

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL-98Wq4ApZFEpkoSAdfKvVivIvqG3RXU>

Agradecimientos a Lab-Media de la Facultad  
de Bellas Artes, por resucitar mi disco duro.



Clàudia del Barrio Gómez

*“<https://www.youtube.com/playlist?list=PL-98Wq4ApZ-fEPkoSAdfKvViyIyqG3RXUV>”*

Trabajo Final de Grado - Belles Arts  
Tutorizado por Jordi Dalmau

Departamento de Artes y Conservación - Restauración  
Facultad de Bellas Artes  
Universidad de Barcelona

NIUB 16270505



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA



# Índex

1. Abstract	6
2. Introducción	8
3. Objetivos	10
4. Metodología	10
5. Conceptos	12
5.0. Antecedentes	13
5.1. Diccionario	24
5.1.1. Lenguaje como primera mentira	26
5.1.2. Comunicación como desordenación	27
5.1.3. Procesos multidireccionales	27
5.2. Cyborg / / / Being Posthuman	28
5.2.1. Memoria ROM(Mental) - Disco duro	30
5.2.2. Archivistas I	32
5.3. Persōna	34
5.3.1. Archivistas II - Narcissism through selfie culture	36
5.3.2. Catfish	38
5.3.3. (Des)informar	38
5.3.4. Postproducción (sin.) Perversión	40
6. Obra	42
7. Conclusión	46
8. Referentes bibliográficos	48

## 1. Abstract

**<https://www.youtube.com/playlist?list=PL-98Wq4ApZfEPkoSAdfKvViyIyqG3RXUV>**

La realidad es múltiple, la manera que tenemos de representarla, el lenguaje, es a través de significantes —se entiende que el significado es único o puro y que el significante es impuro—. A partir de la postmodernidad, el lenguaje deja de ser tan solo un canal para la comunicación a tener en cuenta el lenguaje, que en sí mismo activa los agentes de los que se rodea. Es en el significante donde cristalizan las ideologías que se encuentran en las estructuras, en el contexto, es donde se encuentran las cargas sociales que conforman nuestra sociedad.

Una propuesta de huida del significante sería la de no tener contexto, siendo una propuesta imposible e irreal. No se puede concebir ningún conocimiento sin contexto, por lo que <https://www.youtube.com/playlist?list=PL-98Wq4ApZfEPkoSAdfKvViyIyqG3RXUV> se presenta en la problemática de la ficción en la que vivimos, que es la realidad. En torno a las reflexiones presentadas a continuación, se presenta la era digital que se habita en la actualidad y se plantean fugas de la episteme, o nuevos paradigmas habitables; se presenta la ficción para poder desarticularla.

**Palabras clave:** *Lenguaje, ficción, realidad, postmodernidad, paradigma.*

7

\* \* \*

**<https://www.youtube.com/playlist?list=PL-98Wq4ApZfEPkoSAdfKvViyIyqG3RXUV>**

Reality is multiple, the way we represent it -language- is through signifieds —understanding that the signifier itself is unique or pure and the signified is impure—. From postmodernism to the present day, language moved from only having a communicative purpose to consider its potential to activate and reminisce. It is in the signifieds, in the context, where ideologies and social weight crystallize.

A way to escape from the signified would be not having a context, but it is an impossible and surreal approach. No knowledge can be conceived without context, that is why <https://www.youtube.com/playlist?list=PL-98Wq4ApZfEPkoSAdfKvViyIyqG3RXUV> revolves around the problematic fiction that we habitate, called reality. In the next reflections, the neo-digital era is presented in order to raise consciousness about the need of constructing new habitable paradigm; a fiction is presented in order to be able to dismantle it.

**Key words:** *Language, fiction, reality, postmodernism, paradigm.*

## **2. Introducción**



★ DATA SHADOW → MEJOR MANERA DE RETRARAR A UNA PERSONA?

HISTORIAL DE INTERNET  
 ESCRITORIO DEL ORDENADOR

- CANINE
- EVERYTHING IS A REMIX
- EL INFINITO EN LA OBRA DE SERGE LUIS BORGES
- KASSEL NO INVITA A LA LÓGICA
- CARLOS PAZOS . NO ME DIGAS NADA

ENRIC FARRÉS DURAN  
 MARIA ZACARILLA  
 IGNACIO URIARTE  
 NANNA THYLSTRUP  
 GEORGES DIDO - HUBERMAN  
 KENNETH GOLDSMITH  
 ORIOL VILANOVA  
 ERICK BELTRÁN

### **3. Objetivos**

### **4. Metodologia**

Uno de los objetivos es iniciar una reflexión partiendo de la palabra palimpsesto, entendida como una técnica medieval utilizada en la redacción de manuscritos: el primer texto se raspaba para escribir de nuevo encima, de manera que se podían observar las tintas residuales del documento anterior. Se trataba pues de una superposición de imágenes; esta investigación pretende, igual que el significado primigenio de la palabra, contener diversas representaciones, interpretaciones, remitir a algo.

La finalidad es la de provocar a fin de cuestionar la representación y las estructuras de legitimación que la conforman. El lenguaje usado para presentar estos conceptos es la instalación, partiendo de recursos digitales y objetos cotidianos/ íntimos, con especial interés en internet y las redes sociales como representantes de la realidad digital de la que todos formamos parte activamente. Los recursos para conseguirlo son la acumulación y la exageración para crear una ficción y así desarticular la realidad compartida.

Realizar una investigación para sustentar las bases teóricas de la obra ha sido necesario, siendo la temática que la rodea tan extensa —para así poder completarla. Por lo tanto, es necesario entender toda esta investigación como parte intrínseca de la obra presentada.

\* \* \*

Algunos de los elementos que conforman la sociedad neoliberal son el constante y veloz avance tecnológico y la digitalización de la información; Si hablásemos de un elemento físico para ilustrar este momento, sería el teléfono móvil. A través del móvil y de la visión personal, en el proyecto se documenta diariamente la visión de la realidad a modo de micro vídeos, acumulando narraciones (a veces inconexas) para conformar y producir un relato a posteriori. El proceso de postproducir proporciona la posibilidad de pervertir y desconfigurar/reconfigurar cualquier material, convirtiéndolo en versátil e infinito. <https://www.youtube.com/playlist?list=PL-98Wq4ApZfEPkoSAdfKvViyIyqG3RXUV> pues, se trata de un híbrido entre un estudio de campo y un estudio de caso, es decir, es una investigación artística con base de datos.

Para comprender la metodología de este proyecto, se parte de los antecedentes artísticos como base, siguiendo estos un *modus operandi* que se ha ido conformando durante los últimos años; El interés está focalizado en la colisión entre la era de la digitalización y la vida cotidiana/comportamiento social, para poder observar, entender, evidenciar sus construcciones y generar conocimiento. A continuación, se exponen reflexiones entorno a la investigación realizada sobre dichos temas de forma constelativa para terminar presentando la obra, siendo el campo del arte el espacio idóneo para reformular ciertas categorías de las cosas.



Añadir fotos





# ARXIU SOBRE LA PRIVACITAT PÚBLICA

FABRA I COATS  
FÀBRICA DE CREACIÓ  
EN PROCÉS 2016

18  
MAR

Didógenes / Arxiu sobre la privacitat pública - En Procés. Fàbrica de

Privado · Organizado por Clàudia del Barrio

Organizador

Invitar

18 de marzo – 19 de marzo  
18 de marzo a las 20:00 hasta 19 de marzo a las 19:00

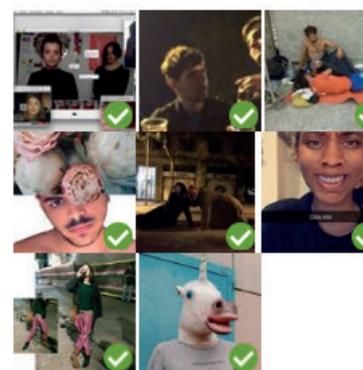
14 Fàbrica Fabra i Coats  
C/ de Sant Adrià, 20, 08030 Barcelona

Mostrar mapa

Hola, haremos una expo, habrá cerveza, nos vemos.

Publicar | Añadir foto/vídeo | Crear encuesta

Escribe algo...



Arnau, Arnau y 43 amigos

68 han asistido  
18 tal vez asistan

ACTIVIDAD RECIENTE

**Antoni Merino**  
11 de marzo · Barcelona ·

cerveza ahí estaremos!

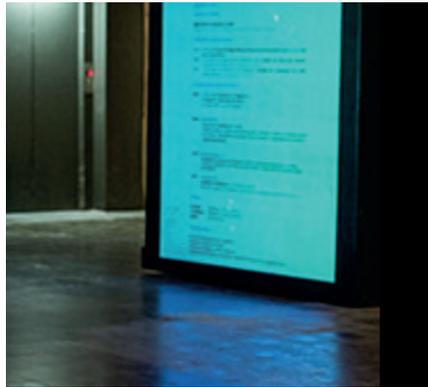
Me gusta | Comentar

Tú, Guerrilla Buk, Maria García Sala y 5 personas más

Escribe un comentario...

