



## bellas artes

2019 - 2020

**MENCIÓN:** Artes plásticas

**TÍTULO:** Identidades subvertidas: Ni yo, ni tú; ello.

**ESTUDIANTE:** Grifol Guixot, Paco

**DIRECTOR/A:** Villalonga Campos, María Rocío

**PALABRAS CLAVE:** Máscara, identidad, video, virtualidad, nickname.

**RESUMEN:** *Identities subvertidas* es una obra procesual y participativa que se desarrolla a partir de la creación de varias identidades ficticias y su interacción con diversos usuarios del IRC, antecesor de las actuales redes sociales. La interacción, registrada en formato vídeo para su proyección, cuestiona la necesidad y facilidad del usuario para adquirir una identidad ficticia en las redes sociales, valiéndose de la metáfora de la máscara: ¿Qué identidad me pongo hoy?.

## Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	3 - 4
2. Referentes	5 - 7
3. Justificación de la propuesta	8 - 9
4. Proceso de Producción	9 - 11
5. Resultados	12 - 13
6. Bibliografía	14 - 14





## 1.- Propuesta y objetivos

A pesar de que de las redes sociales, tal y como las conocemos hoy, son bastante nuevas, desde la antigüedad el ser humano sintió la necesidad de comunicarse y socializar con personas afines, reunirse con los “suyos”. Foros de discusión, círculos de debate, clubes, asociaciones, sectas, partidos políticos, salir a ligar, discotecas, etc., son momentos de encuentro con el “otro” donde toma presencia, en mayor o menor medida, la máscara como elemento disuasorio y a su vez integrador de las relaciones que emprendemos con nuestros semejantes. Bajo este contexto, emergen las redes sociales, como el lugar propicio de socialización, desde las que el usuario, como protagonista de un baile de máscaras en un carnaval, adquirirá una identidad inventada a su antojo. Un mundo en el que la virtualidad es un modo de existir, en un fluctuar entre cómo se es o cómo se anhela ser y en el que el anonimato permite dar rienda suelta a cualquier fantasía de uno mismo, en su relación con el “otro”. Esa dicotomía en la identidad que deriva del empleo de la máscara en las redes sociales, es el campo desde el que se modula el trabajo artístico que aquí propongo: *Identidades subvertidas*.

Acerca de la Era Internet son interesantes las reflexiones de Sherry Turkle :

En la historia de la construcción de la identidad en la cultura contemporánea, las experiencias sobre Internet figuran de forma prominente, aunque estas experiencias sólo se puede comprender como parte de un contexto cultural más amplio. Es contexto es la historia de la erosión de las fronteras entre lo real y lo virtual. Lo animado y lo inanimado, el yo unitario y el yo múltiple que ocurre tanto en campos científicos avanzados de investigación como en los modelos de vida cotidiana. (Turkle S, 1997, *La vida en la pantalla*).

Mi propuesta quiere dejar constancia gráfica en modo de video de estas interacciones, a través de la red IRC (Internet Relay Chat), precursora de las actuales redes sociales tal y como las conocemos, una red directa e instantánea, sin “postureos”, donde la comunicación entre dos individuos o en grupo es inmediata, sin esperas y sin filtros, y ajena al control y censura de empresas. A su vez, la propuesta está diseñada para llamar a la colaboración del público a través de la interacción en la propia plataforma, convirtiéndose de este modo en coautor a tiempo real de la obra resultante.

Objetivos:

- Investigar que relación tienen las redes sociales con la identidad de quita y pon.
- Vincular la máscara con la identidad en las redes sociales.
- Experimentar con la técnica de video y proyección.
- Provocar la reflexión del espectador, que tome consciencia.
- Reflexionar sobre las relaciones sociales en la actualidad.



