

## Marina Glez. Guerreiro

### Resumen

Internet Moon Gallery es un espacio expositivo online de apariencia tridimensional que trabaja con artistas internacionales en exposiciones temporales. En octubre de 2018 Internet Moon Gallery lanza el proyecto *Work Hard Dream Big* de Marina González Guerreiro, un trabajo que muestra un espacio doméstico trasladado al entorno virtual. Al adentrarnos en esta habitación, nos encontramos con multitud de imágenes que remiten a una relación obsesiva con la iconografía en torno a la felicidad, el pensamiento positivo y las diversas terapias de gestión del estrés.

Palabras clave: exposición online, nuevos formatos expositivos, entorno virtual, instalación, estrés.

### Abstract

Internet Moon Gallery is a 3D online exhibition space that works with international artists in temporary exhibitions. In October 2018, Internet Moon Gallery launched the project *Work Hard Dream Big*, created by Marina González Guerreiro. This artwork shows a domestic space in a virtual environment. Upon entering this room, we find a multitude of images that refer to an obsessive relationship with positive thinking and stress management therapies.

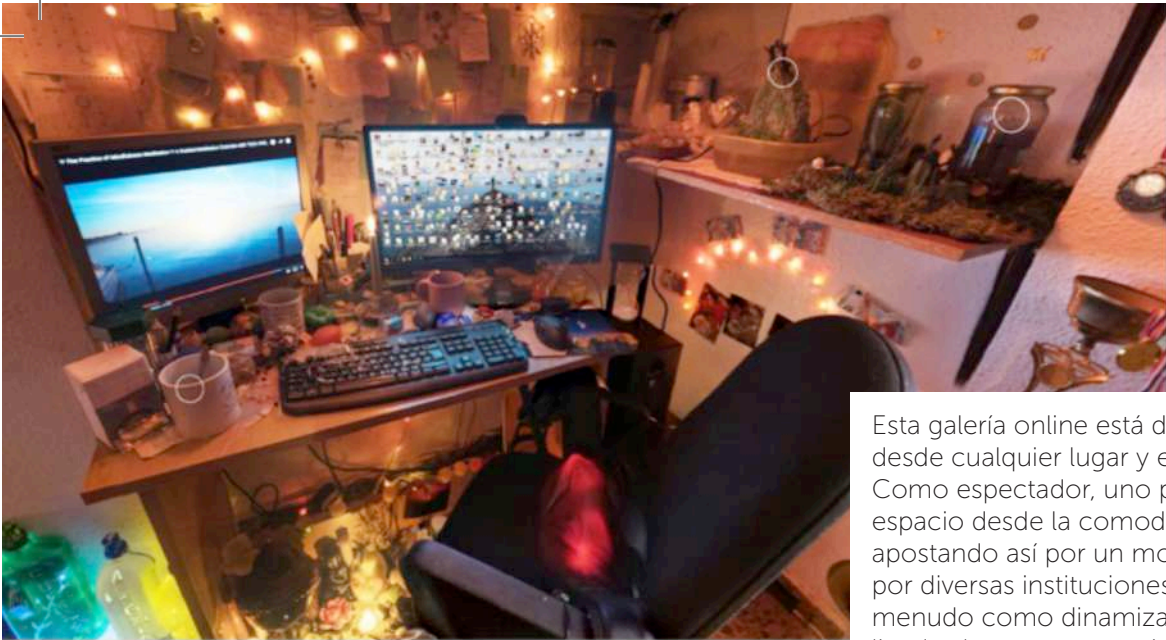
Keywords: online exhibition, new media, virtual environment, installation, stress.

### Bios

Marina González Guerreiro (A Guarda, 1992)

Graduada en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca y Máster en Producción Artística por la Universidad Politécnica de Valencia. Trabajando fundamentalmente a través del vídeo y la instalación, su obra reflexiona a cerca de las diferentes terapias y modelos de consumo asociados a la gestión del estrés. Ha participado en exposiciones como Luchar, creer (Galería Adora Calvo, 2018). PAM!PAM! 17 (IVAM, Valencia 2017), Mi degeneración (Espacio Proa, Madrid, 2015) y A summer story (Benidorm, 2016). Situación académica: FPI en la Universitat Politècnica de València.

