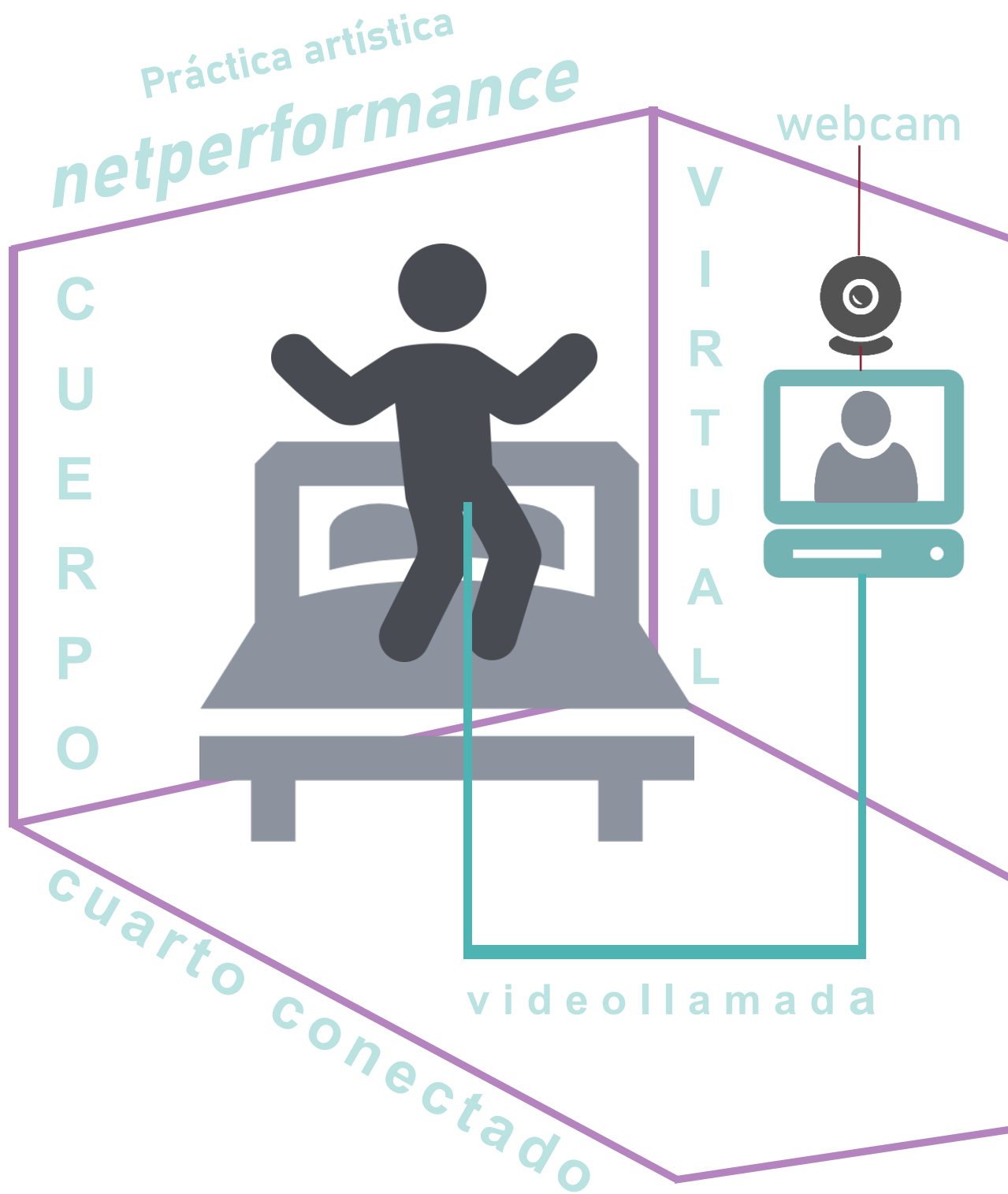


Figura 28: "Habitación éxtima", EXTIMIRRIOTIRIO, Álvaro Ruiz (2022)



Figura 29: "Habitación éxtima", EXTIMIRRIOTIRIO, Álvaro Ruiz (2022)

Tenía presente también la distribución de la lámpara con tal de simular el máximo posible la luz de mi cuarto. Así pude visualizar las imágenes en un conjunto, lo que me permitió organizar ya no solo conceptual, si no también plásticamente los elementos del propio proyecto. En la actualidad, la cama se ha convertido en un medio de trabajo, y en un dispositivo de pensamiento visual y performático que todo dormitorio alberga en potencia, y donde las imágenes yacentes pueden interrelacionarse entre sí, pueden ser fotografiadas, tapadas, desechadas o recolocadas, generando así un archivo o memoria del estado del proyecto en cada momento. Sobre la cama ponemos y desplegamos como si de una mesa de trabajo se tratase, y en la que la intimidad está presente a través del uso mismo que hacemos de ella, ya sea con el teletrabajo o los modelos webcam que hacen uso de ella como su principal función productiva.





4.2 Armarios de par en par

Armarios, puertas, cajones, todo lo abro para que los usuarios vean su interior y así encontrar tal vez otras “extimidades”. Exponer el entorno del hogar es algo muy común en estas plataformas. A través de la imagen videollamada podemos ver puertas de dormitorios semiabiertas, posters de grupos favoritos, trofeos y diferentes objetos personales que componen estos dormitorios. En definitiva, son cuartos conectados, siguiendo el pensamiento de Remedios Zafra, en los que los dispositivos muebles cobran mucha importancia, porque también se exponen (junto al cuerpo del usuario) como conjunto indivisible e indispensable de ese mismo espacio íntimo propio conectado (Zafra, 2010).

Acceder a estas plataformas es tan sencillo como poner en nuestro buscador: “Video chat”. Al hacerlo encontramos los primeros resultados como: *Bazoocam.org*, *CooMeet*, *Chatroulette*, *StrangerCam.com*, *Dirtyroullete*, entre otras. Yo me decanto principalmente por *Chatroulette* que junto a *Omegle* se han convertido en las más “icónicas” a nivel cultura-internet. Estas plataformas se basan en un sistema de video-chat en las que se permite al usuario seleccionar al otro con quien se desea chatear. Algo que es reciente en las aplicaciones de citas con los conocidos “match”⁴⁴ (para poder coincidir cara a cara en la pantalla). Una vez que ambos usuarios coinciden en la aceptación mutua, puede generarse ese ese encuentro dedicado en una sala privada de chat. Con la *netperformance* como práctica artística me interesa generar unas alteraciones que puedan subvertir los códigos relacionales que se usan normalmente en las plataformas de video-chat (como es la frase: “hola, ¿de dónde eres?”; o como la acción de enseñar los genitales si el otro ya lo está haciendo y/o es de mutuo acuerdo).

⁴⁴ Al realizar esta acción, ambos usuarios aceptan “video-chatear”, por lo que ahí es donde se ha conseguido un match y se comienza la conversación.

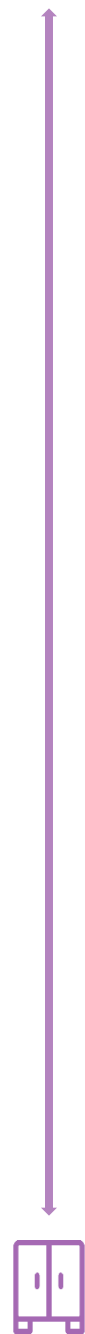
Para la intervención “Armarios de par en par” (2021) decidí abrir completamente las puertas del armario donde me encontraba, colocándome frente a la webcam, mirándola fijamente. Quise, por tanto, introducirme en el armario, cerrar sus puertas, abrirlas y salir al comenzar los chats. Observé así que según pasaba el tiempo, el sistema de hacer “match” (selección de usuario a “videochatear”) no me funcionaba. Nadie me escogía, por lo que opté por quitarme la camiseta y enseñar un poco mi cuerpo. El resultado fue que la mayoría me aceptaba (hacían “match” conmigo), pudiendo generar nuevos encuentros, más variados e interesantes.



Figura 30: “Armarios de par en par” Álvaro Ruiz (2021)

El usuario tiene la opción de cambiar de una sala de chat a otra en cualquier momento. Mi búsqueda se basaba en encontrar usuarios dispuestos a entrar en una sala de chat. Mientras que observaba las previsualizaciones, estas mostraban individuos en la oscuridad o rostros cubiertos. Usuarios que no quieren ser vistos, pero que quieren ver. Sentía algo que me genera inquietud y curiosidad. Al abrir mi armario y mirarlo en mi pantalla expuesto veía toda mi ropa, pero no fui consciente de todo lo que suponía hasta que tuve el siguiente encuentro.

Este encuentro se produce en mí ya desmotivada búsqueda, tras no conseguir hablar con nadie. Fue entonces cuando encontré a un chico y a una chica. Ambos se mostraban tranquilos tumbados en una especie de cama o sillón en mitad del salón.



La luz cálida generaba un ambiente aún más agradable, casi como si una chimenea los iluminase. Al fondo se podía ver una tele [Fig. 30], estaba reproduciéndose música muy baja, pero la vista me alcanzaba a ver la portada de “*Blue Banisters*”, Lana del Rey (2021).

Tanto el chico como yo comenzamos a preguntarnos (en inglés) de dónde éramos, hasta que dije “España”. Fue entonces cuando soltaron una fuerte carcajada: resultó que eran argentinos viviendo en Berlín, por lo que al hablar el mismo idioma hizo que aún se generase un encuentro más cómodo. A continuación, me preguntaron si trabajaba o estudiaba, les dije que estaba estudiando el máster de Investigación en Arte y Creación. Les devolví la misma pregunta, y la chica me contestó que se dedicaba a la industria del cannabis (me reafirmó que hablaba completamente en serio), fue entonces cuando el chico nos interrumpió para preguntarme: “¿Te gusta mucho el color azul verdad?”. Me quedé inmóvil, no sabía la forma en que podía haber averiguado eso. El color azul es mi favorito. Yo le respondí que sí, que era cierto. Pero también le pregunte cómo había conseguido saberlo. El me respondió que era por los colores de la ropa del interior de mi armario.



Figura 31: “Armarios de par en par”, EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2021)



Figura 32: “Armarios de par en par”, EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2021)

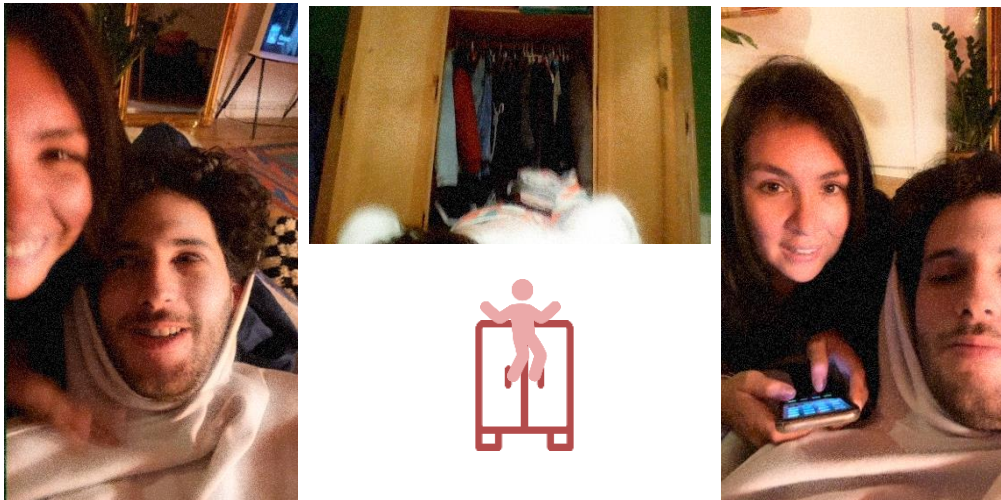


Figura 33: “Armarios de par en par”, EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2021)

Esta *netperformace* se basó fundamentalmente en la elección de un escenario inusual y altamente metafórico que friccionó y subvirtió las condiciones relacionales de la videollamada. Así, modificando el escenario de “EXTIMIRRITORIO”, pude también operar sobre los contenidos conversacionales y generar un debate alternativo que rompiese el formato de usabilidad preestablecido en la propia plataforma.



