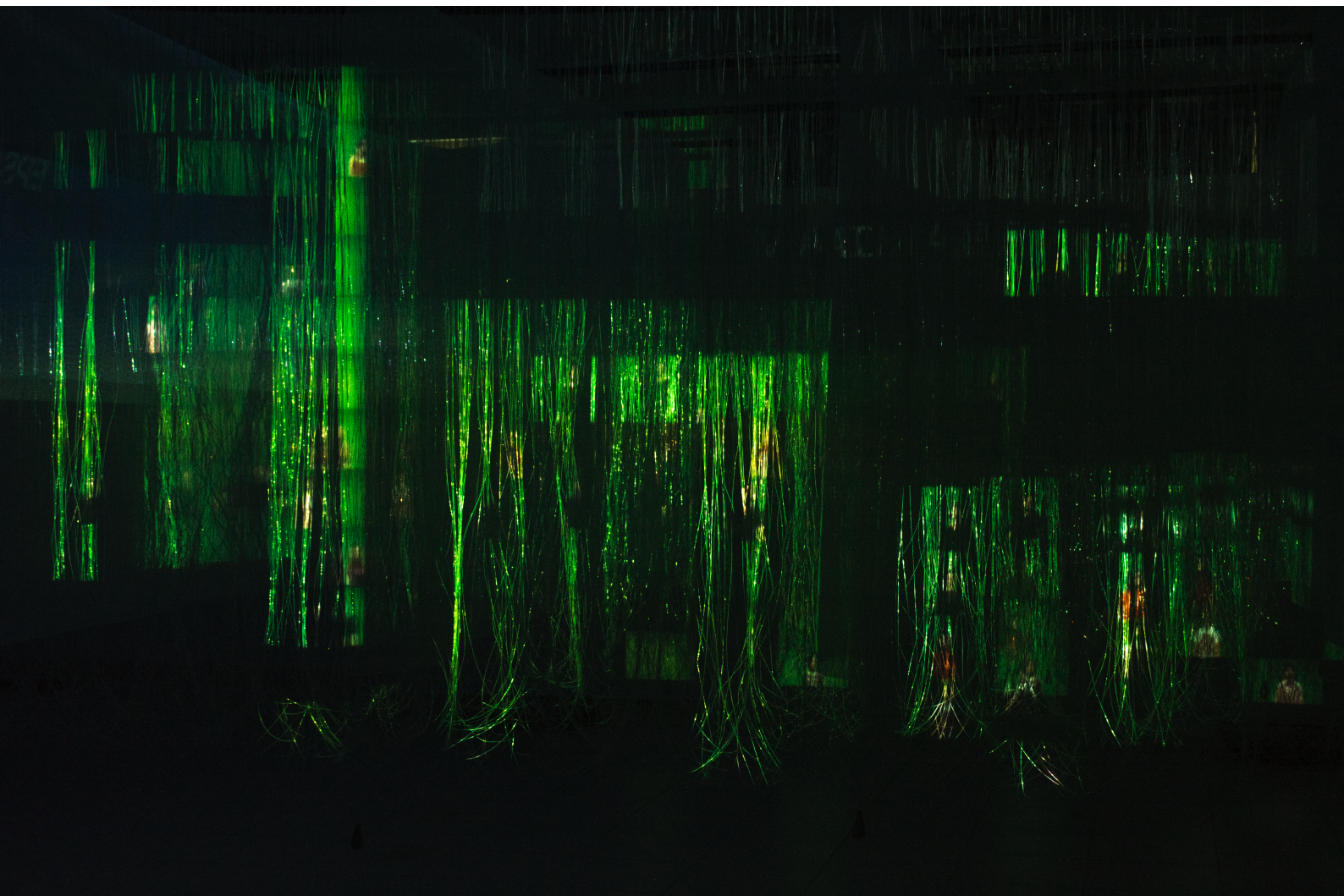


LOST IN CYBERSPACE

Perdido en el ciberespacio



Bianca Díaz Bates

Trabajo de fin de grado

Universidad de Málaga. Facultad de Bellas Artes

Tutora: Carmen Osuna Luque

Junio 2016

| | |
|--|----|
| 1. Resumen | 3 |
| 2. Ideas que fundamentan el discurso del trabajo realizado | 5 |
| 3. Trabajos previos | 7 |
| 4. Proceso de la investigación práctica | 14 |
| 5. Proceso de investigación teórico-conceptual | 18 |
| 6. Conclusiones | 30 |
| 7. Cronograma | 31 |
| 8. Presupuesto | 31 |
| 9. Bibliografía | 32 |
| 10. Anexo | 35 |

1. Resumen.

Este proyecto se basa en la crítica al uso abusivo de las tecnologías y en la pérdida espacial y espiritual abrumadora que produce el ciberespacio sobre el usuario. A través de estrategias representativas, como la yuxtaposición, la repetición y el espacio físico expositivo lleno de materiales traslúcidos y ligeros, he querido recrear, con dichos materiales, lo que yo imagino físicamente como espacio cibernético, si este pudiera ser tangible. Como dijo Val del Omar:

“Experimentos encaminados a ampliar las fronteras de la sensación óptica, así como a tratar de ver lo que no puede verse.”¹

He querido hacer hincapié en los problemas que nos ocasiona el ciberespacio, como por ejemplo, la falsa sensación de cercanía y solidez, cuando realmente nos aísla aún más y nos coloca como seres flotantes, entre una realidad y otra, la real y la virtual.

A través de vídeos de planos medios de individuos que crean movimientos transversales con un fondo verde, simulo el color y las oscilaciones del error tecnológico. Los vídeos están montados de manera que cada uno de ellos podría ser un pixel, jugando así con el formato y la yuxtaposición. La presencia gradual y aparentemente aleatoria de los vídeos crea formas que acaban siendo las siguientes palabras; *You* y *And* en inglés (‘Tú’ y ‘y’). Una imagen recrea las letras mediante el vacío que queda entre los vídeos y otra lo hace por medio de los propios vídeos, es decir, el verde de los fondos y el formato de los vídeos escriben la palabra. En la pantalla aparecen 196 vídeos (14x14) del formato 1920x1080 a escala 7,5. Estas palabras apelan al espectador, todos estamos posiblemente involucrados en la dictadura del internet, ya que casi todos somos partícipes.

Cinco pantallas de 2,40m x 1,20m hechas de filas de hilo de nylon y silicona, y otras nueve pantallas de 2,40m x 1,20 de red de plástico conforman los soportes donde se proyectan los vídeos.

¹ Val del Omar, José. *Desbordamiento de Val del Omar*. Madrid, 2010. p64

*This project is based on the criticism of the abusive use of technologies, and the frightening spacial and spiritual loss provoked by cyberspace on it's users. Through representative strategies such as juxtaposition, repetition and the physical exhibition space full of translucent and light materials, I have attempted to recreate with these materials, how I physically imagine cybernetic space, if it could be tangible. As Val del Omar said: " Experiments aimed to amplify the borders of optical sensations, and also trying to see what can't be seen. "*²

I wanted to emphasise the problems created by cyberspace, for example, the false sensations of closeness and solidity, when really we are even more isolated than ever , and we are left as floating beings in-between one reality and another, between the real and the virtual.

Through videos of medium shots of individuals that create transversal movements with a green background, I have simulated the colour and the oscillations of a technical error. The videos have been edited so that each video itself could be a pixel, working with its format and the juxtaposition. The gradual and seemingly random presence of the videos create forms and shapes that end up becoming the following words 'You' and 'And'. One image recreates the letters through the spaces left between each video, and the other video through the videos themselves, ergo the green and the size of the videos shape the word. 196 videos appear on the screen (14x14) with the format 1920x1080 scaled to 7.5. These words invoke the spectator as we are all involved in this dictatorship that is the internet, and nearly all of us are participants.

5 screens of 2.40 m x 1.20 m made of rows of nylon and silicone string, and 9 other screens of 2.40 m x 1.20 m of plastic net, compose the supports on which the videos are projected.

² Val del Omar, José. *Desbordamiento de Val del Omar*. Madrid, 2010. p64

2. Ideas que fundamentan el discurso del trabajo realizado.

La pieza tiene como fundamento el tema del ciberespacio y su relación simbiótica con la vida real física. La palabra simbiótica quizás implique un abastecimiento igualitario o beneficioso para ambas partes del conjunto simbiótico, sin embargo, pretendo destacar la faceta de parásito que tiene la vida virtual y el abuso intensivo de los aparatos electrónicos y del ciberespacio en sí.

Lo que más me interesa resaltar es el aislamiento puro que produce el uso excesivo de los *social networks* y otros interfaces globales. No es un aislamiento social, pues ahora estamos más conectados los unos con los otros que nunca, es esta inmediatez de la información lo que no nos deja espacio propio para respirar, para pensar y estar solos con nosotros mismo. Estamos atrapados, somos prisioneros de nuestras propias relaciones y de la sociedad. No podemos salir del ambiente tecnológico instantáneo cibernético. Como dice Eduardo Subirats, “*Los medios electrónicos de comunicación se han convertido en una necesidad vital. Existimos en cierto modo en y por la pantalla. No nos pueden separar de ella sin que nos sintamos al mismo tiempo arrancados de algo propio.*”³

En la era donde se supone que estamos más cerca, más globalizados, con un espacio virtual que elimina fronteras terrenales y temporales, nos sentimos más solos que nunca.

Nos encontramos sin capacidades para concentrarnos. El móvil suena, y si no suena nos metemos por meternos para ver si alguien nos ha hablado o a ver qué fotos han compartido nuestros “amigos” de Facebook.

Mientras escribo esto, en los últimos cinco minutos habré mirado el teléfono dos veces sin motivo, para distraerme de lo que debo estar haciendo o de lo que quiero hacer.

Este tema me preocupa de verdad. No quiero decir que me opongo al avance de las tecnologías, a las aplicaciones web y al ciberespacio. Simplemente pretendo poner en evidencia lo que nos está pasando. Toda la información que queramos tener la obtenemos en segundos con el dispositivo electrónico, todo es casi instantáneo, estamos constantemente buscando fuera de nosotros, huyendo de lo que pasa en el interior. Buscamos las respuestas donde a veces no nos hacen falta, la ausencia

³ Subirats, Eduardo, *Culturas Virtuales*, Biblioteca Nueva, Madrid, 2001 p.91

de diálogo interior y de comunicación directa con nuestra propia mente y sentimientos es asombrosamente preocupante. Vivimos una doble vida, con dos tipos de personajes: nuestro ser físico y nuestro ser virtual, y ¿Qué pasa con nuestro ser espiritual y mental, que es el que interpreta ambos mundos?

En definitiva quiero destacar los temas de la pérdida de la identidad a través de vídeos despersonalizados de personas que podrían ser cualquiera, y el tema de la alienación y la masificación. Todo ello como causa directa del uso arbitrario de las nuevas tecnologías y el ciberespacio.

