



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA  
CENTRO DE LA IMAGEN**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS EN DIRECCIÓN DE PROYECTOS  
VISUALES Y FOTOGRAFÍA**

**INVESTIGACIÓN SOBRE EL DESENCUENTRO DE MIRADAS  
GENERADO EN UNA ACCIÓN PERFORMÁTICA MEDIADA POR UNA  
PLATAFORMA DE VIDEO LLAMADA REALIZADA EN LA PIEZA  
EXTRA\_ABISMO**

**Proyecto de investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en  
Dirección de Proyectos Visuales y Fotografía**

**LIVIA ADRIANA FIORELLA MON CHANG  
(0000-0001-6035-0983)**

**Lima - Perú  
2022**

## Resumen Ejecutivo

El propósito de la presente investigación es analizar, a través de la performance, qué sucede con el contacto visual en una conversación desarrollada en un espacio virtual y cómo este guarda relación con el desarrollo de la empatía entre dos individuos. La motivación del proyecto parte de mi interacción como docente en plataformas de videollamada, en donde a partir de una incomodidad propia causada por las nuevas retóricas de la comunicación virtual, llego a observar la incapacidad de que tenemos de lograr un contacto visual a través de una videollamada. El primer capítulo revisa referentes visuales que han servido como referencia para el desarrollo del proyecto; la pieza se desarrolla como una performance que toma como referencia principal la obra *The artist is present* de Marina Abramovic (2010). Encontrando sus diferentes a partir del desarrollo de la misma en un espacio virtual. El segundo capítulo explora la importancia que tiene el contacto visual y cómo este se ve afectado por la virtualidad a la que fue sometido a partir de la pandemia del 2020. El tercer capítulo describe la nueva concepción sobre el estar presente a partir de las nuevas formas de comunicación virtualizadas, explica así qué implica que nuestro cuerpo ocupe un espacio físico y nuestra atención ocupe un espacio virtual y cómo estos dos estados convergen dentro de cada individuo que se comunica a través de llamadas virtuales. Finalmente, el cuarto capítulo propone un análisis de la interacción performática entre artista y espectadores y cómo esta se ve afectada no solo por el medio virtual en el que se desarrolla, sino también por la cámara del dispositivo que se vuelve una mirada aparte de la del espectador. De esta manera, *Extra\_abismo* pretende mostrar diferentes aspectos que se ven afectados por el condicionamiento al que nos vemos enfrentados cuando evolucionan nuestros métodos de comunicación.

Palabras clave: performance virtual; contacto visual; videollamada; streaming; espacialidad virtual; desencuentro de miradas; narración

## Índice General

<b>Resumen</b> .....	2
<b>Introducción</b> .....	4
<b>Capítulo 1: Estado de la cuestión</b> .....	6
<b>Capítulo 2: Sobre el contacto visual en un espacio virtual</b> .....	9
<b>Capítulo 3: Sobre la noción de presencia a partir de la virtualidad</b> .....	12
<b>Capítulo 4:</b>	
<b>Sobre el acto performático desarrollado en un espacio virtual</b> .....	14
<b>Conclusiones</b> .....	17
<b>Referencias bibliográficas</b> .....	19
<b>Anexos</b> .....	20

## Introducción

En el 2020 nos vimos enfrentados a una pandemia que nos frenó socialmente y nos llevó a aumentar el uso masivo y casi obligatorio de plataformas que ofrecían servicios de comunicación sincrónica virtual. Las formas de comunicarnos y relacionarnos en diversos aspectos, ya sean amicales, laborales, amorosos o de estudio, se vieron desarrolladas en diferentes plataformas digitales que buscaban hacernos sentir próximos unos con otros. Con el tiempo, las restricciones pasaron, pero algunos aspectos y efectos de la virtualidad se mantuvieron. Los trabajos y los estudios, en muchos casos, siguieron desarrollándose de manera virtual y la presencialidad no volvió a ser una opción para muchas personas.

En este proyecto busco explorar un punto específico que se vio afectado a causa de esta virtualidad, ¿cómo a partir de un encuentro virtualizado mediante la plataforma de Zoom, puedo encontrar nuevas retóricas de la comunicación mediadas por un espacio virtual que como consecuencia puede generar un desencuentro de miradas? Las plataformas de videollamadas nos permiten interactuar en tiempo real con una persona que no se encuentra en el mismo lugar que nosotros, están diseñadas de tal forma que podamos sentir que estamos manteniendo una conversación similar a una presencial. Sin embargo, no todas las características son replicables en un espacio mediado por una cámara que limita el encuadre y divide nuestra mirada de la proyección del otro. Esto genera un desencuentro entre las miradas de las personas que interactúan por medio de estas plataformas.