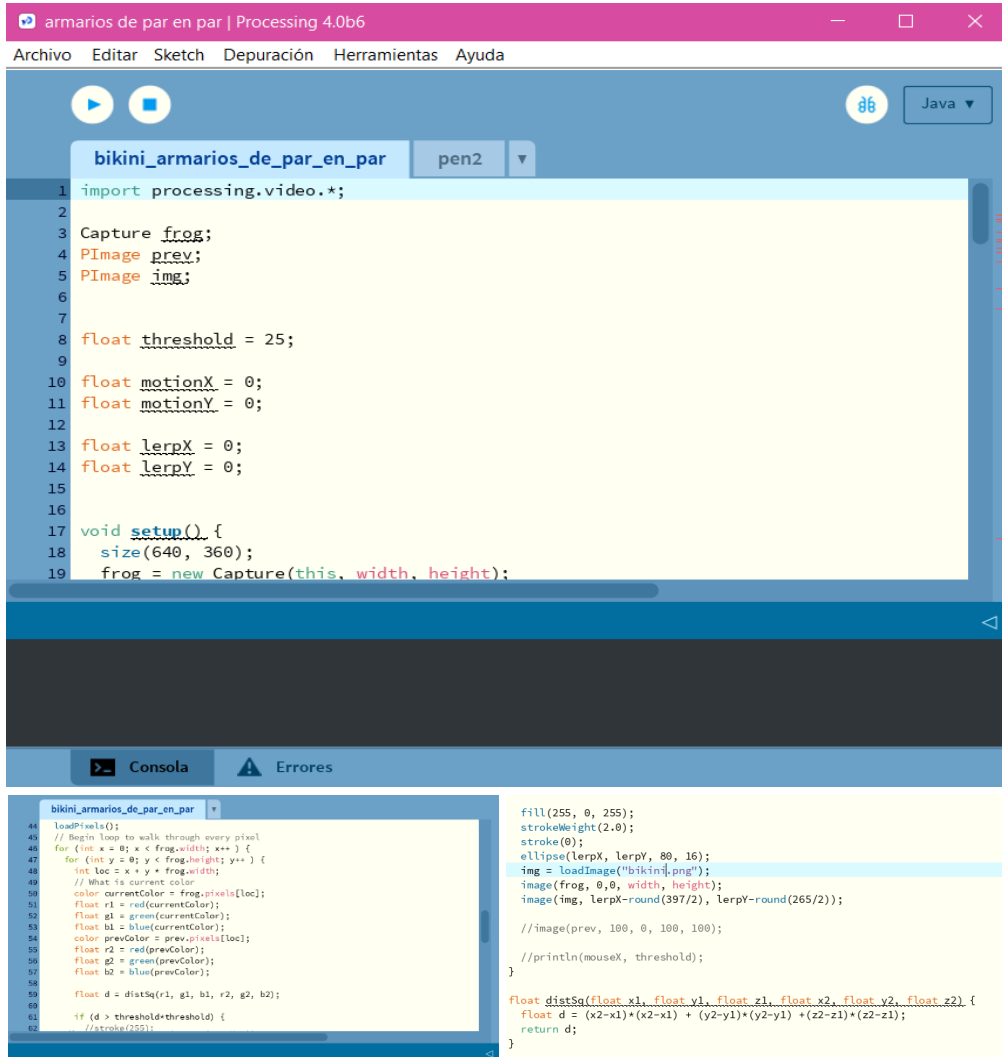
Figura 34: "Armarios de par en par", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2021)

Tiempo después seguí experimentando con el armario como medio de construcción identitaria al poder cambiarme de ropa a través de las alteraciones en webcam. Desarrollé una serie de códigos en el software Processing⁴⁵ [Fig. 35], que me facilitaron la superposición de ciertas imágenes en la interfaz de la videollamada (un bikini y un traje de oficinista) que pudieron reconocer y seguir mi cuerpo, ocultándolo. Casi como si de una máscara⁴⁶ corporal se tratase [Fig. 38 y Fig.39]. A través del *software OBS Studio*⁴⁷, pude conectar la imagen webcam de Processing con las plataformas como *Chatroulette*.

⁴⁵ Se trata de un lenguaje de programación y entorno de desarrollo integrado de código abierto basado en Java, de fácil utilización, y que sirve como medio para la enseñanza y producción de proyectos multimedia e interactivos de diseño digital. Para más información véase: <https://processing.org/> (Consultado el 20/05/2022).

⁴⁶ Este concepto lo abordé como forma de construcción identitaria, en la que el usuario puede ocultar una identidad tras ella. A través de una serie de filtros en las redes sociales o como es en el caso de las plataformas de videollamadas [Fig. 16]

⁴⁷ Permite captura de fuentes de video en tiempo real, composición de escena, codificación, grabación y retransmisión. La transmisión de datos puede realizarse a través del protocolo Real Time Messaging Protocol (RTMP), y puede ser enviado a cualquier destino que soporte RTMP (por ejemplo Youtube), incluyendo muchos presets para sitios de streaming como Twitch, Admefy y DailyMotion.



```
armarios de par en par | Processing 4.0b6
Archivo  Editar  Sketch  Depuración  Herramientas  Ayuda

bikini_armarios_de_par_en_par  pen2
1 import processing.video.*;
2
3 Capture frog;
4 PImage prev;
5 PImage img;
6
7
8 float threshold = 25;
9
10 float motionX = 0;
11 float motionY = 0;
12
13 float lerpX = 0;
14 float lerpY = 0;
15
16
17 void setup() {
18   size(640, 360);
19   frog = new Capture(this, width, height);
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44 loadPixels();
45 // Begin loop to walk through every pixel
46 for (int x = 0; x < frog.width; x++) {
47   for (int y = 0; y < frog.height; y++) {
48     int loc = x * y + frog.width;
49     // What is current color
50     color currentColor = frog.pixels[loc];
51     float r1 = red(currentColor);
52     float g1 = green(currentColor);
53     float b1 = blue(currentColor);
54     color prevColor = prev.pixels[loc];
55     float r2 = red(prevColor);
56     float g2 = green(prevColor);
57     float b2 = blue(prevColor);
58
59     float d = distSq(r1, g1, b1, r2, g2, b2);
60
61     if (d > threshold*threshold) {
62       //stroke(255);
63       fill(255, 0, 255);
64       strokeWeight(2.0);
65       stroke(0);
66       ellipse(lerpX, lerpY, 80, 16);
67       img = loadImage("bikini.png");
68       image(frog, 0, 0, width, height);
69       image(img, lerpX-round(397/2), lerpY-round(265/2));
70
71       //image(prev, 100, 0, 100, 100);
72       //println(mouseX, threshold);
73     }
74
75     float distSq(float x1, float y1, float z1, float x2, float y2, float z2) {
76       float d = (x2-x1)*(x2-x1) + (y2-y1)*(y2-y1) + (z2-z1)*(z2-z1);
77       return d;
78     }
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
```

Figura 35: Capturas de Pantalla, archivo processing bikinis, "Armarios de par en par" EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

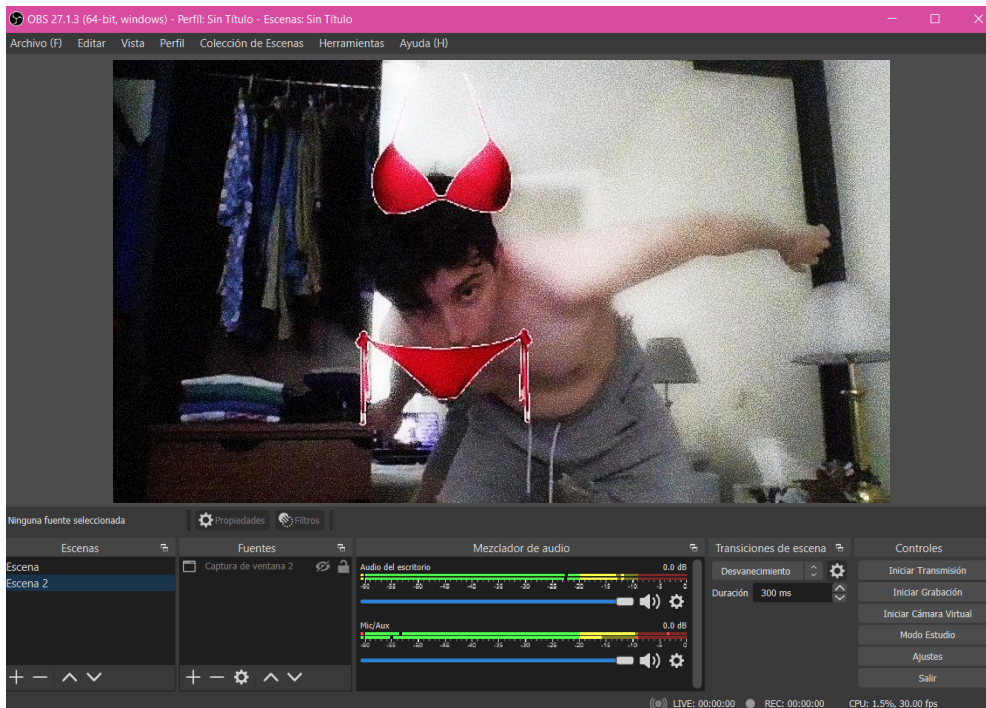


Figura 36: Captura de Pantalla, OBS Studio, "Armarios de par en par" EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

Estas tipologías de vestuario generaron una serie de reacciones en los usuarios/espectadores que fueron desde la curiosidad a la sorpresa. Con la *netperformance* como precedente, en esta variación se persiguió la personalización creativa de la interfaz de videollamada, con el fin de subvertir el marco relacional y de expandir sus circunstancias experienciales.