## 2.- Referentes

El mejor referente para este proyecto, es el comportamiento del ser humano ante una situación inventada a su antojo, donde puede proyectarse con otra imagen, ser otro u otra. ¿A qué juego?, ¿muestro algo totalmente diferente de mí?, miento, me creo, o por el contrario, ¿muestro lo más profundo y oculto de mí?, la más pura verdad, más incluso que mi identidad palpable, son preguntas que, previamente a definir su perfil, se hacen los usuarios.

### Gillian Wearing (Birmingham, 1963)

Artista que trabaja tanto el concepto de máscara como el de identidad, mediante las técnicas de la fotografía y del video, Gillian nos muestra un individuo veraz frente a su proyección, se interesa por la dualidad entre la realidad y la ficción. En su obra *Confess All On Video. Don't Worry You Will Be in Disguise. Intrigued? Call Gillian*<sup>1</sup> de 1993-94, Gillian registra en video las verdades más privadas de los participantes, todos voluntarios, con la máscara puesta. Tal como dice Orson Welles y Gillian Wearing cita "Dales una máscara y te dirán la verdad".



Fig.1: Gillian Wearing: *Confess All On Video. Don't Worry You Will Be in Disguise. Intrigued? Call Gillian* (1993), (fotogramas de la obra).

<sup>1</sup>Trad. *Confíeselo todo en video. No se preocupe, estará disfrazado. ¿Intrigado? Llame a Gillian*

## Tim Holman

Autor de Net-art y programador que critica el estado de la web y las redes sociales. En *Can't not tweet this*, Holman se sirve de técnicas intrusivas para que compartamos contenido en ellas. Esta obra nos obliga a compartirla en Twitter. La web va mostrando el mensaje de fondo "Can't not tweet this", mientras, hay un botón de Twitter siguiendo el cursor del ratón, no importa donde hagas "click", siempre se abre una ventana para compartir en la web de Twitter.

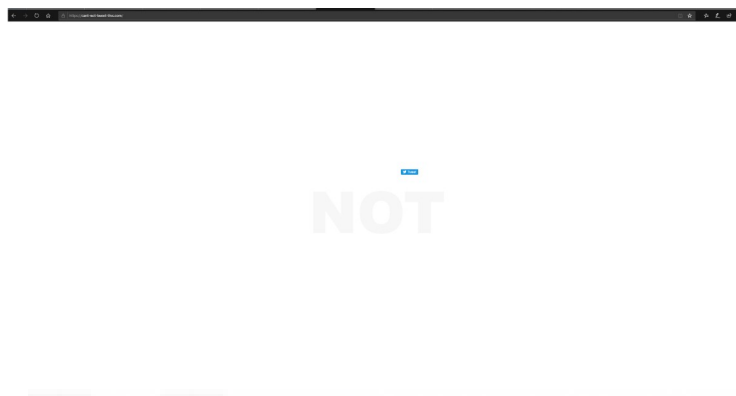


Fig.2: Tim Holman: *Can't not tweet this* (2014).

## Jonathan Keller

Lleva más de veinte años realizando un autorretrato diario, siempre igual la misma posición y condiciones. Casi cuatro mil fotografías conforman la obra titulada *The Adaption to My Generation (a daily photo project)*. Podemos ver estas imágenes en su página web<sup>2</sup>. Un vídeo resumen con cientos de sus caras, ha sido visto por más de un millón y medio de personas en su propio canal de Youtube. Este caso es el polo opuesto a la máscara, nunca se la pones, siempre es él, nunca se oculta.



Fig.3: Jonathan Keller: *The adaptation to May Generarios (proyecto fotográfico diario)*.

<sup>2</sup>[https://www.jk-keller.com/o\\_\\_o/daily\\_photo/](https://www.jk-keller.com/o__o/daily_photo/)



## Alessandro Ludovico y Paolo Cirio

Realizan una dura crítica a Facebook en su obra *Face-to-facebook* (2011). Después de obtener de Facebook un millón de fotos, con sus datos básicos de los perfiles de usuario, tenían 250.000 perfiles procesados en diferentes categorías (hombre/mujer, simpático, divertido, astuto, etc.). con estos datos crearon un falso sitio web de citas. El proyecto suscitó polémica por el uso de datos robados y la manera en que la intimidad de los usuarios era expuesta en otro contexto al original. Los abogados de Facebook les obligaron a cerrar la web de citas, y solo pueden exhibir la documentación del proyecto.