Es a partir de este desencuentro que nace el nombre del proyecto, *Extra\_abismo*, juego de palabras que guarda relación fonética con *estrabismo* (que se puede entender como la afección visual en donde una persona observa dos puntos focales diferentes) y la noción que se tiene sobre el *abismo* (entendido como un lugar de gran profundidad en el que no puede verse el fondo), relacionándolo a la profundidad de la internet y la distancia que se puede generar en un encuentro mediatizado por una videollamada. *Extra\_abismo* pone en evidencia la falta de contacto visual que podemos tener en una comunicación mediada por la virtualidad a partir de una performance entre dos personas que se encuentran en una sala virtual y tienen como único objetivo el estar presentes cada uno en su propio espacio e intentar mantener contacto visual con la otra persona conectada. Para esto, el proyecto utiliza la performance como medio para visibilizar esta

falta de contacto y acentúa la lejanía entre miradas mediante el montaje, que se resuelve en dos proyecciones (una al frente de la otra), dejando interactuar al espectador de una manera diferente a de los participantes de la performance.

## Capítulo 1: Estado de la cuestión

*Extra\_abismo* toma como referencia principal *The artist is present* (2010) de Marina Abramovic, en donde la inmaterialidad está presente en esta performance también. Existen dos individuos sentados uno frente al otro, pero el espacio es distinto. La obra tiene dos partes de acción en simultáneo y cuatro espacios de desarrollo, la performance ya no se da en un único espacio físico que contiene a la artista, a los participantes y a los espectadores. En el caso de *Extra\_abismo*, una primera acción se da al momento de intentar encontrar el contacto visual entre dos personas mediante la plataforma de Zoom, y la segunda acción (que se desarrolla en simultáneo) es cuando el espectador o los espectadores cruzan la sala donde se encuentran proyectadas las miradas de las dos personas en plena búsqueda del contacto visual, observando la imposibilidad de éstas representada en la separación de ambas proyecciones (ver anexo 1.1. y 1.7.) y la capacidad de este espectador de ser el “muro” que bloquea o interrumpe estas miradas. Así mismo, la performance propone trabajar en cuatro espacios en simultáneo, mi espacio físico (que se muestra como una pared blanca que carece de contexto e información), el espacio físico del participante, el espacio virtual donde se da la interacción entre el participante y yo y la sala donde se proyecta en directo la interacción entre ambos.

Como lo he explicado brevemente líneas arriba, existen tres personajes que desarrollan la *performance virtual de transmisión directa*<sup>1</sup>. Yo, junto con un participante que ha sido previamente invitado y avisado sobre lo que debe realizar<sup>2</sup>. Datos como el qué se haría, la cantidad de tiempo que debe permanecer en conexión, el horario de encuentro, la pauta de que debe de mantener la cámara prendida durante la sesión y que por ende debe de ser consciente del encuadre que decide tener y la solicitud de mantener el contacto visual conmigo. Esta invitación toma como referencia las cartas enviadas por la artista japonesa Shizuka Yokomizo en su proyecto *Dear stranger* (ver anexo 1.3.), donde entre los años 1998 y 2000 contacta a desconocidos para fotografiarlos parados frente a su ventana. Yokomizo inicia con una breve introducción personal y luego explica las intenciones de su proyecto, los temas que ella trata surgen

---

<sup>1</sup> La proyección de la pieza tiene dos formas de ser experienciada, una es observar grabaciones de interacciones previas y la otra es observar la transmisión directa de la performance. <sup>2</sup> Semanas antes a la acción, esta persona ha sido informada mediante un mensaje que contiene los detalles necesarios para ejecutar la performance. (ver anexo 1.2.)

a partir de las relaciones humanas y las nociones de intimidad. En esta carta enviada, ella continúa explicando las pautas para poder fotografiar a estos desconocidos.

En el proyecto de Yokomizo, no solo encuentro una relación a partir de la forma de aproximación con el participante de la performance. Si no también una mirada sobre el espacio propio del otro, un encuadre previo decidido por el fotografiado, que se realiza a través de una ventana (que en el caso de este proyecto sería una ventana virtual). Este marco entregado por el fotografiado que le da cierto control sobre el encuadre final, le proporciona la decisión de qué mostrar y junto a qué ser mostrado. *Dear Stranger* no continúa más allá de esta mirada al espacio de alguien que no puede saber por quién está siendo observado, pero me proporciona referencias no solo estéticas sino también de relación y cuestionamiento sobre el otro.

