

tf g

memoria

bellas artes

2019-2020

**MENCIÓN:** Artes Visuales y Diseño

**TÍTULO:** @rueluod

La identidad personal y la despersonalización virtual

**ESTUDIANTE:** Muñoz Angulo, Carmen

**DIRECTOR/A:** Luna Lozano, Sergio



**PALABRAS CLAVE:** identidad, virtual, avatar, despersonalización, retrato

**RESUMEN:** Utilizando como punto de partida la identidad personal, este trabajo trata acerca de la expansión de nuestro yo en el mundo virtual, estableciendo un vínculo con el mundo real a partir de fotografías realizadas con una webcam, para incorporar ambos conceptos, la propia identidad y el mundo virtual, a partir de autorretratos que muestran el rostro distorsionado.

## Índice

pág/s.

<b>1. Propuesta y Objetivos</b>	4 - 4
<b>2. Referentes</b>	5 - 7
<b>3. Justificación de la propuesta</b>	8 - 10
<b>4. Proceso de Producción</b>	10 - 11
<b>5. Resultados</b>	12 - 16
<b>6. Bibliografía</b>	17 - 17

## PROPUESTA Y OBJETIVOS

La investigación propuesta en este Trabajo Fin de Grado se centra en la dicotomía de la identidad entre virtual/irreal y la despersonalización de dicha identidad a partir de los avatares que podemos crear en diversas plataformas virtuales.

Para ello se presentan una serie de fotografías realizadas con una webcam, donde se muestran un conjunto de autorretratos ambientados en escenas costumbristas para poder fusionar y distorsionar los rasgos faciales propios y el ambiente presentado con los avatares en 3D, de tal forma que se desconfigure el rostro, estableciendo de este modo una visión distorsionada de una realidad que se mezcla con el mundo virtual.

La intención de este proyecto es la de explorar las facetas de la identidad y cómo nuestra personalidad se puede ver multiplicada dentro de la red mediante la creación de avatares, despersonalizando así nuestra realidad para concebirla dentro de una visión irreal. Por lo tanto, los objetivos que se han perseguido en este trabajo son los siguientes:

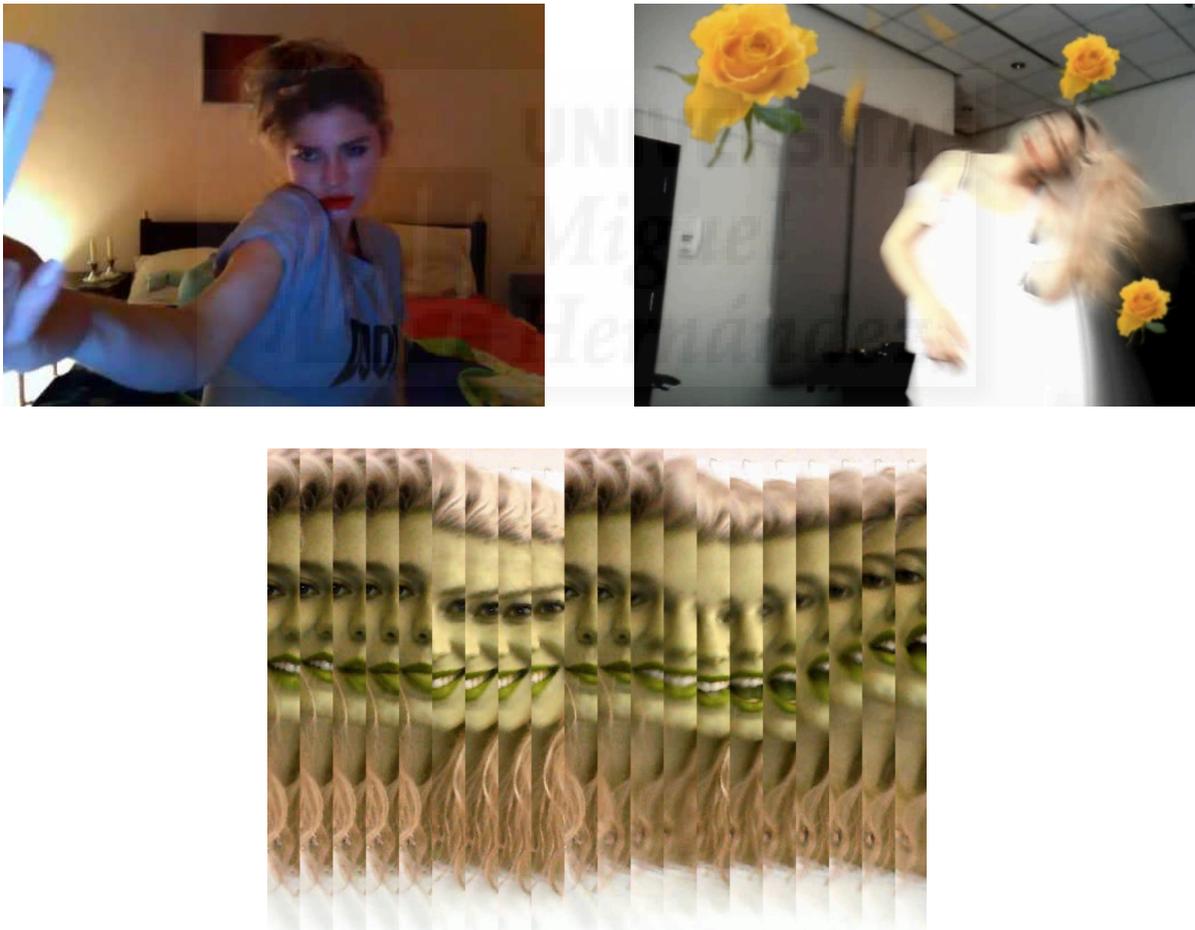
- Explorar las facetas de la identidad a partir de la creación de avatares.
- Reflexionar sobre la identidad virtual y su influencia fuera de internet.
- Analizar el concepto de despersonalización, ligado a la identidad personal y a los avatares irreales.