3. Trabajo previos.

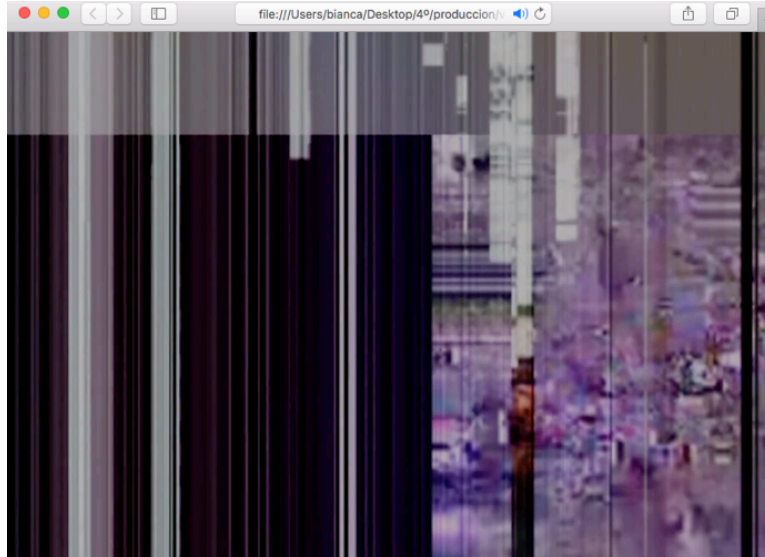
Este proyectos surgió como continuación del proyecto final de la asignatura Proyectos Artísticos II. En primer lugar, quise seguir con el tema del ciberespacio y el *glitch* tras ver artistas como Jodi, un dúo del *net art*. Joan Heemskerk y Dirk Paesman son pioneros del *glitch*, sus obras consisten en romper páginas web y juegos, de manera que el espectador queda dislocado y agobiado con los errores repetitivos. Me fijé en concreto en dos obras, donde dominan el negro y el verde. Una página donde un *glitch* de signos y letras parpadea sin parar, y llega a ser insoportable verlo. Por esto comencé a generar un virus en el cual intenté conseguir que un vídeo de *glitches* y *datamoshes* creados por mí ocupasen la pantalla de cualquier ordenador. Conseguí programar con HTML una parte, pero vi que seguir haciéndolo de la manera que quería era difícil y estaba vacío de contenido. La idea no se comprendía bien, se quedada en un juego formal de colores.

Entonces volví al punto de partida. Al querer seguir con el *glitch* y hablar de la identidad en el ciberespacio, me fijé en los movimientos y los colores; en las formas que crea un *glitch* azarasamente, y es aquí donde me propuse recrear esos mismos efectos con vídeos de otras personas. Volviendo a ver vídeos de los pioneros del vídeo-arte, vi cómo Gary Hill, en *Processual Video* de 1980, trabajaba con el lenguaje visual a través de la ampliación de una línea dentro de la cual se encontraban más líneas. Mientras Gary Hill lee un relato sobre un hombre que vivía cerca del mar, el texto en todo momento se refiere a los movimientos del vídeo. Su voz es muy monótona y repetitiva. El vídeo también se repite, creando así un efecto casi meditativo.

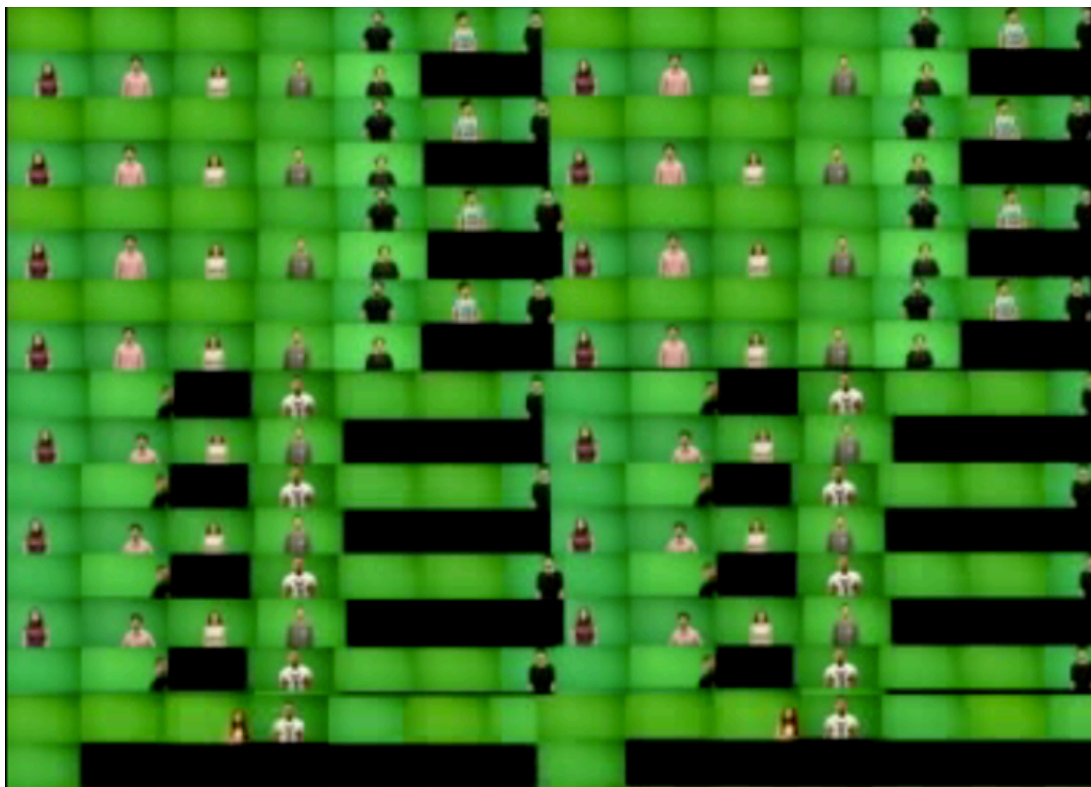


```
1 <!DOCTYPE html>
2
3 <html lang="es">
4 <head>
5
6 <title>Proyecto video</title>
7 <meta charset="utf-8">
8 <link href="normalize.css" rel="stylesheet" type="text/css"/>
9 </head>
10
11 <body>
12 <video width="125%" autoplay loop id="vid">
13 <source src="ProyectoFinal.mp4" type="video/mp4">
14 </video>
15
16 <script>
17 var vid = document.getElementById("vid");
18 vid.onloadeddata = function() {
19   alert("you're stuck");
20 };
21 </script>
22
23 </body>
24 </html>
```

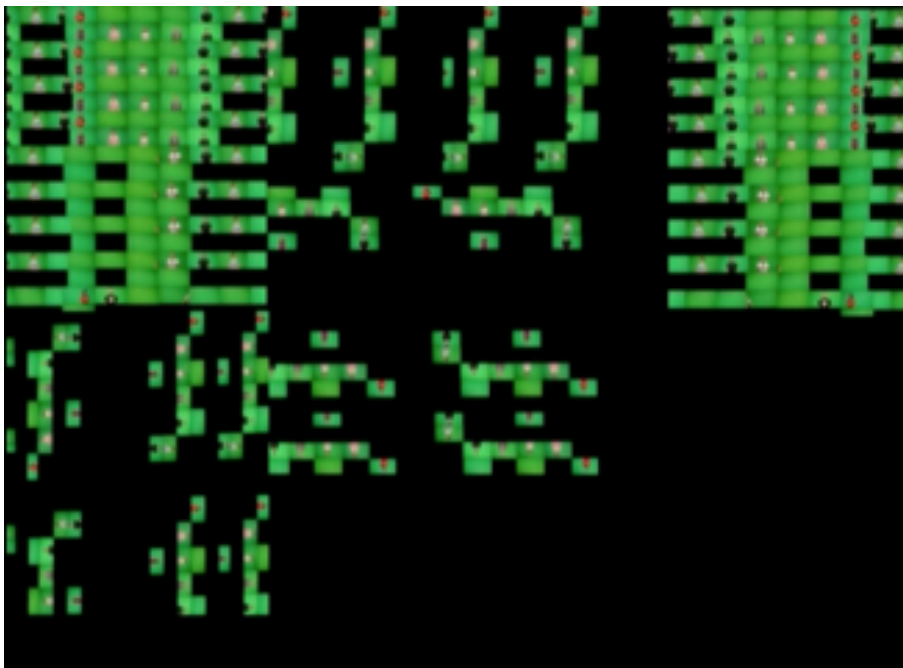
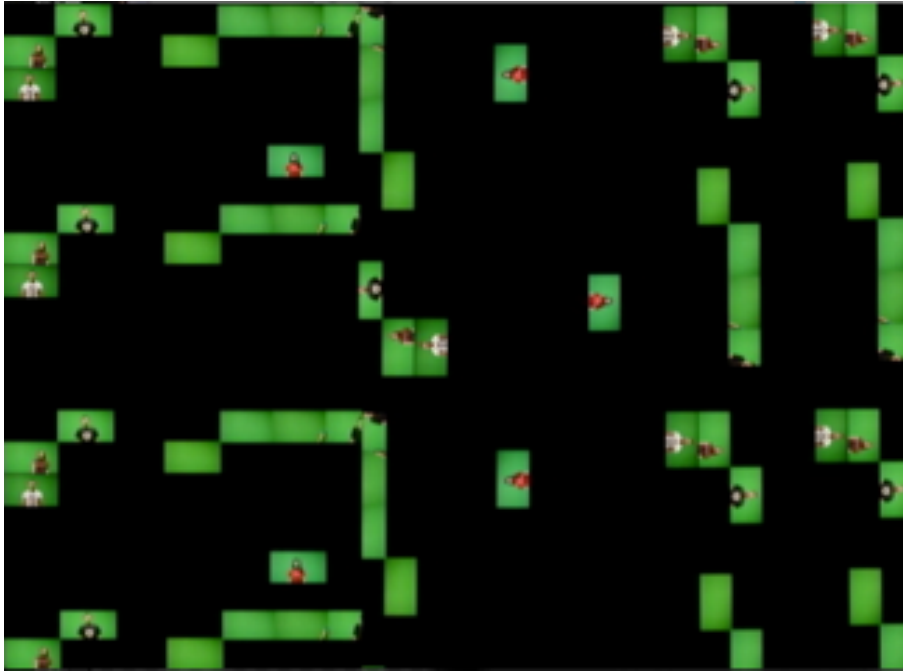
Me planteé hacer cada persona en el vídeo como un pixel, como en el montaje *Data.Tron* de Ryoji Ikeda y utilicé el color predominante y característico del error informático, el verde. Aprovechando el color verde intenso del croma, grabé planos medios de diversas personas entrando y saliendo de la superficie del vídeo, haciendo alusión al entrar y salir de *Facebook* o del *Whatsapp*.



Mi primera intención era montar muchos vídeos, en total unos 238, para recrear ese caos del error, pero al hacerlo y proyectarlo los resultados fueron contradictorios. En los primeros vídeos la calidad de la imagen era pésima. Los vídeos estaban muy pixelados y el formato rectangular de pantalla se había distorsionado a un formato casi cuadrado.