Finalmente está el rol del espectador, que a diferencia del de *The artist is present* en donde este se encuentra al margen de la obra, ubicado fuera del cuadrado delimitado por la artista (ver anexo 1.4.), aquí este posee la opción de cruzar entre las miradas, encontrándose así en medio del acto performático. Volviéndose la representación de la incapacidad de contacto visual entre ambas personas, pero también teniendo la capacidad de desarrollar otra experiencia diferente a la del participante. Es así que el espectador observa la imposibilidad de cruzar miradas, y a su vez es la única persona capaz de rastrear el camino de las miradas en el espacio proyectado. Al igual que el espectador de *El muro de las miradas* del argentino Mariano Sardón (ver anexo 1.5.), en donde este contempla una imagen que es el resultado de las partes de un retrato que fueron observadas por unas 150 personas aproximadamente. A partir del uso de un dispositivo de rastreo visual, Sardón puede trazar una especie de ruta que realiza cada individuo al momento de observar el retrato de una persona. En este proyecto surge el resultado de las partes que uno suele observar en un individuo, por lo que las zonas que no son registradas por el *eyetracker* no se muestran en la imagen final y aparecen como invisibles a los demás espectadores. Dejando como resultado el desplazamiento de la mirada para la observación del espectador.

## Capítulo 2: Sobre el contacto visual en un espacio virtual

En una videollamada el contacto visual se dificulta porque, a diferencia de una conversación presencial física en la que dos personas están cara a cara mirándose a los ojos, tenemos cara al lado de cara. Es decir, la proyección de un rostro al lado del otro, ambos participantes de la conversación se encuentran en la plataforma dentro de dos rectángulos que nos permiten tanto ver a la otra persona como vernos a nosotros mismos. Además de la noción de nuestra presencia en la conversación, también tenemos factores distractores que pueden ir apareciendo, como pop-ups de mensajes, la opción de múltiples ventanas, la proyección de una pantalla compartida, etc. Todas las distracciones posibles se ven acompañadas de un diseño que nos imposibilita ver a la cámara del dispositivo y a los ojos de la otra persona que nos está hablando al mismo tiempo. El desfase que se genera entre el mirar a la cámara y mirar a la pantalla donde encontramos los ojos de la otra persona nos imposibilita el crear una conexión entre miradas, es a partir de esta imposibilidad que me cuestiono si existe alguna relación entre el mirar directamente a los ojos de la otra persona durante una conversación y el llegar tener empatía por el otro.

Un grupo de investigadores, especializados en neurociencia, en Japón realizó un estudio a partir de la pregunta ¿qué hacía el contacto visual especial? (Koike et al, 2019) Para esto utilizaron dos escáneres de resonancia magnética que estaban equipados con una pantalla de vídeo y una cámara, en estos ingresaban dos participantes que no se conocían entre sí. El experimento medía la actividad cerebral de ambos sujetos en dos fases distintas, primero se les mostraba una pantalla en blanco y luego la imagen de su compañero de experimento. Esta imagen del otro primero era transmitida en tiempo real y luego con veinte segundos de retraso en la imagen. Ambos debían concentrarse en qué estaba pensando la otra persona y qué podría estar sintiendo. Este estudio demostró que el contacto visual prepara al cerebro para poder desarrollar empatía por el otro, demostrando que el cerebro de ambos participantes activaba las mismas áreas cerebrales al mismo tiempo. Estas áreas activadas ayudan a predecir las consecuencias sensoriales de las acciones, por lo que si un participante parpadea el otro hará lo mismo al mismo tiempo. Esta reacción simultánea se entiende como la experimentación indirecta de los sentimientos y percepciones del otro, básicamente lo que entendemos por empatía. Esta investigación se relaciona directamente con el desencuentro de miradas que tenemos en las videollamadas así como en el acto performático del proyecto.

Por otro lado, el contacto visual es una acción que realizamos intuitivamente para generar una comunicación no verbal entre dos individuos, pero con emociones que nos permite comprender un mensaje más allá del que las palabras dicen. Nos ayuda a empatizar con la otra persona, a comprender sus intenciones al hablar, a desarrollar una conversación tangente que no siempre tiene que ir de la mano con la conversación verbal, nos ayuda seducir, a confrontar, puede ser el punto dramático (Morris, 2004) entre dos personas que no necesariamente van a iniciar una conversación. Si contenemos el contacto visual entre dos individuos podemos observar más de lo que su cuerpo o palabras puedan decirnos.

