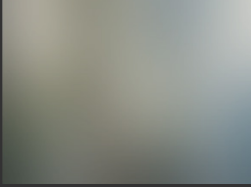


ANÁLISIS *FAKE BACKGROUNDS*



PLATAFORMA 1. MICROSOFT TEAMS

FONDO 1



- Desenfoque.
- El sujeto es importante, el fondo pasa a un segundo plano.
- Manera de ocultar un espacio.
- Centrar la atención en lo que hay en un primer plano.

FONDO 2



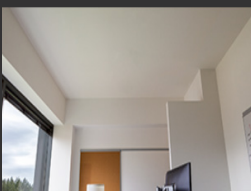
- Oficina industrial (se ven las estructuras y tubos de acero del techo).
- Espacio de trabajo colaborativo (idea de trabajo en equipo, y grupo). Podría ser una cooperativa o una start-up.
- Grandes ventanales que dan sensación de transparencia en algunas zonas.
- Espacio amplio con mucha luz natural. (buen nivel económico y sensación de abertura)
- Estructuras que dejan ver la construcción del edificio; lo hacen más real, humano, transparente.
- Sensación de amplitud y por lo tanto de bienestar.

FONDO 3



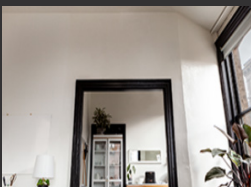
- Espacio de relax, tranquilidad y felicidad.
- Tonos azules pastel y palmeras, que dan la sensación de calma y alegría.
- Podría ser una playa de Miami Beach, en Florida, Estados Unidos.
- No hay nada que muestre un conflicto o problema (no hay personas, ni sol, ni preocupaciones).
- Se eliminan los conflictos de la vida real y se pone una imagen congelada ficticia.
- Informal.
- Fusión entre espacio de trabajo/descanso.

FONDO 4



- Despacho con vistas a la naturaleza y puerta corredera, que ofrece privacidad.
- Gran ventanal sin cortinas que permite buena iluminación pero también observación y exhibición del espacio al exterior.
- Naturaleza presente en el exterior, como vida.
- Blanco liso sin texturas, propio de la arquitectura moderna del siglo XX.
- Espacio muy geométrico y poco acogedor.
- Nivel económico alto.
- Espacio amplio y alto que transmite libertad de movimiento y bienestar.
- Todo ordenado, higiénico, pulcro... No existe lugar para el desastre, el caos, la suciedad o conflicto. (Aislarse de la realidad cruda e imperfecta y mostrar una realidad aparentemente perfecta y ordenada).
- No hay fotografías ni nada personal. (Aparente neutralidad y transparencia, cuando realmente es un espacio opaco)

FONDO 5



- Gran ventanal (se repite este elemento de la gran ventana y el espacio diáfano).
- Colores: blanco (se repite), negro y madera.
- Pequeñas plantas (dan vida, decoran y aportan calidez a un espacio frío).
- Escritorio que indica que es una sala de estudio o trabajo.
- No existen fotos ni nada que pueda ser identificativo. Espacio blanco sin ningún tipo de profundidad.
- Vitrina mostrando objetos y utensilios. (Enseñar lo que tengo para demostrar lo que soy).

FONDO 6



- Espacio enorme completamente vacío. Parece una sala expositiva, una mansión o un almacén. Esta abertura te invita a entrar y a observar.
- Predominio del blanco y la luz natural. Si en otros fondos veíamos otros elementos, aquí se ha depurado el fondo de todo elemento.
- Semejanza al cubo blanco, donde lo más importante es la mirada y la contemplación. Aquí solo se muestra un espacio vacío, sin vida, sin nada, solo creado para ser mirando, sin la intención de trascender o ir más allá.
- Nivel económico alto.
- Carece de elementos personales/identificativos.
- Parece un fondo construido, falso, creado en 3D. Le falta vida.
- No es un hogar, es un espacio arquitectónico/matemático.
- La persona es la que se expone, el fondo sirve como acompañamiento.
- Blanco como color homogeneizador/igualador. Con poca profundidad.