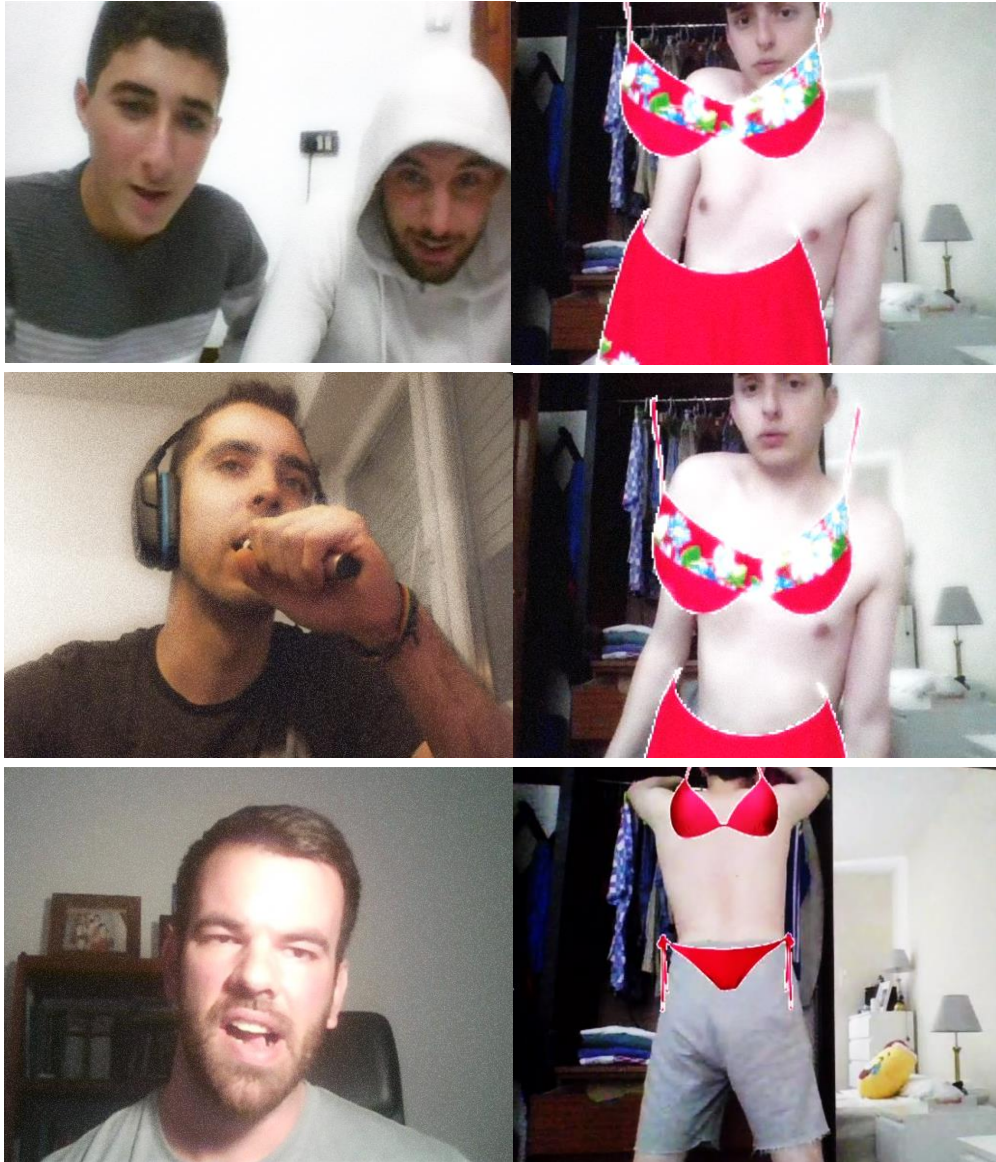


Figura 37: "Armaríos de par en par", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)





Figura 38: "Armarios de par en par" Álvaro Ruiz (2022)

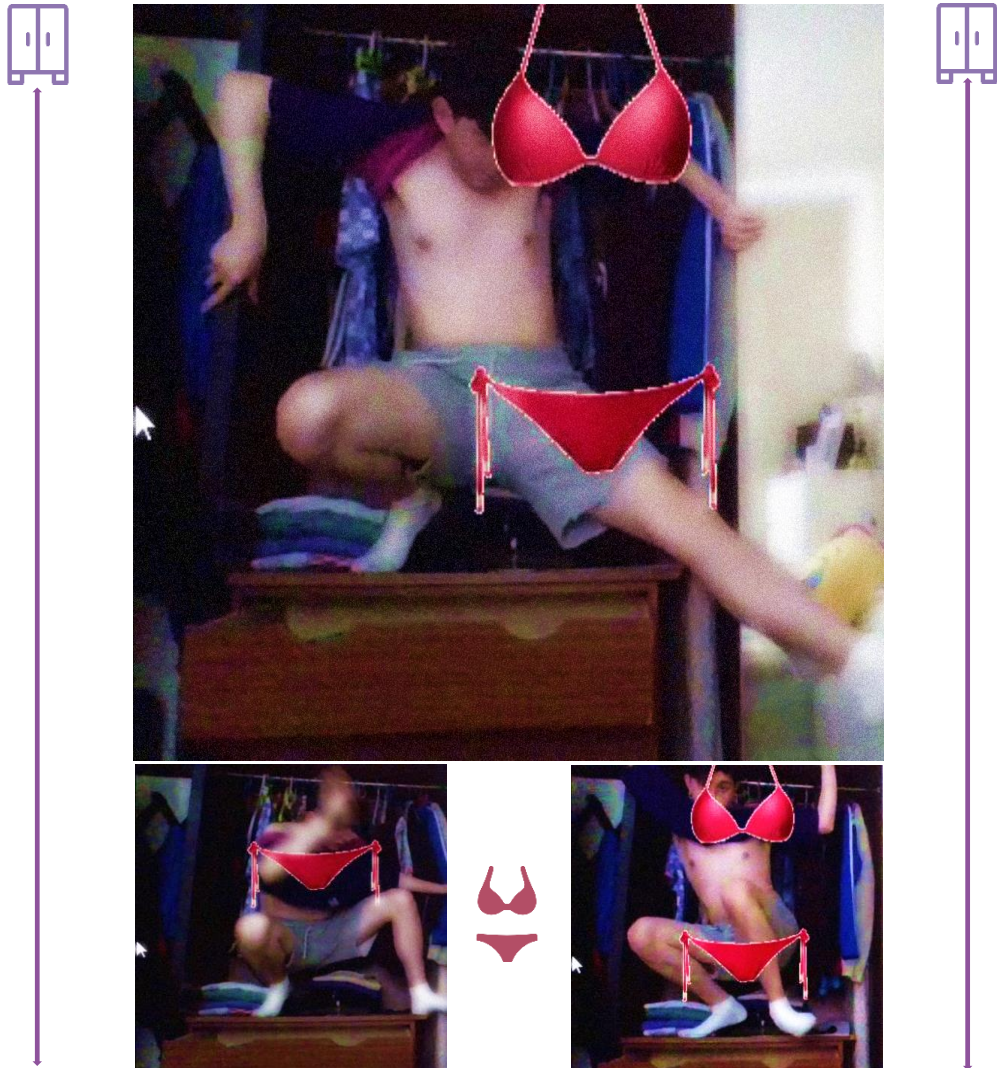


Figura 39: "Armarios de par en par" Álvaro Ruiz (2022)



Figura 40: "Armarios de par en par",
EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz
(2022)

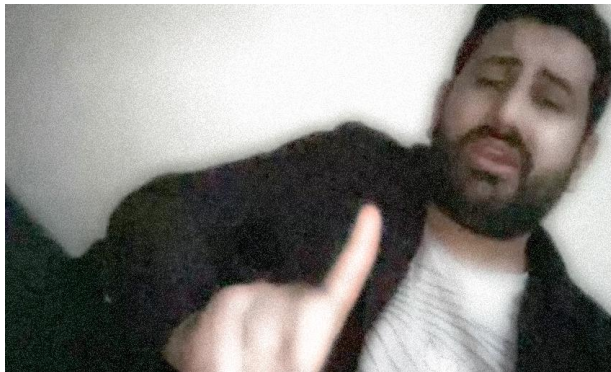
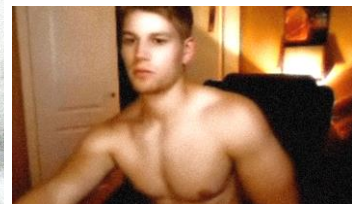


Figura 41 "Armarios de par en par",
EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz
(2022)



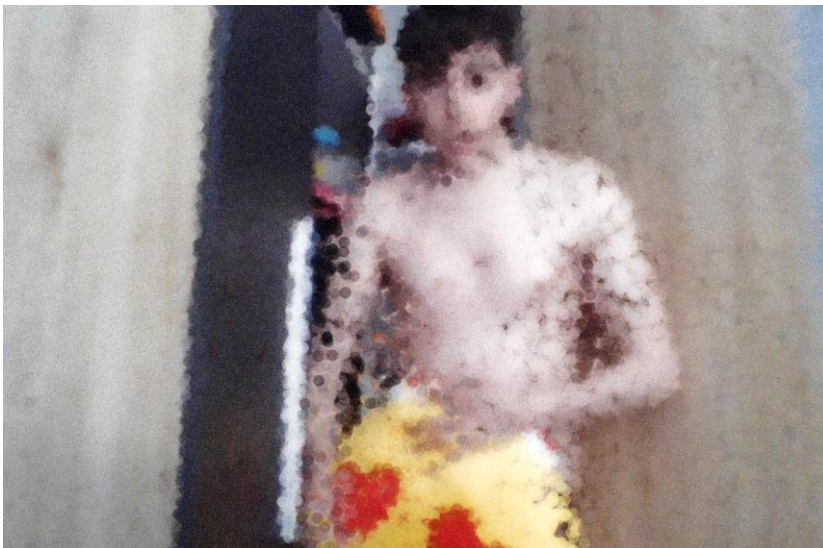
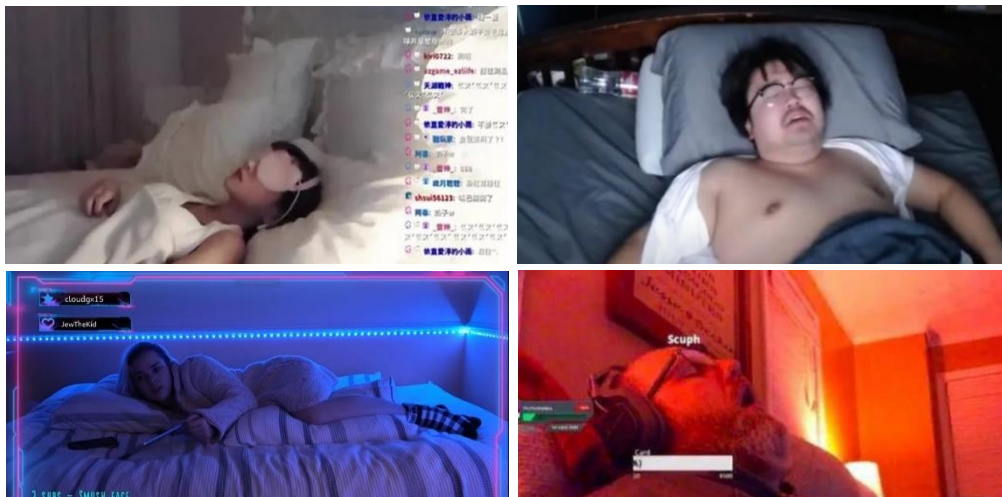


Figura 42: "Armarios de par en par", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

4.3 Durmiendo muy éxtimamente

Para realizar esta *netperformance* me basé en los *streamers* que son observados por millones de personas en directo mientras duermen. A través de plataformas de video *streaming*, encontramos un gran aumento en la oferta de contenidos aleatorios y de cualquier tipo de retransmisión de actividades íntimas y cotidianas. De cara a esta intervención ha sido interesante tomar como inspiración todo tipo de exposiciones que son llevadas a cabo en plataformas de *streaming*. En concreto las más íntimas en las que se emplea el cuerpo. Plataformas como *Twitch*⁴⁸ emiten actividades tan comunes como dormir, en las que el usuario va más allá del propio entretenimiento. El público visualiza estos directos a modo didáctico, –como los *streams* de gente estudiando o trabajando–, que pueden incluso incentivar el estudio o el trabajo. Encontramos que ocurre algo similar en la acción de dormir por *streaming*.

Pero... ¿Por qué hay *streamers* que emiten contenido “durmiendo” y por qué hay gente que lo ve? Lo cierto es que este contenido puede servir como una herramienta-acompañamiento para conciliar el sueño: te obligas a dormir y cumplir un "objetivo" –marcado en el *stream*– de estar echado en la cama. Muchos usuarios encuentran aquí un *ASMR*⁴⁹ de placer al estar acompañados, escuchar que hay otro durmiendo y que está ocurriendo en tiempo real, para ti, en este momento.



⁴⁸ Esta plataforma permite realizar transmisiones en vivo. Con la principal función de la retransmisión de videojuegos en directo, un campo en el que tiene como competidor a YouTube. Pero que es de interés por los *streamers* que emiten acciones como la de dormir.

⁴⁹ ASMR es un neologismo que hace referencia a una experiencia caracterizada por una sensación estática u hormigueo en la piel que normalmente comienza en el cuero cabelludo y recorre la parte posterior del cuello y la parte superior de la columna vertebral.