Sin embargo, la virtualidad nos anula este silencioso punto dramático de un encuentro. En las acciones realizadas a modo de práctica para el proyecto pude observar estos aspectos, a pesar de que los participantes tenían como indicación el tener que mantener contacto visual conmigo solo durante 5 minutos, sus miradas se veían desviadas por las distracciones ya mencionadas. En una ocasión, cuando creí que la otra persona estaba completamente concentrada en mirar a mis ojos, por un ligero movimiento del iris pude detectar que había estado concentrada en algún mensaje o información aparte con la que mi rostro compartía la pantalla. El movimiento fue mínimo, porque la distancia entre ambas ventanas tal vez no era tanta, pero aun así pude ver el cambio en su actitud cuando reaccionó que debía mantener el contacto visual con mi proyección. En cada encuentro performático con el otro, he podido observar este ligero movimiento de la mirada que se reubica para volver a la acción acordada.

Por lo tanto, la imposibilidad de mantener el contacto visual es importante en la performance porque en esta acción imposible se condensa la falta de conexión que estamos teniendo a partir de una mayor conectividad virtual. En palabras de Fernando Irigaray “la noción misma de persona o existencia personal se ve afectada hoy por la movilidad” (Irigaray, 2014). El *Homo mobilis* (Irigaray, 2014) sería este ser adaptado a los diferentes dispositivos y plataformas digitales que contienen múltiples interacciones, generando la mayor distracción entre nuestras comunicaciones. Sin embargo, este encuentro fallido entre dos miradas en un espacio virtual tiene como consecuencia ofrecer al espectador del proyecto, a este que se encuentra dentro de la galería ubicado entre las dos miradas proyectadas, la capacidad de sentirse observado por dos personas que en realidad buscan observarse entre ellas. Y tal vez sea así que, la intención de la Internet por mantenernos más conectados nos termina alejando más. Porque este

desencuentro de miradas podría terminar siendo el resultado de un cúmulo de distracciones y diseños tecnológicos que nos alejan de conexión con el otro.

### **Capítulo 3: Sobre la noción de presencia a partir de lo virtual**

La imposibilidad de mantener el contacto visual se ve afectada por el espacio en el que este se intenta generar. Las videollamadas se desarrollan dentro de una sala virtual que, en este caso, contiene a dos personas intentando encontrar la mirada del otro y viendo esta búsqueda truncada por un efecto de la relación entre cámara y pantalla del dispositivo. Si vemos más allá del desfase generado en las miradas encontramos un contenedor virtual de estas con particularidades que nos hacen conscientes de un adentro y un afuera de lo virtual y nos llevan a las preguntas de ¿qué es un espacio? y ¿podría considerarse una sala de Zoom como un espacio o un lugar de encuentro, a pesar de no contener paredes, techo o muebles? Según William J Mitchell, la red no tiene un lugar, no existe un sitio particular en donde ubicarla y por lo tanto, nosotros no vamos hacia la red, sino que entramos a ella desde cualquier lugar en donde físicamente estamos (Lerner, Mitchell, 1995). A raíz de la pandemia del 2020, este espacio sin lugar específico se volvió nuestro punto de encuentro en muchas reuniones de diversos tipos, al empezar un periodo de cuarentena a nivel global entramos a las salas de la virtualidad y empezamos una nueva forma de interacción que ha ido generando distintos aspectos de la comunicación a partir de las posibilidades de cada plataforma. En estos espacios podemos decidir qué encuadrar, cuándo ser visto y escuchado o hasta cuándo escuchar. Con estar conectados dentro de la sala virtual ya estamos dejando en claro que estamos haciendo un acto de presencia, por más que fuera de este espacio virtual seamos partícipes de otras actividades que poco o nada tengan relación con la reunión pactada.