EVENTOS RELACIONADOS

**Festival de p**  
Fàbrica Fabra  
67 invitados  
Me interesa



## Arxiu sobre la privacitat pública

Colectivo Didógenes  
Clàudia del Barrio Gómez

Cree en ti - monitor con vídeo y cd (souvenir), instalación  
Tú a Madrid y yo a Tarragona - dos maletas y dos billetes de tren, instalación  
Gracias por venir - cesto y recordatorios de una boda (souvenir), instalación  
Hablado y escrito - currículum proyectado y proyección en streaming, instalación

Mostra de residents 2016 - En Procés  
Fàbrica de Creació de Barcelona Fabra i Coats

A través de la recopilación de documentos personales encontrados a papeleras de ordenadores de uso público, *Arxiu sobre la privacitat pública* pretende visualizar la inconsciencia popular que hay en torno a aquello que se olvida inconscientemente por el hecho de ser virtual, no tangible. Como no tenemos el peso del objeto/documento físico en mano, deducimos que no existe como tal y por lo tanto, que no tenemos que sufrir por su contenido, por muy personal que resulte. Pero, ¿Que pasaría si alguien se dedicase a recopilar estos documentos personales que olvidamos en un mundo virtual, del que todavía nos carece conciencia de sus dimensiones?

CÓMO

ESTIRAR

LA

NADA

Clàudia del Barrio y Helena Carbonell

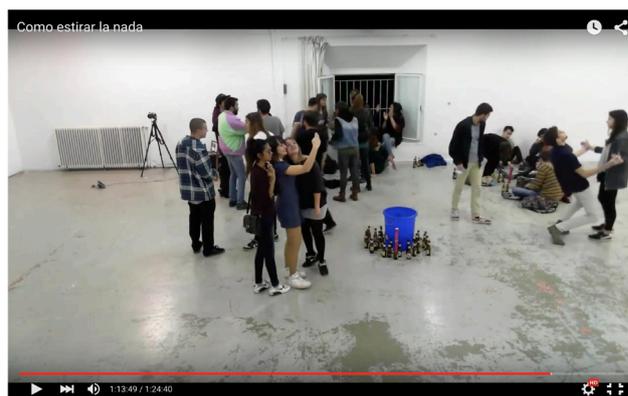
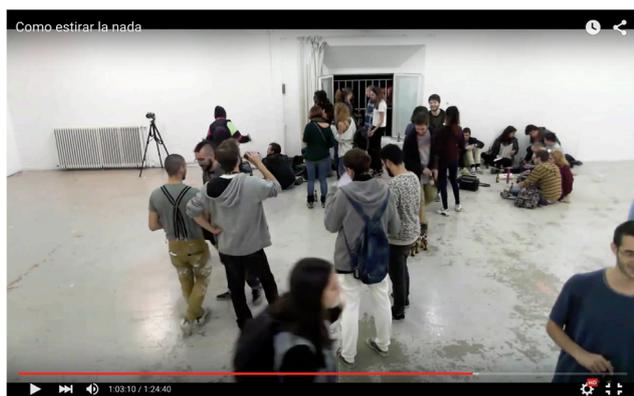
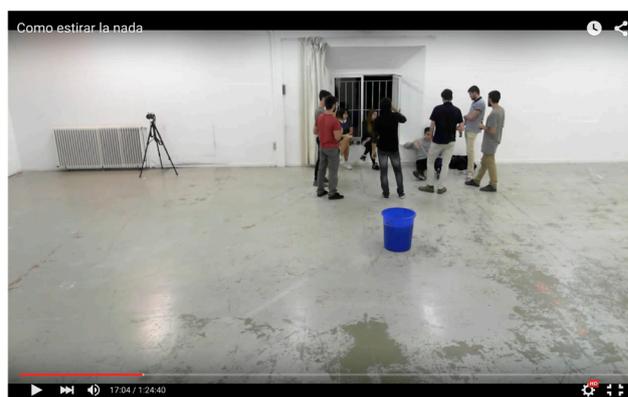
Acción realizada el 12 de noviembre de 2015

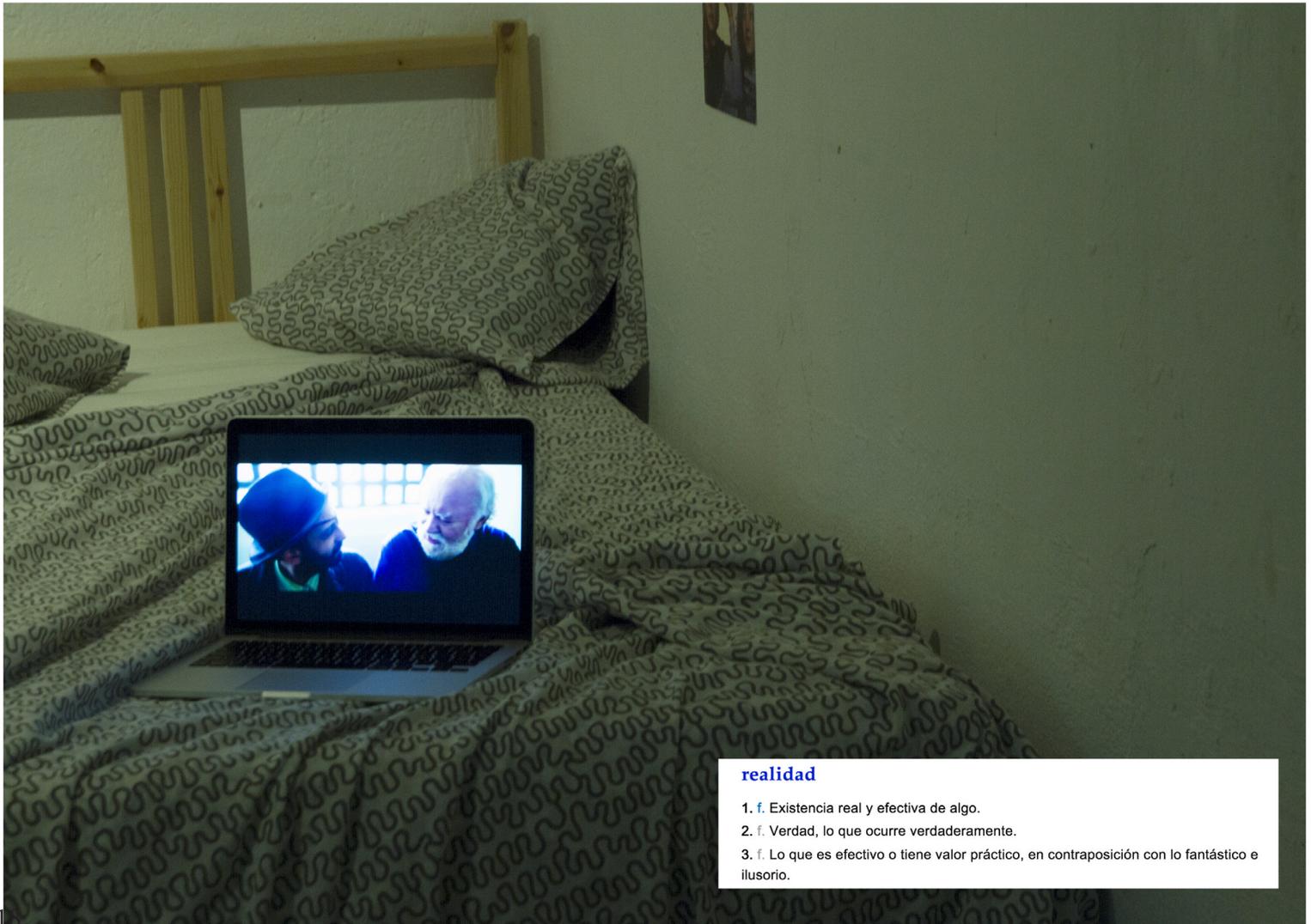
*Cómo estirar la nada* es un proyecto que partió de un evento, una inauguración de una exposición con todo lo que este acto conlleva -cartel, difusión, hoja de sala, *mailing list*, y cervezas (de la marca Moritz para hacer un guiño a la marca patrocinadora de la gran mayoría de inauguraciones en instituciones artísticas de la ciudad de Barcelona). En dicha inauguración había absoluta omisión de obra, no se expuso *nada*, a fin de poner énfasis en lo que fuera a suceder entre los espectadores presente y así considerar dichas relaciones la obra en sí.

El archivo que se creó en el evento, es pues el presente en las mentes de los espectadores, que de forma inconsciente fueron coautores. Este proyecto pretende señalar la importancia de acercar el proceso de creación de la obra y su supuesta muestra a posteriori; hacer hincapié en conceptos cuestionables aún en la actualidad como la coautoría, la adoración en el arte por la manufactura o la innovación en el arte actual.