Figura 43: Recopilación streamers durmiendo en directo, Álvaro Ruiz (2021)

Al concebir esta *netperformance*, la imagen que tenía presente era la de un cuerpo agarrado a un objeto mientras se exponía algo tan íntimo y privado como la acción de dormir. Al conectarme, lo usuarios podían encontrarme en el interior de un coche en el garaje de mi casa. Una imagen de una persona durmiendo, alumbrado por la luz del coche. Muchos me preguntaban si me encontraba bien, otros simplemente miraban sin decir nada y daban a siguiente. Estar desde el coche, hizo que no se supiese muy bien el espacio en el que me encontraba, ya que la oscuridad predominaba en la escena. Más adelante realicé otra intervención en *Omegle*, y también en *Chatroulette*, en la que me exponía durmiendo con mi “Furby”. Agarrado a él y arropado, me colocaba en mi cama lo más cómodo posible para ser expuesto ante los usuarios. Para ello utilicé otra serie de códigos a través de *Processing* en los que alteraba la imagen de la webcam, produciéndose así una abstracción de la propia imagen. A través de la generación de partículas en el código, se produjo una “pixelización”⁵⁰ de la imagen en la que se generaba una imagen realmente pictórica [Fig. 43].

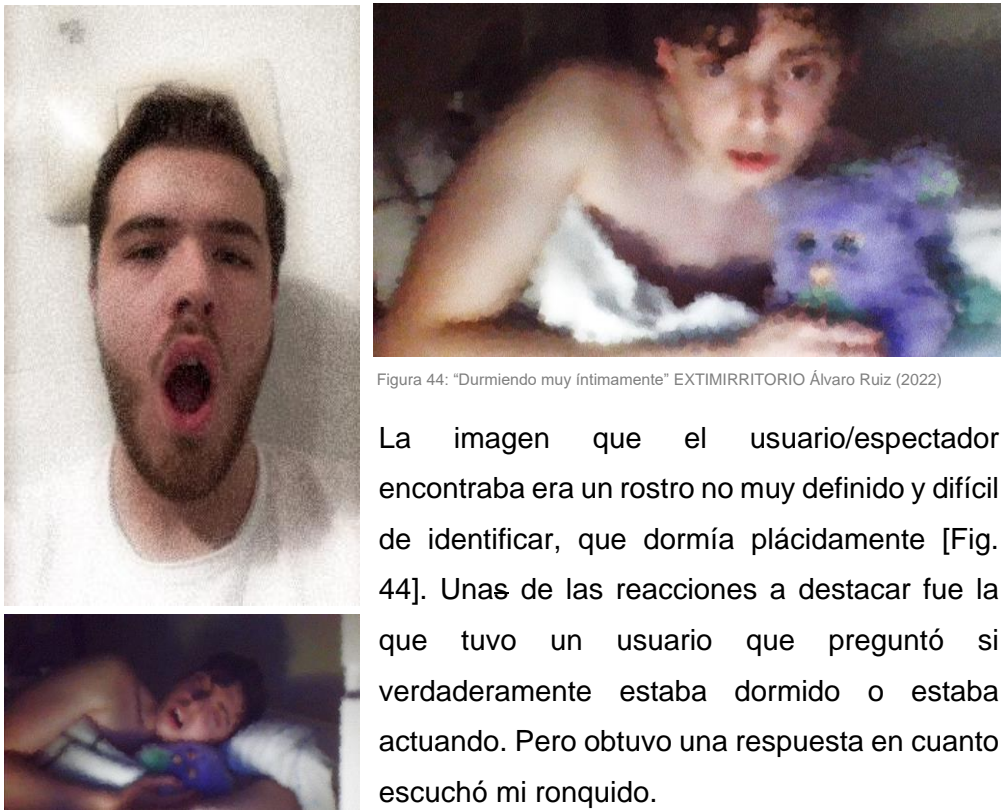


Figura 44: “Durmiendo muy íntimamente” EXTIMIRRITORIO Álvaro Ruiz (2022)

La imagen que el usuario/espectador encontraba era un rostro no muy definido y difícil de identificar, que dormía plácidamente [Fig. 44]. Unas de las reacciones a destacar fue la que tuvo un usuario que preguntó si verdaderamente estaba dormido o estaba actuando. Pero obtuvo una respuesta en cuanto escuchó mi ronquido.

⁵⁰ Se trata de cualquier uso técnico usado tanto en imágenes como en videos, por el cual se ve borroso parte o la totalidad del mismo. A diferencia del pixelado, este proceso se utiliza a propósito, principalmente en la censura. Para más información véase: <https://sirope.es/glosario-branding/que-es-la-pixelizacion/> (Consultado el 20/05/2022).



Figura 46: "Durmiendo muy íntimamente" EXTIMIRRITORIO Álvaro Ruiz (2022)

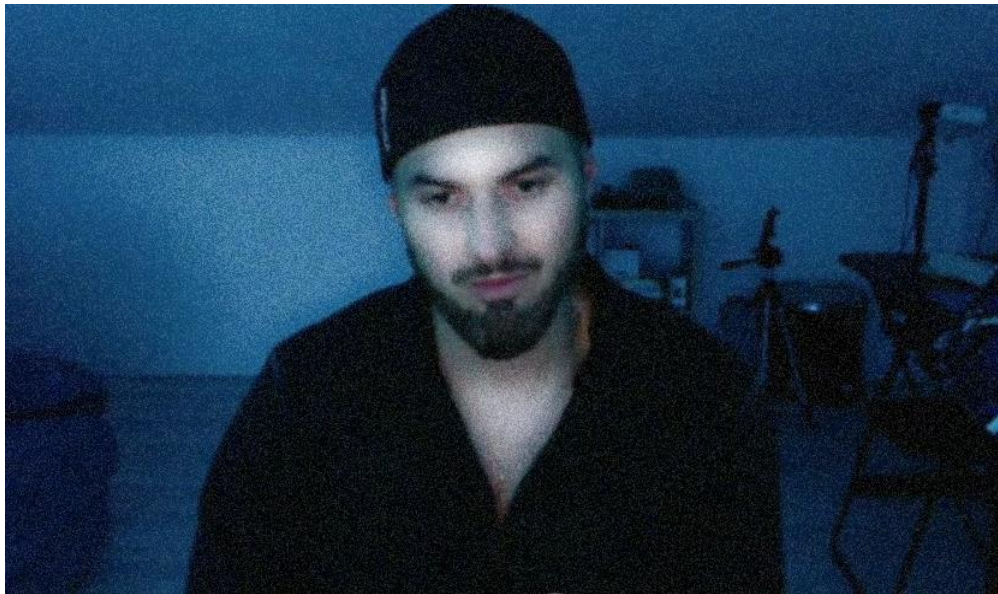


Figura 47: "Durmiendo muy íntimamente" EXTIMIRRITORIO Álvaro Ruiz (2022)

4.4 videoLLAMAdas

A través del uso de la programación creativa con *Processing*, continué alterando la imagen de la interfaz de las plataformas de videollamadas. En la intervención “videoLLAMAdas” (2022) [Fig.50] utilicé de nuevo la captación de movimiento del cuerpo, para generar unas formas a modo de llamas como si de fuego se tratase. Unas llamas que se extendían a través de una forma corpórea de fuego que se mueve por el espacio del hogar. Me ha resultado de especial interés poder generar nuevas formas de creación de imagen a través de la webcam. Con estas alteraciones a modo de “filtros” generados por código, se ha podido llevar captar la atención de los usuarios al ver una imagen en directo completamente diferente.

Un claro ejemplo de esta práctica de recodificación de la imagen a tiempo real es la obra de la artista Petra Colright, que trabaja con la webcam en su obra a través de la inspiración de YouTube. Visualizando videos de chicas jóvenes que actúan provocativamente frente a la cámara, mientras que ella se expone mirando por debajo del punto de vista de la cámara. Lo que diferenció a estos videos fue la presencia de gráficos que se mezclaban con la imagen webcam. En videos posteriores, Cortright se ponía un disfraz o una máscara y también actuaba frente a la cámara.

Colright explora cómo es ser una chica glamorosa posando y vistiéndose para espectadores desconocidos, retozando y girando para la cámara. Aparentemente ingenua, aunque completamente experta en informática, Cortright, desde el principio, es consciente del poder de Internet para alterar y crear su propia apariencia virtual y captar una audiencia global, a través de la personalización de la interfaz y del contenido expuesto en estas plataformas.



Figura 48: “Das Helle(e) Modell,” Petra Colright,(2009)

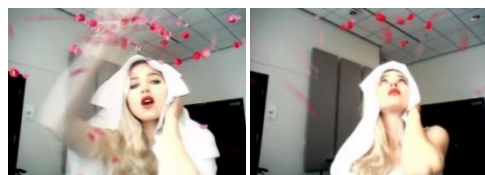


Figura 49: “Bridal Shower” Petra Colright (2013)

Mientras que en el video “rgb,d-lay” (2011) la artista aparece por triplicado como una matriz de desplazamiento de color, en “DRK PARA” (2013) la pantalla se divide en nueve franjas verticales que distorsionan la imagen de una mujer que canta. Algunos de sus videos posteriores, como “DREAMY” y “SNOWY” (ambos de 2015), fueron filmados para la diseñadora Stella McCartney y muestran a Cortright moviéndose y temblando frente a sus propias obras de arte impresas.



Figura 50: "videoLLAMAdas", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)



Figura 51: "videoLLAMAdas", espectadores/usuarios, EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

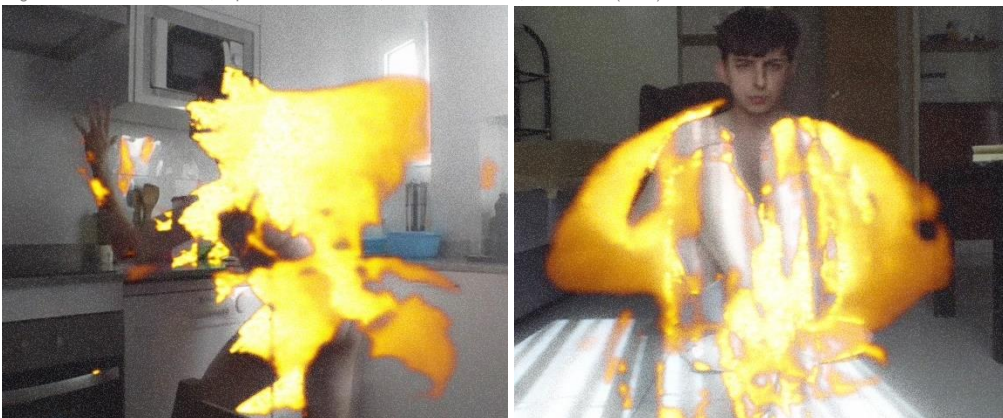


Figura 52: "videoLLAMAdas", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)