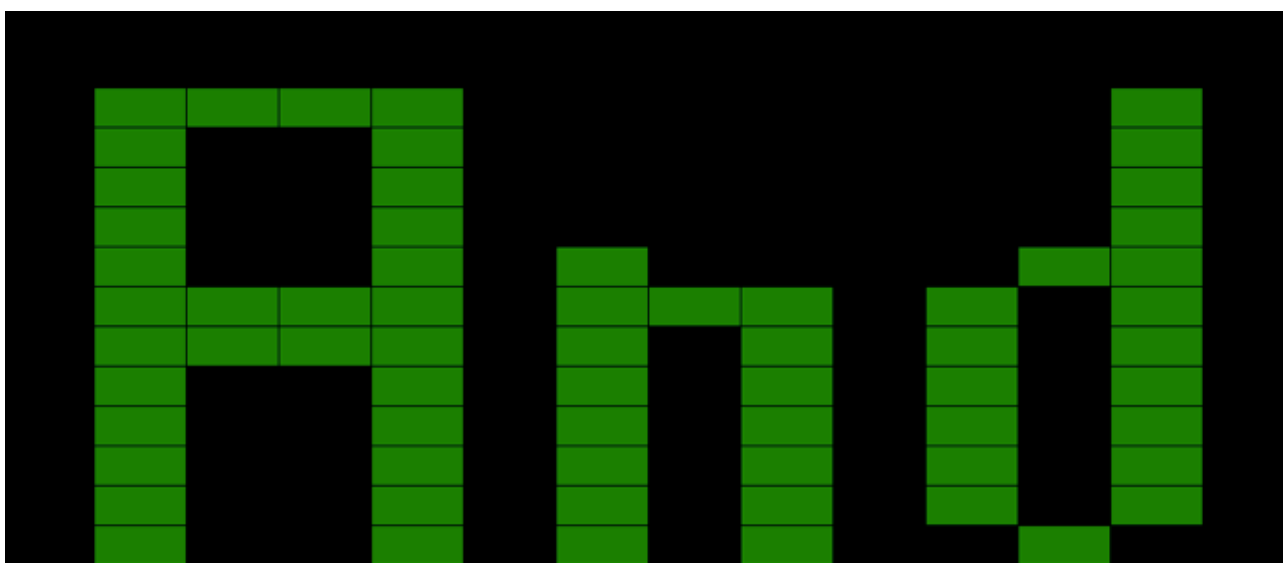
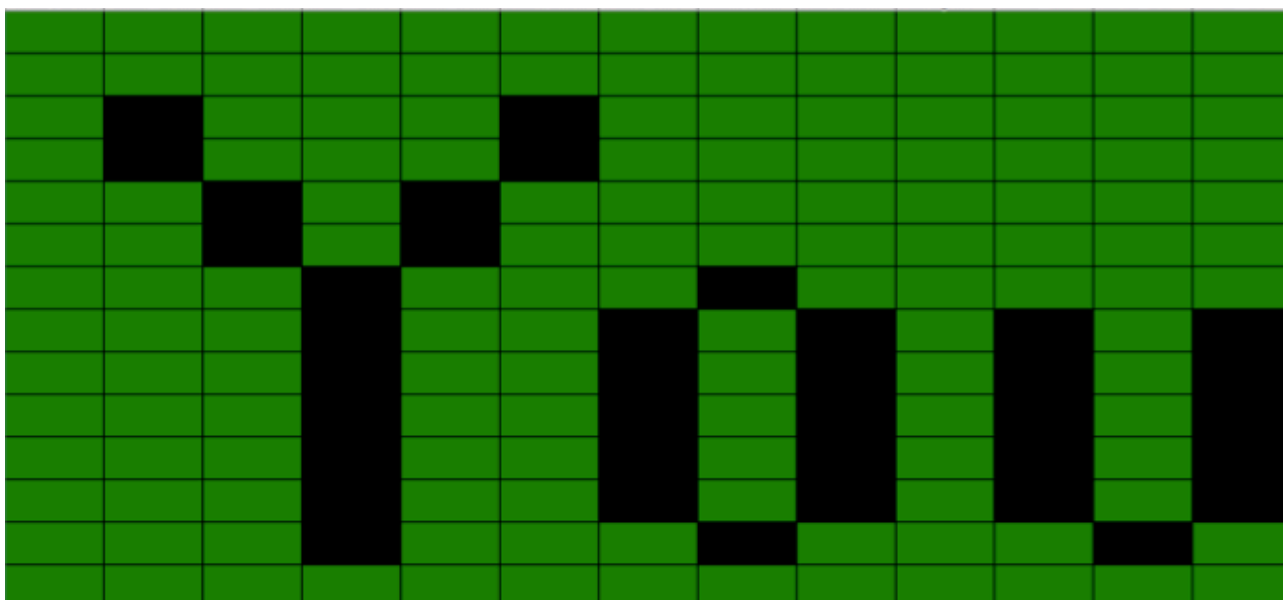
Había conseguido el efecto de píxel pero al haber tanta cantidad de vídeos montados, las personas ya no se percibían. Viendo obras de *Wall of light* de Sean Scully, me propuse montar algunos vídeos en vertical y no solo horizontalmente. El resultado fue curioso pero había demasiada información y ruido visual. Se me emborronaron aún más las personas y había sobrepasado la cantidad de vídeos posibles para que fueran perceptibles esas personas.



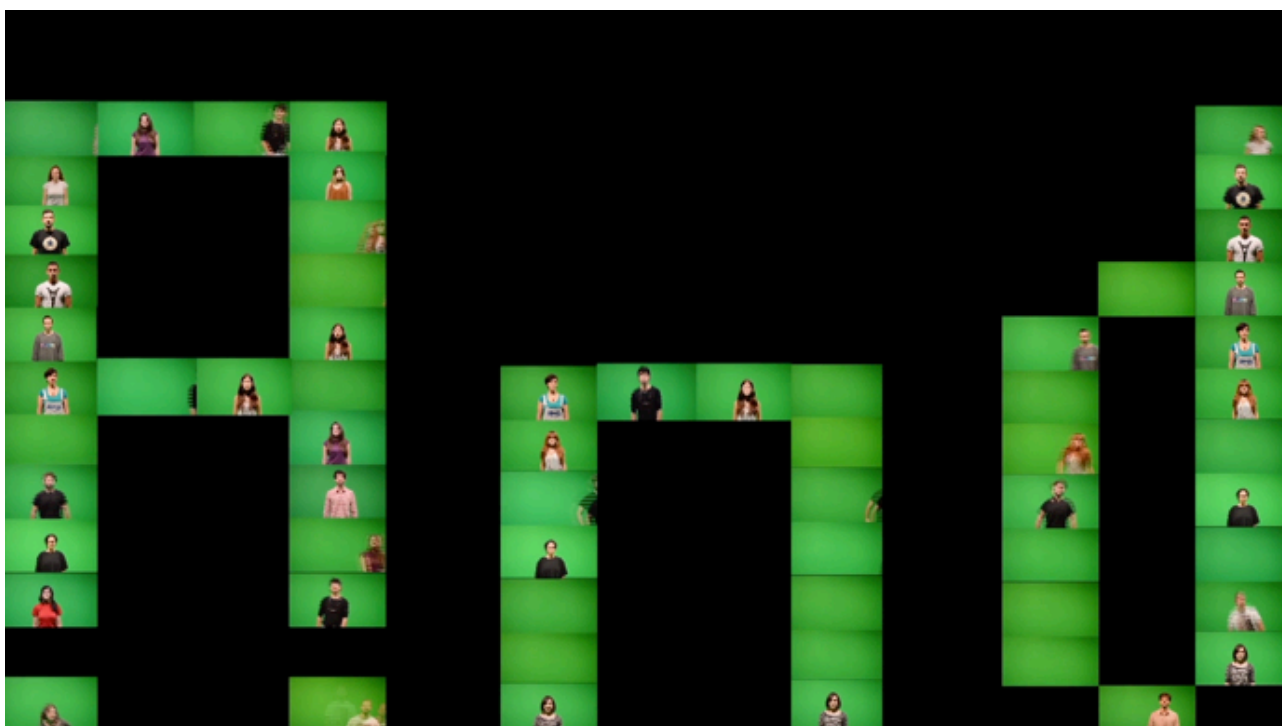
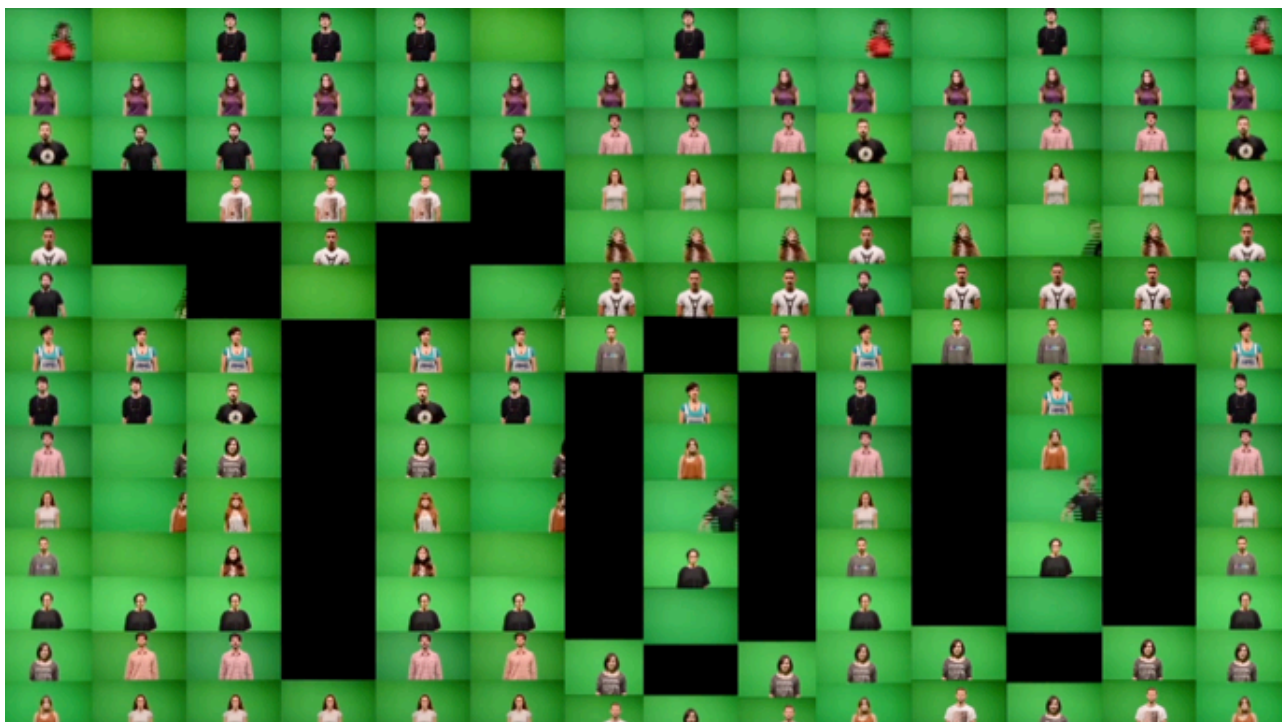
Entonces cambié el formato, empecé a montar 14 vídeos por 14, a escala 7,5 para que entraran justo en el formato de 1920x1080, el formato de los propios vídeos grabados. De esta manera entran 196 vídeos, encajando todos sin distorsionar la escala uniforme.

Gary Hill mezcla el lenguaje visual con una narración oral en *Processual Video*, y viendo los efectos de la suma y resta de los vídeos, parecía que me estaban intentando hablar, como un código. Los vídeos se asemejaban a formas de letras. Surgió así el siguiente cambio: empecé a montar un caos de vídeo, donde se escribían palabras, *You* y *And* ('Tu' y 'Y'). Con esto quise involucrar al espectador, a todos uno por uno.

Con el programa Excel, hice bocetos de cómo serían esas palabras utilizando su cuadrícula.



Los vídeos fueron simulando esos bocetos con algunos cambios. Un error no es perfecto, por eso mismo es un error, en el montaje no todos encajaban, pero esto no me disgustó, de hecho me pareció adecuado para el trabajo que estaba realizando.



Un vídeo recrea la palabra con el vacío, lo que hay entre, lo que separa, y el otro lo hace sumando, invadiendo el espacio. Aun así, ambos vídeos tienen presente el tema de la identidad, la separación y fragmentación de una multitud, una multitud caótica donde todo aparece y desaparece, entra y sale con prisa. Pero aunque todos entran y salen del plano, cada uno está atrapado en su cajita, no se comunican realmente con ningún otro, simplemente miran hacia el espectador sin decir nada, hablando con sus movimientos.