\*Partiendo del artículo *(No) es necesario estirar más la nada*, y pese a las conclusiones que allí se defienden, entendemos que nos encontramos en una institución educativa y dejamos constancia del evento sucedido, en modo de grabación <https://www.youtube.com/watch?v=Zct4obnKNvA>

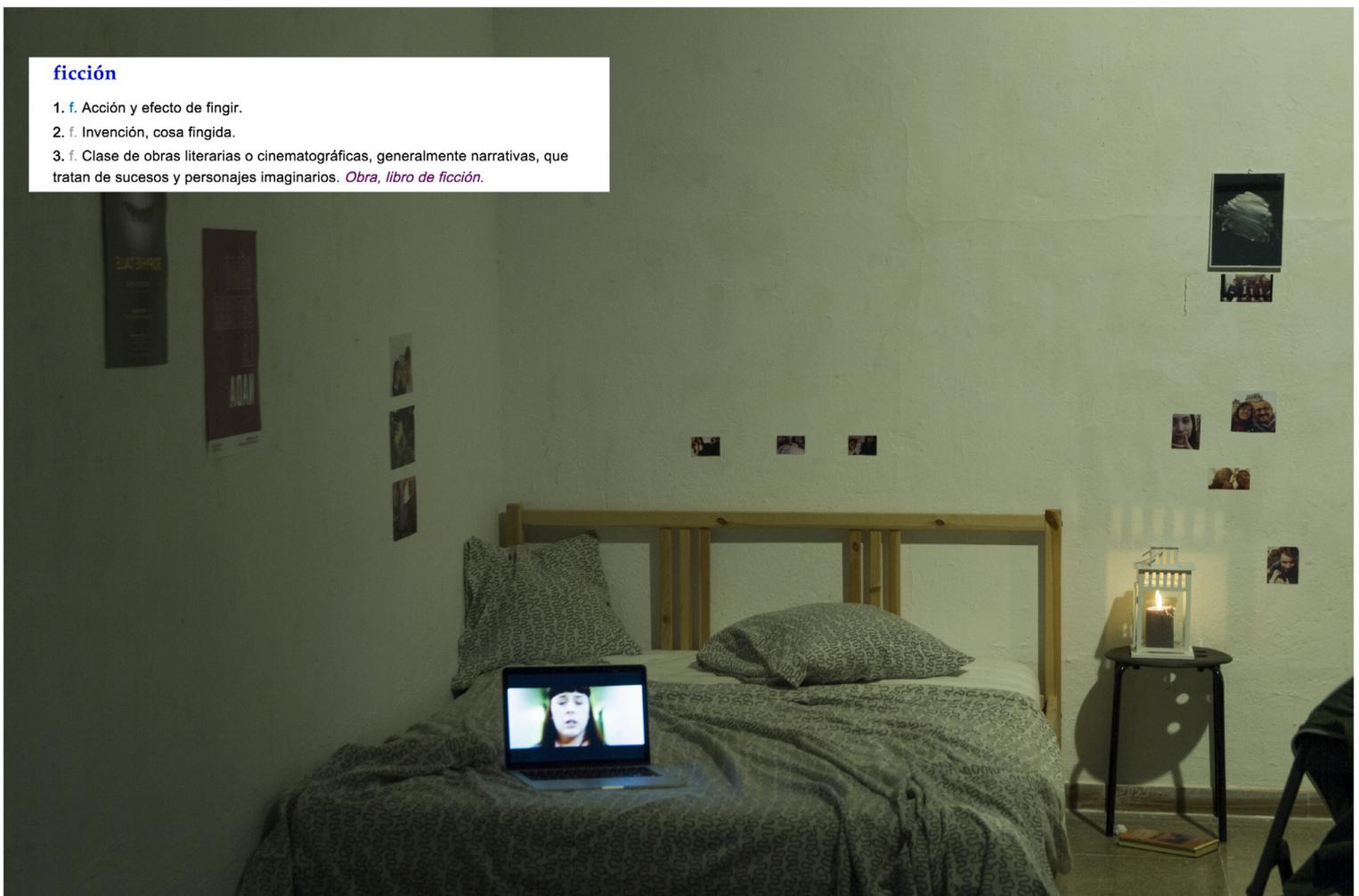
17





### realidad

1. f. Existencia real y efectiva de algo.
2. f. Verdad, lo que ocurre verdaderamente.
3. f. Lo que es efectivo o tiene valor práctico, en contraposición con lo fantástico e ilusorio.



### ficción

1. f. Acción y efecto de fingir.
2. f. Invención, cosa fingida.
3. f. Clase de obras literarias o cinematográficas, generalmente narrativas, que tratan de sucesos y personajes imaginarios. *Obra, libro de ficción.*



## No te verás en ese espejo

Clàudia del Barrio Gómez

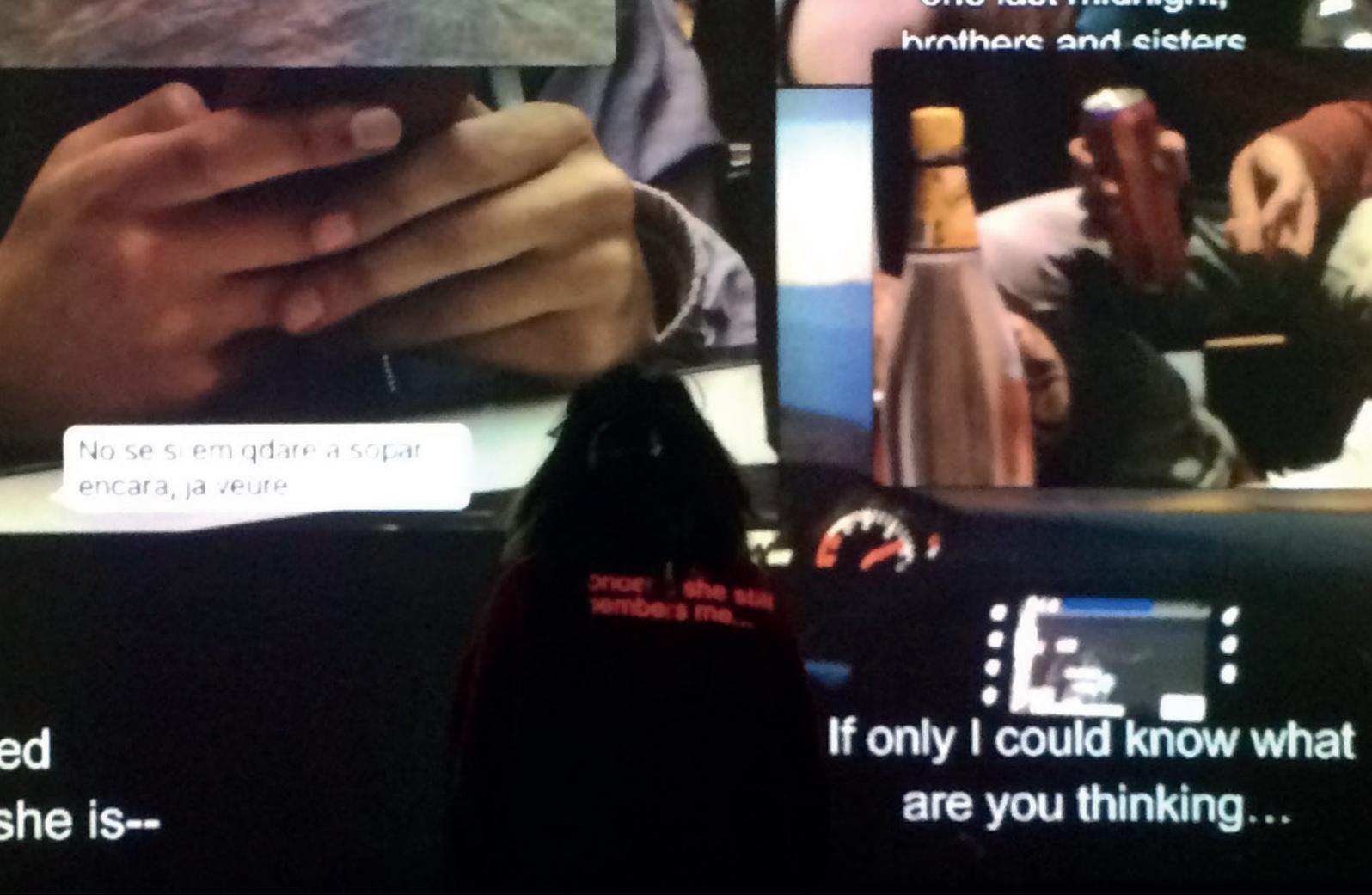
2015

Instalación de medidas variables (Mobiliario, ropa, documentos, decoración)

Àngel Ferrant, Facultat de Belles Arts de Barcelona

Una habitación desordenada, (des)habitada. Una historia congelada en un instante que puede presentarse como familiar, conocido -cotidiano-. El recuerdo del paso del tiempo no vivido, marcado por una vela consumiéndose y una serie reproducida en loop. Justo a su lado, una escena aparentemente idéntica a la ya presentada.

A partir de la construcción de un instante y su aparente duplicado, quedan abiertas en escena reflexiones sobre la mentira, la ficción, la copia, el desdoblamiento. ¿Qué sucede cuando se espeja, se copia o se duplica una representación? ¿Existe algo más que un falso dilema, algo más que dos soluciones opuestas -lo real y lo irreal-? *No te verás en ese espejo* plantea este limbo como núcleo que origina interrogantes, usando la cotidianidad como anzuelo seductor.