## REFERENTES

En cuanto a los referentes temáticos y visuales que he tenido en cuenta en el desarrollo de este proyecto, encontramos por un lado a Petra Cortright, una artista digital que trata la cultura selfie y el autorretrato en las redes, criticando el uso masivo de la exposición personal en internet.

Cortright analiza las posibilidades de un selfie frente a una fotografía de un autorretrato, dándonos a entender las múltiples facetas que podemos obtener utilizando el brazo como eje central de la fotografía.

En sus piezas utiliza la webcam como puerta hacia el mundo digital y la postfotografía, profundizando acerca de la imagen corporal y autoestima.



**Figura 1.** Petra Cortright. *I'm a Selfie*, 2017.

Por otro lado, siguiendo esta temática concreta encontramos a Molly Soda, una artista que expone una identidad ficticia en internet, creando un alter ego y tratando diferentes temas sociales actuales que en la web pueden repercutir de muchas formas.

Soda trabaja con los comentarios y los anonimatos para hacer una crítica sobre la sobreexposición personal, creando a partir de su intimidad un espacio público donde los espectadores pueden interactuar mientras visualizan el día a día de la artista tras su propia webcam.

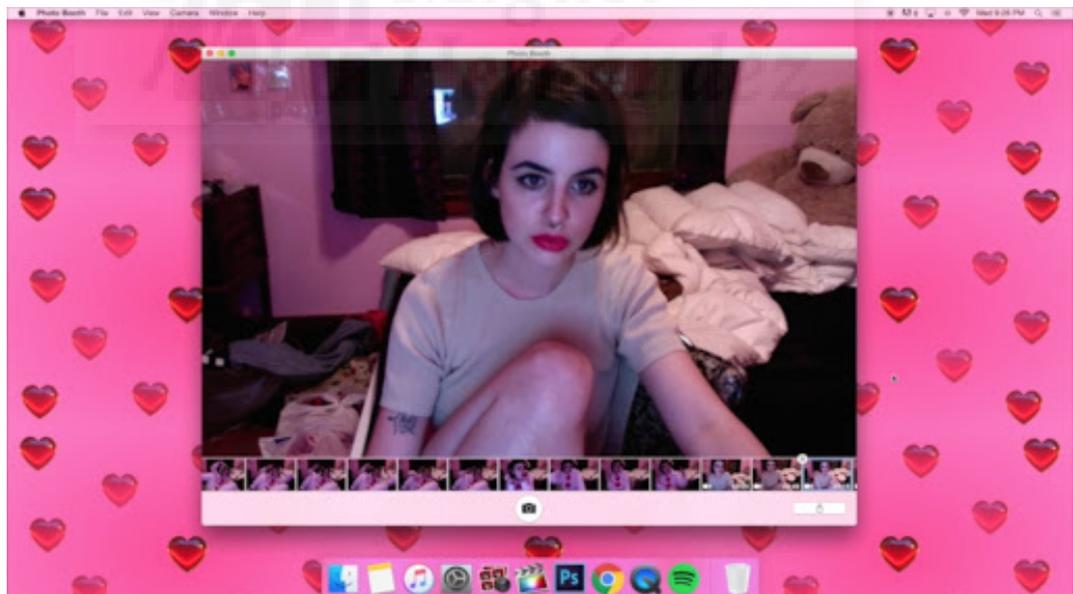
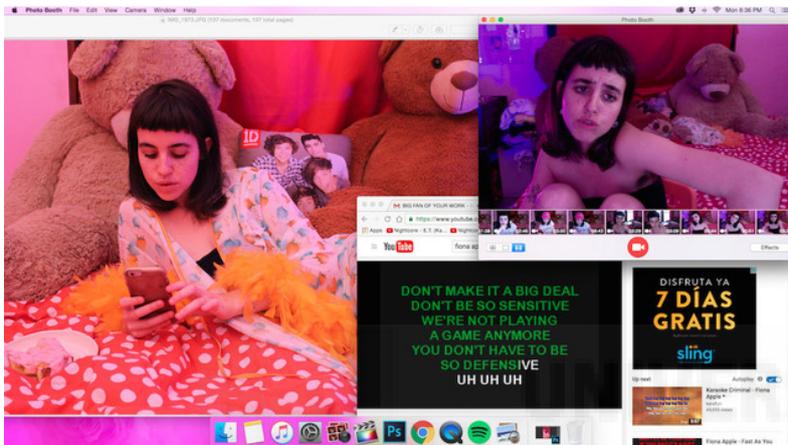
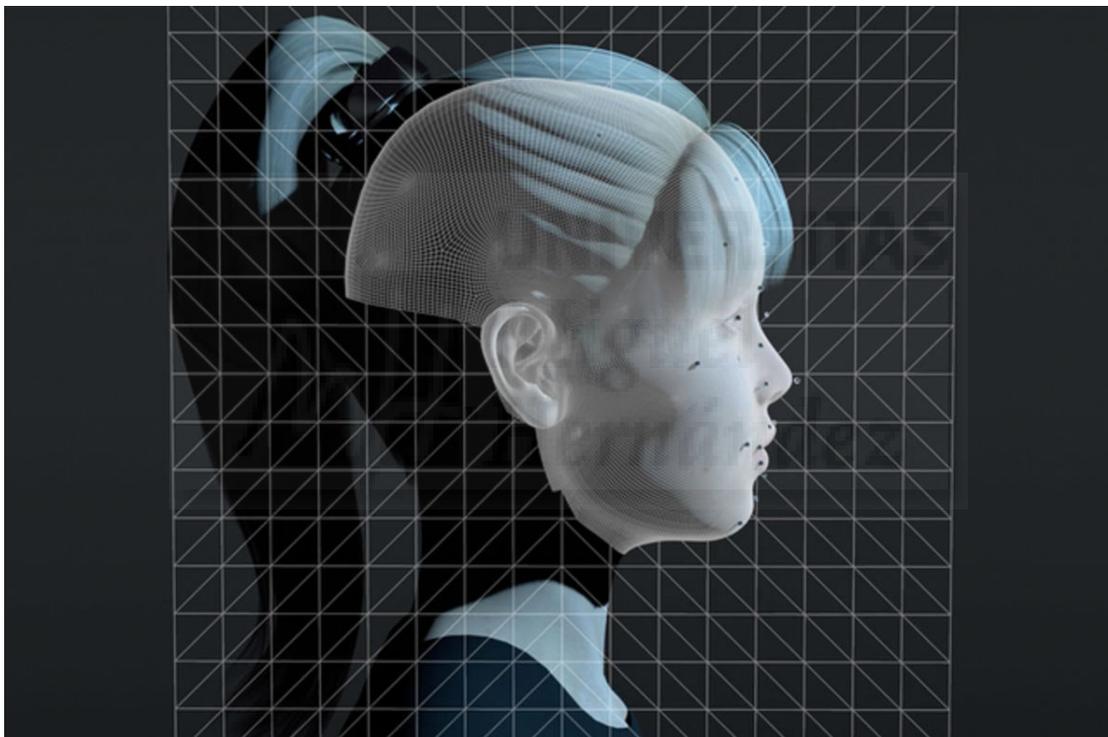


Figura 2. Molly Soda, *Comfort Zone*, 2016.