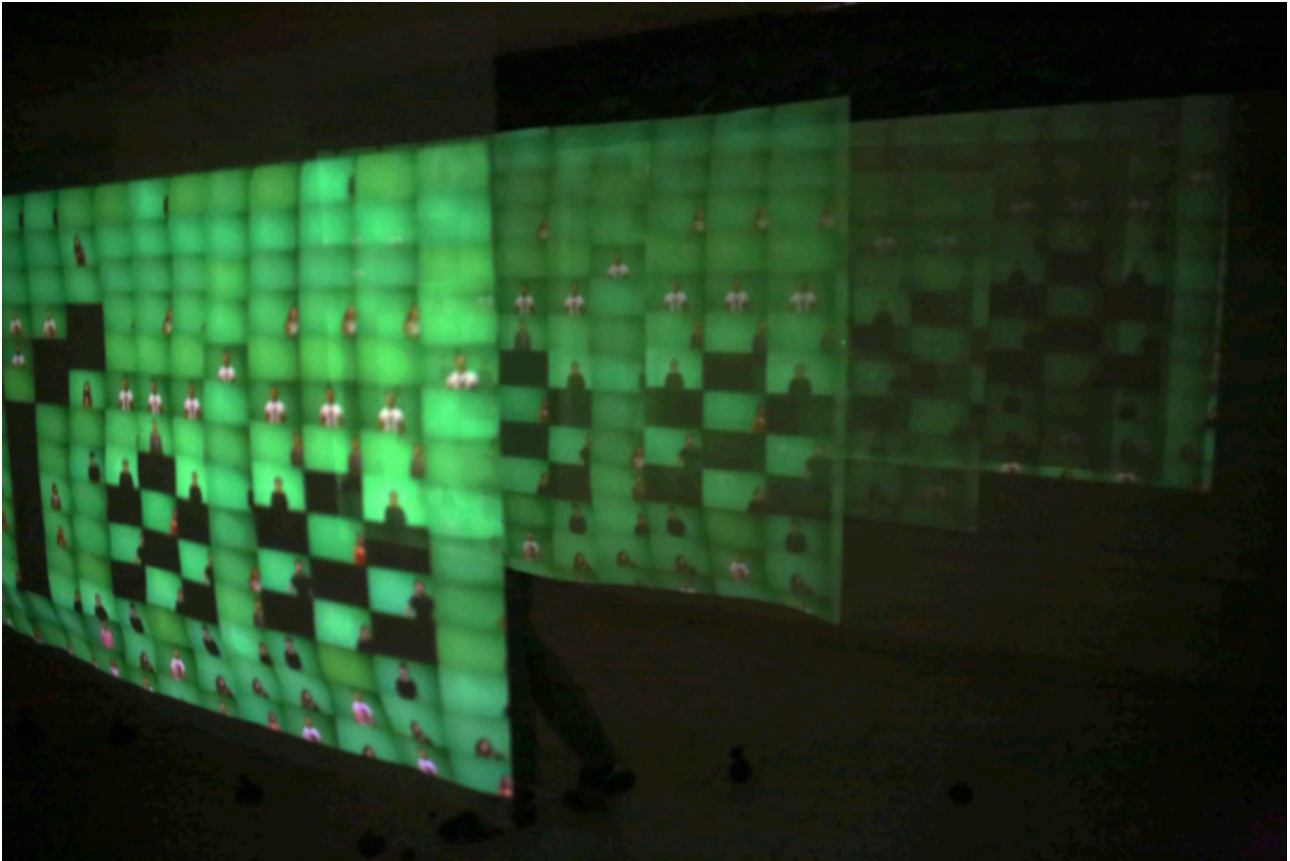
Esto me costó verlo. Estaba demasiado metida en el tema del error y no veía que el error ya no era el protagonista.

Con los vídeos ya creados me centré en el audio. Había empezado con sonidos creados de vídeos de errores pasados a audio, pero viendo las obras de Bosch & Simons, en concreto *Krachtgever* (1994-1998), vi que con objetos cotidianos en movimiento se crean especies de sinfonías a partir de la repetición. Yo he creado el audio con la repetición de sonidos de letras dictados con la fonética inglesa, cortando solo la parte principal de cada letra que compone la palabra de cada vídeo, mientras que de fondo, con el sonido del movimiento de las personas entrando y saliendo del plano, he creado un sonido electrónico y repetitivo.

Con el montaje quise recrear un espacio intangible a través de la yuxtaposición de pantallas flotantes que comparten la misma proyección y, a través del espacio de cada pantalla, el vídeo se deforma y se emborrona, redundando en el concepto de distancia y cercanía a la vez. Tal y como dice Paul Virilio “*El ciberespacio es una nueva forma de perspectiva [...]un dominio que todavía no se abarca: el del contacto, el contacto a distancia, el tele-contacto.*”⁴

Investigando vi el montaje del artista Manuel Chantre en su obra *Mesmorison*, que consiste en 20 pantallas colgadas en un espacio abierto, dispuestas en diferentes orientaciones, recreando un laberinto. Estas son pantallas rectangulares de tela, que me dieron la idea de utilizar red de plástico. Tras la exposición de la pieza en Producción, eran evidentes los fallos de la misma. Faltaba mejorar las estrategias representativas de la instalación y también elaborar más los conceptos de la obra.

⁴ Virilio, Paul, “Velocidad e información. ¡Alarma en el ciberespacio!” *Le Monde Diplomatique* 1995 (10/04/2016)

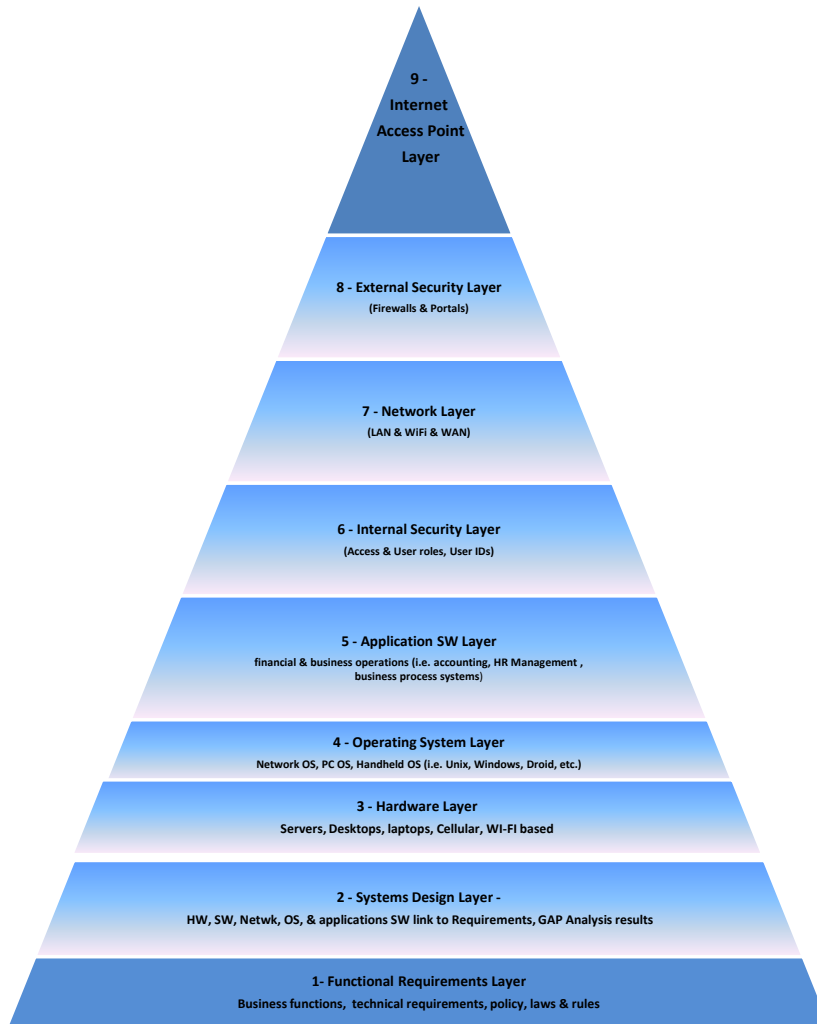


4. Proceso de investigación práctica.

Tenía claro que era necesario ampliar el tamaño de las pantallas y la cantidad. Investigué sobre las fases de conexión a internet (1) y las capas de una pantalla LCD (2),

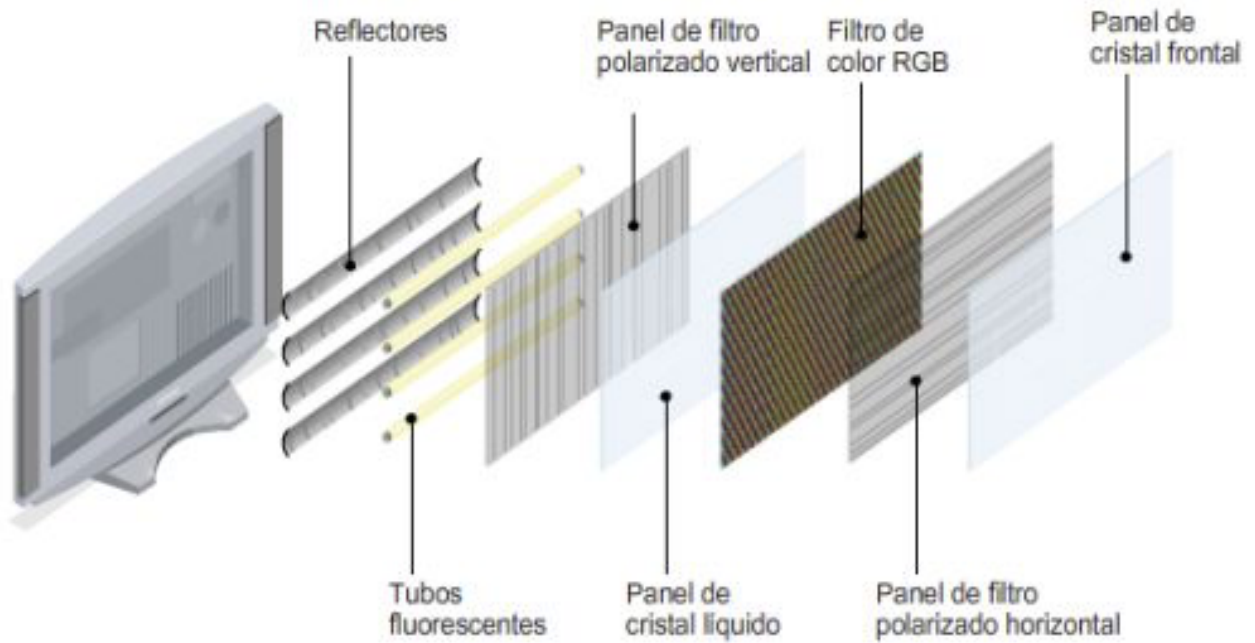
1.

Information Technology Infrastructure Layers©

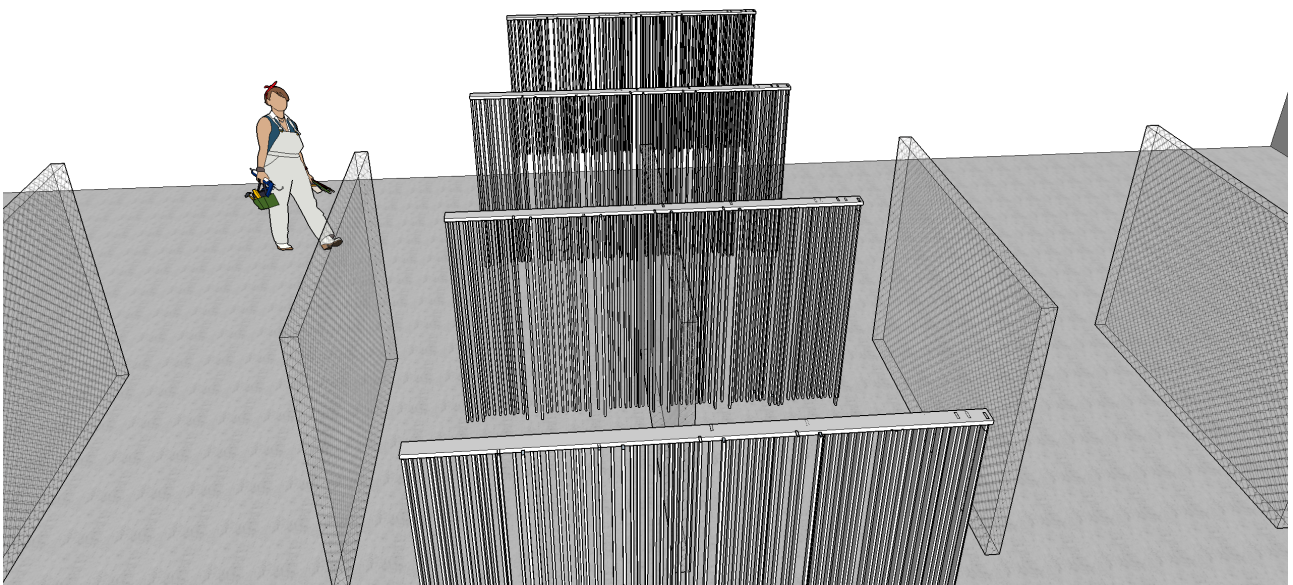


©Copyright held by Thomas R. Wims, Systems Architect, 301-332-1639, 12601 Woodmore North Blvd., Bowie, MD 20120