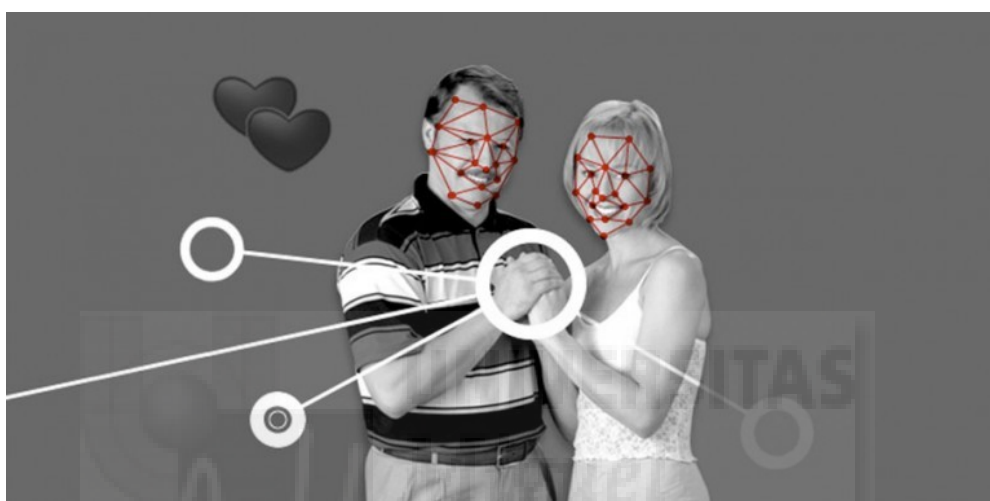


Fig. 4: A. Ludovico y P. Cirio . *Face-to-facebook* (2011).



Fig. 5: A. Ludovico y P. Cirio . *Face-to-facebook* (2011).

### 3.- Justificación de la propuesta

Somos seres sociales por naturaleza, necesitamos relacionarnos con nuestros semejantes para evolucionar, según Erich Fromm:

...no (...) duda de que el deseo de conocer a nuestro semejantes y a nosotros mismos corresponde a una profunda necesidad del ser humano. El hombre vive dentro de un contexto social. Necesita estar relacionado con sus semejantes, pues de lo contrario enloquecería (Fromm, E. 1981, p. 103).

Una parte de la formación de la identidad se basa en las relaciones sociales, va cambiando y moldeándose a lo largo de los años en base a nuestras necesidades. Si echamos un vistazo a las redes sociales nos vamos construyendo una identidad ficticia, real o ideal. ¿Quién soy? ¿Quién quiero ser?, rasgos, creencias, experiencias, fotos donde nos gustamos, al final, lo que estamos haciendo es moldearnos, ponernos una máscara, diseñamos una imagen adecuada a nuestras necesidades comunicativas de momento.

El IRC es un protocolo de comunicación que surge a finales de los años ochenta, y aunque ya existían maneras de socializarse digitalmente, como las *news*, los foros o las listas de distribución entre otras, la inmediatez del IRC permite que el usuario no deba dar un consentimiento previo para que le contacten, de modo que, todos los usuarios que se encuentren en un canal pueden hablar entre sí. Los canales son como salas de una temática específica que alguien creó en su momento y por interés general se ha mantenido “vivo”. Cada canal tiene sus normas y sus reglas, y sus administradores deben velar para que se cumplan. Los administradores son usuarios normales del canal, con esto la plataforma queda fuera del control de las compañías que dominan actualmente las redes sociales y la mensajería instantánea (Facebook, Instagram, Twitter, etc.), cuya esencia se ha visto relegada al almacenamiento de datos y control en beneficio de las empresas que se dedican a este negocio.