Figura 53: "videoLLAMAdas", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

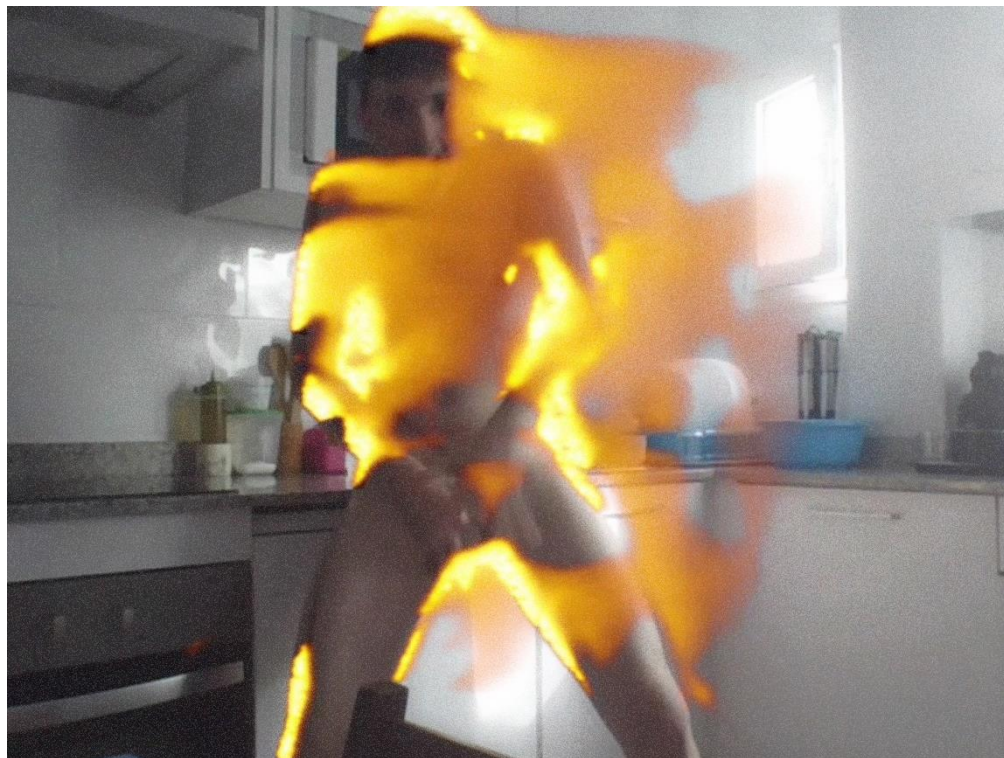


Figura 54: "videoLLAMAdas", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

4.5 En tu casa (hasta el culo descansa)

La casa es comúnmente concebida como un espacio habitable para el descanso, la protección y la socialización más reducida del núcleo familiar directo, se ha convertido hoy en día también en un área de trabajo. El dormitorio, por ejemplo, puede ser una extensión de la oficina, tanto como la cama puede ser un escritorio. Han habla acerca del teletrabajo como algo que produce más cansancio, incluso más que el trabajo en la oficina. Causa más fatiga porque carece de rituales y de estructuras temporales fijas. Lo solitario agota, porque la falta de contactos sociales y de contacto corporal con los demás vacía, estresa y genera ansiedad. "También nos agotan las permanentes videoconferencias, que nos convierten en videozombis⁵¹" (Han, 2021)

He reflexionado sobre el cuarto conectado de Zafra o el de Virginia Wolf, como aquellos espacios íntimos que en la actualidad pasan a ser "éxtimo". Pero también los demás espacios del hogar pueden serlo, como una cocina, que puede ser conocida por millones de usuarios porque una *youtuber* sube videos de recetas desde allí. Si un *streamer* emite desde su cuarto, todo podemos ver las características contextuales de este, la luz que entra, los objetos que hay, etc. Porque una habitación revela gran cantidad de información personal, tramada como está, a su vez, con perspectivas y posiciones específicas de poder o de vulnerabilidad, ligadas al género, la tecnología, la economía y el estatus social o la cultura.



En el baño, tiene un gran valor significativo como lugar "extra-éxtimo" (donde podemos observar, por ejemplo, la forma en que se colocan los cepillos de dientes frente al espejo), ya que se producen y visualizan millones de *selfies*, nudes y videollamadas sexuales "*sexting*⁵²".

⁵¹ Término perteneciente a Byung-Hul Han. En su entrevista para el País en 2021. Para más información véase: <https://elpais.com/ideas/2021-03-21/teletrabajo-zoom-y-depresion-el-filosofo-byung-chul-han-dice-que-nos-autoexplotamos-mas-que-nunca.html> (Consultado el 20/05/2022).

⁵² Actividad sexual que es llevada a cabo en términos virtuales a través de mensajes de texto, intercambio de fotos íntimas o videollamadas. Para más información véase: https://www.abc.es/bienestar/psicologia-sexo/abci-sexting-202008111048_noticia.html (Consultado el 20/05/2022).



Un claro ejemplo del baño como lugar “éxtimo” a exponer, es Kakitten Project, en su trabajo “*Kakitten Recopilation*” (2017) [Fig. 54] puntúa diferentes baños que visita y compartiéndolo en Instagram. Aunque el mejor valorado es el de su casa.

Figura 55: Kakitten Project, Oier 6th Kakitten Recopilation (2017)

Natalie Bookchin con “*Mass Ornament*” (2009) [Fig. 55], recoge diferentes filmaciones de usuarios moviendo sus cuerpos en cuartos o espacios íntimos del hogar. Bookchin cuestiona nuestra superficie digital contemporánea para revelar las realidades sociales. Abordando la representación digital y los patrones regulados resultantes de cuerpos generalizados, entre lo íntimo y singular y lo público y colectivo, y entre la estandarización de la expresión y la posibilidad de una voz común a través de los cuartos.



Figura 56: “*Mass Ornament*”, Natalie Bookchin (2009)

4.6 Donde va el cuerpo, va el peligro

Allá donde va el cuerpo, existe la posibilidad de que este pueda ser accidentado. Me he centrado especialmente en el cuerpo en el hogar, ya que estar en casa también puede convertirse en un espacio de peligro. En 2020, desarrollé una serie de investigaciones previas a la actual en las que planteaba la problemática del ciberacoso como forma de estar en casa (en un aparente espacio de seguridad) y de estar siendo agredido al mismo tiempo.

Tratándose de uno de los precedentes de la actual investigación en las que abordaba la problemática del ciberacoso. Desarrollé diferentes prácticas artísticas con el objetivo de resaltar estas problemáticas en los espacios. Entendiendo el hogar como un refugio pero que a su vez puede estar presente la experiencia de acoso a través del uso de nuevos medios de comunicación. Una problemática de plena actualidad que se ha incrementado en los últimos años ante el uso de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) por parte de los adolescentes. (Durán & Martínez, 2015).

4.7 Ni en tu casa (a gusto)

En esta *netperformace*, previa a la realización de esta investigación, también exploré el cuerpo y el uso de recursos performáticos en el espacio de las videollamadas, pero también a través de los avatares en plataformas como “Imvu”⁵³. En este caso, creé una historia ficticia y observé la predisposición y rapidez de los usuarios en seguir la “corriente” como si de un juego se tratase.

Propuse el espacio del hogar, como lugar de refugio y de total privacidad para víctimas del coso escolar (que a su vez se convierte en ciberacoso), pero donde el usuario tampoco está a salvo, ni tan siquiera en su propia casa y habitación. A través de diferentes programas de control de cámara (que incluían el uso de las deformaciones de la imagen) orquesté la emisión de un directo desde diferentes habitaciones del hogar (un dormitorio, el baño y la cocina) realizando diferentes acciones en las que se interactuaba con el objetivo de la cámara y a su vez retransmitiendo estas imágenes deformadas.

⁵³ Es un juego que está dirigido principalmente para usuarios adolescentes y jóvenes adultos, sin embargo, bastantes usuarios sobrepasan el umbral de los 30. El 14% de los jugadores tienen más de 35 años. Para más información véase: <https://es.secure.imvu.com/> (Consultado el 22/05/2022).

En este caso, el concepto de la deformación se planteaba como una alegoría de la baja autoestima que manifiesta la víctima que se refleja y se muestra vulnerable ante el espectador. Compartir nuestra intimidad en todo momento puede ocasionar diferentes problemáticas a las que, poco a poco, la ley se está adaptando y dando respuesta. Problemáticas como son la suplantación de la identidad, la difusión en red de fotos íntimas y de datos sensibles a través de hackeos, o la geolocalización de la ubicación del usuario para fines no consentidos.



Figura 57: "Ni en tu Casa", Álvaro Ruiz (2020)



Figura 58: "Ni en tu Casa", Álvaro Ruiz (2020)



Figura 59: "Ni en tu Casa", Álvaro Ruiz (2020)

NI EN TU CASA



Figura 60: "Ni en tu Casa", Álvaro Ruiz (2020)

Toda actividad constante de exposición y publicación de datos, dentro de marcos difusos y (a menudo) opacos que se establecen para la gestión de estos, no solo es usada a favor de los intereses comerciales de la economía de plataformas, sino que también puede ser utilizada en contra de los intereses y derechos del propio usuario.

El *oversharing*⁵⁴ se define por la Agencia Española de Protección de Datos (AEPD) como la sobreexposición de información personal en Internet, en concreto, en las redes sociales. Una práctica que se ha popularizado en la última década entre la población más joven, a través de la publicación de *tweets*, *storys* o *tik toks*. En estos contenidos llegan a compartir hasta el 61% de sus datos personales en Internet, según datos de Kaspersky Lab⁵⁵.

Se encuentran actuaciones delictivas como la usurpación de la identidad, la cual combatirla exige actuar con diligencia y rapidez, para evitar hipotéticos males mayores. Esta no se basa solamente en crear un perfil con el nombre, sino que, también se desarrollan actividades en las que se intenta suplantar la identidad de esa persona con actos tales como conversar y tratar con otras personas, obtener fotografías e identificarte claramente con esa persona.

4.8 En busca de nuevas experiencias virtuales con extraños

Las plataformas de videollamadas funcionan como espacios públicos en los que los individuos habitan, realizan diferentes acciones y comparten un mismo espacio (aunque no se conocen entre ellos) en el que está presente la aleatoriedad. No sé quién se encuentra ahí. Ni tampoco conozco a nadie, pero puedo interactuar con ellos. Y, además, tengo la posibilidad de personalizar mi búsqueda e interacción, por sexo y ubicación. De hecho, en plataformas como *Omegle*, se permite elegir tu idioma predeterminando para que las personas que conoces hablen el mismo.

⁵⁴ El término "Oversharing" viene del término inglés "over" (sobre) y "sharing" (compartir). Hace referencia a compartir sin control todo lo que tiene que ver con nuestra vida en Internet y Redes Sociales.

⁵⁵El Mundo, <https://porunosolove.elmundo.es/oversharing/oversharing-los-peligros-de-la-sobreexposicion-en-las-redes>