Comisario de la exposición: Manuel Minch (Santander, 1993) Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Castilla La Mancha, Máster en arte y diseño en la Universidad Autónoma de Barcelona, Manuel Minch es fundador de Internet Moon Gallery. Entre las exposiciones en las que ha participado destacan ExoGallery (EP7 Paris, 2018) Hash, virtual goes real (ZKM | Center for Art and Media, Karlsruhe, 2018) y Notes on the teenternet (Lamosa, 2018). Manuel Minch también ha participado en charlas, residencias y talleres como Das weisse haus (Viena, 2018), IR11 (Edinburgo, 2018), Estudio \_ Escritorio (Injuve, Madrid, 2017) o Web Residencies #2 (Akademie Schloss Solitude, 2016).



### Un lugar habitado al otro lado de la pantalla

*Work Hard, Dream Big* es un proyecto específico desarrollado para Internet Moon Gallery (IMG), un espacio expositivo online que trabaja con artistas internacionales en exposiciones temporales. Partiendo del supuesto de que con las nuevas posibilidades tecnológicas las formas de hacer arte han cambiado y que por tanto, la forma de exhibir arte también está cambiando—afrentando el sinsentido de que obras digitales se sigan mostrando en espacios expositivos convencionales—, IMG se presenta como un espacio digital de apariencia tridimensional que muestra piezas tangibles e intangibles al mismo nivel, neutralizando la condición física de las obras expuestas. IMG rompe así con la tradición de lo físico ligado a la galería y yuxtapone los espacios físico y virtual para crear uno nuevo que genere una representación adecuada de ambas realidades<sup>1</sup>.

Generando una atmósfera envolvente, adecuada para mostrar trabajos realizados en 360° o en realidad virtual, este formato permite la visualización de las piezas sin la especificidad de la sala de exposiciones, pero huyendo también de la comunicación plana que ofrece la pantalla. En este sentido, este proyecto podría considerarse una contribución adicional para realizar búsquedas de nuevos formatos de exhibición que se adapten a las necesidades de las piezas generadas en la cultura de Internet<sup>2</sup>.

Esta galería online está diseñada para facilitar el acceso desde cualquier lugar y en cualquier momento. Como espectador, uno puede entonces visitar este espacio desde la comodidad e intimidad de su casa, apostando así por un modelo muy diferente al seguido por diversas instituciones artísticas, que funcionan a menudo como dinamizadoras de una vida cultural ligada al encuentro social. En IMG, el espectador visita en soledad este espacio desde su escritorio, al otro lado de la pantalla, a través de la experiencia individual en la red.

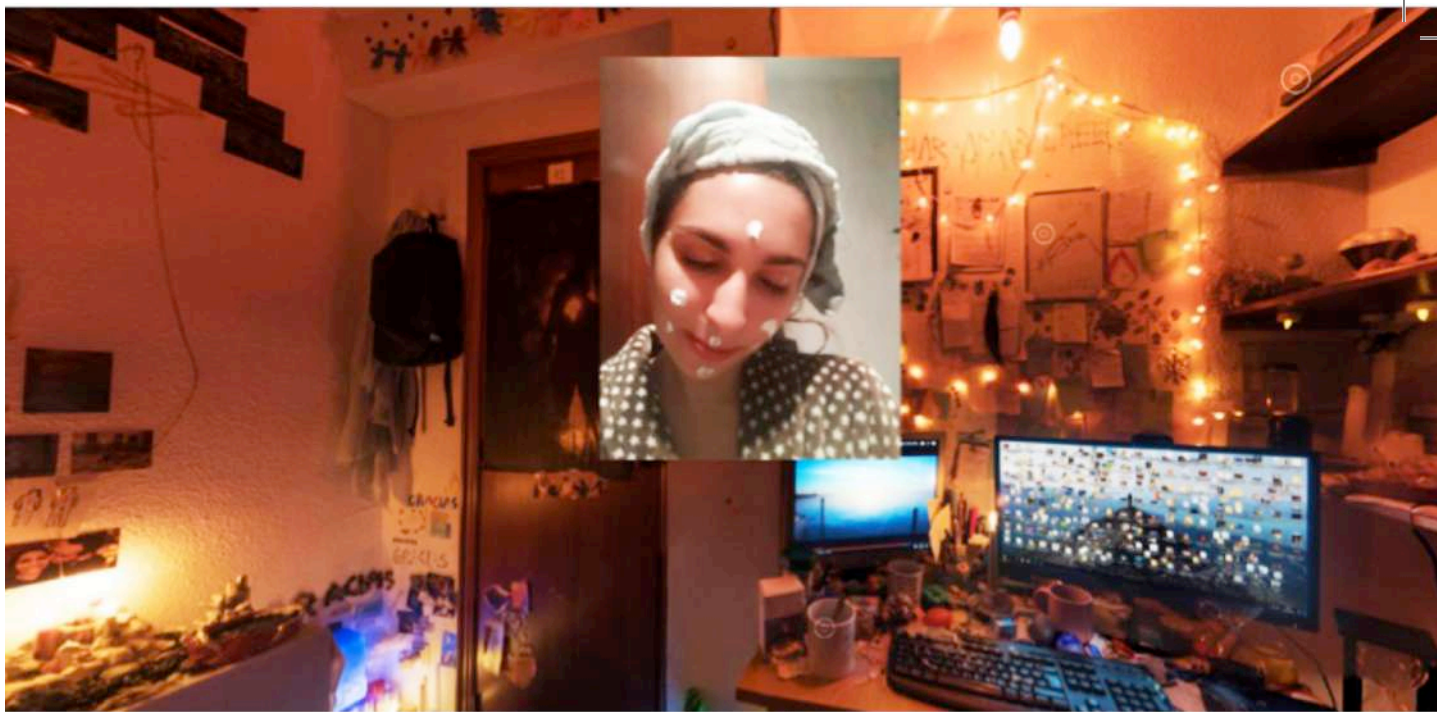
En octubre de 2018, Internet Moon Gallery inaugura *Work Hard, Dream Big*, una obra envolvente e interactiva que traslada un espacio doméstico al entorno virtual, haciendo así público un lugar privado. En esta habitación documentada en 360°, el espectador puede clicar sobre diversos objetos que le remitirán a contenidos multimedia adicionales. Estos enlaces, que funcionan a modo de hipertexto, permiten la visualización de diferentes piezas que han sido producidas mientras el espacio físico de este cuarto fue habitado. De esta manera, el espectador navega por el entorno como si se tratase de una aventura gráfica<sup>3</sup>, merodeando por el espacio, curioseando en sus rincones, pasando tiempo allí, en soledad al otro lado de la pantalla, siendo cómodamente intruso.