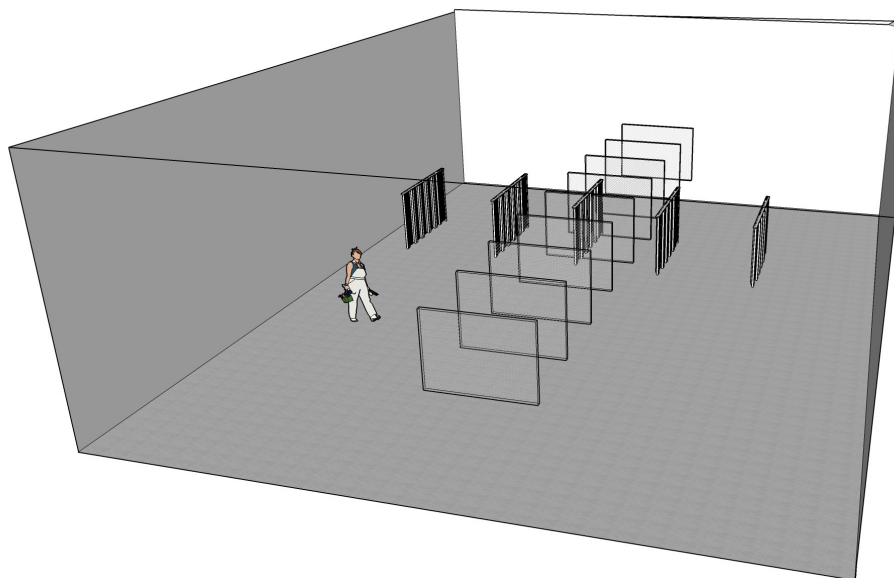
©Copyright held by Thomas R. Wims, Systems Architect, 301-332-1639, 12601 Woodmore North Blvd., Bowie, MD 20120
Page 1 of 4



La cantidad de pantallas expuestas en la sala coincide con la cantidad de capas necesarias para una pantalla LCD, que es el aparato esencial para ver las plataformas del ciberespacio. La manera en la que la luz traspasa las diferentes capas de la pantalla, verticales y horizontales, y finalmente llega al ojo humano, también me ha servido para reforzar la idea de fragmentación y la encarcelamiento. La luz que pasa por las capas de la pantalla está en constante distorsión, no hay ningún estado fijo. Una mezcla de capas verticales y horizontales conforman los píxeles y el ojo percibe una masa de subpíxeles

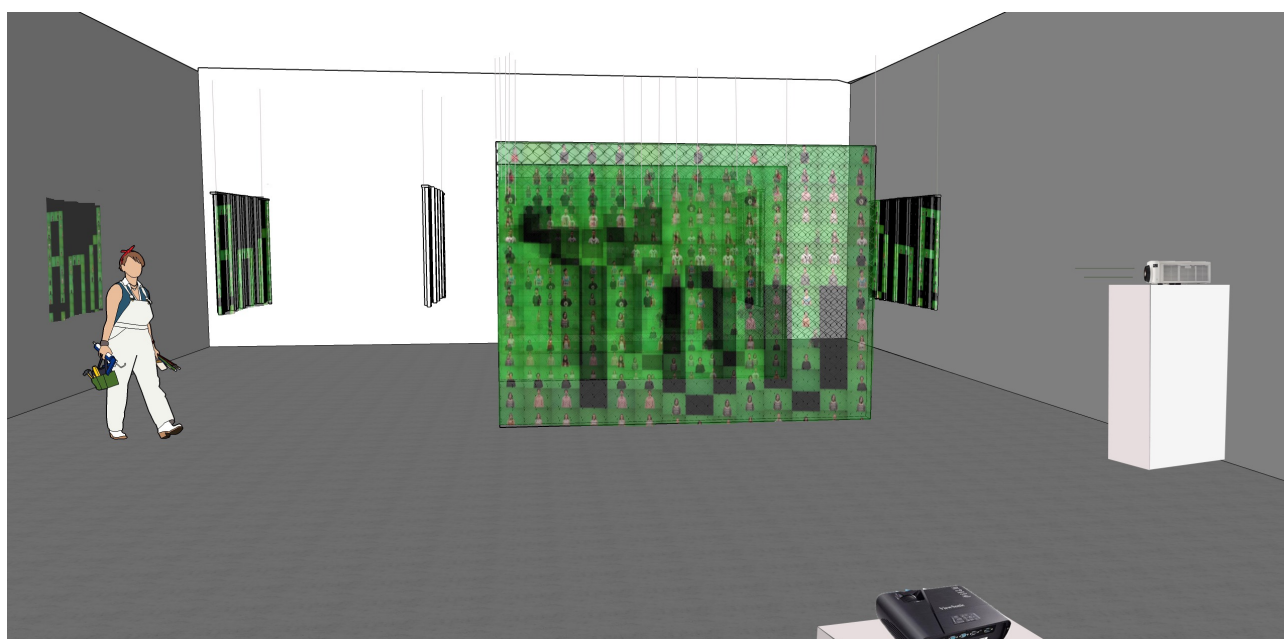


He utilizado el mismo material, red de plástico pero incrementando su tamaño. En vez de 6 pantallas de 1,20m x 0,90m, la exposición trata de 9 pantallas de 2,40m x 1,20m, con una distancia de 0,80 metros entre cada una, y finalmente, una última proyección quedará plasmada en la pared. Otras 5 pantallas creadas a partir de la acumulación de filas diagonales suspendidas de hilo de



pescar, también del tamaño 2,40m x 1,20m. Las susodichas pantallas se colocarán cruzándose de forma perpendicular, creando así una forma de cruz.

Esta cruz es una alegoría a la nueva religión, que es el *cyberspace*.



En esta recreación 3D del espacio expositivo se pueden ver los tipos de materiales que he trabajado: la red de plástico y la pantalla de hilos de nylon, ambas aludiendo a una cuadrícula, la misma que creo yo a partir del montaje de los vídeos. Estos recursos materiales hablan también sobre la cuadrícula de Rosalind Krauss que veremos más adelante.

Para hacer las pantallas de hilo, dividí los tubos de 2,40m en secciones de 3cm, y en cada segmento de 3cm, en zigzag hice 5 agujeros. 400 agujeros en cada tubo. Cada agujero lleva 3 hilos de 1,50m atados y luego hilados con una aguja. 1200 hilos en cada tubo variando hilo de silicona blanco con hilo de nylon transparente. En total he utilizado unos 10km de hilo. En total las 5 pantallas se componen de 6000 hilos de 1,50m.



5. Proceso de investigación teórico-conceptual

He seguido indagando en el tema del ciberespacio y sus repercusiones en la sociedad actual. Como mis proyectos previos partían de la idea del error, estuve investigando sobre otros tipos de errores, no solo informáticos, sino genéticos y psicológicos, alejándome un poco del tema tecnológico, y durante el proceso de investigación, he topado con una serie de patologías psicológicas provocadas por el uso excesivo de los aparatos electrónicos.

Leí un artículo en el que hablan sobre “ el concepto de “*internet addiction*”. Según Keith W. Beard y Eve M. Wolf, “[...] *ha sido propuesta para explicar un uso incontrolable y dañino de tecnología. Las síntomas de un uso excesivo de Internet se comparan con los criterios utilizados para diagnosticar otras adicciones. En particular, la patología de la ludopatía se compara con el uso problemático de internet[...]*”⁵

Otros psiquiatras como Nathan A. Shapira, M.D., Ph.D.^a, Toby D. Goldsmith, M.D.^a, Paul E. Keck Jr., M.D.^b, Uday M. Khosla^b, Susan L. McElroy, M.D, hablan sobre el ‘*Problematic Internet Use*’ (PIU). Esto, según ellos, crea dificultades psicológicas, sociales, educativas o laborales en la vida de una persona. Los primeros términos como IAD (*Internet Addiction Disorder*) y PCU (*Pathological Computer Use*) surgieron en 1996. El internet tal y como lo conocemos hoy surge en los ochenta.

El ciberespacio en sí ha pasado por numerosas fases y definiciones. En su origen, esta expresión la empleó William Gibson en 1984 aproximadamente, en su libro *El reino de completa información*. Sin embargo, antes de que Gibson utilizara este vocablo, Marshall McLuhan había pronosticado el internet en su libro *Extensiones del Hombre*. Nos habla de una realidad sin fronteras, sin muros, un espacio abierto donde todo aquel que se encuentra en él es un nómada. Enuncia la idea de la aldea global, donde la información se verá como una mercancía crucial, donde el medio por el cual el mensaje llega debería ser estudiado. “*El medio es el mensaje*”⁶

⁵ Beard, Keith W. & Wolf, Eve M. “CyberPsychology & Behaviour”. (July 2004, 4(3): 377-383. doi:10.1089/109493101300210286),

⁶ McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The extension of man*. USA, 1964

Michael Benedikt, en su libro *Cyberspace: First Steps*, propone un futuro virtual. Benedikt se cuestiona el papel del cuerpo humano y teoriza conceptos necesarios para el diseño de esa realidad virtual. Podríamos decir, que gracias a la ciencia-ficción intentamos llevar a cabo ideas de estos libros en la vida real.

Michael Heim comenta la idea de los datos como modo de interacción y resalta los términos simulación, interacción, artificialidad, inmersión, tele-presencia y *networked communications* para definir la realidad virtual: “Once we extend the term **virtual reality** to cover everything artificial, we lose the force of the phrase. When a word means everything, it means nothing. Even the term real needs an opposite.”⁷

(“Una vez que extendemos el termino **realidad virtual** para englobar todo lo artificial, perdemos la fuerza de la frase. Cuando una palabra significa todo, significa nada. Hasta el término real requiere un opuesto.”)

En 1999 se publicó la Declaración de Independencia del Ciberespacio, escrita por John Perry Barlow. Esto se redactó como protesta a las reformas del gobierno. Querían censurar y multar a los *netizens* \$250,000 por decir palabrotas *online*. El ciberespacio se encontraba restringido.

Barlow decía “*I do hope this cry will echo across Cyberspace*” (“Espero que este grito resuene por el Ciberespacio”), pedía a los gobiernos del mundo industrial que los dejaran en paz, puesto que en el ciberespacio no lo habían elegido como gobierno. No habría ningún tipo de gobierno nunca ya que, según Barlow, no tenían ningún derecho a imponerse. Ese espacio pertenecía a todos pero no era posesión de nadie. La visión que tenía Barlow sobre *cyberspace* se aleja mucho de la realidad actual, aunque acertó con varias cuestiones. El ciberespacio sí consiste en transacciones, relaciones y en el pensamiento en sí mismo. Este mundo virtual está en todos lados y a la vez en ningún sitio. Para Barlow, las industrias de información obsoleta se perpetúan a sí mismas proponiendo leyes que pretenden adueñarse de la expresión.

“*We will create a civilisation of the Mind in Cyberspace. May it be more humane and fair than the world your governments have made before.*”⁸

(“Crearemos una civilización de la Mente en el Ciberespacio. Que sea mas humano y justo que el mundo que vuestros gobiernos han hecho anteriormente.”)

⁷ Heim, Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, 1993 (fragmento “The essence of VR”) p110.

⁸ Barlow, John Perry. “A Declaration of the Independence of Cyberspace” Suiza 8 de Febrero, 1996

La visión utópica de Barlow resulta muy interesante, y vemos en ella un intento de partir de la esencia pura del ciberespacio. Un espacio virtual que simula las bases de la vida real pero que no ha podido evitar las discriminaciones y violencias de la vida real, desafortunadamente. El ciberespacio no es como pensaba Barlow.