20



## .srt

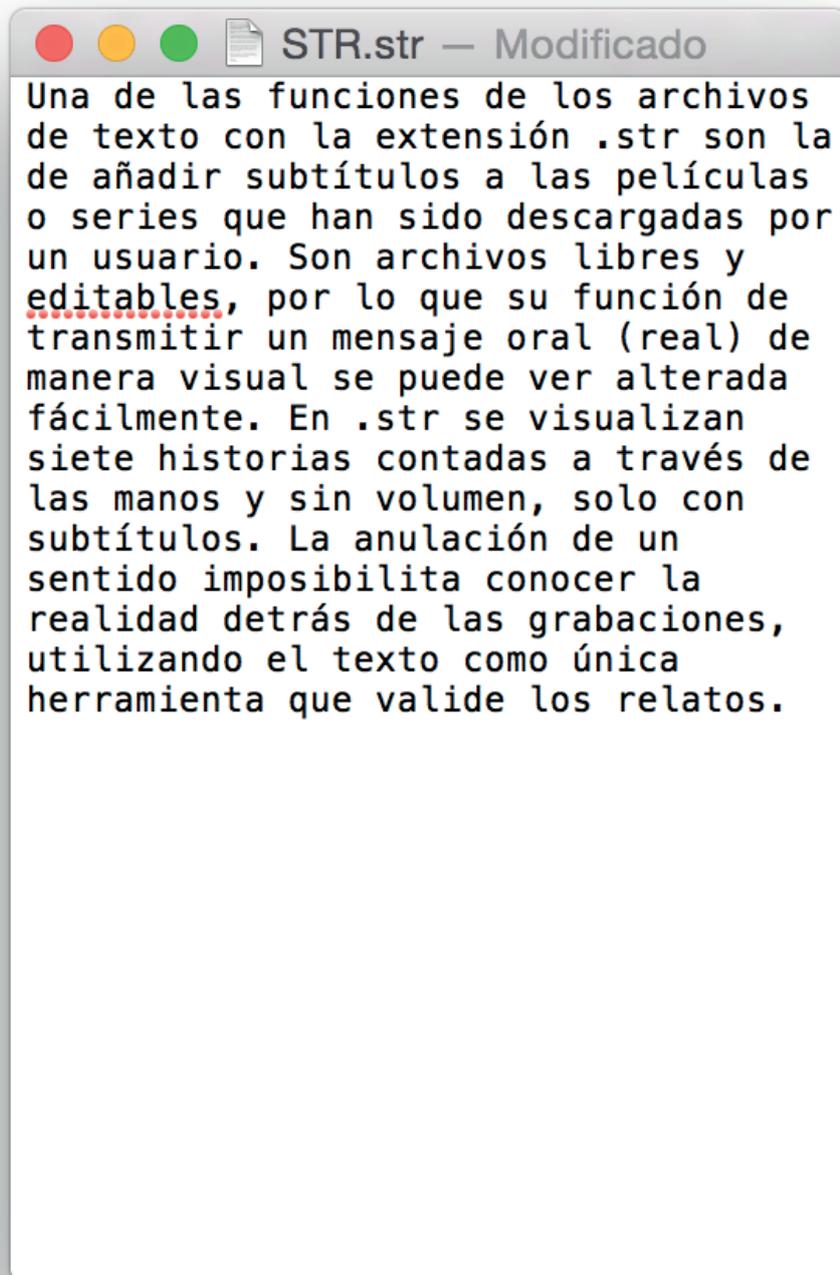
Clàudia del Barrio Gómez

2015

Vídeo instalación

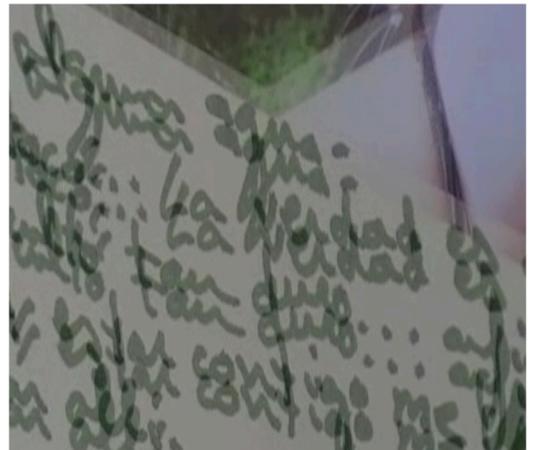
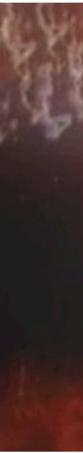
Seis vídeos reproducidos en loop de duraciones variables

Sala Buñuel, Facultat de Belles Arts de Barcelona





22



## Xarnega

Clàudia del Barrio Gómez

2015

Video instalación

Estructura de poliestireno extrusionado 300 x 130 cm aprox

Cinco vídeos (15") reproducidos en loop

Àngel Ferrant, Facultat de Belles Arts de Barcelona

Luey y Camporredondo son dos pedanías -de la Val de San Vicente (Cantabria) y de Chiclana de Segura (Andalucía) respectivamente- de las que parte Xarnega. Allí sobre los setenta, y siendo Cataluña la tierra prometida en España, muchos españoles emigraron para encontrar más oportunidades de futuro; así fue como norte y sur (mi padre y mi madre) se conocieron trabajando en la hostelería. Centrando el interés en mi cotidianidad y cómo ésta pervierte mis procesos de creación, nace este homenaje hacia mis influencias más directas.

La estructura blanca que se observa es lo que se conoce como un pesebre, un sistema que organiza y da de comer a los animales. En Andalucía, el pesebre es típicamente blanco y deteriorado por el paso del tiempo, puesto que las casas andaluzas en sí están tradicionalmente cubiertas de cal. Dicha estructura adquiere una función totalmente aleatoria en casa de mi madre, convirtiéndose en una especie de trastero en el que conviven generando un alto contraste antiguallas con objetos actuales. La representación del sur pues (la madre), muestra una parte tradicional ligada a la costumbre, a la sociedad andaluza, como también a lo frío y estructurado.

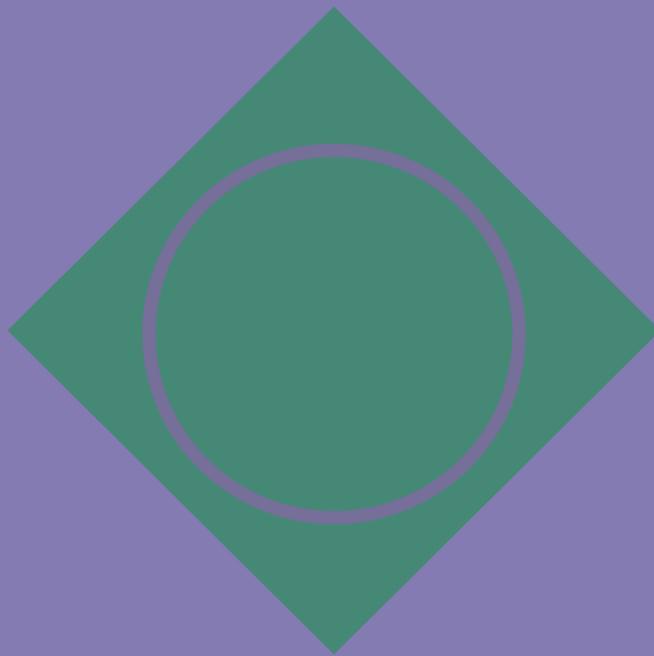
Cinco reproducciones en loop y pasadas a alta velocidad conforman el norte (el padre), siendo esta la parte más experimental y desdibujada. El archivo del que parten las filmaciones es un álbum adolescente que recibí por parte de mi primer amor, que veraneaba también en la misma localidad. Los vídeos no pretenden ser un homenaje al amor adolescente, más bien funcionan como soporte para la representación de la idea de norte, de Luey en sí; recuerdos y primeras experiencias, apego por el pasado.

Así pues, la instalación construye una realidad personal que inconscientemente deja entrever e interpretar las capas que existen en cuanto a los lazos familiares, como las diferentes relaciones que se generan partiendo de algo matérico y algo digital para representar dos polos opuestos (paradójicamente).

ojo para la familia verla  
 mercaderes "The pressure of modern  
 realidad y la copia son la  
 parte de) perfecta  
 copia / GUY DEBORD → lo  
 "la realidad se  
 del espectáculo) en  
 (1

en un juego de significados  
 realidad  
 AMOR  
 A-M-O-R  
 aparentes de n  
 más reales que  
 E.P.  
 No lo real  
 juego de apariciones  
 que no existe  
 ej.  
 (1

5.1. Diccionario



# Diccionario

### 5.1.1. Lenguaje como primera mentira

La substitución de la realidad por parte de su copia perfecta es lo que Baudrillard defendía como simulacro. Habitamos el neoliberalismo; Nos encontramos sumergidos en una sociedad de consumo, donde las imágenes han perdido significado para pasar a ser un juego de significantes, entendiendo la realidad como significado y la representación o imagen como significante. Un claro ejemplo del poder que ejercen los significantes sobre nosotros es la publicidad: comprar deseo en un automóvil, comprar felicidad en una bebida, etcétera. Las apariencias de realidad parecen más reales que la vida misma; por tanto, lo real es un juego de apariencias, algo que no existe.

En la línea nietzscheana del sentido extramoral de la verdad, una de las grandes construcciones o apariencias que estructuran nuestro mundo es el lenguaje (lo entenderemos como el lenguaje simbólico). A día de hoy el lenguaje sigue siendo una herramienta gracias a la cual nos comunicamos, pero no deja de ser una construcción, es decir (y partiendo de una visión nietzscheana), una mentira. Olvidamos que el lenguaje parte de una postura nominalista, en la que el ser humano genera un pacto para poder expresar conceptos producidos por imágenes o representaciones, que han sido producidas previamente por sensaciones. De la necesidad de crear un puente entre la razón y la realidad, aparece este pacto, que al ser una invención, deforma la realidad (entendiendo la realidad como esencia).