Por lo tanto, entendemos que ingresar a una sala virtual no necesariamente implica ingresar conscientemente en ella. Como ya lo había mencionado anteriormente, existen distractores fuera y dentro de la misma virtualidad que involuntariamente nos harán ingresar a diferentes espacios virtuales (es decir, extraer nuestra atención de la sala de Zoom para ingresar a la ventana de Whatsapp o a un espacio de la Internet), así como distractores externos que nos harán ingresar y salir de la virtualidad (como nuestro entorno físico). Es por eso que se genera el cuestionamiento a partir de la noción que tenemos de estar presentes, pero para eso necesitamos definir qué es un espacio. En líneas generales se entiende un espacio por las delimitaciones que encontramos en el

mismo, sabemos que pasamos de una sala a una cocina porque cruzamos una puerta, un repostero, una línea en el piso que nos ubica espacialmente en otra habitación. Sin embargo, al momento de conectarnos mediante una videollamada *ingresamos* a un espacio virtual dejando de lado nuestro cuerpo físico y nos trasladamos a un espacio de práctica social (Lefebvre, 1974, p. 68). En este espacio cobra importancia lo que ingresa dentro del encuadre, el resto de nuestro cuerpo se queda fuera sin poder encontrarse con los cuerpos de las otras personas que también ingresaron a la misma *sala* virtual que nosotros. Nuestra atención se vuelca a una habitación metafórica y pasamos a ser capaces de *ocupar* dos espacios al mismo tiempo, estando presentes de dos maneras distintas en ambos. Pero con una presencia/atención que fluctúa entre los dos lugares.

En la performance de la obra, se toma consciencia de esta múltiple espacialidad a partir de la proyección de la acción (imagen 3). En la galería se encuentran como mínimo dos espacios yuxtapuestos. Dentro del espacio físico en donde está la proyección, que ya es un lugar por sí mismo, hay un espacio virtual del que podemos ser conscientes gracias a la proyección de este. A parte de estos dos espacios que se contienen, existen los lugares desde donde se conecta los participantes de la performance. Lugares que contienen contexto, información y detalles sobre ellos. Esta superposición de espacios nos lleva a reflexionar sobre la presencialidad en cada uno de ellos, la forma en la que el cuerpo de cada individuo está presente en el lugar desde donde se ha conectado, la atención de cada uno haciéndose presente dentro del espacio virtual y la presencia de los espectadores en sala observando el desencuentro de miradas. Todo esto, remarcando un factor más que camufla nuestra falta de atención a través de la virtualidad.

#### Capítulo 4: Sobre el acto performático desarrollado en un espacio virtual

La performance en *Extra\_abismo*, no solo busca hacer referencia a la obra de Abramovic, se vuelve un recurso para poder representar un camino hacia interacciones menos conectadas con el otro. Sin embargo, si bien a lo largo de las interacciones he podido observar aspectos de la comunicación mediada por videollamadas (interés principal desde el cual parte el proyecto), terminé analizando también el acto performático en un espacio virtual y cómo este se ve afectado por la cámara del dispositivo desde el cual es observado.

A lo largo del tiempo se ha tomado a la performance como un medio de expresión artística que hace uso del cuerpo para huir de los medios convencionales y hablar de un arte que existe pero que es imposible de capturar si es que no se está presente en el instante. Si bien existe la posibilidad del registro, una performance llega a la cúspide de su potencialidad a partir de la presencia del espectador en el tiempo real de desarrollo de esta. No solo es el uso del cuerpo en un espacio y ya, sino el crear una atmósfera de contemplación para el espectador que lo está vivenciando y contener entre ambos espacios (espectador/artista) la inmaterialidad de la obra por el tiempo que esta dure. Sin embargo, ¿qué pasa con la performance cuando es desarrollada en un espacio virtual en el que el cuerpo está segmentado por un primer “ojo” que es el encuadre de la cámara? En el caso de *Extra\_abismo* el cuerpo es transportado a través de una videollamada a un espacio común para dos individuos que intentan mantener un contacto visual que se topa con limitaciones que otorgan una mirada a través de un dispositivo digital. La performance en la virtualidad separa la consciencia de un individuo de su cuerpo físico y lo trasplanta dentro de una nueva noción de espacio. El acto performático conjunto se da aquí a partir del desencuentro de miradas, desfasadas por la cámara del dispositivo mediador. Trevor Paglen se refiere a la nueva condición contemporánea de la fotografía como “máquinas de ver”, en donde los dispositivos y las nuevas formas de mirar legitiman regímenes particulares de visibilidad (Paglen, 2014). En un principio entendí a la cámara del dispositivo mediador como un ojo no humano que miraba de cierta forma a los participantes de la performance, sin embargo, este “ojo” es móvil y la persona que es vista por él puede regular el ángulo y los filtros con los que quiere ser vista, por lo que aún sigue existiendo un control humano de cómo queremos ser percibidos (al menos en esta performance).