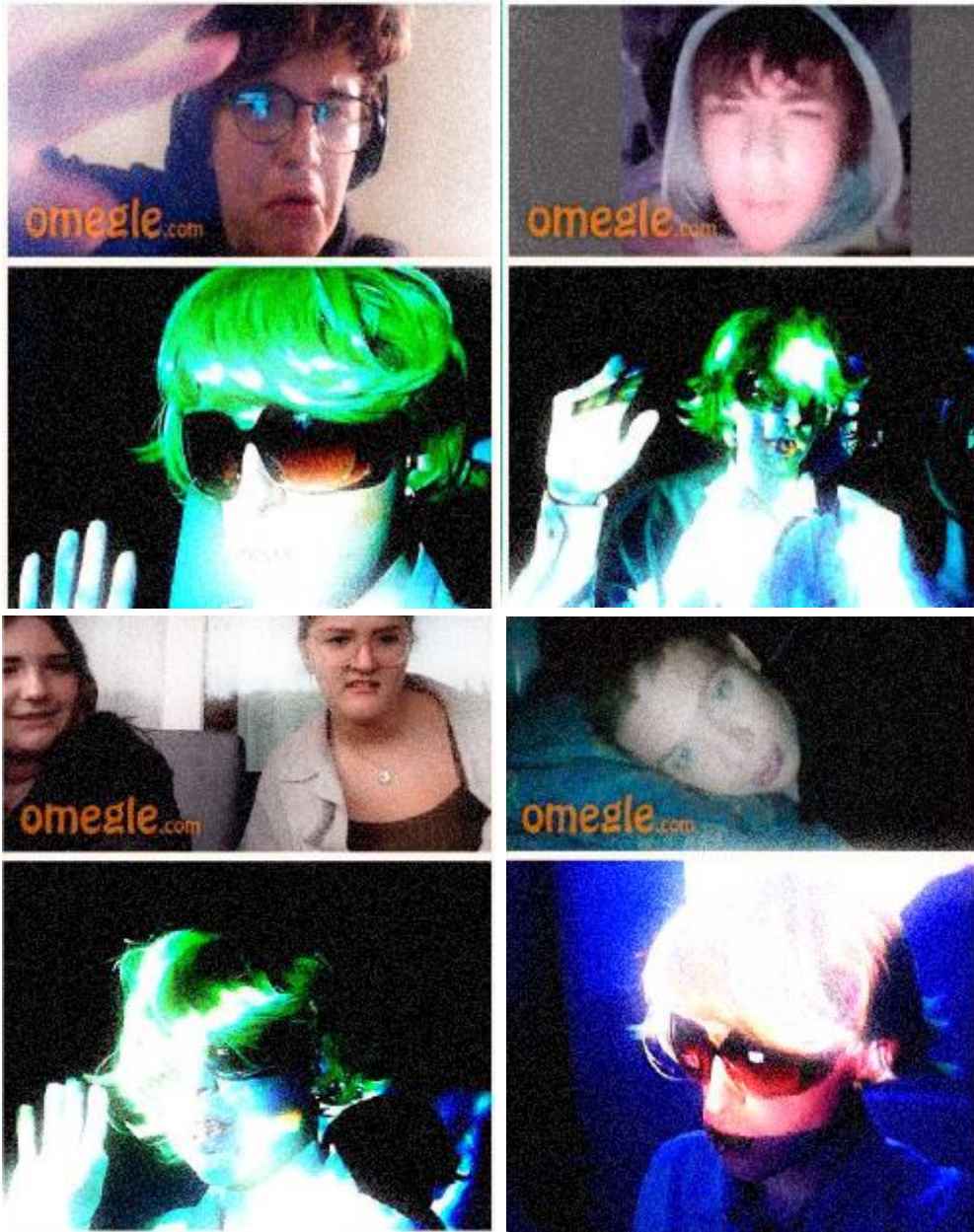


Figura 61: "Ni en tu Casa", *Netperformance* en Omegle (2020) Imagen propia

4.8 Flora y fauna de EXTIMIRRITORIO

En EXTIMIRRITORIO encontramos una naturaleza corporal. Se trata de un territorio en el que lo natural es la exposición íntima del cuerpo. En el que los genitales son la principal flora, están presentes y de manera muy activa. No podemos huir de ellos. Todos diferentes, pero con el mismo objetivo: quieren ser vistos y quieren ver a otros que forman parte de una misma flora territorial.

Durante el trabajo continué con el desarrollo de códigos en *Processing*, interesándome la modelización de figuras tridimensionales. Finalmente implanté diferentes penes, con el objetivo que siguiesen mi rostro con tal de ocultarlo. Seguí capturando las reacciones de los usuarios, reflejando en sus rostros la confusión al no entender como un pene de color rojo se movía tanto y de una forma diferente. En pene que subvertía los lenguajes de la exposición genital, integrándonos en la interfaz como si de un traje de camuflaje se tratase.



Figura 62: "Flora y Fauna", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2020)



Figura 63: "Flora y Fauna", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2020)



Figura 64: "Flora y Fauna", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2020)

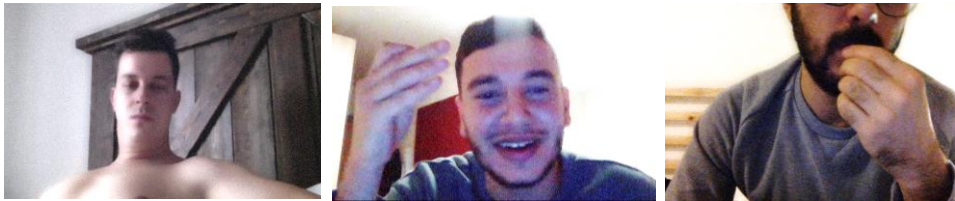


Figura 65 "Flora y Fauna", espectadores/usuarios, EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2020)



Figura 66: "Flora y Fauna", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2020)



Figura 67: "Flora y Fauna" EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

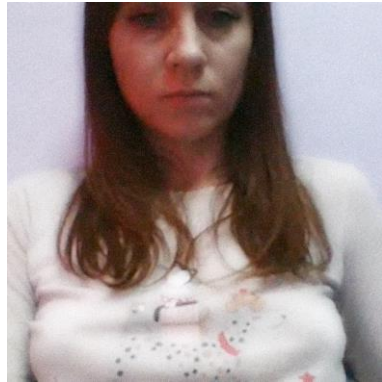


Figura 68: "Flora y Fauna" EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)



Figura 69: "Flora y Fauna" EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

Esta *netperformance*, "Flora y Fauna" (2022), se llevó a cabo con la participación de cuatro personas en el mismo espacio, a su vez se empleaba el código creado en Processing, el cual identificaba los rostros ocultándolos tras unas máscaras de esqueleto animal.

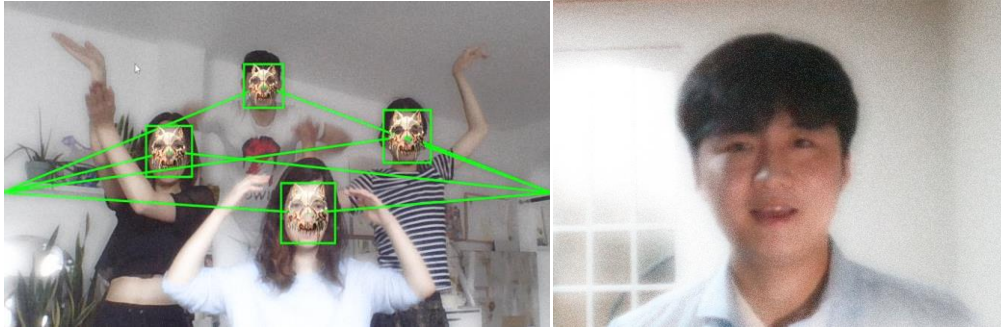


Figura 70: "Flora y Fauna" EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

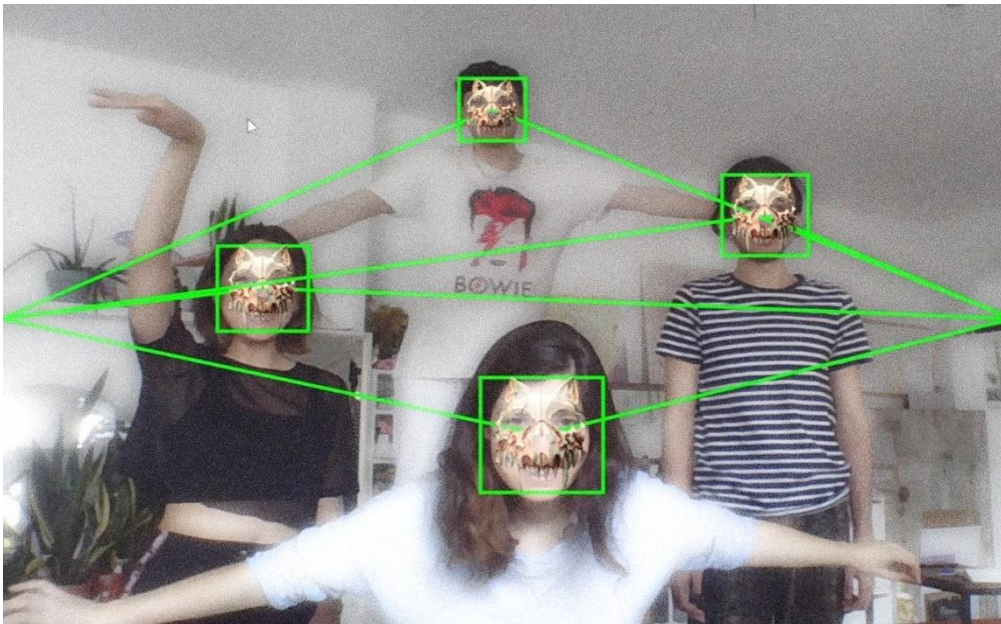


Figura 71: "Flora y Fauna" EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

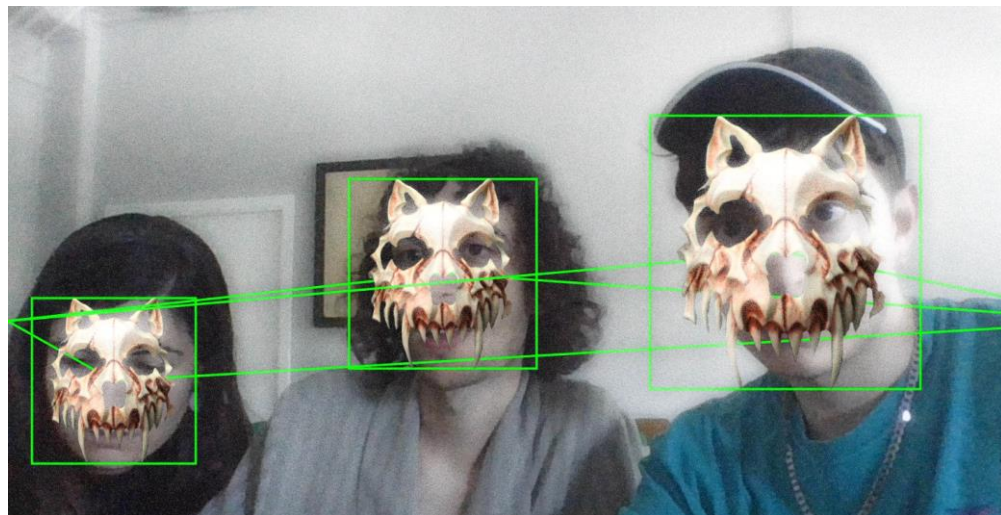


Figura 72: "Flora y Fauna" EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

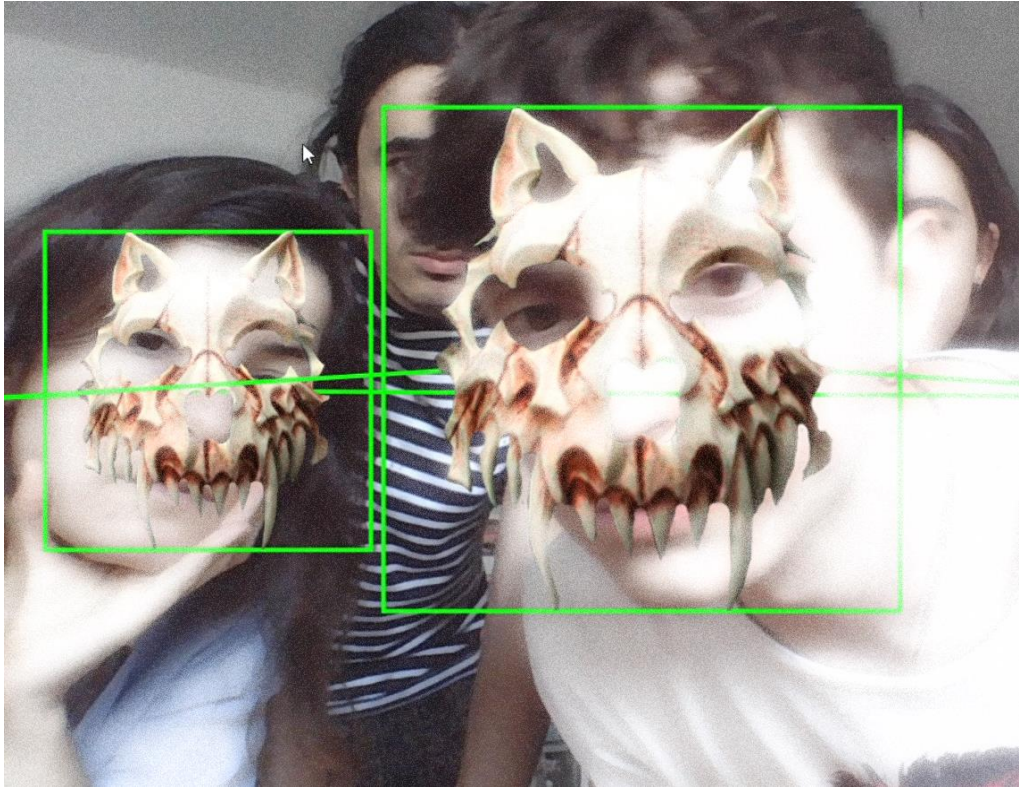


Figura 73: "Flora y Fauna" EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