---

1. Usando el término "realidad" para referirnos a ambos espacios (físico y virtual) queremos huir de la interpretación de que sólo lo físico es real y que lo virtual es falso/irreal. Esta lectura dualista, procedente de los inicios del net-art, creemos que ha quedado obsoleta. A este respecto, puede ser útil la lectura de *Prácticas artísticas e Internet en la época de la redes sociales* (2015) de Juan Martín de Prada.

2. Otras investigaciones y propuestas en esta dirección: MOVA (<http://www.nicholaszhu.com/MOVA.html>), Newscenario ([www.newscenario.net](http://www.newscenario.net)) o SPAMM. ([www.spamm.fr](http://www.spamm.fr))

3. La aventura gráfica es un género del mundo de los videojuegos caracterizados por la investigación, exploración, la solución de rompecabezas y la interacción con personajes. Generalmente, en este tipo de juegos, los objetos que aparecen en los diferentes escenarios son muy importantes para avanzar en la historia.



Diseñada para ser visitada desde la intimidad de la navegación web diaria, entrando en esta habitación nos transportamos a un posible espacio detrás de la pantalla, una suerte de lugar espejo que conecta escritorio con escritorio y que nos muestra un lugar igualmente habitado al otro lado. Este dormitorio bien podría ser uno de los lugares que nos presenta Remedios Zafra en *Un cuarto propio conectado* (2012). En este texto, la autora recupera la habitación propia que reclamaba Virginia Woolf en 1929 para situarla en nuestro contexto actual, donde los diferentes cuartos se encuentran conectados a través de la red, que actúa como una ventana más: "(...) la reapropiación de este cuarto propio, tradicionalmente identificado como parte de la esfera privada, para contextualizarlo en la actual Cultura-Red; convirtiéndolo por tanto en un cuarto propio conectado a Internet, constitutivo en consecuencia de espacio público online" (Zafra, 2012, p. 1).

En estos espacios privados, el afuera se cuela por las rendijas, de la misma manera que el interior también permea y sale. Este binomio interior-exterior ha dejado de operar para dar lugar a la extimidad, término que explicita la relación de la intimidad con la exterioridad en un momento en el que nuestra cotidianidad es documentada y exhibida continuamente.<sup>4</sup> Esta relación interior-exterior activa la habitación como un lugar que va más allá de sus cuatro paredes y que se encuentra conectada a su vez, con otros cuartos.