Mi acercamiento al IRC fue en los años noventa, cuando la plataforma estaba en pleno auge, la red no se había masificado, el concepto de red social de mensajerías instantánea y compañías como Facebook, Twitter o Instagram, eran inexistentes. El IRC era y es una comunicación mucho más directa, sin filtros, sin modelos de negocio, que permitía al usuario adentrarse en un mundo de fantasías no resueltas en su vida real, siendo la “máscara” un artilugio que cambiaba a su antojo desde el mismo momento que registraba su *nickname* ocultando su identidad.

Esta inmediatez y autenticidad que aporta el IRC es ideal para desarrollar el proyecto, me ayuda a centrarme en las identidades y las interacciones, es más limpia y

directa toda la comunicación. Gracias a esta inmediatez en la comunicación, el IRC se presta para la técnica de captura en tiempo real y para otorgar una participación directa en la obra al visitante, que se convierte en usuario y a su vez en ejecutor de la misma.

## 4.- Proceso de producción

### 1º Creación de identidad.

Para el registro de proceso de la obra, he creado una identidad con la intención de crear un “manual” que permita al usuario-coautor tener algunas cosas claras a la hora de interactuar, no dejar todo a la improvisación y por consiguiente dilucidar algunas de las cuestiones que les puedan surgir durante las conversaciones:

- Nickname: quedulce
- Principal: Marta de 41 años, maestra de primaria, divorciada con una niña, vive en Oliva (Valencia).
- Aficiones: Leer, Compras, guitarra.
- Música: Española, Alejandro Sanz, Jarabe de Palo, Hombres G, Seg. Socialv...

### 2º Interacción en privados y canales con registro de la actividad.

Aunque existe la posibilidad de entrar a la plataforma a través de un navegador Web, he considerado más auténtico para la interacción la utilización del software mIRC, de uso extendido y referente principal desde los principios del protocolo.

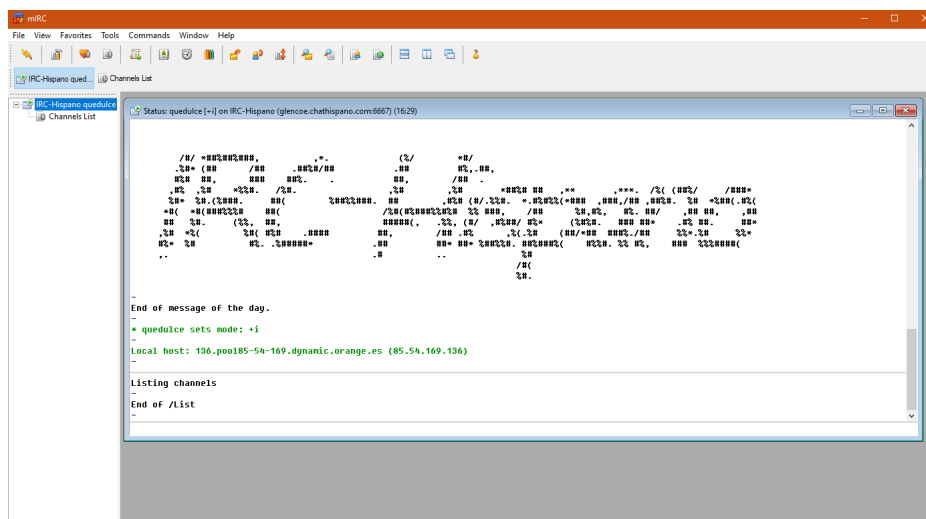


Fig. 6: mIRC, Software cliente para el protocolo IRC.



El siguiente paso es la herramienta para capturar toda la acción. Para esto utilizo un software *OpenSouce* llamado OBS Studio. Dentro del programa configuramos qué aplicación queremos que registre.