Sin embargo, existe un primer “recorte”, esta delimitación del encuadre no permite a nuestros cuerpos interactuar completamente. Ninguna de las dos partes es consciente de qué está pasando con el resto del cuerpo más allá del recorte mostrado, los movimientos involuntarios de las piernas, las distracciones con las manos, la postura de todo el cuerpo no es percibida por la persona con la que se está manteniendo el contacto visual. En una performance desarrollada de manera presencial, ambas partes podrían leer los movimientos del otro, sin embargo, aquí hay un marco que delimita y enmascara la actitud sincera e involuntaria del lenguaje corporal. Por otro lado, existe una mirada del otro que se activa al momento que ambas personas se encuentran en el aula virtual. El acto performático empieza a desarrollarse en ese instante, por lo que la actitud performática en la virtualidad tiene cortes que se ven regidos por estos periodos de conectividad. En cada sesión realizada, hay intervalos de tiempo programados como pausas entre cada participante, para prevenir problemas de conexión que pueden darse en la red. Por lo que, al no tener un observador en esos breves minutos, la concentración volcada hacia la performance se apaga. Al ser una acción que tiene estos periodos de ausencias de espectadores o participantes, es como un interruptor que permite entrar y salir del acto performático cada vez que ingresa y se desconecta un usuario (a) a la sala.

Finalmente, a partir de la performance, está la forma en la que esta es presentada al espectador. Como ya es mencionado en el segmento anterior, el espectador en *Extra\_abismo* tiene la capacidad de cruzar las miradas, que a diferencia de en *The artist is present*, en donde la distribución del espacio da una lectura binaria de pasividad/actividad ubicándolo en el margen de la obra que está delimitado por una línea blanca en el suelo. Aquí puede cruzar las miradas, es decir el espectador puede atravesar la performance. Saliendo así de un modo “espectatorial” (Gómez, 2018, p. 380) que es este espacio adyacente y contemplativo frente a la performance e introduciéndolo dentro de la misma, pero en otro nivel espacial. La performance, serviría así, para enfatizar el desencuentro de miradas a través de una videollamada, visibilizar las nuevas nociones de presencialidad generadas por las barreras digitales en lo virtual y proporcionar un accionar diferente al espectador frente a una acción performática, dejándolo atravesarla, pero no ser partícipe directo de ella.

## Conclusiones

A partir de la performance he podido tener encuentros de cinco minutos de duración con diferentes personas que tenían como único encargo el intentar mantener el contacto visual conmigo. Desde un principio esperé encontrarme con una distracción por parte de los participantes, observar en el sutil movimiento de la pupila cómo podían distraerse con otras interacciones que proporciona la internet, sin embargo, a lo que me terminé enfrentando en algunos casos fue a la ansiedad de ellos de tener que mantener el contacto visual a pesar de que este no sea posible. Por más que hubo instrucciones que indicaban específicamente cuál era la función del participante durante los cinco minutos de performance, para algunos era imposible concentrarse en observar al punto indicado (mis ojos) y pude ver el recorrido de sus miradas sobre la pantalla. La indicación fue clara, intentar mantener contacto conmigo observando mis ojos en la proyección de la pantalla, de esta forma tenían como reto no observarse a sí mismos ni observar el reloj o cualquier otra distracción. Si la indicación hubiera sido concentrarse en mirar la cámara del dispositivo, tal vez las distracciones no hubieran existido y la experiencia hubiera sido más hipnótica que mostrada como un reto para el participante.

En una sala virtual en silencio, a causa de la programación dada por mí, que restringe al participante reactivar el micrófono, cada uno se enfrentan a mi mirada. Cinco minutos puede parecernos muy poco tiempo, sin embargo, cinco minutos siendo observados puede parecernos una eternidad. A partir de estos encuentros he llegado a entender que en algunos casos existe una consciencia a la posibilidad de estar siendo grabado o ser fotografiado por la cámara que media la videollamada y esta consciencia puede generar cierta intranquilidad que no permite concentrarse en mirar a la persona.

Finalmente queda explicar la experiencia de la performance a través de la virtualidad. Queda entendido que para que una performance se desarrolle se necesita la presencia del otro que va a observar la pieza, si bien existen registros de performance estos son archivos de una acción que fue presenciada en tiempo real por otros. Por lo que la performance en *Extra\_abismo*, se da de manera pausada a causa de los intervalos de conexión de que tiene cada participante.



## Referencia bibliográfica

Arkers, M. (2012). *The artist is present* (DVD).