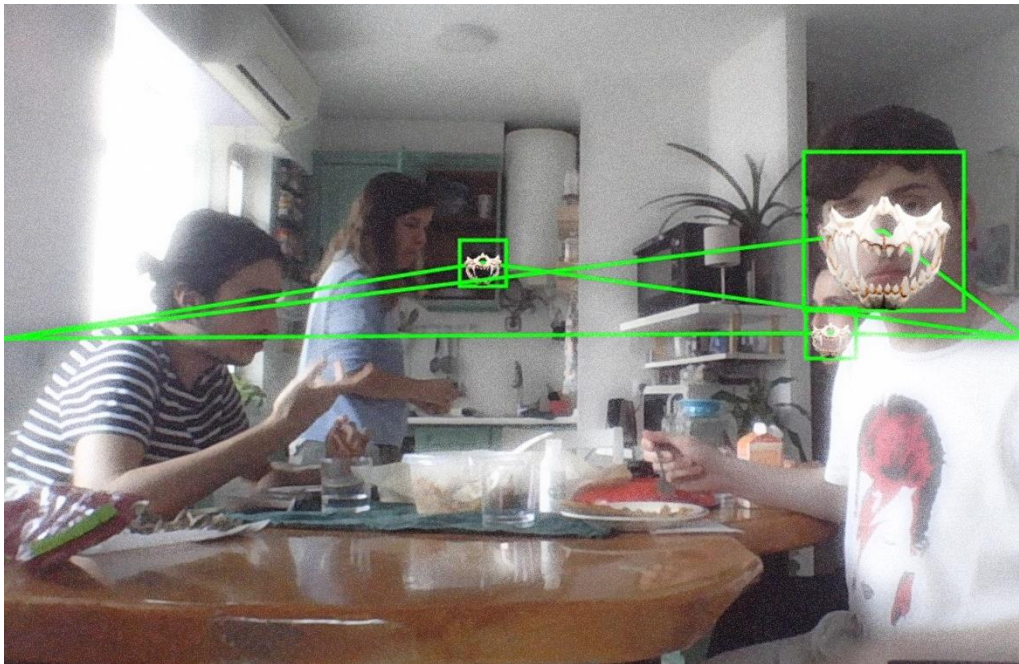


Figura 74: "Flora y fauna", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

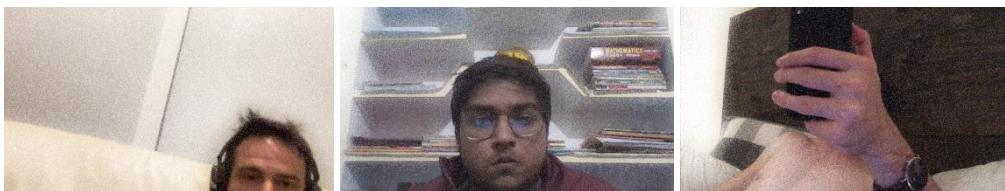


Figura 75: "Flora y fauna", espectadores/usuarios, EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)



Figura 76: "Flora y fauna", espectadores/usuarios, EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

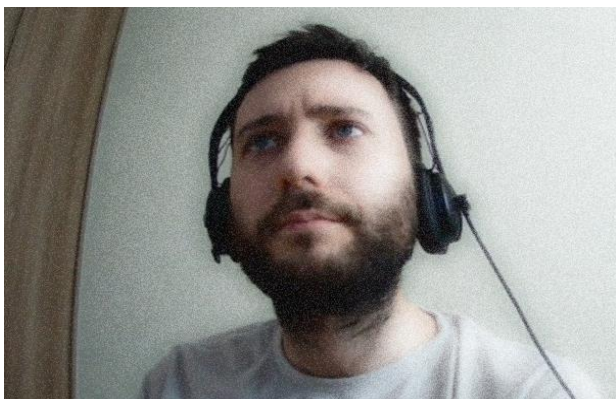
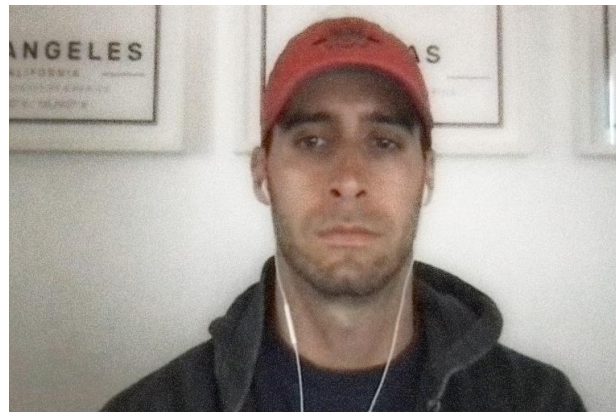
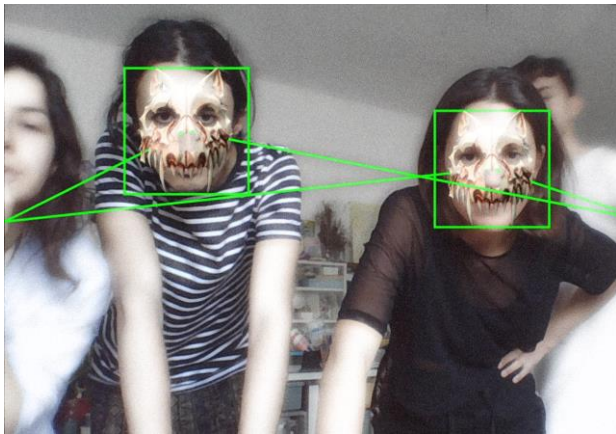


Figura 77: "Flora y fauna", espectadores/usuarios, EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)



5. Conclusiones

Esta investigación teórico-práctica se ha articulado, de manera paralela y codependiente, a través de la producción artística de varias intervenciones performáticas en red, que se han denominado *netperformances*. Estas intervenciones, realizadas dentro de las plataformas de videoconferencia y/o video-chat, persiguen la subversión y expansión de los límites de las posibilidades críticas y estéticas de sus actuales interfaces. Hemos considerado que dichas interfaces son, ante todo, espacios de posibilidad y de tensión de los propios lenguajes que enmarcan y ofrecen, y donde también existe la posibilidad de exponer y exponerse a algo diferente a lo esperado.

A lo largo de esta investigación hemos entendido la *netperformance* como una vía para generar tensiones en estos espacios, las cuales han sido registradas y recopiladas como parte de un proceso experimental. Tensiones que han tenido lugar no solo a través de la modificación de la imagen interfaz –a través de su recodificación digital mediante el uso de *Processing*– sino también operando sobre el propio escenario que capta la webcam.

Unas de las primeras conclusiones a las que se ha llegado, es que en las redes sociales encontramos un gran volumen de imágenes cargadas de información íntima a nivel corporal, en las que la exposición del rostro revela una identidad que es más confidencial incluso que el propio cuerpo desnudo. Las plataformas de video-chat, albergan en su mayoría contenidos audiovisuales asociados a la desnudez y la intimidad corporal, en los que se busca saciar sexualmente las necesidades a través del exhibicionismo: los usuarios quieren ser vistos, sí, pero también ver a otros. Existen dos posiciones o roles muy marcados para el usuario: el del exhibicionista, que puede ser modelo webcam, y la del usuario voyeur, que no hace falta que muestre nada y puede mirar sin la obligación de tener que exponerse él también. Es por lo que encuentro interesante ese exhibicionismo mutuo, de dos usuarios que muestran –al mismo tiempo– sus genitales, sus corporalidades, sus “extimidades”.

En esta investigación he podido constatar cómo la “extimidad” que ofrecen las actuales interfaces de videollamada es la actividad principal de las redes sociales, vehiculizada a través de la sobreexposición de los datos y de los cuerpos. En definitiva, pareciera evidente que la virtualidad hace que

conectemos, conozcamos, viajemos, tengamos sexo, a través de pantallas, pero, no obstante, también hace que –sin duda– experimentemos un modo de vida en el que la corporalidad sigue estando aún muy presente.

He encontrado que hoy en día, a su vez, se han producido una serie de cambios en los hábitos que visibilizan una evolución de las nuevas formas de comunicación. Se trata de las nuevas formas en que los usuarios habitan la interfaz de interacción y comunicación en las plataformas de videollamada. Hábitos que también reverberan cuestiones como el –aparentemente fácil– rédito económico que implica la sobreexposición, el saciar necesidades asociadas al reconocimiento y legitimación identitaria, o a las inercias y rituales comunicacionales asociadas al deseo y los afectos en red.

Estar en Internet es una forma de habitar el espacio híbrido con nuestro cuerpo virtual. Aunque ya no esté en peligro –directa e instantáneamente– la integridad física, sí que lo está de otras numerosas maneras –indirecta y posteriormente– que pueden resultar de alta gravedad para la experiencia del usuario. En conclusión, encuentro dos problemáticas importantes que acontecen en estos espacios, por un lado, la sobreexposición y por otro la apropiación e instrumentalización de la información personal. Ambas interpelan directamente a las necesarias revisiones, actualizaciones del marco legislativo de los derechos digitales, a las que aún ni la ley ni el sistema se han adaptado. Sin embargo, los artistas-investigadores podemos visibilizar y señalar las contradicciones y carestías en dichos derechos.

En esta investigación, también he podido remarcar cuál es el potencial de telepresencia del *streaming* a través del directo y de la interacción con los usuarios que componen las redes sociales. El *live-stream* instauro hoy una nueva era en la interrelación de usuarios y en la creación de los contenidos audiovisuales que son expuestos en red. Entiendo el video-chat como un fructífero espacio crítico para la interactividad y conectividad de usuario, pero también, como una forma de cubrir la –cada vez más numerosa– necesidad y estética relacional a través de las actuales tecnologías de la información y la comunicación (que permiten ver, oír, establecer vínculos afectivos e interactuar con el otro, a miles de kilómetros de una forma más cómoda, cotidiana, ambiental y deslocalizada a través de la videollamada).

EXTIMIRRITORIO, es un lugar para explorar, pero también para intervenir. Es por ello que animo a artistas e investigadores a que también lo hagan. Que se aproximen, que se adentren en él de manera crítica, curiosa y experimental. Aunque sea camuflados, pero que formen parte de estos espacios en los que se están experimentando cambios radicales en las nuevas lógicas comunicacionales entre los individuos del actual tejido sociocultural global.