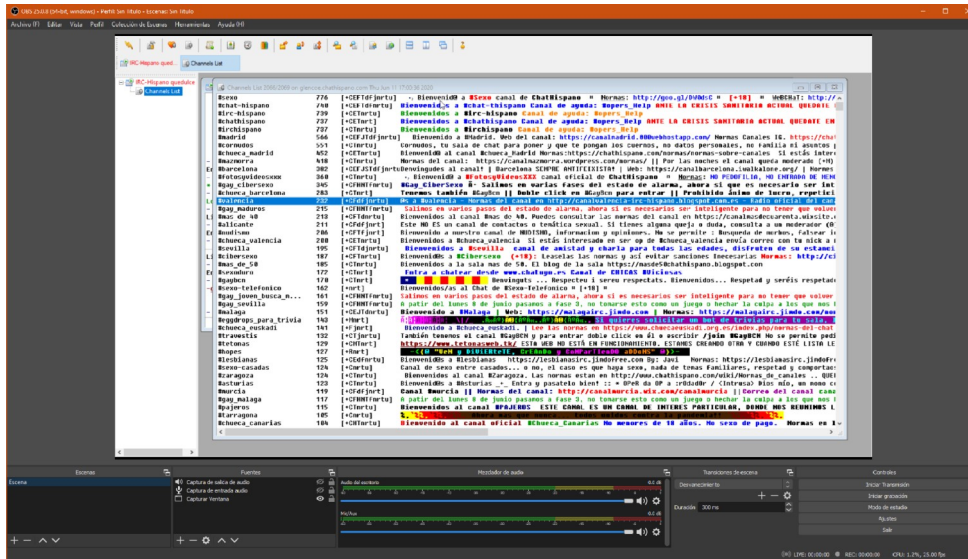


Fig. 9: OBS Studio, Software *OpenSource* de captura de pantalla.

### 3º La segunda pieza.

Esta pieza es puramente instalativa. Se proyecta en una sala 3 ventanas de diferente canales del IRC ello permite que se pueda apreciar en tiempo real toda la vida anónima que circula por esta plataforma, como los usuarios pierden el pudor protegidos por la “máscara”.

Se habilitará unos puestos con ordenadores conectados a los chats, con instrucciones, para que el propio público pueda interactuar en vivo y formar parte de la obra.

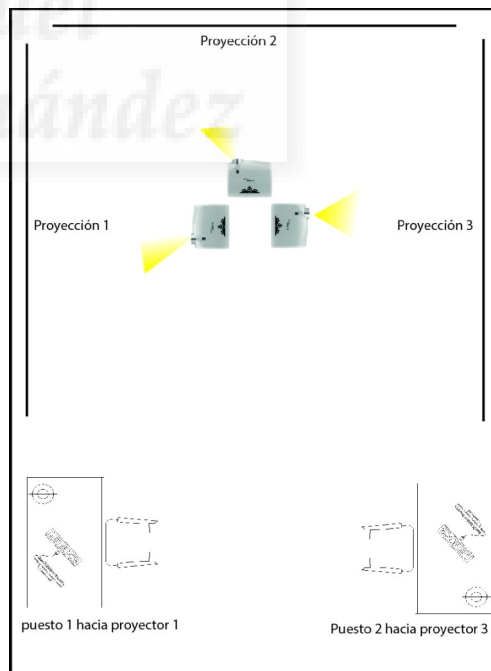


Fig. 10: Plano instalación, segunda pieza..

## 5.- Resultados

Como resultado tenemos dos obras, una procesual que consta de una proyección del registro en video, de la identidad inventada en diferentes chats y privados.