### Tiempo para ti

Al adentrarnos en esta habitación, nos encontramos con multitud de imágenes que remiten a una relación obsesiva con la iconografía en torno a la felicidad, el pensamiento positivo y las terapias de gestión del estrés. Restos de extraños rituales, pelotas antiestrés, infusiones relajantes y mensajes positivos ocupan el espacio hasta el exceso. En los diferentes rincones del cuarto se hace continua referencia al universo estético de las terapias de relajación y las nuevas ascesis contemporáneas ligadas al desarrollo personal, a menudo con tendencias orientalistas y generalmente sumisas a la mejora de la productividad (coaching, mindfulness, yoga). Aquí, en este dormitorio, esta iconografía se muestra de forma excesiva; confiando en que es a través de este lenguaje del exceso donde las imágenes se presentan deformes, se distorsionan y manifiestan de forma más evidente lo grotesco de ellas.

---

4. Como precursora de estos debates, nos parece reseñable el caso de la Jenny Cam. En 1966, en la víspera de su 21 cumpleaños, Jennifer Ringley conectó su cámara de vídeo al ordenador y comenzó a transmitir en su página web imágenes desde su cuarto en una residencia de estudiantes. La web se actualizaría automáticamente cada tres minutos con la imagen más reciente tomada por la cámara, mostrando los acontecimientos, a menudo mundanos, de la vida de Ringley.

En *Work Hard, Dream Big*, el espacio vital ha sido completamente invadido por los residuos de ejercicios para combatir el estrés. Estas prácticas, concebidas en un principio como breves pausas que oxigenan y retroalimentan el tiempo productivo, han ido expandiéndose hasta engullir el lugar por completo. Varias de las obras enlazadas además, remiten al propio espacio de la habitación, actuando como testigos del tiempo pasado allí, ilustrando nuestras rutinas y nuestra cotidianidad, fuertemente marcada por la distribución e interrelación de los tiempos de trabajo y descanso.

En los distintos rincones de la habitación se puede cartografiar un interés por los momentos de pausa en nuestra vida diaria: esos lapsos de tiempo donde aparecen los rituales de belleza o las infusiones relajantes. Como explicita el slogan publicitario de una conocida marca de infusiones que enuncia: "Una taza de tiempo para ti"<sup>5</sup>, el líquido que hay dentro de la taza es lo menos importante, lo que importa es el tiempo que contiene, invocando la pausa. La trascendencia de estos ritos en la construcción de nuestra rutina nos ha llevado a prestar especial atención a estos momentos de relax, tomando gran cantidad de fotografías y vídeos de estos instantes a lo largo de los últimos años que aparecen recopilados en esta exposición online, como es el caso de las series fotográficas *Tazas*, *Crema* o *Mis slimes*<sup>6</sup>.

En ocasiones, podemos intuir en ciertas piezas una actitud vandálica, agresiva, casi iconoclasta<sup>7</sup>; sin embargo, en otros rincones del cuarto también se puede sospechar cierta ingenuidad, mostrando al personaje que habita el lugar como una persona abierta a la terapia. En cualquier caso, frente a una posible lectura puramente autobiográfica de estas obras, se interpela al espectador en problemáticas que nos son comunes. A continuación, intentaremos desgarnar algunas de las preocupaciones que constituyen la atmósfera de este trabajo, reflexionando sobre ciertos temas que encontramos de interés en torno a la obra, con la esperanza de que estos no sean una justificación ni una explicación de la misma, sino que sirvan para crear un imaginario de las cuestiones fundamentales que nutren nuestra práctica artística.

## Estrés y relajación: inspira, expira

En un contexto social en el que el estrés se ha vuelto un problema de salud pública que afecta al rendimiento de los trabajadores, es común encontrarnos en las empresas no solamente con oradores motivacionales para mantener el ánimo, sino también con cursos de yoga o mindfulness para controlar el problema que supone el estrés en el lugar de trabajo. El imperativo de perseguir nuestros sueños y realizarnos que repite el pensamiento positivo<sup>8</sup>, tan ampliamente implantado en el entorno corporativo, se complementa así con el imperativo de cuidarse, relajarse, comer sano, hacer deporte y mantenernos hidratados.

El tiempo de ocio, el tiempo de descanso y el tiempo de trabajo partieron el día convirtiéndolo en jornada laboral. En esta distribución horaria existe ya una toma de conciencia del descanso como factor imprescindible para conseguir una calidad de vida que nos permita rendir adecuadamente, poniendo en evidencia que el descanso es imprescindible para un buen trabajo, y por lo tanto, una necesidad que ha de incorporarse no sólo para la mejora de vida, sino también para la mejora de la productividad.