FONDO 7



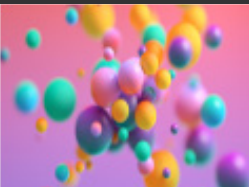
- Grandes ventanales. (La casa con sus objetos muestra un estilo de vida)
- Ciudad con grandes edificios. El bullicio, ritmo rápido y tráfico la caracterizan.
- Cámara de seguridad que vigila y controla (vigilancia permanente por parte de esta)(Necesidad de tener todo bajo control).
- Nivel económico alto.
- Amplitud de espacio (sentimiento de abertura, de dejar pasar, de invitar a conversar). Aparición de varios aparatos tecnológicos, que son parte del día a día.
- Recurrente aparición de las plantas en estas casas.
- No hay límites entre interior/exterior (se unen). Paralelismo con las tecnologías.

FONDO 8



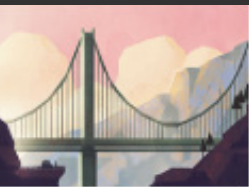
- Fondo de oficina, con plantas (motivo recurrente).
- Fondo blanco (uso excesivo del blanco plano, perfecto, limpio, igualador, vaciado de simbología, grandeza, armonía...).
- Luz natural (motivo recurrente); da vida al espacio.
- Oficina colectiva (como la mayoría que aparecen, fomenta la idea de trabajo en grupo, ya que Teams es una plataforma destinada a la interacción y el equipo).

FONDO 9, 10



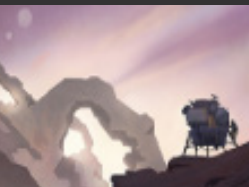
- Fondo semejante a un filtro de Instagram: infantil, naif, pastel y feliz.
- Estético, dulce y tierno.
- Posible target: niña pequeña.
- Irreal, falso, superficial y abstracto.
- Muestra un mundo feliz, que no busca ir más allá de una burbuja de fantasía.

FONDO 11



- Puente parecido al Golden Gate Bridge, de San Francisco en Estados Unidos.
- Fondo melancólico, que busca huir de la realidad. (Coche parado junto a una persona delante de las montañas y el inmenso paisaje.) Idea del Romanticismo, de contemplación hacia la naturaleza.
- Abundancia de los colores pasteles (infantiles, bonitos, que no incomodan).

FONDO 12



- Fondo de otro planeta. Semejanza a cráteres lunares.
- Astronauta que llega a un nuevo planeta. (El humano como descubridor de nuevos mundos).
- Colores pasteles.
- Mundo lejano, búsqueda de estar en otra realidad.

FONDO 13



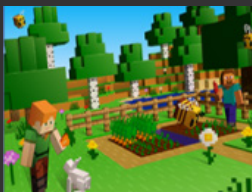
- Aula escolar estándar europea (pupitres con sillas de madera, tablero de corcho, pizarra en dónde el profesor explica, bola del mundo, carteles...).
- Posición de experto que conoce a alumnos que desconocen, que han de permanecer callados y atentos.
- Colores pastel (niñez).
- Formas geométricas (todo muy ordenado, recto, racional, cuadriculado).
- Luz natural.
- Simulación de un espacio real, que es tridimensional, convertido en bidimensional.

FONDO 14



- Laboratorio científico/tecnológico, dónde se trabaja para construir robots.
- Mundo ficticio.
- Colores pastel.
- Creación de máquinas que nos substituyan. (La máquina y la tecnología lo domina todo).

FONDO 15



- Granja de Minecraft (videojuego consistente en la creación de mundos propios).
- Mundo geométrico/irreal/natural. Se busca otro planeta, otras formas de vida, en definitiva construir un mundo mejor.
- El videojuego como otra realidad, con sus propios personajes personalizados.
- Evasión de la realidad hacia otros mundos.

FONDO 16



- Distopía; mundo dominado por robots.
- Apocalíptico; abundancia de colores rojo, negro y lila.
- Los robots se muestran superiores y a más altura.
- Mundo completamente ficticio, semejanza con los videojuegos o las películas.
- Idea de inmersión y estar en otro lugar.

FONDO 17



- Naturaleza. Ya no nos encontramos en nuestra casa, sino en el exterior, en la montaña. Parece que tengamos muy cerca algo que se encuentra muy lejos.
- El sujeto es el centro y el paisaje es un fondo bonito al que observar. Puramente estético o relajante. No es un elemento con vida, sino que es una imagen congelada puesta como una decoración más.
- 3D o fotografía.

FONDO 18



- Civilización futura que vive entre las rocas, con tecnologías innovadoras. (Estilo Marvel)
- Ficción total realizada en 3D.
- Sentimiento de huir de la realidad.
- Otro mundo posible.
- Lugar desértico o abandonado de donde podría emerger nueva vida.