Dentro del juego de apariencias, se ha inventado un mundo donde el lenguaje es la primera ficción: La verdad como correspondencia con la realidad es una convención establecida para conocer la realidad. Si afirmamos pues que el lenguaje es una mentira, siendo el lenguaje lo que legitima la verdad (la realidad), ¿Cómo buscar la verdad huyendo de su copia perfecta? La buscaríamos en la interpretación, por tanto en los puntos de vista. No hay un dogmatismo sobre la verdad; todas las percepciones que existan dependen de una perspectiva, no existe una correcta porque incluso la percepción sensorial no deja de ser una interpretación. Los conceptos son metáforas de metáforas, y por lo tanto no son verdad; La verdad es cambiante y caótica y por lo tanto no conceptualizable.

Sobre verdad y mentira en sentido extramoral / Friedrich Nietzsche. La voluntad de ilusión en Nietzsche / Hans Vaihinger ; traducción de Luis Ml. Valdés y Teresa Orduña

### 5.1.2. Comunicación como desordenación

El lenguaje no es transversal, es longitudinal; El acto de hablar es reordenar o desordenar palabras, partiendo del referente que es el diccionario, donde estas se encuentran ordenadas. Si se parte de la base de que una percepción en sí ya es una interpretación y que no existe una que sea correcta, resulta ilógico que el lenguaje, que sigue las estructuras que se han expuesto anteriormente, sean el pilar del conocimiento humano.

Tal como se ha expuesto anteriormente, el olvido del pacto lleva a pensar que las palabras y las “cosas” coinciden; Partiendo de que los humanos nombran a representaciones de la realidad (que es cambiante) producidas por los sentidos, y estos transmiten ideas de imágenes mentales mediante la palabra (hablando), en todo ese proceso se pierde la experiencia original. Entonces, el lenguaje transforma la realidad original para expresarla a modo de metáfora. Para poder hablar sobre la realidad partiendo de conceptos que no nos permiten verla, se necesita el lenguaje metafórico del arte; El ser humano, a parte de crear metáforas con el lenguaje y la ciencia, llega también a la metáfora en el arte. Esta metáfora tiene un poder transgresor, se regodea en su propia ficción y posibilidades, es intuitivo e infinito. Tiene poder de perversión y engaño llevado al extremo. En el arte, el conocimiento no debe concebirse en convenciones establecidas: Es a través del potencial del lenguaje del arte que se puede concebir el cambio.

27

\* \* \*

### 5.1.3. Procesos multidireccionales

Existe un paralelismo entre el diccionario y la noción de hipertextualidad. La información que se encuentra dentro del diccionario sigue un orden (el alfabético), pero a su vez no es una obra con una narrativa lineal, puesto que es de consulta. Esto recuerda al proceso multidireccional en el que está basado internet; Partiendo de la digitalización de la información allá sobre los años 40, el acceso a la información deja de ser lineal o jerárquico para ser constelativo. Pese a ser el diccionario una base de datos ordenada, este puede crear varios itinerarios de lectura, de conexiones (por ejemplo, en el caso de los sinónimos), como pasa en internet con los hipervínculos (aunque no de manera tan caótica). Aún así, el papel impreso se ve limitado por su fisicidad; tiene un principio y un final. Con la digitalización de la información todo se relaciona con todo, toda información es simultánea y las posibilidades de interpretación son infinitas, a diferencia del dogmatismo que rodea al diccionario y a su vez al lenguaje.

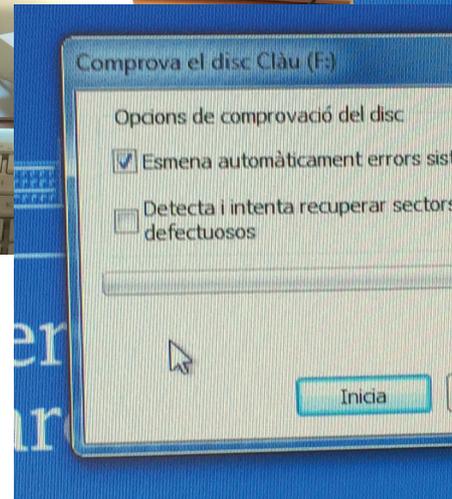
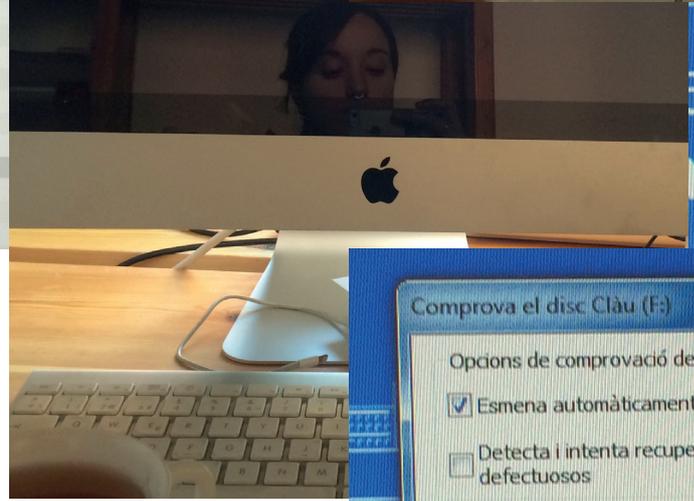
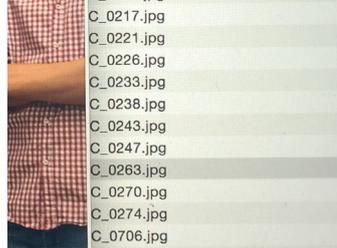


## 5.2. Cyborg /// Being Posthuman

Cyborg /// Being Posthuman  
Cyborg /// Being Posthuman  
Cyborg /// Being Posthuman  
Cyborg /// Being Posthuman

“La vida se ha hecho más compleja en el inmenso mar de la información y la vida. Cuando se organiza con especies se basa en los genes como sistema de memoria, por tanto el hombre solo es un individuo gracias a su memoria intangible; la memoria no puede definirse, pero define a la humanidad. El nacimiento de la informática y la consiguiente acumulación de incalculables datos ha dado lugar a un nuevo sistema de memoria y pensamiento paralelo al vuestro; la humanidad a su vez ha subestimado las consecuencias de la informatización.”

Mayor Motoko Kusanagi, *Ghost in the Shell* (1995)



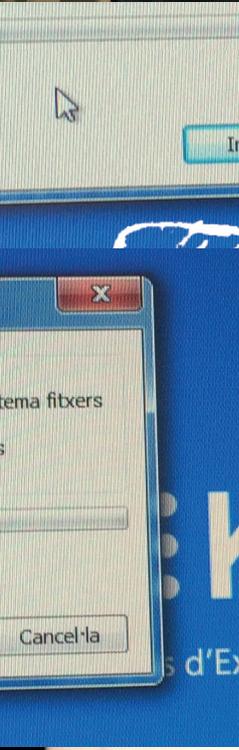
### 5.2.1. Memoria ROM(Mental) - Disco duro