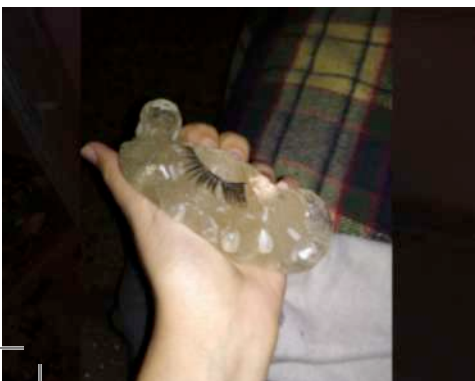
En *Ética Hacker* (Himanen, 2012) se abordan las diferencias entre la forma de trabajo en la época industrial y la productividad ininterrumpida en la sociedad red: la implicación personal y el vínculo entre trabajo y pasión diluyen los horarios dando lugar a un nuevo contexto. Este hábitat se describirá en *La sociedad del cansancio* (Han, 2012), definiéndose por la exigencia de la multitarea, la hiperactividad, la fragmentación del individuo y su multiplicación productiva. En este libro, el autor concluye apelando a la no-acción, soñando una especie de triunfo del cansancio, imaginando así un necesario descanso final refundador para una sociedad hiperexcitada: "(el cansancio) Permite el acceso a una atención

5. HORNIMANS, *Tómate tu tiempo, tómate tu té*. En: Youtube [vídeo]. Disponible en: <[https:// www.youtube.com/watch?v=jQMg1qDE-GRI](https://www.youtube.com/watch?v=jQMg1qDE-GRI)>

6. Series fotográficas enlazadas en WHDB. Disponible en: <http://internetmoongallery.com/archive/MarinaGG/WHDB.html>

7. En nuestra producción artística, manteniendo una actitud de ataque a las imágenes del bien y reivindicando la aparición en escena de "lo negativo", hemos adoptado en ocasiones una poética influenciada por el vandalismo en diferentes obras. Por ejemplo, en la videoperformance *Hoguera*, [vídeo, 4' 6", 2017], obra enlazada en WHDB, prendemos fuego a multitud de artículos de merchandising motivacional.

8. Para analizar qué significa y cómo opera el pensamiento positivo, resulta útil la lectura de *Sonríe o muere: la trampa del pensamiento positivo* (Enheinreich, 2012).



completamente diferente, de formas lentas y duraderas que se sustraen de la rápida y breve hiperatención (...) Este cansancio funda una profunda cordialidad y hace posible la concepción de una comunidad” (Han, 2012, p. 48-49).

Este reposo final en comunión parece no llegar nunca pero, mientras tanto, la necesidad de no-hacer aparece en pequeños lapsos de tiempo, que sólo duran lo suficiente como para recuperar las fuerzas. En la sociedad del rendimiento<sup>9</sup>, el cansancio no se consume y el descanso no aparece como fin en sí mismo, sino como medio para otro fin: recuperarse para poder continuar trabajando, anulando así su potencial revolucionario. Estas interrupciones son necesarias para seguir respirando pero, cada vez más a menudo, inspirar y expirar se enuncian en imperativo: inspira, expira, inspira, expira...

### Un Oriente sanador

Asociada a estos breves momentos de relax surge una variada oferta de consumo de productos y experiencias donde salud y ocio se entrelazan. Muchas de estas actividades para rebajar los niveles de estrés se desarrollan a menudo ante un decorado oriental sanador, aquella lejana tierra de la no-acción. Cursos de mindfulness, libros de colorear mandalas o talleres de yoga nos presentan lo oriental como una contrafuerza para moderar la ansiedad y relajar nuestra mente.

En un lugar que no podemos definir con exactitud ni física ni temporalmente, se nos aparecen profundos proverbios mencionados por viejos sabios, ejercicios de relajación, masajes curativos y terapias ancestrales: Oriente se nos muestra como un otro sanador. Como comenta Edward Said en su libro *Orientalismo* (1978),

Oriente próximo era retratado por los románticos a finales del siglo XIX como un mundo lleno de odaliscas, harenes y libertad sexual frente a una Europa heredera de la moral cristiana. De la misma manera, hoy en una sociedad estresada miramos hacia el horizonte imaginando un oasis de paz libre de nuestros males. Nuestra mirada sobre el exterior, hacia el otro, varía según nuestras necesidades.

Esta visión de Oriente, heredera de las importaciones culturales que hizo la contracultura de los años 60 y 70, conforma una nebulosa místico-esotérica vinculada a la *New Age*<sup>10</sup> que ha sobrevivido y mutado hasta llegar a nuestros días. Esta bruma, que ha calado de forma muy destacable en la psicoterapia, también se ha introducido en el ámbito corporativo, dando a lugar dinámicas y prácticas desestresantes en la gestión de empresas que se combinan a la perfección con los cursos de motivación. En nuestra vida cotidiana, estas prácticas, desprovistas de su carga ascética, no se asumen de manera radical, sino que funcionan conjuntamente con un estilo de vida productivo.