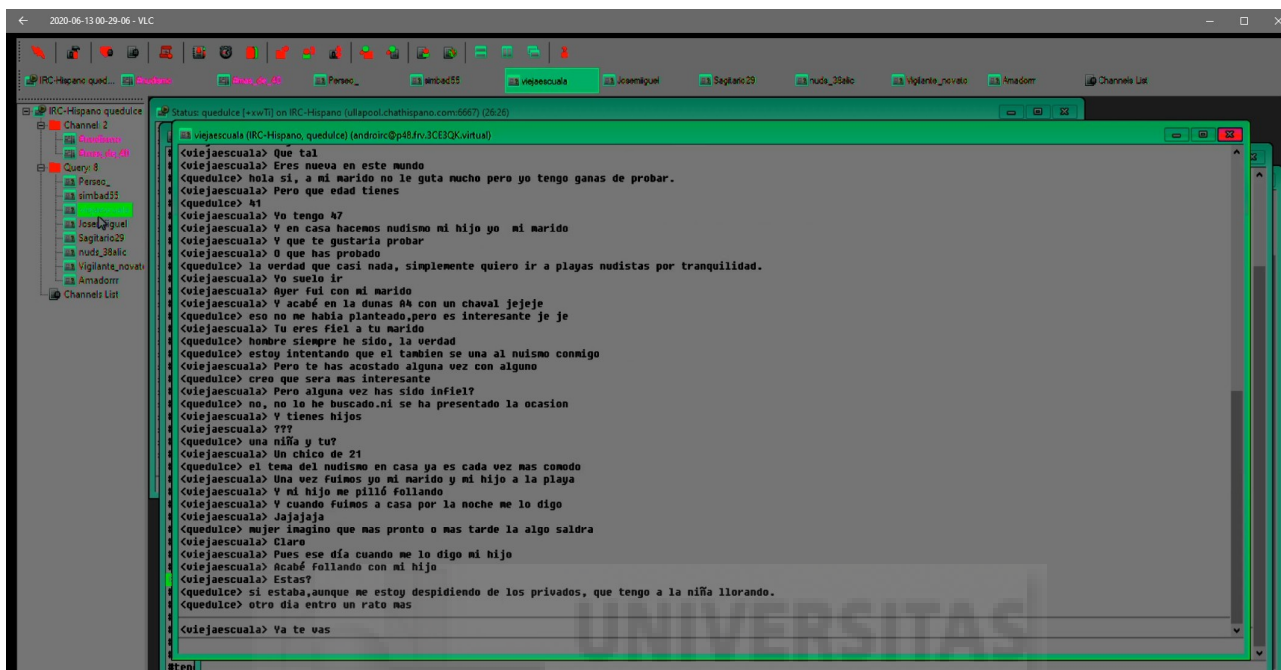


Fig. 11: Paco Grifol: *Identidad subvertidas: ni tú, ni yo; ello* (2020), (fotograma de la obra).

En la segunda pieza, tenemos una instalación interactiva, que consta de: Montaje en sala con tres proyecciones en directo de varios canales. Dos puestos con pc conectados a dos de los proyectores (Fig. 10), con el mismo Software que se hizo el registro de las interacciones (Fig. 9), se configura un filtro para que la proyección quede como en la (Fig. 11), imagen invertida, así se consigue una ambientación más adecuada visualmente al concepto expuesto.



Fig. 12: Grifol, P: *Identidad subvertidas: ni tú, ni yo; ello* (2020), Vista de como quedaría en la sala.

Con estas dos piezas, se cuestiona y evidencia el concepto expuesto de máscara, como identidad cambiante y moldeable, a su vez, entre el visionado de la pieza procesual y la instalación interactiva y participativa, se toma consciencia del estado actual de las redes sociales, presentando una alternativa nacida mucho antes de estas, como es el IRC, y que sirve como punto de comparación para esta reflexión sobre las redes sociales en la actualidad.