Finalmente, siguiendo esta digitalización virtual de los rostros, nos encontramos con Laturbo Avedon, un artista que se expone a sí mismo como avatar ficticio. Por su parte, Avedon trata diferentes perspectivas de la identidad real o ficticia dentro del mundo virtual, creando una nueva realidad a partir de la individualización del cuerpo humano, separándolo del yo en la vida real, sin género.

De este modo, relaciona de forma directa cómo dentro de las redes podemos mediante un cuerpo humano o un rostro, modificarlo siguiendo nuestra propia estética o motivos personales, otorgándole así una nueva identidad dentro de la red y separando nuestra personalidad y expandiéndola dentro de internet a partir de la creación de avatares o identidades.



**Figura 3.** LaTurbo Avedon, *ID*, 2005.

## JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

A lo largo del tiempo, el autorretrato ha estado presente en numerosas reflexiones que indagan en la búsqueda del yo. En el lenguaje, yo es el pronombre que el sujeto emplea para autodesignarse y tomar conciencia de su existencia diferenciada respecto al resto de los seres y objetos del mundo. Pero en el contexto de la identidad, el yo se vuelve algo plural y complejo: “se ha dicho que somos lo que somos [...], lo que creemos ser, lo que los demás creen que somos, lo que creemos que los demás creen que somos, lo que los demás suponen que nosotros pensamos que ellos creen...” (Priego, 1985, p. 186).

En la historia del arte, encontramos constantemente una evolución del género pictórico del retrato ligado a la sociedad y estética de cada momento. Es así como en el siglo XX, se establece un cambio que lleva a nuevas experimentaciones y motivaciones donde se libera de las obligaciones ideológicas y morales de la época, y evoluciona hacia la autorrepresentación. De este modo, los artistas ya no están obligados a retratar la sociedad de la época, sino que desvelan su propia identidad, intimidad, ideales y posición política a través del autorretrato, como una forma de exploración psicológica. Encontramos así a artistas como Frida Kahlo o Egon Schiele, los cuales desde un punto de vista intimista, retratan su propia vida en tercera persona a través de sus pinturas (Ruiz García, 2015), excediendo así las funciones tradicionales del retrato.

Aunque ya anteriormente la fotografía contribuyó de forma masiva al encuentro de gran parte de la sociedad con su apariencia física, es decir, con la aparición de la fotografía, el retrato pictórico pasa a otro plano visual, y nos encontramos ante un nuevo método de autorepresentación con una intensa carga cultural. Esto es, se pasa a un contexto social donde encontramos el desconocimiento del yo, en el cual aparecen en los primeros reportajes de fotógrafos clientes que no tenían una idea objetiva de su aspecto físico, y no sabían enfrentarse o aceptar qué veían en sus propios retratos. Es decir, comienza a extenderse y a universalizarse “la idea de que el hombre posee un yo simbólico además de un yo físico” (Ewing, 2008), una cuestión que hemos ido asumiendo de forma plena a lo largo del tiempo. Esta idea de desconocimiento de la propia identidad a partir de los retratos fotográficos se amplía con la aparición de internet y la digitalización de las imágenes. En la red, podemos encontrar muchas percepciones y estereotipos de una misma persona, y en algunos casos estas percepciones son surrealistas. Este nuevo mundo artificial lleno de personalidades lo podemos contextualizar con el término ciborg. En relación a la identidad, el ciborg es entendido por la autora Donna Haraway como “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social además de ficción” (Haraway, 1985).

Consideramos este elemento sumamente importante dentro de la relación entre la persona/red, ya que podría existir una despersonalización del sujeto real al interactuar en un mundo virtual, pues dicho ciborg asume la personalidad de esta persona. Por lo tanto, ¿cuál sería la verdadera identidad de quienes habitan en dicho mundo virtual? (Villarreal Buitrago, 2017). Esta identidad podría situarse a partir de una sospecha de si realmente pertenece a una persona, máquina o un ente virtual indefinido y descoportizado.