En el siglo XXI las interacciones sociales están basadas en los avances y el constante desarrollo de nuevas tecnologías, de nuevos juegos, espacios, relaciones y medios de contacto a tiempo real. He querido investigar el concepto de distancia y cercanía que se produce paralelamente con el ciberespacio. Como dice Paul Virilio “*El ciberespacio es una nueva forma de perspectiva [...]un dominio que todavía no se abarca: el del contacto, el contacto a distancia, el tele-contacto.*”⁹

El ciberespacio es atemporal, el tiempo no se puede aplicar a él. Un usuario de China u otro de Austria puede hacer lo mismo a horarios diferentes, todo lo que hay en el ciberespacio está, no cierran las páginas ni la conexión como cierran las tiendas, está abierto 24 horas al día, 365 días al año funcionando. Para navegar por el ciberespacio no se tiene en cuenta el tiempo. Podemos tardar en encontrar algo en la web pero el acceso es instantáneo.

Con programas como Skype fue posible el contacto a distancia a tiempo real. Hoy en día todas las aplicaciones de mensajes y comunicación nos dan la posibilidad no solo de chatear a tiempo real, sino también de vernos. La distancia no afecta al ciberespacio.

El teléfono móvil ha facilitado el dominio del internet en la sociedad. Tenemos un acceso directo a todo a través de Wifi y a unas malas, recurrimos a nuestras tarifas telefónicas de 4G. Hay una ubicuidad de la tecnología. Los espacios en la sociedad están creados para el usuario casi adicto a internet. Al igual que la infraestructura y estructura de un edificio afecta a la interacción de las personas, lo mismo pasa con la estructura del ciberespacio. La infraestructura de internet se basa en 9 capas. La primera funciona con requerimientos, como podrían ser leyes, la segunda es un diseño de sistema, otra capa es *hardware*, la siguiente son sistemas operativos, la quinta es conversión de data, la sexta de seguridad interna, la séptima el *network layer* (como podría ser el Wifi), la octava una casa de seguridad externa y, finalmente, internet.

⁹ Virilio, Paul, “Velocidad e información. ¡Alarma en el ciberespacio!” Le Monde Diplomatique, 1995 (10/04/2016)

Nos encontramos en un materialismo sólido que reconoce que la tecnología hace cambiar el tejido del mundo material. Cada plataforma virtual tiene la capacidad de crear una nueva forma de interpretación e interacción. *Twitter* nos limita las palabras para crear una especie de blog corto y rápido, mientras que *Tumblr* nos invita a escribir más y a compartir fotos.

En cada plataforma se crea una mini comunidad y entre los miembros de esa comunidad se comparte y se discute de diferentes contenidos añadidos por los propios usuarios. Estas páginas webs o aplicaciones producen datos que pueden utilizarse para entender mejor a las personas, las organizaciones y las comunidades, datos de relación. En conclusión, los *social media systems* crean *networks*.

Los creadores de *World Wide Web* (www.) fueron los pioneros. Vannevar Bush y Douglas Engelbart buscaban “*incrementar la capacidad del hombre para afrontar situaciones complejas y problemáticas, para comprender maneras para adecuarse a las necesidades del hombre y derivar soluciones al problema.*”¹⁰

Anteriormente el *social media* residía en la televisión y en los libros, tenía primacía el monólogo, y en cambio actualmente, prima el diálogo. Ahora los productores y consumidores se mezclan e intercambian.

He dicho antes que el ciberespacio es atemporal, pero también es sincrónico. Las relaciones virtuales se fundamentan en la sincronización. Nos comunicamos por *Direct Messages* o *Instant Message*. El nombre lo dice todo. ¿Cuál es el problema que nos da este tipo de comunicación? La saturación. Estamos saturados de información, por parte de la publicidad y si eso no fuera agobio suficiente, tenemos un aparato con nosotros 24 horas al día, a través del cual pueden contactar con nosotros millones de personas en cuestión de segundos.

El fenómeno de Mensajes Instantáneos tiene repercusiones dañinas. El tiempo que tardamos en contestar a un mensaje ha producido un efecto decisivo en las relaciones. Si tardas en responder es porque decides no leerlo y no contestar, o puedes leerlo y no contestar, lo cual te convierte en pasota. Por otro lado, puedes contestar en cuestión de segundos, y ser un pesado y un obsesivo, y si nos hablan nos sentimos obligados a contestar. Hay maneras de escribir que insinúan una cosa u otra.

¹⁰Engelbart, Douglas. *Augmenting Human Intellect: A conceptual framework*. Washington, 1962 p12

Una interacción repetitiva es buena, pues indica que hay comunicación. Sobrepasamos los límites de una comunicación normal en el mundo virtual. Sin embargo, parece que esto es aceptable en el ciberespacio. La interacción virtual llega a un punto compulsivo y altera nuestras relaciones con personas en el mundo real.

Toda nuestra vida actual está condicionada por las redes sociales y el internet, es mejor el que tiene el aparato electrónico más novedoso, el que tiene más *likes* en un *post*, el que se etiqueta en más lugares con más amigos, más seguidores. Todo esto te hace ser ‘cool’.

Al igual que cuando estamos mal y salimos con amigos podemos ocultarlo para no tener que hablar de ello, en el ciberespacio pasa lo mismo. Elegimos con cuidado lo que queremos mostrar virtualmente a los demás. Algunos suben fotos o estado aludiendo a otras personas por conflictos personales, otros escriben mensajes para fallecidos que no leerán el mensaje. Es todo una perversión de nuestro ser en la vida real. La gran mayoría de *posts* en las redes sociales tiene un carácter de estética *camp*, como decía Susan Sontag. Aunque ella lo aplicaba a las obras fotográficas de Diane Arbus, hoy en día mucho contenido audiovisual visto en las redes sociales son nihilistas, sin valor intrínseco, sin objetividad, sin propósito social y de *snob*. Susan Sontag dice: “*el camp lo ve todo entre comillas [...] Percibir lo camp en los objetos y las personas es comprender el Ser-como-Representación-de-un-Papel.*”¹¹

¡Ojo, que nadie se salva! Todos los que utilizamos o participamos de estas redes estamos subordinados a los efectos primarios y secundarios, especialmente los jóvenes.

A veces nos parece más verídica y real la vida virtual en el ciberespacio que la vida física, pero objetivamente, son las dos iguales de reales, puesto que le damos casi la misma importancia. Para nosotros esta vida virtual es un anexo de la real, la realidad virtual y la física tienen una relación simbiótica.

Esa simbiosis es factible a través de dispositivos electrónicos y la omnipresencia de internet. La teoría cibernética de Norbert Weiner, propone que los límites del sujeto humano no vienen contruidos, sino dados, conceptualizando el control, la comunicación y la información, en un sistema. La cibernética cambió la percepción de las barreras. Gregory Bateson en *Steps to an*

¹¹ Sontag, Susan. *Contra la interpretación y otros ensayos (notas sobre lo camp)*. Seix Barral, Barcelona, 1966. p.360

Ecology of Mind da el ejemplo del ciego y su bastón. ¿Forma parte de él su bastón? Lo lógico es pensar que los límites del humano se determinan por barreras físicas, sin embargo, el bastón para ese ciego es una parte esencial de su ser. La cibernética estudia los sistemas y sus estructuras, y el bastón es una ampliación de su estructura y forma parte de su sistema y, además de eso, le aporta información al ciego, como podría ser un audífono para un sordo, como es el teléfono móvil para cualquier habitante de una sociedad capitalista consumista y globalizada.

Los teléfonos móviles nos proporcionan aplicaciones útiles, *internet banking*, horarios de trenes, información médica, todo está instantáneamente en tu mano, sin necesidad de moverte. Pero estos han pasado de ser un lujo a una necesidad, a una obsesión. Hasta en el W.C. no dejamos de hacer tonterías con el teléfono con el fin de distraernos, para huir mentalmente de nuestros problemas internos.

Percibimos la realidad virtual visualmente y la procesamos mentalmente, creando sentimientos y otros estímulos. Podemos ver un vídeo de violencia grupal y racial y a los dos segundos otro de un perro adorable que se cae de un sofá. Estamos sufriendo una insensibilización, somos estériles emocionalmente.

Este fenómeno se está desarrollando en los últimos años y me hace temer por las futuras generaciones que nacen ya en el seno de un mundo dominado por lo tecnológico. No solo eso, nacen en el mundo terrenal y también en el virtual. Antes de que tengan memoria habrá fotos de ellos con solo días de vida. Están condicionados a un doble vacío, los problemas de una vida pasan a la otra, los miedos y el estrés. Se encontrarán atrapados como nosotros, pero hay una diferencia, nosotros conocimos la vida sin el ciberespacio, ellos no entenderán eso. Nunca estaremos solos con nosotros mismos. Nunca volveremos a tener los diálogos interiores que teníamos antes sin distraernos, si es que lo tuvimos alguna vez. Estamos atrapados en un vacío enorme. Por tanto, el hombre que conocemos en la actualidad está a punto de convertirse en otro debido a los nuevos medios de comunicación. La era Gutemberg ha muerto. Hemos creado un mundo anexo pero ajeno, y nuestro interior queda vacío aun teniendo dos vidas.

Es tan real la vida virtual que tiene su propio idioma, el binario, el HTML..etc. Uno puede ser oprimido a través de internet, uno es insultado, se enamora, sufre racismo o *bullying*, es alabado, se ríe, llora, es controlado y huye. Hay delincuentes como los *hackers*, hay los que quieren igualdad de

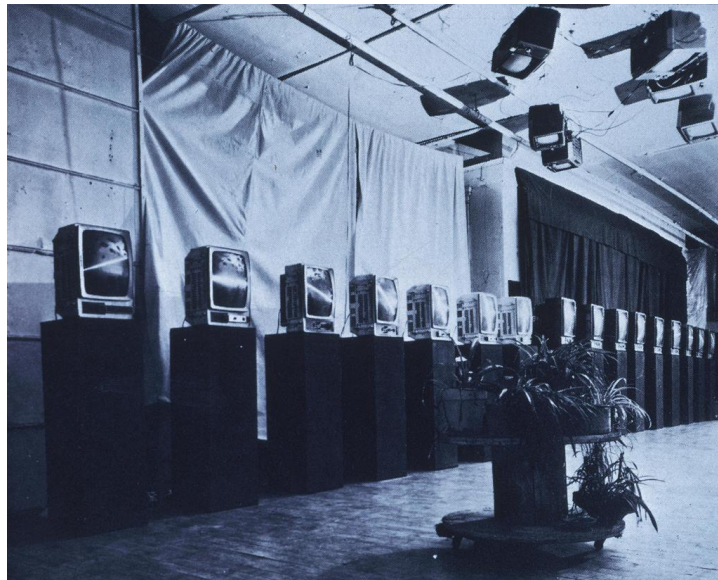
información para todos como *WikiLeaks*. Hay de todo, todo lo que hay en el mundo real lo hay en el virtual pero de otra manera puesto que, realmente, no hay nada.

Como dice Slavomier, “*Technology addiction is the new smoking*”¹² (“*La addition tecnológica es el nuevo fumar.*”)

El material de las pantallas sobre las cuales proyecto aluden a la cuadrícula. Para Krauss la cuadrícula es el principio de todo, una cosa silenciosa y vacía. Su forma parece impenetrable por el lenguaje, impermeable a la narrativa y a la estructura jerárquica. Una vez encontrada y contemplada la cuadrícula, no hay avance en el desarrollo de las piezas artísticas. El artista se encuentra atrapado en un ciclo repetitivo. “*We have discovered that one of the most modernist things about it is its capacity to serve as a paradigm or model of the anti-developmental, the anti-narrative, the anti-historical*”¹³ (“*Hemos descubierto que una de las cosas más modernistas de ello es su capacidad para servir como paradigma o modelo de lo anti-desarrollo, lo anti-narrativo, lo anti-histórico*”)

Sus espacios atrapan, es la cuadrícula de la pantalla, portal al ciberespacio.

La idea de multi pantalla fue utilizada por muchísimos artistas del vídeo-arte como Nam June Paik, o Wolf Vostell. Sin embargo, José Val del Omar ya había comenzado a jugar con los límites de la pantalla. El concepto de multi pantallas desde su origen ha cambiado considerablemente.