FONDO 19



- Aldea que parece sacada de un cuento Disney. Podría ser el hogar de Blancanieves o Cenicienta.
- Paisaje idílico e infantil.
- Castillo o fortaleza, que se encuentra en posición de poder respecto a un pueblo o ciudadanía.

FONDO 20



- Galaxia circular, utópica. Ha sido dibujada y representada múltiples veces en películas como "Elysium" o "Interstellar". Se hizo un dibujo de esta en el estudio de verano de la Nasa en 1975, llamado el Toro de Stanford. Es un hábitat ficticio circular.
- Otro mundo.
- Otros planetas y vida posible.

FONDO 21



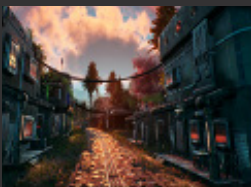
- Fondo hecho con pintura digital que es naif e infantil.
- Colores pastel y prototípicos de la galaxia (azul, lila, magenta y blanco).
- Fondo Tumblr.
- Estético.

FONDO 22



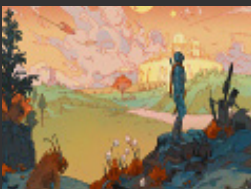
- Naturaleza.
- Fondo ficticio.
- 3D.
- Luna enorme.
- Otros lugares de ensueño, a los que anhelamos habitar.

FONDO 23



- Otro universo.
- Fusión entre civilización, tecnología y naturaleza.
- Luz crepuscular, que añade una atmósfera de misterio y atractiva.
- Espacio abandonado.
- Ficción.

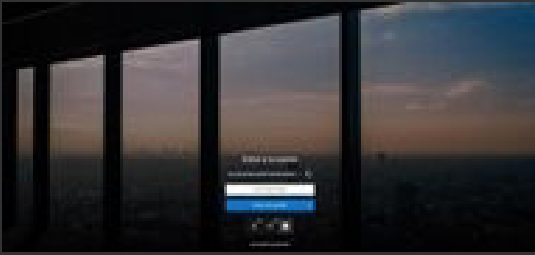
FONDO 24



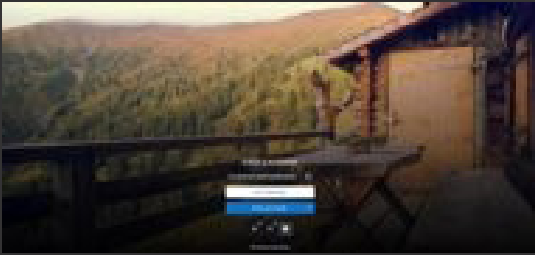
- Mundo irreal: animales que parecen dragones, persona astronauta/buzo...
- Otras realidades posibles.
- Colores pasteles (uso abusivo de estos).



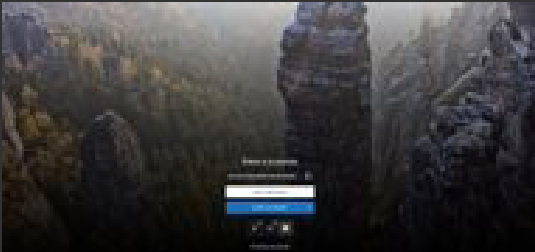
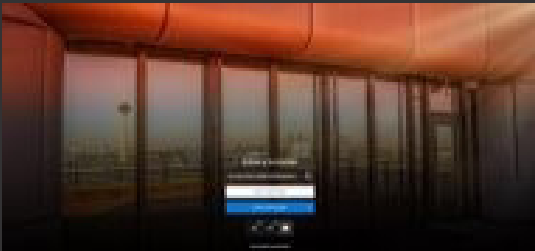
PLATAFORMA 2. JITSI



-Casa con grandes ventanales.
Gran iluminación. Con las transparencias del vidrio, observo a los demás y estos me ven a mí. La ciudad es un paisaje que puede ser observado y admirado.



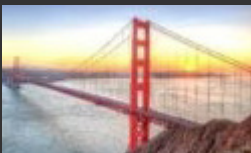
-Casa rural, delante de la naturaleza.
Idea del Romanticismo de admiración hacia la naturaleza. El mundo como fondo, el sujeto está en el centro.



-Paisajes (bosques, rocas, montaña...)
Necesidad de visualizar la naturaleza.



PLATAFORMA 3. ZOOM



-Paisajes idílicos (playa paradisíaca, aurora boreal, el mundo...)