En este sentido podemos decir que las innovaciones dentro de la tecnología han distorsionado muchos aspectos de la realidad, entre ellos la identidad. Una de las promesas que comportaba internet era la liberación del cuerpo, ampliando así las capacidades sensoriales y la posibilidad de poder establecer una relación entre identidad, el propio cuerpo y la tecnología. Esta liberación vital del cuerpo dentro de la red podemos alcanzarla mediante los avatares. El término avatar es usado para nombrar la representación virtual de una persona dentro del ciberespacio. Y es así cómo la identidad en internet podría estar referenciada directamente a la voluntad de mostrar lo que queremos ser o cómo queremos ser percibidos. Por lo tanto, la representación del avatar nos ofrece la posibilidad de configurar una apariencia inventada de uno mismo, relacionando la identificación e imaginación, creando una esencia de nuestra personalidad pero adaptada en internet. De este modo, nuestra identidad dentro de este espacio virtual podemos referenciarla a la voluntad de lo que queremos ser, comportándose así los avatares como algo que pueden multiplicar nuestra identidad (Esquerdo, 2010), o dicho de otro modo, ofreciéndonos la posibilidad de crear una identidad a la carta (Fontcuberta, 2011) en la realidad virtual de la red.

Finalmente, podemos concebir internet como una manifestación renovada de nuestra identidad, como una especie de autobiografía pero visualizada desde nuevas formas de expresión. Esta nueva exhibición de la identidad obliga a replantearse si realmente estas nuevas identidades en la red podrían considerarse vidas u obras, ya que internet nos da la posibilidad de escenificar muchas versiones de nosotros mismos o nuestra propia realidad. Así, esta nueva forma de ficcionar nuestro propio yo, (Sibilia y Laclau, 2012) nos crea una nueva visibilidad y perspectiva, pudiendo crear un espectáculo de personalidades donde el protagonista es un yo simulado.

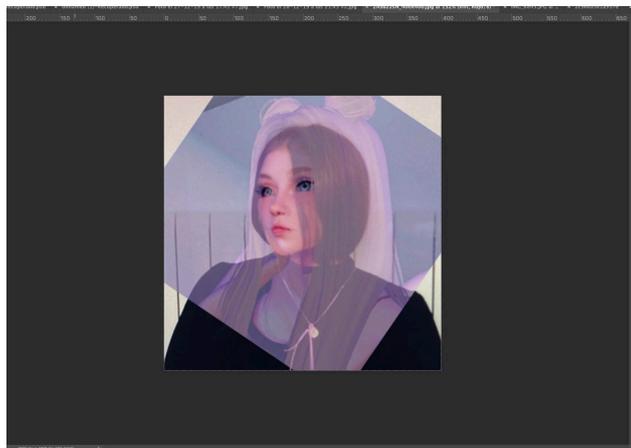
Sin duda, esta nueva realidad de la identidad en internet está relacionada con la idea de la postfotografía, en la que aparece un mundo lleno de máscaras (Fontcuberta, 2011) donde por primera vez nosotros podemos inventar nuestra identidad y forma de ser. Es decir, somos dueños de nuestra propia apariencia y la podemos gestionar desde cualquier punto de vista.

En internet, los retratos y autorretratos se multiplican, por lo tanto, la identidad dentro de este mundo virtual se vuelve maleable. Este punto de exhibicionismo nos lleva a reinventarnos, dejando al margen el registro de la fotografía tradicional que únicamente nos da un reflejo de nuestro rostro y nombre.

Partiendo de estas ideas, nuestra propuesta consiste en la realización de diversas identidades irreales, utilizando el concepto de identidad personal con el de los avatares ficticios que encontramos dentro de la virtualidad, de tal manera que creamos una personalidad alejada del mundo real, gestionada desde un punto de vista personal, de tal forma que se explorarán las facetas de mi propia identidad fuera del mundo real, para poder reflexionar sobre esta individualidad modificable dentro de internet.

## PROCESO DE PRODUCCIÓN

Para la realización de este trabajo, se realizaron una serie de avatares deconstruidos a partir de mi propio rostro, utilizando fotografías tomadas desde una webcam. Para ello, se usó Adobe Photoshop como editor gráfico para poder conseguir este resultado de fusión, y la cámara del propio ordenador portátil para las fotografías.



**Figura 4.** Proceso de trabajo 1



## RESULTADOS

Como resultado final, hemos obtenido una serie de veinte fotografías que han sido publicadas en Instagram, utilizando el diseño de dicha plataforma como escenario artístico para que visualmente se pueda obtener un collage de todas las imágenes.