## 6.- Bibliografía

- BigBangData. URL: <http://bigbangdata.cccb.org/es/face-to-facebook-por-paolo-cirio-i-alessandro-ludovico/> [última consulta 10/06/2020]
- Carrillo, J. (2004) Arte en la red. Madrid: Cátedra.
- Cirio, P. URL: <https://paolocirio.net/> [última consulta 09/06/2020]
- Colorado, O. (2013). "Gillian Wearing: Viaje al fondo de la identidad" [en línea], URL: <https://oscarenfotos.com/2013/04/14/gillian-wearing-viaje-al-fondo-de-la-identidad/> [última consulta: 05/06/2020].
- Fromm, E. (1981). La condición humana actual. Barcelona: Paidós Studio.
- Homan, T. URL: <http://tholman.com/> [última consulta 11/06/2020].
- Keller, J. URL: <http://jk-keller.com> [última consulta 10/06/2020]
- Magalhaes, M. Ribeiro, D. Worcman, K. (2014) Narrativas Digitais, memórias e guarda. Curitiba, Brasil: Editora CRV.
- Szwarcberg, D. (2017) ¿De qué manera afectan las redes sociales a la construcción de la identidad?, cultura y sociedad contemporánea Uruguay, universidad ORT.
- Turkle, S. (1997): La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet, Barcelona: Paidós Studio.
- Vázquez D. (2016). La modernidad o el drama de la identidad: máscara, lenguaje y memoria en Persona, De Ingmar Bergman, Daimon. Revista internacional de filosofía, Suplemento (5), 347-356.

### Listado de imágenes

- Fig.1: Gillian Wearing: *Confess All On Video. Don't Worry You Will Be in Disguise. Intrigued? Call Gillian* (1993) Video, (53', 59"), Tate, [https://i1.wp.com/oscarenfotos.com/wp-content/uploads/2013/04/gillian\\_wearing\\_video\\_2.jpg](https://i1.wp.com/oscarenfotos.com/wp-content/uploads/2013/04/gillian_wearing_video_2.jpg), [última consulta 04/06/2020].
- Fig.2: Tim Holman: *Can't not tweet this* (2014) <<https://cant-not-tweet-this.com/>>, captura pantalla, [última consulta: 04/06/2020]
- Fig.3: Jonathan Keller: The adaptation to May Generarios (*a daily photo project*) <[https://jk-keller.com/o\\_\\_o/daily\\_photo/](https://jk-keller.com/o__o/daily_photo/)>, [https://imagenes.20minutos.es/files/image\\_656\\_370/uploads/imagenes/2010/07/04/1101529a.jpg](https://imagenes.20minutos.es/files/image_656_370/uploads/imagenes/2010/07/04/1101529a.jpg), [última consulta: 08/06/2020].
- Fig. 4: A. Ludovico y P. Cirio . *Face-to-facebook* (2011), <http://bigbangdata.cccb.org/wp-content/uploads/paolo-cirio-alessandro-ludovico-face-to-facebook-03-770x380.jpg>, [última consulta 10/06/2020].
- Fig. 5: A. Ludovico y P. Cirio . *Face-to-facebook* (2011), <http://bigbangdata.cccb.org/wp-content/uploads/paolo-cirio-alessandro-ludovico-face-to-facebook-04-770x380.jpg>, [última consulta 10/06/2020].
- Fig. 7: mIRC, Software cliente para el protocolo IRC, detalle ventana lista de canales, URL: <https://www.mirc.com/>.
- Fig. 8: mIRC, Software cliente para el protocolo IRC, detalle ventana dentro de un canal, URL: <https://www.mirc.com/>.
- Fig. 9: OBS Studio, Software OpenSource de captura de pantalla, URL: <https://obsproject.com/es>.
- Fig. 10: Grifol, P: *Identidad subvertidas: ni tú, ni yo; ello* (2020) Plano instalación, segunda pieza.
- Fig. 11: Grifol, P: *Identidad subvertidas: ni tú, ni yo; ello* (2020), Video, (60').
- Fig. 12: Grifol, P: *Identidad subvertidas: ni tú, ni yo; ello* (2020), Reproducción de instalación.