TV Clock, Nam June Paik, 1963.

¹² Froelich, Amanda. “This Anti-Social Media Campaign Displays Ugly Truths About Technology Addiction”. Abril 19 2016 (05/05/2016)

¹³ KRAUSS, Rosalind E. *The Originality of the Avant-garde and Other Modernist Myths*, USA,. 1986 p22



Aguaespejo Granadino, José Val del Omar, 1953



Photomatons, Eugeni Bonet, 1976

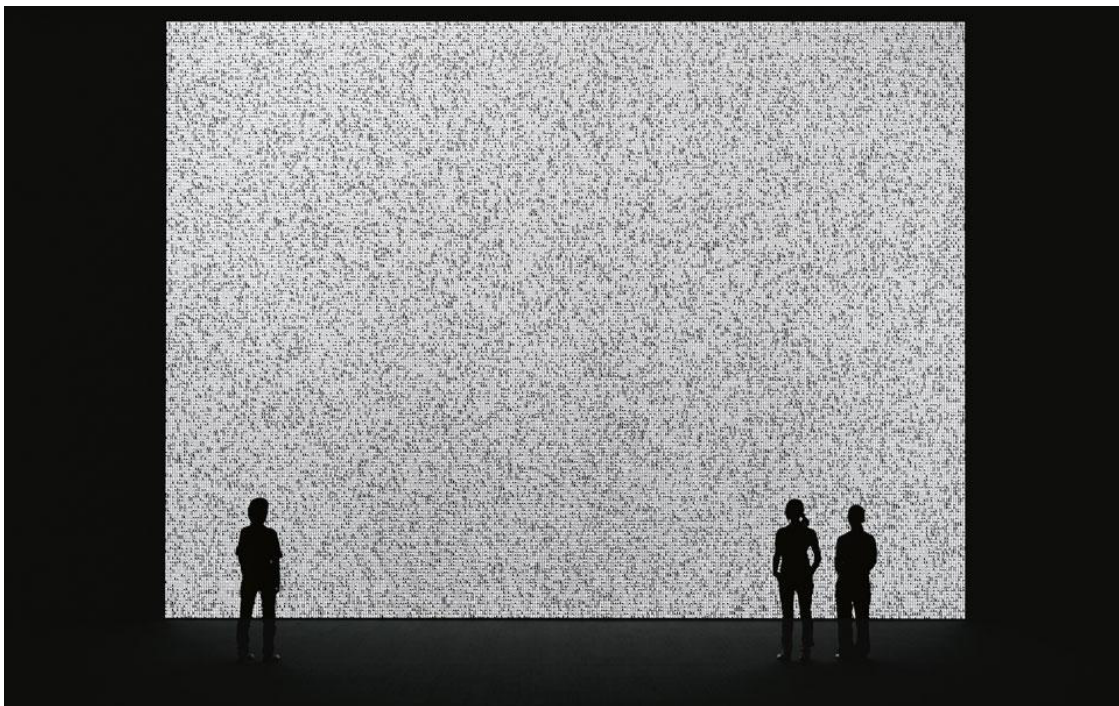
El vídeo-arte y el internet se han hecho los perfectos aliados, Los vídeos se difunden instantáneamente por plataformas como *Youtube* o *Vimeo*. Eugenio Bonet dice. que la palabra vídeo-arte “*siempre ha sido una palabra incómoda, inútil a veces, aunque cuando se ha tratado de buscar otro término sólo hay eufemismos que no llevan a ninguna parte. Vídeo son muchas cosas: industria e independencia, oficio y creación, profesión y afición, televisión y contratelevisión, arte y entretenimiento, low y hi-tech, cintas e instalaciones, medio y media mix... Es una pasarela, un lugar de paso, un agente intermedio entre disciplinas o direcciones diversas. Su identidad reside ahí, en esa cualidad borrosa y vaporosa*”¹⁴

¹⁴ Espejo, Bea. “¿Videoque? Del monitor al Multipantalla”. Entrevista con Eugeni Bonet. 2014. (02/04/2016)

Mis vídeos tienen relación con la pieza *Photomatons* de 1976. La yuxtaposición de imágenes estáticas, en su caso sacados de fotomatones y en el mío de vídeos, tratan de poner en evidencia los temas de la masificación y de la pérdida de identidad.

Eugeni Bonet fue comisario de una exposición de José Val del Omar en el Reino Sofía. Val del Omar fue un cineasta español de los años 20. Tenía una estrecha relación con la técnica y los límites del cine. Es conocido por sus prácticas de un cine expandido, lo que él denomina el desbordamiento apanorámico, traspasando los límites de la pantalla. Mis proyecciones se hacen sobre un material traslucido, que permite la difusión de la luz. La última pantalla en mi pieza es la pared, y en ella vemos el patrón cuadricular de las pantallas que atrapan a los personajes proyectados.

El arte en el ciberespacio es algo fascinante. Cuando se creó internet, los artistas vieron un nuevo espacio lleno de posibilidades creativas y, tras años de arte impredecible, los propios artista utilizaron el internet como medio para cuestionar los límites del arte en el siglo XXI y redefinirlo. Pero, formalmente, las obras de Jodi y Ryoji Ikeda fueron los que me introdujeron al mundo del *glitch* y al *net art*. Como he explicado antes, el uso del negro y el verde de Jodi, y la acumulación de píxeles de Ikeda me influyeron mucho.



Data Tron, Ryoji Ikeda, 2007



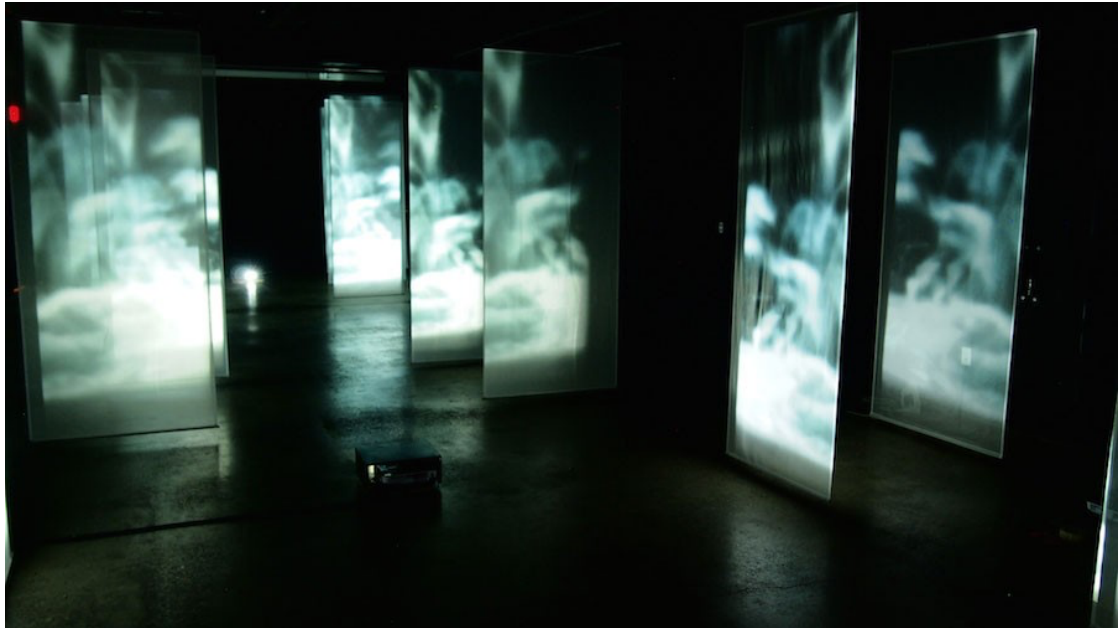
wwwwwwwww.jodi.org, jodi, 1995

En la postproducción viendo cuadros de Sean Scully, jugué con la disposición horizontal y vertical de los vídeos, como sus cuadros de *Wall of Light*. En esta serie juega con la presencia y ausencia de luz para crear un ritmo pictórico. En mis vídeos también he jugado con la ausencia y presencia de los mismos, para crear formas, letras y finalmente palabras.



Chelsea 2.3.04, Sean Scully

La manera de colocar las pantallas en el espacio expositivo tienen su origen en la pieza *Memorison* de Manuel Chantre. A través de pantallas de tela crea una especie de laberinto de proyecciones.



Memorison, Manuel Chantre, 2012

Antoine Geiger comparte el tema de la obsesión con los aparatos electrónicos. A través de la edición fotográfica consigue estas fotografías donde vemos las caras y lo que también parece el alma de las personas, siendo consumidas y arrastradas dentro de sus *tablets* y *smartphones*.



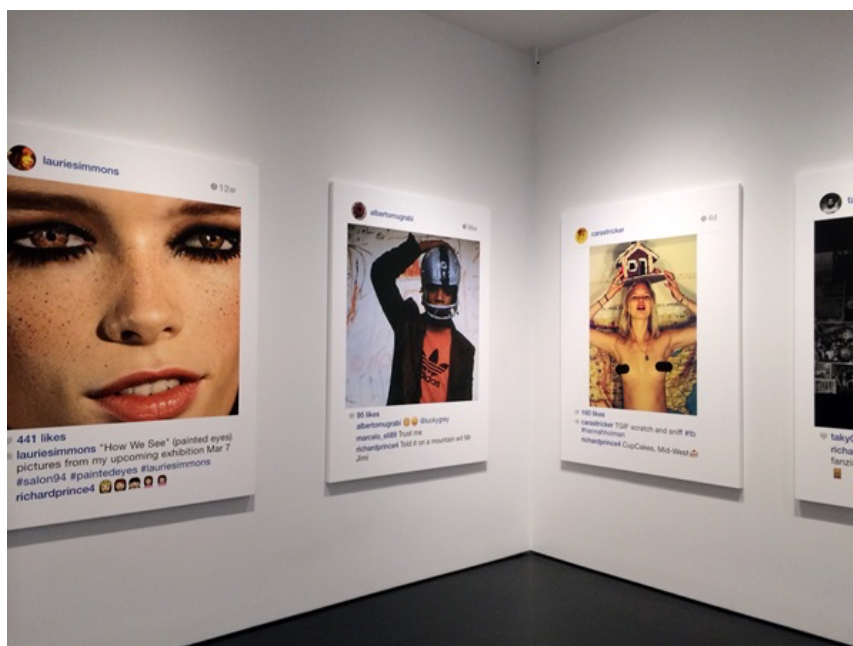
Sur-Fake, Antoine Geiger, 2015

Banksy es mundialmente conocido por criticar, a través de sus graffitis, la sociedad del siglo XX-XXI. En esta pieza, vemos un crítica hacia la necesidad creciente de validación en las redes sociales, y la dependencia de los *social media networks* para la auto-valoración.



Banksy

Richard Prince es un fotógrafo americano conocido por sus apropiaciones. Sus obras se basan fundamentalmente en las obras de otros. En sus imágenes sacadas de *Instagram*, aumentadas en tamaño y expuestas Prince ha recibido muchas críticas puesto que no contactó con ninguna de las personas que salen en su exposición. Este artista pone al límite los derechos de imagen y de autoría de sus fotos una vez subidas a una plataforma virtual de *social networking*. El internet se basa, para Prince, en la apropiación, re-contextualización y copia. En su blog se puede leer detalladamente sobre su inmersión en el mundo de las redes sociales y de su obsesión por el *Instagram*.



Instagram Portraits, Richard Prince, 2015

6. Conclusiones

Para concluir, decir que el ciberespacio es algo omnipresente, y su omnipresencia es algo incuestionable. Esto ha protagonizado mi trabajo de fin de grado. He querido poner en evidencia la situación comunicativa actual, y destacar la realidades en las que vivimos y participamos a diario. Estamos conectados y tenemos un espacio que se rige por un tiempo global. Las realidades físicas y virtuales se conforman por “*el predominio del aparato sobre la conciencia.*”¹⁵ Y a través del montaje he pretendido destacar eso.