Más que reivindicar el sentido originario de estas prácticas en su contexto de procedencia, lo que aquí nos interesa es detenernos a mirar cómo deformamos el reflejo de los otros en nuestro espejo. Quizás esta deformación en nuestra superficie pueda decirnos algo de nuestros anhelos y necesidades como cultura.

### Hipersensorialidad y ensimismamiento

Vinculada a la actual demanda de actividades desestresantes, a lo largo de los últimos años ha proliferado también una gran oferta de material audiovisual relajante a través de la red que es utilizado como terapia para el insomnio, así como para inducir tranquilidad, focalizar la atención o reducir la ansiedad.

En nuestra pantalla nos encontramos a una chica que describe lo bien que huele su nuevo perfume, su mirada y su dulce voz nos transportan de una forma que casi podemos olerlo nosotros también. Haciendo scroll nos detenemos varios minutos para asistir ensimismados a cómo diferentes líquidos son mezclados o cómo una mano se sumerge en un *slime*.<sup>11</sup> Alguien nos susurra suavemente y come toda



9. Concepto formulado en *La sociedad del cansancio* (Han, 2012) y posteriormente desarrollado en *La sociedad del rendimiento* (Friedrich et al., 2018)

10. El término *New age* hace referencia al conglomerado de corrientes espiritualistas sincréticas resultantes de la mezcla de creencias cristianas, prácticas orientales, terapias chamánicas, esoterismo, astrología, etc.

11. El *slime* es una masa viscosa que se utiliza para jugar y *mano sear*, siendo popular por su textura y divertidos colores.

clase de cosas deliciosas con nosotros. Este tipo de contenido alcanza millones de reproducciones y se reconoce bajo el término *ASMR*,<sup>12</sup> acuñado y popularizado a través de la cultura de Internet. Quizás esta amalgama de material audiovisual pueda parecer muy heterogénea, sin embargo, estos vídeos comparten un rasgo común: existe en ellos una invitación al ensimismamiento a través de una fuerte apelación a nuestros sentidos.

A través de un medio limitado a la transmisión de sonido e imagen, estos contenidos audiovisuales hacen referencia no solamente a la vista y al oído, sino también, y de manera muy insistente, al resto de sentidos, estimulándolos a través de la imaginación. En realidad, se nos hace imposible poder palpar, oler o saborear a través de la pantalla, sin embargo, la experiencia hipertrofiada bajo el tamiz de la imagen, aparece incluso más sensitiva que en la vida real. Es curioso de hecho comprobar cómo a muchas personas les causa decepción manipular por primera vez los slimes que pueden ver durante horas en vídeos encontrados en la red.

Esta hipersensorialidad no táctil está muy presente también en los ejercicios de visualización utilizados en ciertas prácticas de relajación muy populares, donde la naturaleza es representada como un lugar ideal, sanador y seguro. A través de la narración del guía, en estos espacios imaginarios la atención no se focaliza en una única imagen fija, sino que el espectador puede caminar por el paisaje, deteniéndose en todos y cada uno de sus detalles, que son de un preciosismo absoluto. Allí uno puede tanto oler las flores, como oír los pájaros. A través de la palabra se apela a una gran sensorialidad de las imágenes, de los olores y de los sonidos, construyendo un escenario precioso al igual que melancólico por su inexistencia.

Mientras paseamos por este lugar, recordamos los más genuinos escenarios naturales primigenios ligados en