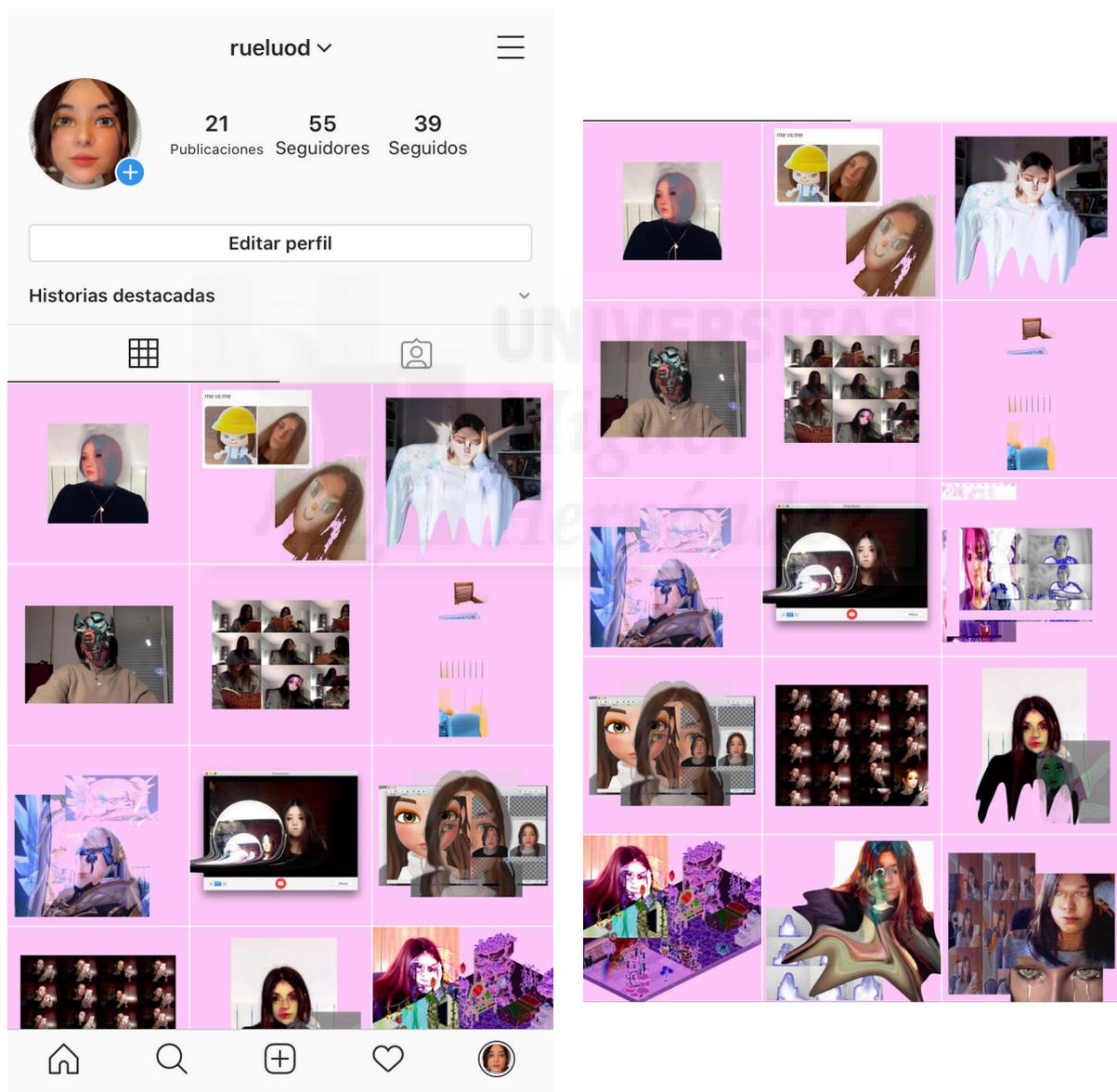


Figura 7. Capturas Instagram



Figura 8. Avatar 001.