Con mi proyecto he querido recrear lo que podría ser físicamente el mundo intangible del ciberespacio y resaltar el aislamiento, la pérdida de conciencia, el caos y el encarcelamiento provocado por este. He ocupado el espacio expositivo con pantallas de gran formato que separan unos espectadores de otros. He querido crear una sensación de soledad y separación.

Este proyecto me ha permitido madurar en cuanto al proceso de investigación y el planteamiento conceptual. Comencé a indagar sobre el tema del error informático y sobre las tecnologías en tercero, y el proceso ha sido interesante e ilustrador. Ha aumentado mi fijación por la tecnología y sus repercusiones y seguiré investigando sobre este tema.

El ciberespacio es un universo que está constantemente creándose, y no conocemos sus límites. Cada día que pasa ocupa un lugar más predominante en nuestras vidas.

*“Es obvio que esta pérdida de la orientación, esta no-situación, va a anunciar una profunda crisis que afectará a la sociedad y por lo tanto a la democracia”*¹⁶

Hace 21 años Virilio anunciaba esto, y está pasando en la actualidad. Hemos pasado de vivir en la era global a la era virtual, ¿Qué será lo siguiente?

¹⁵ Subirats, Eduardo. *Arte en una edad de destrucción*. Madrid, 2010. p107

¹⁶ Virilio, Paul. “Velocidad e información ¡Alarma en el ciberespacio!”, *Le monde Diplomatique*, 1995, (10/04/2016)

7 Cronograma

| | Octubre | Noviembre | Diciembre | Enero | Febrero | Marzo | Abril | Mayo | Junio |
|---------------------------------|---------|-----------|-----------|-------|---------|-------|-------|------|-------|
| Tutorías | | | | | | | | | |
| Investigación teórica | | | | | | | | | |
| Producción | | | | | | | | | |
| Desarrollo de la Memoria | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

8 Presupuesto

Hardware

| Artículo | Cantidad | Precio | Precio total |
|--|----------|--------|--------------|
| Barra de plástico negro de 2m 40cm | 5 | €3,5 | €17,3 |
| Rollo de sedal de silicona blanco de 1000m | 4 | €12,5 | €50,0 |
| Rollo de hilo de nylon de 3000m | 1 | €24,0 | €24,0 |
| Rollo hilo de nylon de 100m | 8 | €1,5 | €12,0 |
| Rollo de sedal de nylon de 1000m | 1 | €8,4 | €8,4 |
| Cajas de plomos de pesca de 0,24g - 0,77g | 5 | €3,0 | €15,0 |
| Plomos de pesca de 3g | 26 | €1,0 | €26,0 |
| Plomos de 100g | 10 | €2,5 | €24,5 |
| Red de plástico blanco | 9 | €10,9 | €98,1 |
| Brocas de 3mm | 2 | €3,4 | €6,8 |
| Bosch PSB 18 Li-2 - Atornillador/taladro | 1 | €162,4 | €162,4 |
| Tower Speaker Dmbti50 | 1 | €74,0 | €74,0 |
| VGA adaptor Mac | 1 | €31,3 | €31,3 |
| Proyectores | 2 | €0,0 | €0,0 |
| | | | €549,6 |
| Total | | | |

9 Bibliografía

BARLOW, John Perry. *Declaration of Independence for Cyberspace*, Suiza 8 de Febrero, 1996

BREA, José Luís: *La era post media*, Salamanca 2002 Ciudad Europea Cultu, Salamanca, 2002

ESPEJO, Bea.”¿Videoque? Del monitor al Multipantalla”. Entrevista con Eugeni Bonet. 2014.

BRUCKMAN, Amy. “Cyberspace is Not Disneyland: The Role of the Artist in a Networked World,”1995, College of Computing Georgia Institute of Technology, (12/05/2016)

DOHERTY, Michael E. Jr. “Marshall McLuhan se encuentra con William Gibson en el Ciberespacio” revista virtual *Computer Mediated Communication*, New York, Septiembre 1995. (05/05/2016)

ENGELBART, Douglas. *Augmenting Human Intellect: A conceptual framework*. Washington, 1962

FROELICH, Amanda. ”This Anti-Social Media Campaign Displays Ugly Truths About Technology Addiction” . Abril 19 2016 (05/05/2016)

HANSEN, Derek L. SCHNEIDERMAN, Ben. SMITH, Marc A. *Analyzing Social Media Networks with NodeXL: Insights from a Connected World*, Morgan Kaufmann, Burlington,USA 2011

HANSEN, Derek L. SCHNEIDERMAN, Ben. SMITH, Marc A. “Contemporary Media Forum. International Journal of Applied Psychoanalytic Studies, Whurr Publishers” Vol. 1, No. 4 2004. (13/04/2016)

HAYLES, N. Hayles. *How We Became Posthuman : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University Of Chicago Press, New York, 1999

HEIM, Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality* ,New York: Oxford University Press, 1993 (fragmento “The essence of VR)

KRAUSS, Rosalind E. *The Originality of the Avant-garde and Other Modernist Myths*, USA, MIT Press. 1986

NEWMAN, Michael Z :*Video Revolutions on the history of a medium*, Colombia, New York, 2014

PAUL, Christiane. *Digital Art* , Thames & Hudson , Third Edition, London, 2015

RUSH, Michael. *Vídeo Art*, Thames & Hudson, Revised Edition, London , 2007

SUBIRATS, Eduardo. *Culturas Virtuales*, Biblioteca Nueva, Madrid, 2001.

SUBIRATS, Eduardo. *Arte en una edad de destrucción*. Madrid, 2010. p107

SONTAG, Susan. *Contra la interpretación y otros ensayos (notas sobre lo camp)*.Seix Barral, Barcelona, 1966. p.360

VAL DEL OMAR, José. *Desbordamiento de Val Del Omar*, Reina Sofía, Madrid, 2010

VIRILIO, Paul. “Velocidad e información. ¡Alarma en el ciberespacio!” *Le monde diplomatique* Agosto 1995. (10/04/2016)

VIRILIO, Paul. *Estética de la desaparición*, Anagrama, Barcelona 1998.

ORNIA, José Ramón Pérez. *El arte del vídeo*.- Rtve-Serbal. Madrid.1991.

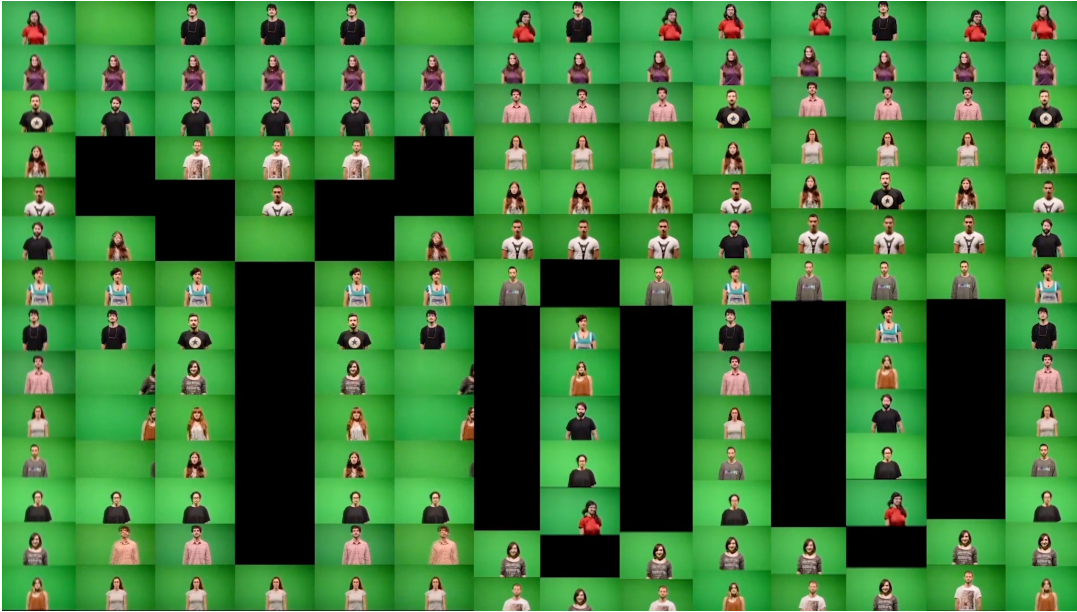
ZERBARINI Marina. SCHIANCHI, Alejandro. NIETO, Ignacio. DALLA BENETTA, Diego
KOSELVICH, Liliana. *Radiografía del net art latino*, Dunken, Buenos Aires 2014.

Fuentes Digitales:

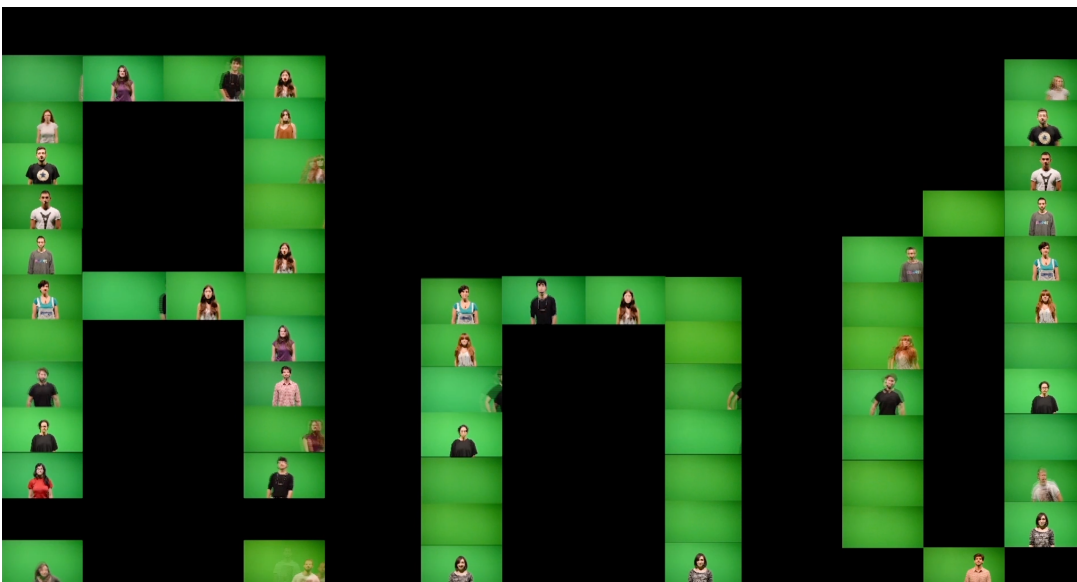
- <http://www.elcultural.com/revista/arte/Videoque/34728> (31/05/2016)
- <http://www.nytimes.com/1996/01/21/arts/art-art-in-cyberspace-can-it-live-without-a-body.html?pagewanted=all> (22/05/2016)
- <http://www.net-art.org> (25/04/2016)
- <https://books.google.es/books?id=D5-C2w8n5NwC&printsec=frontcover&dq=rosalind+krauss+%22The+Originality+of+the+Avant-Garde%22&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwivl6eC2fPMAhUGlxoKHTGaDCQQ6AEIHDA#v=onepage&q=rosalind%20krauss%20%22The%20Originality%20of%20the%20Avant-Garde%22&f=false> (24/04/2016)
- <http://www.gagosian.com/exhibitions/richard-prince--june-12-2015> . (25/05/2016)
- <http://www.trueactivist.com/this-anti-social-media-campaign-displays-ugly-truths-about-technology-addiction/> (03/03/2016)
- _BEARD, Keith W. & Wolf, Eve M. "CyberPsychology & Behaviour". (July 2004, 4(3): 377-383. doi:10.1089/109493101300210286), (23/03/2016)

10. Anexo

Título: Lost in cyberspace
Dimensiones: 7,20m x 2,40.
Año: 2016



Título: Human Glitch
Dimensiones: 1920x1080
Duración: 00:46
Año: 2016



Título: Human Glitch
Dimensiones: 1920x1080
Duración: 01:12
Año: 2016