30

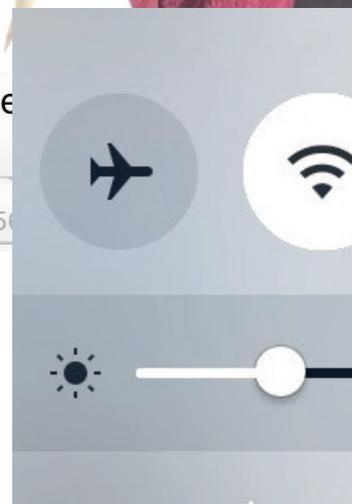
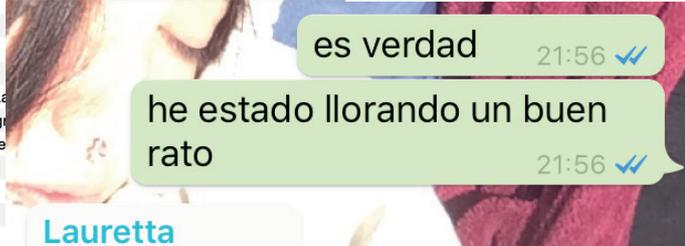
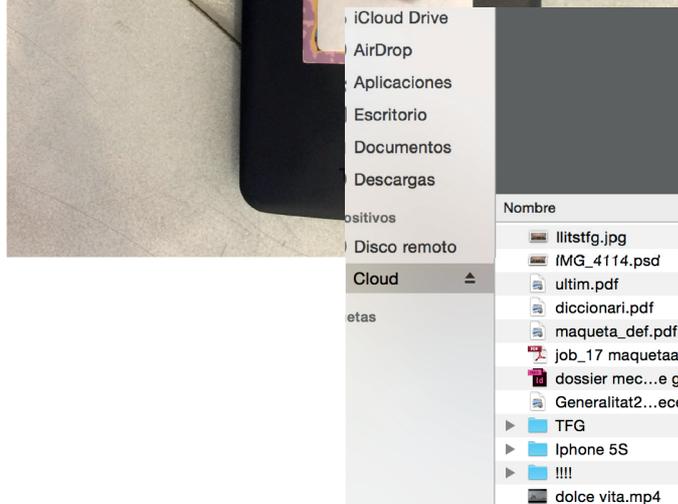
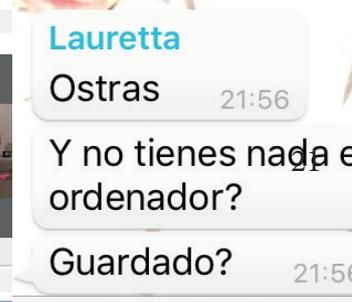
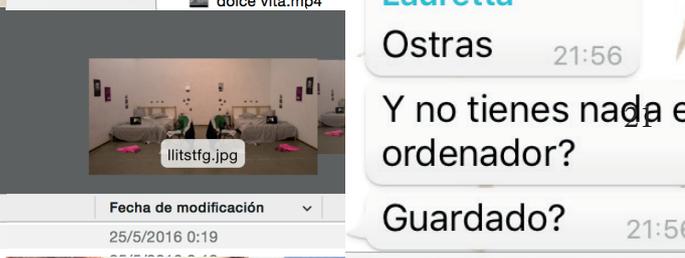
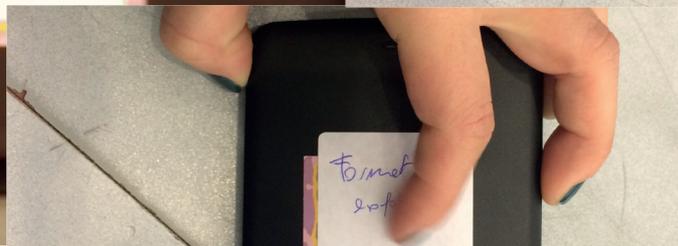
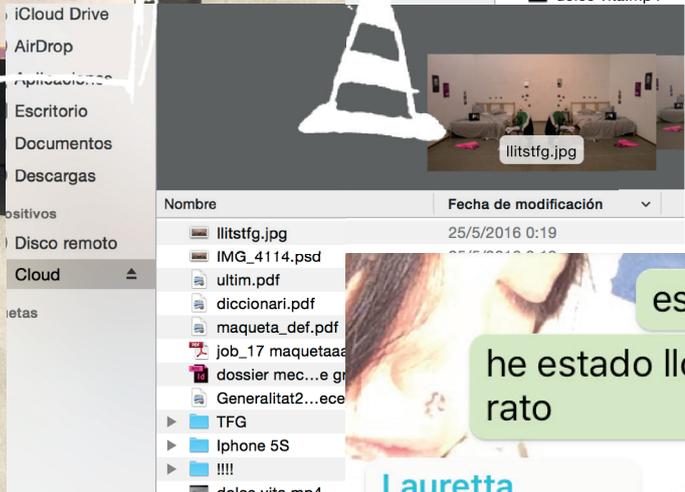
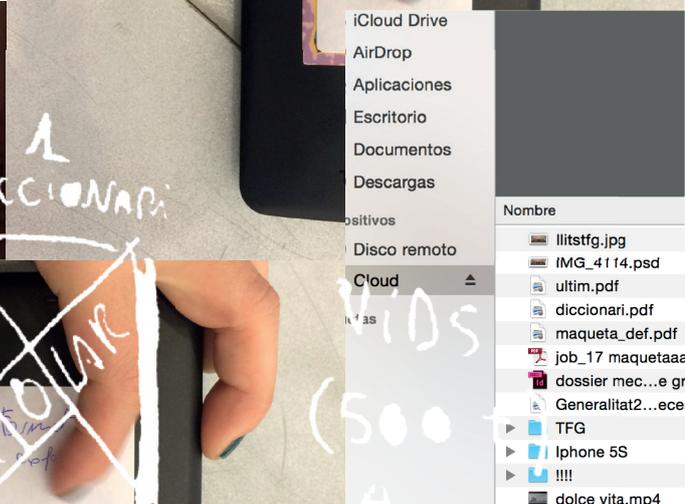
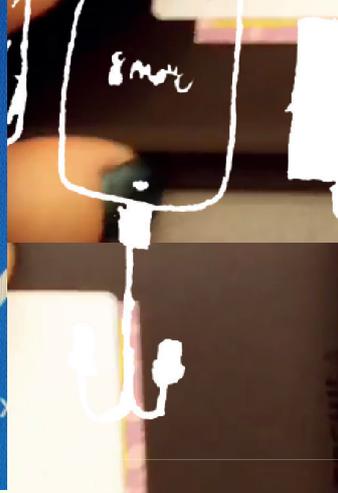
Al pensar en el término memoria resulta imposible no concebir sus dos variantes, es decir, la mental y la digital. En la informática, la memoria que solo sirve para lectura del almacenaje de información se llama ROM (por sus siglas en inglés Read Only Memory). Entre sus características destaca ser imprescindible para el arranque y funcionamiento de un ordenador, siendo esta de vital importancia. De la misma manera, tanto la memoria mental como la psique son necesarias para que los humanos podamos funcionar como individuales; A través de la creación de la identidad. Esa construcción se lleva a cabo a través de un entramado de experiencias, que se dan a través de la propia interpretación de sensaciones del individuo. Partiendo de la defensa filosófica sobre el lenguaje y el contexto siendo falacias en sí mismos, se puede entender la creación de una identidad como algo falso.

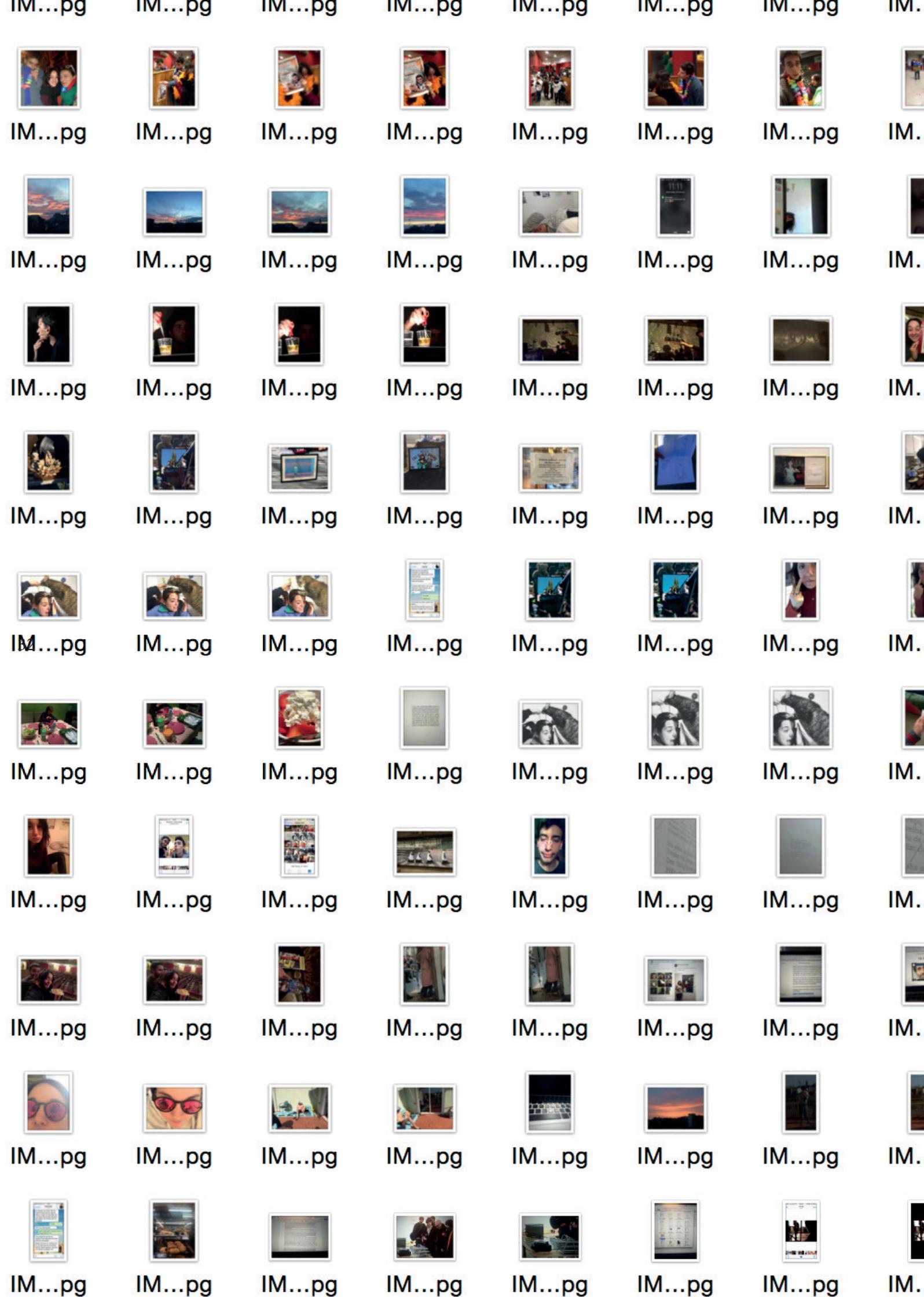
El disco duro como memoria infalible, excepto por su fisicidad; Si algo es físico, es susceptible de romperse, estropearse, extraviarse, de misma manera que le puede ocurrir a un cuerpo humano. Pese a eso, la memoria digital sigue siendo más fiable, puesto que almacenará sin distorsión cualquier tipo de información que haya sido digitalizada.