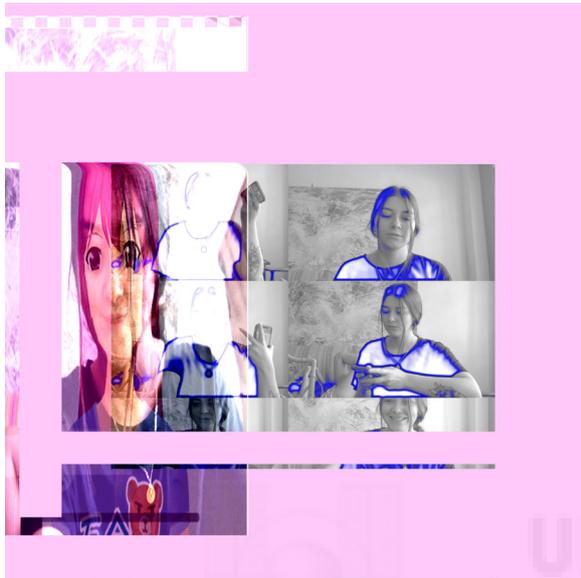
Figura 9. Avatar 002.



Figura 10. Avatar 003.



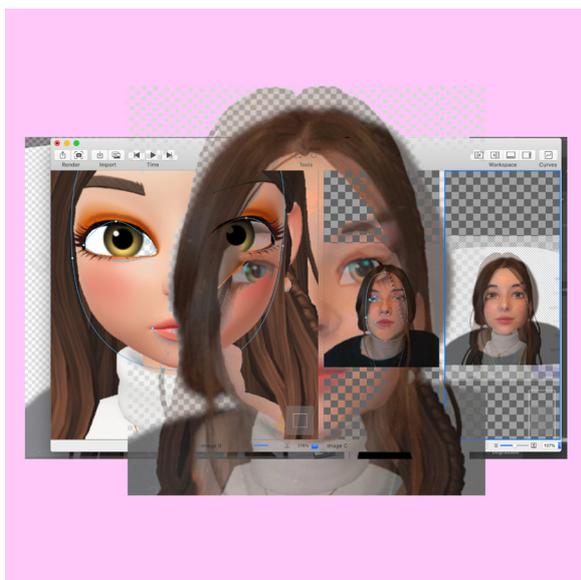
Figura 11. Avatar 004. Club Cooe.



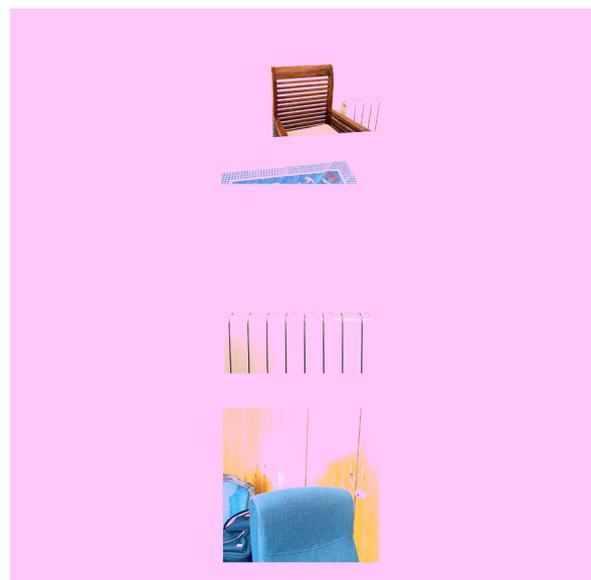
**Figura 12.** Avatar 005.



**Figura 13.** Avatar 006. *Habbo.*



**Figura 14.** Avatar 007.



**Figura 15.** 000. *Sitio.*

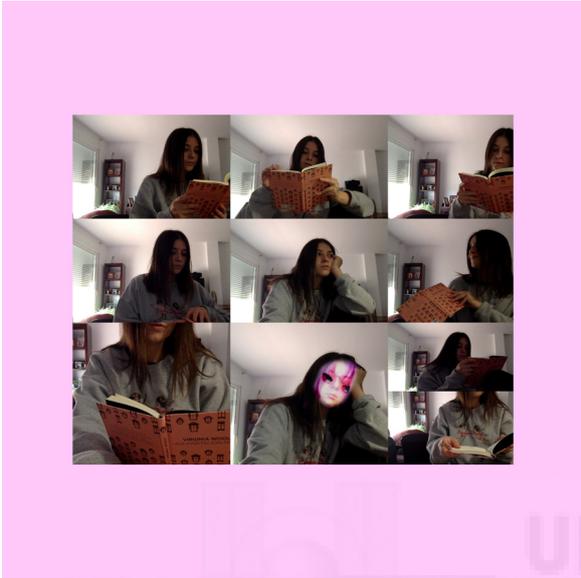


Figura 16. Avatar 009.