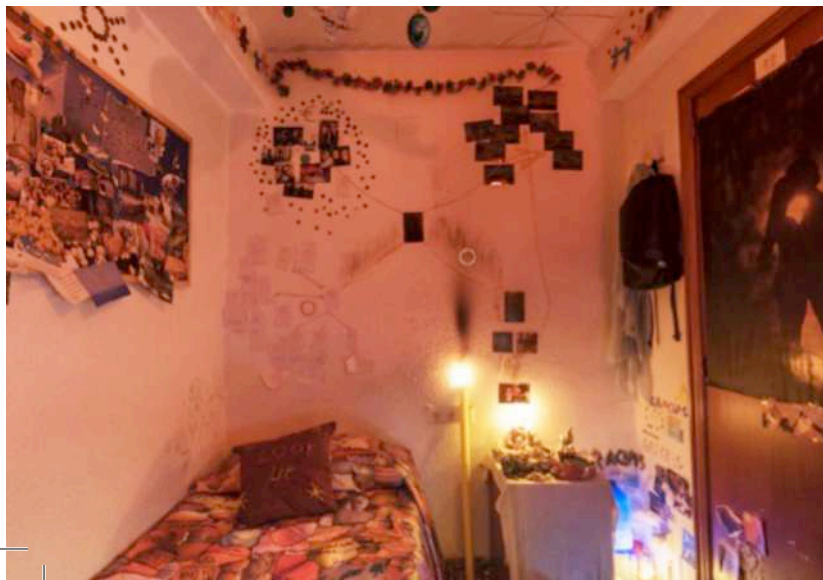
nuestra tradición a la felicidad. Se nos hace imposible olvidar los versos de Horacio en *Beatus ille* ("Dichoso aquel que"), así como las diferentes representaciones del *Locus amoenus* (lugares idílicos o amenos). Pero también nos transportamos a otros lugares fuera de la historia<sup>13</sup> como son los paisajes utópicos utilizados por el fascismo, tan luminosos. En cualquier caso, nos encontramos en algún lugar fuera del tiempo, donde ya no hay conflicto.

Estas prácticas y recursos que se nos ofrecen para controlar el estrés apelan de manera constante a nuestros sentidos. Retrotrayéndonos al ensimismamiento, recogiéndonos en nuestra intimidad



12. Las siglas ASMR, corresponden a "Autonomous Sensory Meridian Response". Según Know Your Meme, el término ASMR fue usado por primera vez el 25 de febrero de 2010, en el grupo de Facebook «Autonomous Sensory Meridian Response Group» tras ser acuñado por Jennifer Allen (alias Envelope Nomia), creadora del grupo, en respuesta a un post del foro SteadyHealth en el cual se mantenía un largo debate sobre una placentera sensación que provoca calidez y relajación, y que en ocasiones puede estar acompañado de cierto hormigueo que se siente usualmente en la cabeza, como respuesta a estímulos visuales y auditivos.

13. Utilizamos la expresión "fuera de la historia", como lo hace Boris Groys en *Obra de arte total Stalin* (2008). El autor utiliza este término para referirse a las utopías (en concreto a la utopía estalinista), ya que considera que en ellas la progresión histórica, con su definitiva realización, llega a su fin.



a través de una estimulación ficticia, frenan por unos instantes la exigencia de la multitarea y la hiperactividad. Al ensimismarse, el tiempo parece estirarse, volviendo a pasar lento.

### La victoria del estrés

Peter Sloterdijk, en su libro *Estrés y libertad* (2017), aborda el concepto de estrés desde un punto de vista que nos parece importante recuperar para cerrar este texto, donde el conflicto que éste genera no pretende ser evitado. En su capítulo "Los grandes cuerpos políticos como comunidades de estrés", Sloterdijk expresa su convencimiento de que el estrés activa los lazos entre las personas, siendo las preocupaciones comunes una especie de pegamento social. Según el autor, los medios de comunicación actualizan este estrés, proponiendo constantemente estresores comunes: "Así, los grandes grupos, que no dejan de temblar de los nervios, reproducen el éter de la comunidad" (Sloterdijk, 2017, p. 16). Entendiendo el estrés de esta forma, aparece como un agente potencialmente revolucionario, ya que es capaz de sincronizar nuestras fuerzas.

El objetivo de la política por tanto no sería invertir en programas para atenuar los niveles de estrés, sino canalizarlo e incluso potenciarlo, persiguiendo una victoria del malestar. Se abriría entonces un combate contra la relajación, con sus ejercicios de visualización y respiración, donde nuestro cuerpo flota. Deberíamos anclarnos entonces a la realidad, sintiendo la masa, el peso de nuestro cuerpo y la corporeidad de los objetos, encadenando los pies al suelo para no poder huir del mundo y tener que hacerle frente. Dejar que el estrés haga su trabajo, llevándonos a la exaltación, siendo capaces de transformar el mundo, temblando bajo su tensión, atendiendo a la llamada de la obligación del sentido de la realidad, sin escapismos posibles.

Tras el atragantamiento por saturación de ejercicios para evadirnos y mantener la calma, en *Work Hard, Dream Big* se escenifica el fracaso de estas prácticas, cuyos residuos se superponen generando un espacio donde el estrés ha vencido. Esta victoria nos arrastra de vuelta a nuestra realidad física más inmediata, volviendo a sentir la gravedad. A través de la pantalla, que suele presentarse como un lugar de pasividad, proponemos un regreso al mundo para actuar sobre él.