Álvaro Ruiz López-Carrasco

alvaru07@ucm.es

@alvsmonster

alvarosonseca@hotmail.com

6. Bibliografía

- Alarcón, M. y Lorenzo C. (2012). *Diferencias entre usuarios y no usuarios de redes sociales virtuales en la Web 2.0*. Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento, 9 (2), 31-49
- Alcaraz, R. Z., & Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado*. Fórcola.
- Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfase*. Infinito.
- Borgdoff, Henk. *The Conflict of the Faculties. On Theory. Practice and Research in Professional Arts Academies. In The Reflexive Zone, Utrecht, HKU* (2004).
- Churruca Pérez-Chirinos, V. (2012) *Identidad y redes sociales: construcción narrativa del yo hipertextual*. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias Políticas y Sociología. Departamento de Sociología III (Estructura social)
- Conoce a Shadow Robot, el primer sistema telerobótico háptico del mundo*. (2020, 12 mayo). America Digital News. Recuperado el 7 de mayo de 2022, de <https://news.america-digital.com/conoce-al-telerobot-tactil-el-primero-sistema-telerobotico-haptico-del-mundo/>
- Cooley, C. H. (2017). *Human Nature and the Social Order*. Van Haren Publishing.
- Cornelio, G. S. (2008). *Arte e identidad en internet/ Art and Identity in the Internet*;Tic.cero. Editorial UOC, S.L.
- Durovino, V. T. L. E. (2019, 17 octubre). *Debate filosófico sobre lo virtual*. XVII Encuentro Música-Filosofía. <https://encuentromusicafilosofia.blog/2019/10/17/debate-filosofico-sobre-lo-virtual/>
- Digital Report (2022) *El informe sobre las tendencias digitales, Redes sociales y Mobile*. We are social. Digital Report. Recuperado el 9 de mayo de 2022: <https://wearesocial.com/es/blog/2022/01/digital-report-2022-el-informe-sobre-las-tendencias-digitales-redes-sociales-y-mobile/>

- Echeverría, Javier y Lola S. Almendros (2020). *Tecnopersonas. Cómo las tecnologías nos transforman*. Gijón: Ediciones Trea, 454 páginas.

Recuperado el 10 de mayo de 2022 de:

<https://doi.org/10.3989/arbor.2021.802011>

- Epsztein, S. (2013). *Extimidad y Posición Del Analista*. Recuperado de:

<https://es.scribd.com/document/560549197/Epsztein-Susana-2013->

[Extimidad-y-Posicion-Del-Analista](#)

-Floridi, L. (2014). *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected*. Springer.

-Goffman, E. (2013). *Estigama, La identidad Deteriorada*. Amorrortu.

-Goldsmith, K (2014). *Escritura no-creativa: El manejo del lenguaje en la era digital*. (Traducción de Alan Page). Tumbona Ediciones S.C. de R. L. de C.V

-Gomez Urzaiz, B. (2015, 30 octubre). *La artista que convirtió los clichés de Instagram en una performance*. Smoda El Pais. Recuperado 5 de abril de 2022, de <https://smoda.elpais.com/celebrities/vips/amalia-ulman-convertir-topicos-de-instagram-una-performance/>

-Hall, E. T., & Blanco, F. (1972). *La dimensión oculta*. SIGLO XXI Editores.

-Han, B. (2014). *La agonía del Eros* (2014.a ed.). HERDER.

-Hookway, B. (2014a). *Interface* (Illustrated ed.). The MIT Press.

--Lotman, I. M. *La semiosfera. Semiótica de la cultura y del texto*. Edición de Desiderio Navarro. Madrid. 1998.Tomo I y II.

-Kundera, M., & Moura, D. B. (2012). *La identidad / The Identity* (Tra ed.). Tusquets Editor.

- Lacan, J. (2004) *Seminario X. Clase VII*. Paidós, (p. 106)

-Martín Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Akal.

-Martin Prada, J. (2017) *Sobre el arte post-Internet*, Revista Aureus, núm. 3, Universidad de Guanajuato, junio, 2017.

-Marín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*.

AKAL/Estudios visuales.

-Miller, J. A., & Brodsky, G. (2010). *Extimidad*. Paidós. Los cursos psicoanalíticos de J.A. Miller. (El objeto en el Otro. Paidos, 2010, p.13)

-Ricoeur, P. (1996) “*La identidad Narrativa*” Recuperado 7 de mayo de 2022 de: <https://textosontologia.files.wordpress.com/2012/09/la-identidad-narrativa-paul-ricoeur.pdf>

-Rinaldi, J. (2021, 21 marzo). *Teletrabajo, 'zoom' y depresión: el filósofo Byung-Chul Han dice que nos autoexplotamos más que nunca*. El País. Recuperado 20 de mayo de 2022, de <https://elpais.com/ideas/2021-03-21/teletrabajo-zoom-y-depresion-el-filosofo-byung-chul-han-dice-que-nos-autoexplotamos-mas-que-nunca.html>

-Tisseron, S. (2001). *L'intimité surexposée*. Ed. Ramsay.

-Tosello. M. E. (2016) *El espacio-interfaz: un lugar habitable* Recuperado 8 de mayo de 2022 de: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/24785>

-Turkle, S., & Trafi, L. (1997). *La vida en la pantalla / Life on The Screen: La construccion de la identidad en la era de Internet/ Identity in the Age of the Internet* (Tra ed.). Paidos Iberica Ediciones S a.

-Urzaiz, B. G. (2016, 21 octubre). *La artista que convirtió los clichés de Instagram en una performance* | Vips. S Moda EL PAÍS. Recuperado 8 de mayo de 2022 de: <https://smoda.elpais.com/celebrities/vips/amalia-ulman-convertir-topicos-de-instagram-una-performance/>

-Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado (ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Madrid : Fórcola.

7. Índice de imágenes

Figura 1: Mapa conceptual, EXTIMIRRITORIO. Álvaro Ruiz (2022) Imagen propia

Figura 2: Mapa visual inicial, EXTIMIRRITORIO. Álvaro Ruiz (2022) Imagen propia

Figura 3 "Online Caroline" Rob bevan y Tim Wright, (2000) Recuperado el 22 de mayo del 2022: <https://iffr.com/en/iffr/2001/films/online-caroline>

Figura 4: "1 year performance video", MTAÁ (2004) updates Sam Hsieh's One Year Performance aka Cage Piece (1978-1979) Recuperado el 22/05/2022 de: http://www.mtaa.net/mtaaRR/on-line_art/1_year_performance_video.html

Figura 5: "No fun performance" Eva y Franco Mattes (2010) Recuperado el 22/05/2022 de: <https://supralimen.wordpress.com/2010/07/02/cowboys-eva-and-franco-mattes-no-fun-2010/>

Figura 6: "*Distant Feeling (s)*" Daniel Pinheiro, Porto (2020) Recuperado el 22/05/2022 de: <https://daniel-pinheiro.tumblr.com/post/181587594066/distant-feelings-is-a-project-which-aims-at>

Figura 7: "Will You Dance With Me?" Daniel Pinheiro Porto and New York (2020) Recuperado el 22/05/2022 de: <https://landproject.tumblr.com/post/157914979584/will-you-dance-with-me-2017-wip>

Figura 8: "Acting as Aliens" The second Front, Gazira Babeli and Patrick Lichty (2009) Recuperado el 22/05/2022 de: <http://thesecondfront.blogspot.com/?p=161>

Figura 9: "Excellences and perfections" Amalia Ulman (2015) Recuperado el 22/05/2022 de: <https://www.artlog.net/de/art/excellences-perfections>

Figura 10: Overview of Social Media Use, We Are Social January (2022) Recuperado el 22/05/2022 de: <https://wearesocial.com/es/blog/2022/01/digital-report-2022-el-informe-sobre-las-tendencias-digitales-redes-sociales-y-mobile/>

Figura 11: "97 Empleadas del hogar" Daniela Ortiz (2010) Recuperado el 22/05/2022 de: <http://angelsbarcelona.com/en/artists/daniela-ortiz/projects/97-empleadas-domesticas/80>

Figura 12,13,14: "The Users", Kurt Caviezel (2020) Recuperado el 22/05/2022 de: <https://www.kurtcaviezel.ch/theusers.html>

Figura 15: "Sarah is missing" Kaigan Games, Videojuego, (2020) Recuperado el 22/05/2022 de: <https://appadvice.com/app/sara-is-missing/1181038779>

Figura 16: Shadow Robotv, sensor SynTouch BioTac. News America Digital, (2020) Recuperado el 22/05/2022 de: <https://news.america-digital.com/conoce-al-telerobot-tactil-el-primer-sistema-telerobotico-haptico-del-mundo/>

Figura 17: Asistente para caminar de Honda, con tecnología háptica. Círgias con Robot DaVinci. Infobae, Schullkin (2020) Recuperado el 22/05/2022 de: <http://www.motorpasion.com/honda/no-te-asustes-este-aparato-de-honda-te-ayuda-a-volver-a-caminar-bien>

Figura 18,19: "Telematic Dreaming" Paul Sermon (1992) Recuperado el 22/05/2022 de: <http://arts.brighton.ac.uk/staff/sermon/telematic-dreaming>

Figura 20: "Telematic Quarantine" Paul Sermon (1992) Recuperado el 22/05/2022 de: <https://vimeo.com/484103759>

Figura 21: "Serie de pruebas en DirtyRoulette", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022) Imagen propia

Figura 22: Captura de pantalla Pokimane, Twitch.tv/pokimane (2022)

Figura 23: "Wear your mask!" Collage, Álvaro Ruiz (2020) Imagen propia

Figura 24: "La fragua de Vulcano", Remake 3D Álvaro Ruiz (2021) Imagen propia

Figura 25: "EastershowCAM", EXTIMIRRITORIO, Modelado 3D, Álvaro Ruiz (2021) Imagen propia

Figura 26,27,28,29: "Habitación éxtima", EXTIMIRRIOTIRIO, Álvaro Ruiz (2022) Imagen propia

Figura 30,31,32,33,34 : "Armarios de par en par" Álvaro Ruiz (2021) Imagen propia

Figura 35: Capturas de Pantalla, archivo processing bikinis, "Armario de par en par" EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022) Imagen Propia

Figura 36: Captura de Pantalla, OBS Studio, "Armarios de par en par" EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022)

Figura 37,38,39,40,41,42: "Armarios de par en par" Álvaro Ruiz (2021) Imagen propia

Figura 43: Recopilación streamers durmiendo en directo, Álvaro Ruiz (2021) Imagen propia

Figura 44,45,46,47: "Durmiendo muy íntimamente" EXTIMIRRITORIO Álvaro Ruiz (2022) Imagen propia

Figura 48: "Das Helle(e) Modell," Petra Colright,(2009) Recuperado el 22/05/2022 de: <https://kadist.org/people/petra-cortright/>

Figura 49: "Bridal Shower Petra Colright (2013) Recuperado de 22/05/2022 de: <https://www.studiointernational.com/index.php/petra-cortright-interview-women-in-a-digital-landscape>

Figura 50: "videoLLAMAdas", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022) Imagen propia

Figura 51: "videoLLAMAdas", espectadores/usuarios, EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022) Imagen propia

Figura 52,53,54: "videoLLAMAdas", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022) Imagen propia

Figura 55: Kakitten Project, Oier 6th Kakitten Recopilation (2017) Recuperado el 22/05/2022 de: <https://www.yorokobu.es/los-6-posts-mas-vistos-la-semana-22/>

Figura 56: "Mass Ornament", Natalie Bookchin (2009) Recuperado el 22/05/2022 de: <https://artblat.com/tag/natalie-bookchin-mass-ornament/>

Figura 57,58,59,60: "Ni en tu Casa", Álvaro Ruiz (2020) Imagen propia

Figura 61: "Ni en tu Casa", *Netperformance* en Omegle (2020) Imagen propia

Figura 62,63,64: "Flora y Fauna", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2020) Imagen propia

Figura 65 "Flora y Fauna", espectadores/usuarios, EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2020) Imagen propia

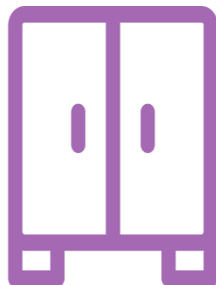
Figura 66,67,68,69,70,71,72,73,74,75: "Flora y Fauna", EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2020) Imagen propia

Imagen 76 y 77: "Flora y Fauna", espectadores/usuarios, EXTIMIRRITORIO, Álvaro Ruiz (2022) Imagen propia

8. Anexos

VÍDEO “**EXTIMIRRITORIO RECAP**” (2022)

<https://vimeo.com/713644789>



VÍDEO “**Armarios de par en par**” (2021)

<https://vimeo.com/683272664>