-Puentes (Golden Gate bridge). Lugar emblemático. Representativo de un lugar. Idea de puente como viaje hacia otros sitios.



-Uso recurrente de fondos de naturaleza (bosque, hierba, playa...). Se buscan fondos que produzcan paz y calma. Que no molesten, es decir que tengan pocos elementos y sean visualmente atractivos.

-No pretenden mostrar un espacio real, con desorden y defectos. Abunda la geometría y el orden.

-Uso de la luz natural y los espacios amplios que dan sensación de comodidad.



CLASIFICACIÓN DE LOS FONDOS

FONDOS REALES

-Casa | Ventanas, luz
-Oficina | natural, espacios
-Escuela | amplios.
-Naturaleza (playa, aurora
boreal, montaña, césped...)

FONDOS FICTICIOS

-Abstracto
-Robots y tecnología
-Naturaleza
-Otros mundos (fantasía,
juego)

OBSERVACIONES

FONDOS REALES

Casa, oficina, escuela, naturaleza.

- 1. Fotografías estáticas:** no existe el tiempo ni la tridimensionalidad. Fondos como espacios bidimensionales donde la imagen se encuentra congelada. Pérdida de la noción de espacio y tiempo, sensación de estar en otro espacio (pantalla).
- 2. Iluminación natural,** normalmente proveniente de una ventana lateral. Pretende dar luz, vida y alumbrar el espacio.
- 3. Grandes ventanales.** Evocan ideas de limpieza, pulcritud, luminosidad, transparencia... Las ventanas dan la sensación de un espacio amplio, transparente (que no esconde nada), de higiene... Ideas muy visibles en la arquitectura moderna, que ejemplifican edificios como el Pabellón Alemán de la Exposición Internacional de Barcelona, de 1929, que contiene grandes vidrios. No hay distinción entre interior/ exterior.
- 4. Espacios amplios que parecen almacenes.** Transmiten amplitud y bienestar. Tienen un carácter expositivo, como las paredes de un museo blancas, sin embargo no muestran ninguna imagen ni nada personal. Espacios completamente vacíos de imágenes o cualquier cosa que pueda ser íntima. Se exhibe el sujeto, el espacio pierde su tridimensionalidad y relevancia.
5. Recurrente uso de **plantas** en las oficinas y casas. Dan una sensación de vida y como parte de la decoración. Hacen bonito el espacio y ayudan a crear un ambiente.
- 6. Blanco** como igualador, homogeneizador, no existe la diferencia. Idea de pureza, bienestar y felicidad.
7. No separación entre el espacio de calma (playa, naturaleza) con el espacio trabajo.
- 8. El sujeto es el centro,** la cara es lo principal, el mundo es el fondo, es un elemento secundario.

FONDOS FICTICIOS

1. Abstracto (colores, galaxias...)
Naif, colores pastel.
Mundos felices, visualmente agradables (estéticos). Se huye del conflicto y de lo que pueda generar malestar. Se muestran fondos que no indican ninguna problemática, ningún desorden, completamente irreales y desvinculados de la realidad.
No muestra nada, más allá de colores y formas. No buscan ir más allá de una estética infantil y agradable.
2. Otros mundos (fantasía, juego, robots)
Se busca huir de la realidad, entrar en otros mundos.
Vivir en una ficción.
Evasión hacia otros lugares.
Mundos dominados por la tecnología/robots o por la naturaleza.
Futuristas.

CONCLUSIONES

Los fondos no son neutrales, ni son puestos o escogidos al azar, tienen unas connotaciones ideológicas, sociales y personales. En las plataformas de videoconferencia vemos como se nos ofrecen unos fondos preestablecidos, que nos indican cosas sobre estas y las personas que hacen uso de ella. En este análisis descubrimos como hay unas formas de representación que se repiten, unas tendencias y unas ideas ocultas tras las imágenes de los fondos.

En estas cabe destacar: el nivel económico alto/medio de las casas y oficinas que se muestran, la presencia de la tecnología, el uso recurrente de las plantas y de la naturaleza como forma de vida y vía de escape y la ausencia de elementos personales. También la carencia del conflicto, desorden o caos en favor de unas imágenes muy geométricas, blancas, ordenadas, pulcras e higiénicas. Mostrando algo irreal para generar un bienestar ficticio.