Gómez, I. (2018). Marina Abramovic en "The Artist is Present" (2010): cuerpo, consciencia y performance como agentes para la crítica cultural.

*Calle 14 revista de investigación en el campo del arte* (pp. 376-389).

Irigaray, F. (2014). *Hacia una comunicación transmedia*. Rosario: Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.

Koike, T., Sumiya, M., Nakagawa, E., Okazaki, S., & Sadato, N. (2019). What Makes Eye Contact Special? Neural Substrates of On-Line Mutual Eye-Gaze: A Hyperscanning fMRI Study. *eneuro*, 6(1), ENEURO.0284-18.2019. <https://doi.org/10.1523/eneuro.0284-18.2019>

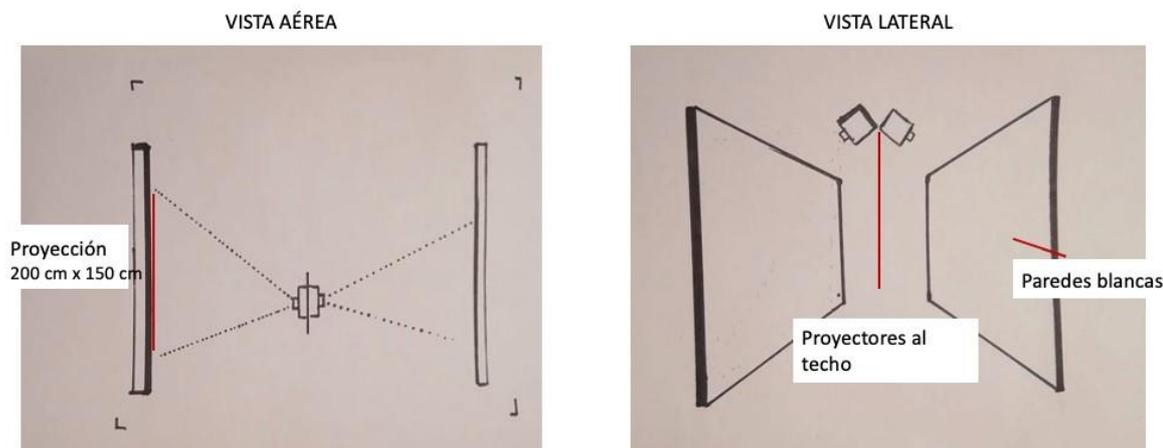
Lefebvre, H. (1974). *The production of space*. Cambridge: Basil Blackwell Ltd.

Lerner, A. (2020). *Humanizing the Spaces of Video Conferences (Zoom Et al.)* [blog]. Recuperado de <https://medium.com/@adamler/part-one-humanizing-the-spaces-of-video-conferences-zoom-et-al-d44057f6fae>

Morris, E. (2004). *The fog of war: 13 Questions and Answers on the Filmmaking of Errol Morris by Errol Morris* [blog]. Recuperado de <https://www.errolmorris.com/content/eyecontact/interrotron.html>

## Anexos

### 1.1. PROPUESTA DE MONTAJE



Mon, A. (2022). Propuesta de montaje. Ilustración

### 1.2. LLAMADO A LA ACCIÓN

Link de video de llamado a la acción: <https://youtu.be/o9CF-WfzrOU>

¿Quieres ser parte de una performance

artística virtual? Estoy desarrollando un proyecto performático Escanea el QR y entérate cómo que será expuesto en Julio.

busco lograr contacto visual con otra persona a través de Zoom, para esto necesito de tu participación.



nuestras miradas. Es necesario tener la cámara prendida durante este tiempo. La acción dura 5 minutos, y se deberá mantener el silencio mientras buscamos

Si estás interesado (a) ingresa a [L Link de mi perfil](#) para ser parte de este proyecto virtual.

La artista ahora estará presente en zoom conectar nuestras miradas

Espero que logremos

### 1.3. DEAR STRANGER - SHIZUKA YOKOMIZO

Dear Stranger,

I am an artist currently working on a photographic project which involves people I do not know. I would be delighted if you could get involved in this project. The project may be exhibited in some exhibitions next year.

I would like to take a photograph of you standing in your front room from the street in the evening. A camera will be set outside the window on the street. If you do not mind being photographed, please stand in the room and look into the camera through the window for 10 minutes on \_\_/\_\_/\_\_:\_\_ pm . I will have come before \_\_/\_\_/\_\_:\_\_ pm and set up my camera. I will take your picture for 10 minutes and then leave.