Figura 17. 010. *Imvu*.

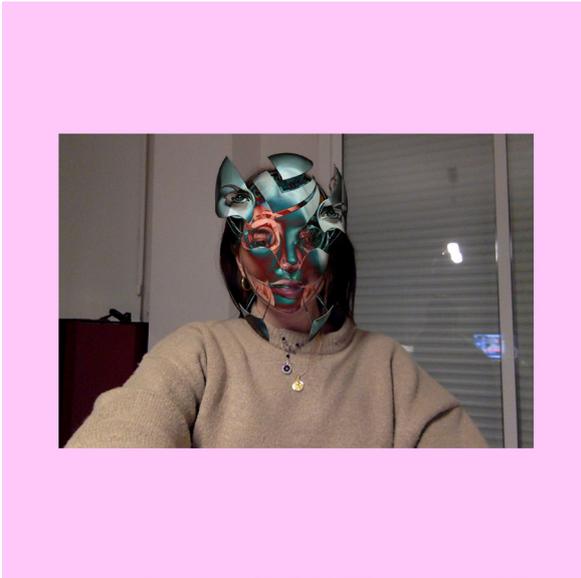


Figura 18. 011. *Ciborg*.



Figura 19. 012.

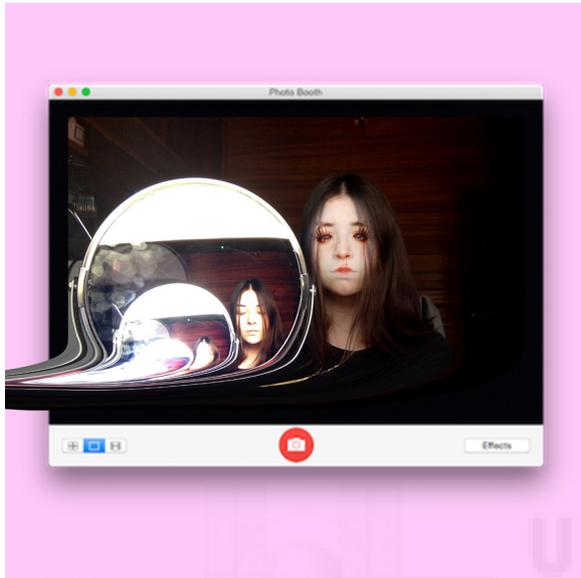


Figura 20. 013. *Photobooth.*



Figura 21. 014. *@ruelud.*



Figura 22. 015. *Animal Crossing.*

## BIBLIOGRAFÍA / REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

**Bricker, M.** (2020, 5 enero). *I'm a Selfie*. Recuperado de <http://www.digiart21.org/art/im-a-selfie>

**Calvo, I.** (2020, 18 abril). *Molly Soda, la intimidad de lo público*. Recuperado de <http://www.ahmagazine.es/molly-soda/>

**Esquerdo, G. S. C.** (2010). *Arte e identidad en Internet*. Barcelona, España: Editorial UOC.

**Ewing, W. A.** (2008). *El rostro humano*. Barcelona, España: BLUME

**Fontcuberta, J.** (2011, 11 mayo). *Por un manifiesto posfotográfico*. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html>

**Haraway, D.** (2020). *Manifiesto cibernético*. Madrid, España: Kaótica Libros.

**Ruiz García, A.** (2015) *El autorretrato en la pintura*. The Lighting Mind: <http://www.thelightingmind.com/el-autorretrato-en-la-pintura/>

**Muros, Beatriz.** *El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online*. Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado 14.2 (2011): 49-56.

**Priego, C. C.** (1985). *Algunas reflexiones sobre el autorretrato*. Liño: Revista anual de historia del arte, (5), 186.

**Sibilia, P., & Laclau, S.** (2012). *La intimidad como espectáculo* (Sección Obras de Sociología) (Spanish Edition) (1.a ed.). México, DF: Fondo de Cultura Económica.

**Villarreal Buitrago, M.** (2017, junio 20). *Implicaciones de la identidad del "cibernético" frente al mundo real*. <https://www.unisabana.edu.co/nosotros/noticias-institucionales/detalle-noticias-institucionales/noticia/implicaciones-de-la-identidad-del-ciborg-frente-al-mundo-real-1/>