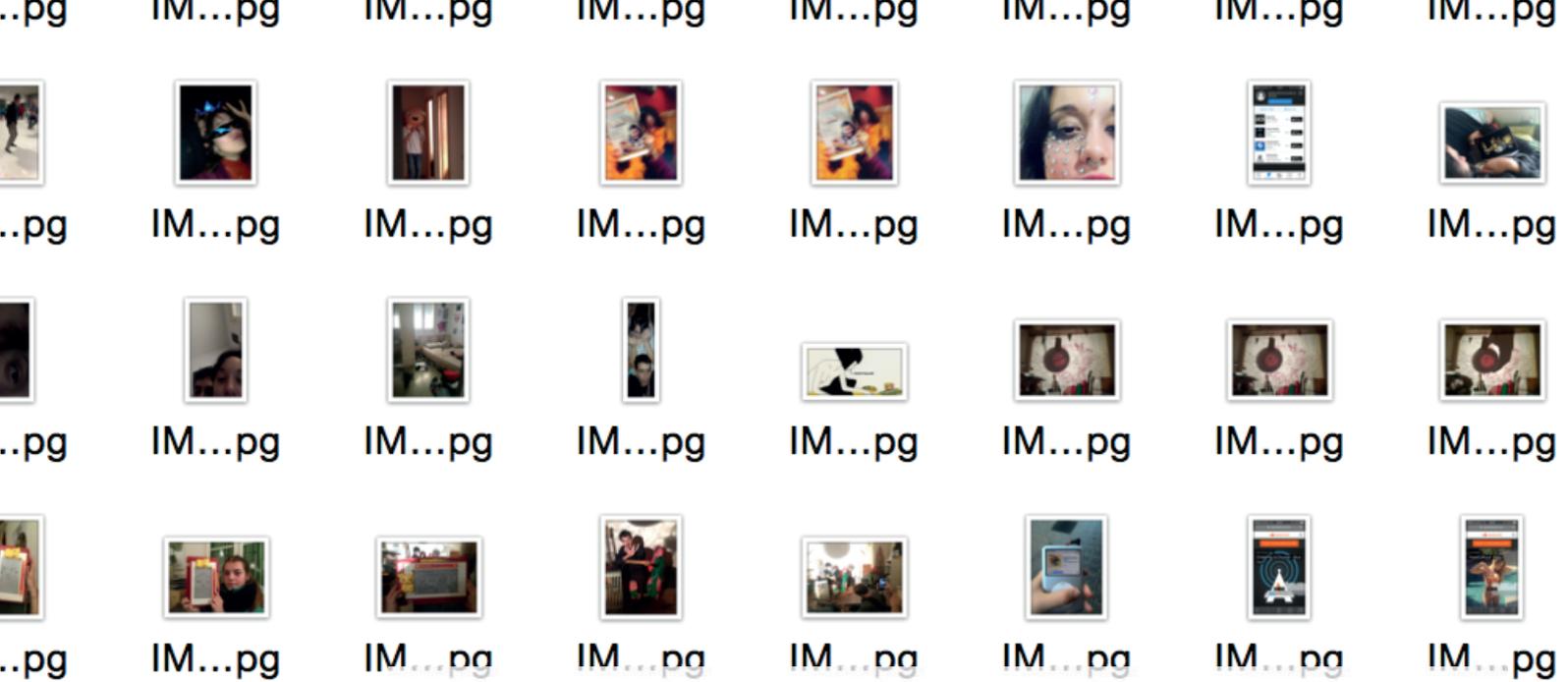
En esta actualidad postmoderna, todos sus habitantes son archivadores y acumuladores (casi en forma de trastorno). La nueva creencia es la tecnología, el mundo virtual; Cuando esta falla, pasan por un proceso de adaptación emocional cuya duración depende de lo rápido que pueda reemplazarse por algo mejor. La simbiosis entre persona y disco duro se debe a una fe casi ciega en la informática; esto lleva a momentos de dependencia e incluso de duelo con la pérdida o fallecimiento de dispositivos electrónicos. Perder un disco duro pues, pasa a ser pérdida de la memoria mental (parte de pérdida de identidad).



3 discs ours







### 5.2.2. Archivistas I

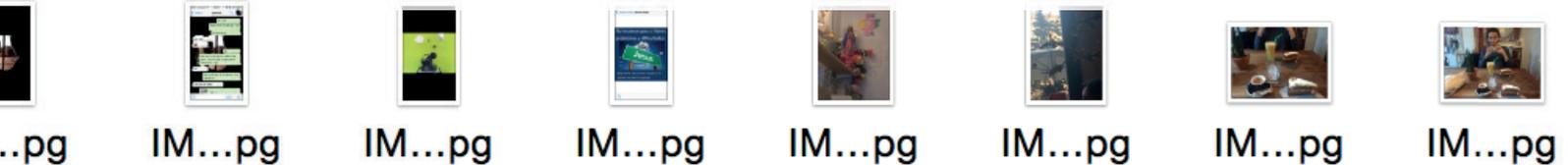
Desde fotografías hasta conversaciones por mensajería instantánea, existe una necesidad de almacenar toda la información posible en esta era digital. Para comprender este suceso, se debe tener en cuenta el contexto y funcionamiento del neoliberalismo; Consiste en la creación de deseo (camuflado en necesidades) en productos, ideas, imaginarios, para que el consumo en sí pueda satisfacerlos. Se siente necesidad de acumular a modo de estatus o riqueza. El exceso y la acumulación se llevan también al campo digital, donde todo puede ser infinito, donde todo se almacena para que no sea perecedero.

Se traslada la información de los grandes almacenes que son los palacios de la memoria a otros almacenes; a internet, a discos duros, a dispositivos tecnológicos. La posibilidad de infinidad de almacenaje lleva a la posibilidad de crear un archivo infinito, un archivo atlántico; una red de datos como internet.

El mundo está compuesto por una generación masiva de imágenes y basado por deseos. A partir de la posmodernidad, sobre los años 70, Guy Debord ya apuntaba un próximo modo de vida espectacularizado, construido por efectos mediáticos. El cúmulo de imágenes viene generado por la misma sociedad, que ha evolucionado de periodo de producción a periodo de consumo.

El periodo actual, el consumista, en sí también implica producción, puesto que a través del ocio/placer el usuario crea contenido y a su vez lo consume. Esto es lo que se conoce como capitalismo cognitivo; El capitalismo pues, pasa a ser un sistema cultural existencial. En la actualidad y a nivel de usuario, se documenta lo que se quiera por placer; A nivel capitalista, la documentación es igual a producción (El placer por el placer).

Por otra parte, en el proceso de archivar o documentar se generan nuevas miradas, vinculaciones, significantes de información; se muestran infinitas subjetividades. En apariencias, y volviendo al lenguaje, este se va adaptando al mundo cambiante, pero sigue partiendo de una base de falsedad impuesta.