La noción del juego y inmersión aparecen aquí, donde vemos en fondos sacados de videojuegos y otros universos, la idea de adentrarse en otros mundos. La inmersión es una experiencia usada para el consumo, una manera de abandonar el cuerpo, un camino hacia otra realidad, un túnel virtual para viajar y una forma para escapar de la realidad. Nos preguntamos, en esta plataforma de videoconferencia, de que sirve la inmersión. Vemos que es una forma de simular una realidad que no puede suceder, debido a causas como la pandemia. Es una alternativa a la realidad en la que estamos en otros mundos virtuales, donde podemos comunicarnos sin el peligro del virus. Es una forma de huir cuando la realidad no se encuentra disponible. Un lugar donde ficción (virtual) y realidad (sujeto) se unen.

En esta inmersión presente en la tecnología observamos también, como se abandona el cuerpo y se está constantemente en la mente. Existe una descorporeización, de abandonar lo físico y adentrarse a través de la mente a otras realidades, que nos resultan atractivas. En este sentido, cabe destacar que el cuerpo delante del fondo, es una imagen, una figura recortada contra un fondo. Es un límite que marca la diferencia entre exterior e interior, pero sobre todo es imagen. El cuerpo simplemente está allí para ser mirado, se ha desvinculado de la realidad y de la materia. La tridimensionalidad del espacio y el cuerpo se han eliminado.

Por último vemos que en estos fondos, no se representan realidades socioeconómicas diversas, ni espacios diferentes, sino que abundan espacios amplios que demuestran un buen nivel económico. En este sentido hay que tener en cuenta que estas tecnologías o plataformas no son accesibles a todo el mundo, ya sea por falta de dispositivos, de Internet o de otros factores. Existen unas limitaciones de clase.

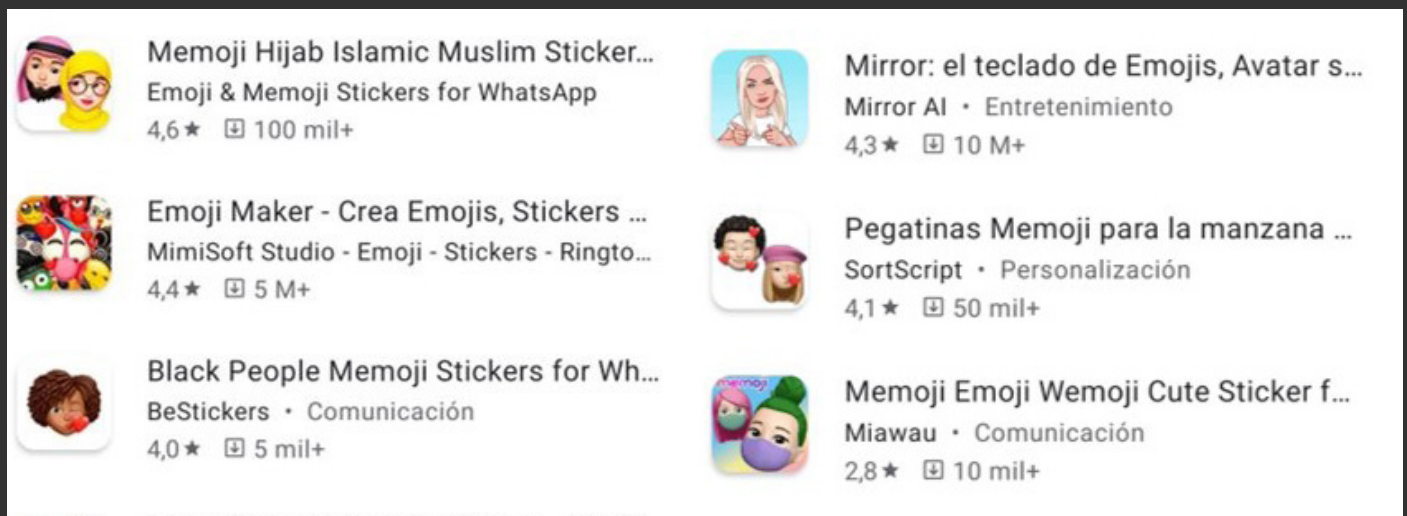
Por lo tanto entendemos estos fondos como elementos con ideologías y maneras de representación, en las que experiencias como la inmersión y la abundancia de la imagen están muy presentes. Unos fondos que no presentan molestia, sino que transmiten tranquilidad y bienestar.

ANÁLISIS AVATARES

PUNTO DE PARTIDA

A partir de descubrir la aplicación de Hyprmeet, analizamos los avatares y sus aplicaciones. Esta plataforma permite la substitución de la persona en un avatar personalizado, que imita gestos y movimientos en diferentes videoconferencias.