\* Instructions \*

It has to be only you, one person in the room alone. Please turn all the lights on and stand at least 1~1.5m away from the window. If you are too close to the window, you will become just a shadow in the picture. I would like you to wear something you always wear at home. Please do keep reasonably still and calmly look into the camera. 10 minutes is a very long time to keep still. Please try it as much as possible but you can relax from time to time. If you do not want to get involved, please simply draw the curtains to show your refusal.

I will NOT knock on your door to meet you. We will remain strangers to each other. However, I will send you a small print later on with my name, address and telephone number. If you do not want your photograph to be exhibited, you can then let me know.

I really hope to see you from the window.

Faithfully,

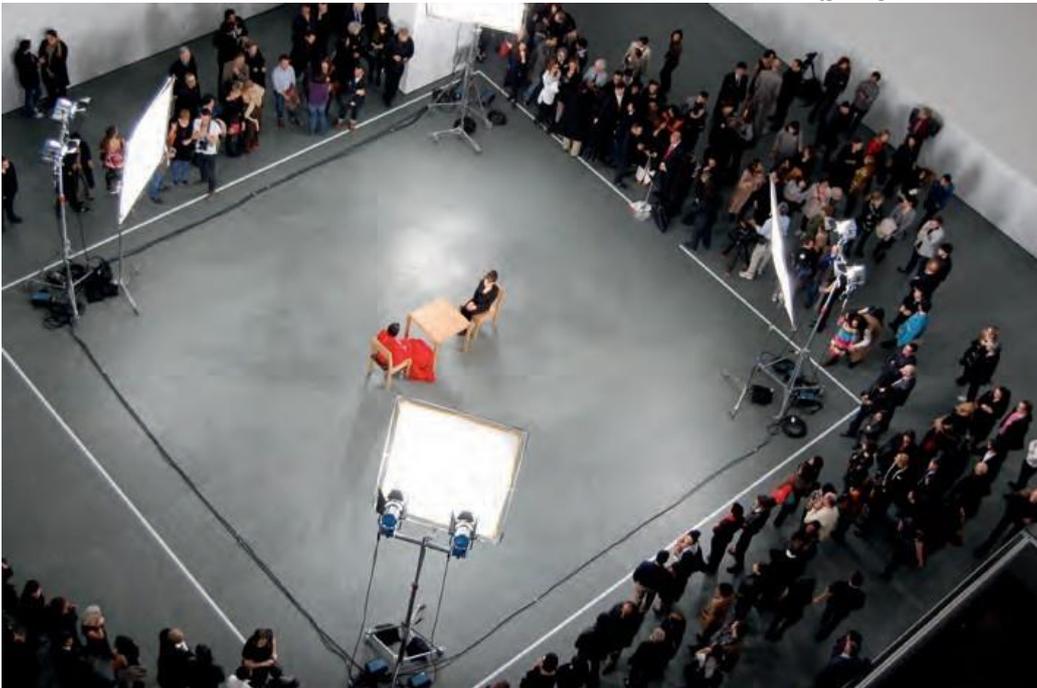
Artist

Yokomizo, S. (1998-2000). Dear Stranger.  
Impresión en papel.



Yokomizo, S. (1998-2000). Dear Stranger.  
Fotografía analógica.

#### 1.4. THE ARTIST IS PRESENT – MARINA ABRAMOVIC (propuesta del espacio)



Abramovic, M. (2010). The artist is present.  
Registro de la performance realizada en el MOMA.

### 1.5. EL MURO DE LAS MIRADAS – MARIANO SARDÓN



Sardón, M. (2017). El muro de las miradas. Video de resolución 4K. 45 minutos aprox. en forma continua

### 1.6. Registro de la performance Extra\_abismo

Este video es el registro de los encuentros con algunos participantes, en el montaje cada cara estará proyectada en una pared.

<https://www.youtube.com/watch?v=SrYYKNjBYh0&t=1049s>



Mon, A. (2022). Extra\_abismo. Captura de pantalla #1



Mon, A. (2022). Extra\_abismo. Captura de pantalla #2



Mon, A. (2022). Extra\_abismo. Captura de pantalla #3

## 1.7. Registro del montaje de Extra\_abismo



Mon, A. (2022). Extra\_abismo. Registro fotográfico de montaje #1.  
Proyección dividida sobre pared.



Mon, A. (2022). Extra\_abismo. Registro fotográfico de montaje #2.  
Proyección dividida sobre pared.