---> *Work Hard Dream Big* está disponible en Internet Moon Gallery a partir de la Luna llena de octubre de 2018. Podéis visitarla en: <http://internetmoongallery.com/archive/MarinaGG/WHDB.html>

## Fuentes bibliográficas:

- BOURRIAUD, N. (2004). *Postproducción: la cultura como escenario, modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Madrid: Adriana Hidalgo editora.
- BUENO, G. (2004). *El mito de la felicidad: autoayuda para desengaño de quienes buscan ser felices*. Barcelona: Ediciones B, 2005 BURGÍN, V. *Ensayos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- BURGÍN, V. (2004). *Ensayos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- EHRENREICH, B. (2012). *Sonríe o muere: la trampa del pensamiento positivo*. [En línea]: e-book en formato e-libro [Consulta: 2018-06-25]. Barcelona: Turner. Disponible en <<https://books.google.es/books?id=TnFfegERRuQC&pg=PA110>>
- FRANK, T. (2011). *La conquista de lo cool: el negocio de la cultura y la contracultura y el nacimiento del consumismo moderno*. Barcelona: Alpha Decay.
- GREENFIELD, R. (1979). *Supermercado espiritual*. Barcelona: Anagrama.
- HAN, B-C. (2012). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.
- HARAWAY, D. (1995). *Ciencia, cyborg y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- HIMANEN, P. (2012) *La ética hacker*. Disponible en <[http://globalizacionydemocracia.udp.cl/wp-content/uploads/2014/03/PEKKA\\_HIMANEN\\_2012.pdf](http://globalizacionydemocracia.udp.cl/wp-content/uploads/2014/03/PEKKA_HIMANEN_2012.pdf)>
- ILLOUZ, E. (2008). *Saving the modern soul: therapy, emotions and the culture of self-help*. California: University of California Press.
- FRIEDRICH, S. et al. (2018) *La sociedad del rendimiento: cómo el neoliberalismo impregna nuestras vidas*. Pamplona: katakrak.
- GROIS, B. (2008). *Obra de arte total Stalin*. Barcelona: PRE-TEXTOS.
- O'DOHERTY, B. (2011). *Dentro del cubo blanco: la ideología del espacio expositivo*. Murcia: CENDEAC,
- PERAN, M. (2016). *Indisposición general: ensayo sobre la fatiga*. Guipúzcoa: Editorial Hiru.
- PRADA, J.M. (2015). *Prácticas artísticas e Internet en la época de la redes sociales*. Madrid: Akal.
- SAID, E.W. (2016). *Orientalismo*. Madrid: Debolsillo.
- SLOTERDIJK, P. (2017). *Estrés y libertad*. Buenos Aires: Ediciones Godot.
- WOOLF, V. (2003): *Un cuarto propio*. Madrid: Horas y HORAS.
- ZAFRA, R. (2017). *El entusiasmo: precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona: Anagrama.
- ZAFRA, R. (2012) *Un cuarto propio conectado. Feminismo y creación desde la esfera público-privada online*. [En línea] [Consulta: 2018-06-25] Sevilla: Universidad de Sevilla. Disponible en <[http://www.remedioszafra.net/text\\_rzafra10.pdf](http://www.remedioszafra.net/text_rzafra10.pdf)>

### Audiovisuales:

- ASMR, C. Asmr 1 hour of taping! no talking! more than 1 hour!. En: YouTube [vídeo]. [Consulta: 2018-6-25] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=WVyPFXdn0ME>>
- ASMR, D. ASMR Haircut roleplay. En: YouTube [vídeo]. [Consulta: 2018-6-25] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=-k2vi4A4OuQ>>
- CURTIS, A. (dir.) The century of the self [serie documental]. Reino unido: BBC Four & RDF Media, 2002.
- HORNIMANS, Tómate tu tiempo, tómate tu té. En: Youtube [vídeo]. [Consulta: 2018-7- 7]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=jQMg1qDEGRI>>

IMG, Historia de Internet Moon Gallery. En: YouTube [vídeo]. [Consulta: 2018-7- 7] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=-7QYKB5ufpA>>

### Páginas web:

- Internet Moon Gallery - [www.internetmoongallery.com](http://www.internetmoongallery.com)  
MOVA - <http://www.nicholaszhu.com/MOVA.html>  
Newscenario - [www.newscenario.net](http://www.newscenario.net)  
SPAMM, Super Modern Art Museum - [www.spamm.fr](http://www.spamm.fr)