No encontramos demasiada información sobre esta ni la vemos implementada aún en las tecnologías de videollamada, así que decidimos hacer un análisis más general sobre las aplicaciones de avatares. Muy vinculadas a los videojuegos, con un uso cada vez mayor. Unas tecnologías que como los filtros de las redes sociales, permiten a la persona adaptar diferentes aspectos físicos digitales.



OBSERVACIONES

Vemos en una primera búsqueda como hay una distinción en algunas aplicaciones por cuestiones de raza o etnia, pudiendo ser discriminatorias. Al navegar por las diferentes posibilidades que aparecen en el teléfono, vemos que hay muchos tipos de aplicaciones, pero hay una destacada tendencia en hacer una piel lisa, con rasgos infantiles o añados y ojos muy grandes. Se endulza o se borra la rugosidad en favor de personas lisas y mucho más simplificadas que las reales, ofreciendo una visión muy limitada de estas.

Estos avatares pueden ser creados, eligiendo peinados, ropa, ojos, rasgos faciales o venir prefabricados. En algunas aplicaciones te permite a partir de fotografías, a través de unos parámetros, crear un avatar predeterminado. Mostrando una versión ficticia y poco realista del yo real, teniendo muy poco control sobre la imagen que se proyecta de ti.

Identificamos también cuestiones de género, dónde solo entrar en la aplicación aparece la pregunta; ¿eres hombre o mujer? Atribuyendo unas características a estos, muy marcadas y que caen en estereotipos. Discriminando a colectivos que no se sienten identificados con estos como el género no binario.

Después de hacer estas observaciones, pensamos en los paralelismos que se observan con los videojuegos. Estos también permiten crear unos usuarios en el mundo digital, donde a través de la creación de un yo personalizado (condicionado por la plataforma), podemos disfrazarnos, cambiar de apariencia o “jugar a ser”. “Jugar a la vida” como diría el eslogan del videojuego de Sims, un juego marcado por un contexto capitalista. Ofreciendo una versión simulada muy específica sobre lo que es la vida. Es en estos, donde claramente, de igual manera que sucedía con los fondos, observamos un componente de inmersión hacia otros mundos o vidas.

El atractivo de estas aplicaciones reside en parte, en el control que tenemos sobre nuestra apariencia respecto a los demás, una necesidad que con factores como el *selfie* o las redes sociales se ha visto potenciada.

BIBLIOGRAFÍA COMENTADA

- Apostolopoulos, J., Chou, P., Culbertson, B., Kalker, T., Trott, M., Wee, S. (2012). *The Road to Immersive Communication*. Researchgate [en línea]. URL: https://www.researchgate.net/publication/254057129_The_Road_to_Immersive_Communication [consultat: 25 maig 2021].

La inmersión como manera de estar en otro lugar.

- *Cómo desaparecer* [video multimedia]. Soy cámara online. I., Guardiola, dir.

Se propone el gesto de desaparecer como forma de oposición a la hipervisibilización. En este vídeo me interesan los apuntes sobre el cuerpo como imagen y figura, la hipervisibilización, la constante exposición y la imagen tratada como datos.

- Han, B. (2015). *La salvación de lo bello*. Barcelona: Herder Editorial, pp.7-30.

Lo liso como característica de nuestra época, que muestra una positividad que nos resulta atractiva. Se elimina la rugosidad y la textura y se usa esta superficie lisa y limpia como algo bello, que no permite profundizar. Estas características las vinculo a los fondos blancos y lisos, sin desorden ni conflicto, que muestran una imagen positiva. Una imagen que no permite ver más allá.

- Huhtamo, E. (1995) *Encapsulates Bodies in Motion: Simulators and the Quest for Total Immersion*. Critical Issues in Electronic Media, New York, State University of New York Press. Simon Penny (ed), pp. 159-164.

La historia de la inmersión, que es y para que se ha usado.

- Jaques, A. (2012-2013). PHANTOM. Mies as Rendered Society.

Se realiza una intervención en el pabellón alemán de Barcelona, dónde se desvela lo que existe en el sótano. Este proyecto me sirve para entender los espacios de cristal y transparentes, como lugares que parecen abiertos, pero ocultan el conflicto, el accidente y la negociación. Existe una falsa idea de transparencia. Esto lo vinculo con las videoconferencias y esta positividad ficticia de los fondos.