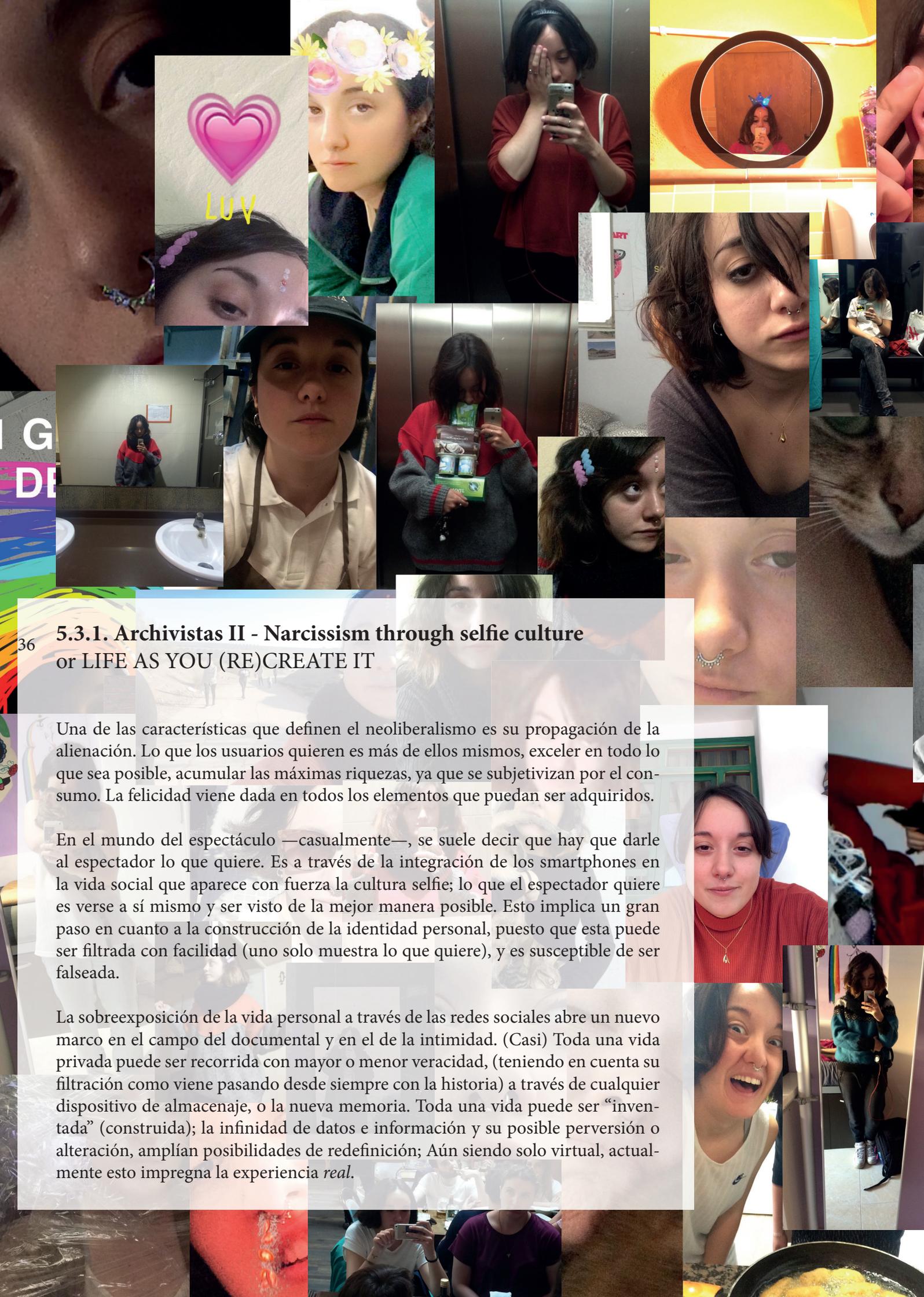
### **5.3. Persōna**

**persōna** s. f. Del lat. *persōna* ‘máscara de actor’, ‘personaje teatral’, ‘personalidad’, ‘persona’, este del etrusco *persu*, y este del gr. *πρόσωπον* *prósōpon*.

1. f. Individuo de la especie humana.
2. f. Hombre o mujer cuyo nombre se ignora o se omite.
3. f. Hombre o mujer distinguidos en la vida pública.
4. f. Hombre o mujer de prendas, capacidad, disposición y prudencia.
5. f. Personaje que toma parte en la acción de una obra literaria.
6. f. Der. Sujeto de derecho.
7. f. Fil. Supuesto inteligente.
8. f. Gram. Categoría gramatical inherente en algunos pronombres, manifestada especialmente en la concordancia verbal, y que se refiere a los participantes implicados en el acto comunicativo. En español hay tres personas gramaticales.
9. f. Gram. Forma del paradigma de la conjugación verbal que corresponde a una persona gramatical. La primera persona del singular del presente de *ir* es irregular.
10. f. Rel. En la doctrina cristiana, el Padre, el Hijo o el Espíritu Santo, consideradas tres personas distintas con una misma esencia.

**persona física.**

1. f. Der. Individuo de la especie humana.



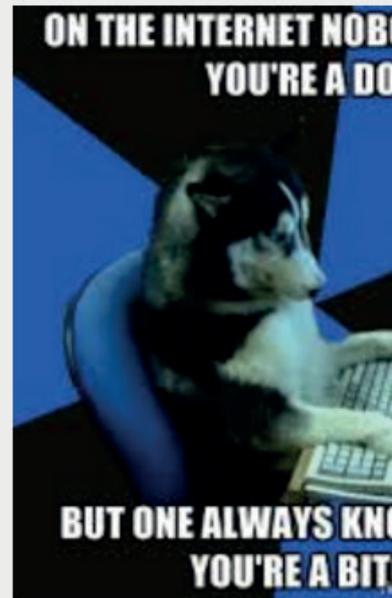
### 5.3.1. Archivist II - Narcissism through selfie culture or LIFE AS YOU (RE)CREATE IT

Una de las características que definen el neoliberalismo es su propagación de la alienación. Lo que los usuarios quieren es más de ellos mismos, exceler en todo lo que sea posible, acumular las máximas riquezas, ya que se subjetivizan por el consumo. La felicidad viene dada en todos los elementos que puedan ser adquiridos.

En el mundo del espectáculo —casualmente—, se suele decir que hay que darle al espectador lo que quiere. Es a través de la integración de los smartphones en la vida social que aparece con fuerza la cultura selfie; lo que el espectador quiere es verse a sí mismo y ser visto de la mejor manera posible. Esto implica un gran paso en cuanto a la construcción de la identidad personal, puesto que esta puede ser filtrada con facilidad (uno solo muestra lo que quiere), y es susceptible de ser falseada.

La sobreexposición de la vida personal a través de las redes sociales abre un nuevo marco en el campo del documental y en el de la intimidad. (Casi) Toda una vida privada puede ser recorrida con mayor o menor veracidad, (teniendo en cuenta su filtración como viene pasando desde siempre con la historia) a través de cualquier dispositivo de almacenaje, o la nueva memoria. Toda una vida puede ser “inventada” (construida); la infinidad de datos e información y su posible perversión o alteración, amplían posibilidades de redefinición; Aún siendo solo virtual, actualmente esto impregna la experiencia *real*.





(\* catfish (n., new sense): a person who sets up a false personal profile on a social networking site for fraudulent or deceptive purposes

### 5.3.2. Catfish

#### On the internet nobody knows you are a cat

La construcción de una identidad paralela (si es posible) a la real, lleva consigo vivirla. En el campo virtual, aparece un fenómeno que lleva este hecho a la práctica, llamado catfishing(\*). Un usuario crea toda una vida, una historia, un personaje, y habita en él. Una versión mejorada de la realidad, construida desde cero y con todo lujo de detalles que conforman la mentira. Crear el persōna al que se aspira. Habitar una identidad que no es propia es lo mismo que existir; es decir, esta comparte deseos de sociabilización que son inherentes en los humanos (necesidad de compartir para obtener validación).

Cuando la nueva consciencia entra en contacto con otras, se expande, se perfecciona; La infinidad y no fisicidad del mundo digital protegen al creador y le dan las herramientas necesarias para que su nuevo yo exista. El nuevo yo, algo más complejo y extenso que el yo que parte del imaginario selfie, siente y padece, se relaciona, se enamora. Aparecen las relaciones vía virtual, sin necesidad de un cuerpo físico, donde todo es posible y verídico. Con la aparición de la era de la digitalización y de las redes sociales, este fenómeno llega a su punto culminante.

39

\* \* \*

### 5.3.3. (Des)informar

“La desinformación es el mal uso de la verdad. Quien la difunde es culpable, y quien la cree imbécil”

Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. pág. 57. Anagrama. Barcelona, 1999.

La digitalización de datos llevó consigo la perversión de los mismos. La veracidad en internet se convierte en una línea difusa, donde emergen todo tipo de opiniones y creencias y la manera de compartirlas es mucho más veloz y eficaz. En un mundo virtual, tanto las reglas como el proceso de validación de información pasan a ser colectivas y relativas.

Dentro de la sociedad neoliberal el conocimiento se genera y se publica a gran-velocidad constantemente, pasando a ser tan válido lo que quiera decir cualquier persona como lo que dice un libro —y de manera casi instantánea. Cuando las estructuras que validan el conocimiento son tan ambiguas, ¿Qué es verdad y qué es la ficción? Un acuerdo universal. La validez ya no se encuentra solo en los libros; Abierto el campo de internet, la desinformación pasa a ser legítima al estar online.

### 5.3.4. Postproducción (sin.) Perversión

#### Simulacro / / / Fugas

*El simulacro no es lo que oculta la verdad. Es la verdad la que oculta que no hay verdad. El simulacro es verdadero.*

Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Kairos. Barcelona, 1993.

Es a partir de los años sesenta que se alcanza el auge de controversia social y se forma con más fuerza una crítica radical del arte, apuntando hacia una ruptura con el stablishment artístico. Se asume que se vive en la representación, en una construcción artificial; des del arte se busca la verdad. El concepto de libertad ya está incluido en la sociedad, por lo que se pretende cambiar el sentido desde dentro, tergiversar lo ya existente; estas son las bases con las que se crea el movimiento situacionista. Partiendo del hecho de habitar una sociedad construida por efectos mediáticos y postproducción, se invierte en lo simbólico, explorando nuevos modos de habitar el mundo.

¿Existe relación entre postproducción y perversión? Citando a la RAE, la postproducción es:

*1. f. Fase posterior al rodaje de una película o a la realización de un producto audiovisual o radiofónico, en la que se llevan a cabo las operaciones que le dan su forma definitiva.*

En ella reside potencial de tergiversación de una idea. La mentira final para hacer la mentira definitiva y verídica. Trabajar con lo existente, construir, dejar de representar para presentar.



be.com/watch?v=9mDl  
-98Wq4ApZfEPkoSAdfK

s://www.youtube.com/wat  
=31&list=PL-98Wq4ApZfE  
V

www.youtube.com/watch?v=0  
Wq4ApZfEPkoSAdfKvViyl

www.youtube.com/watch?v=81  
33&list=PL-98Wq4ApZfEPk  
SAdfKvViylqG3RXUV

https://www.youtube.com/watch?  
v=0Wq4ApZfEPkoSAdfKvViylqG3RXUV

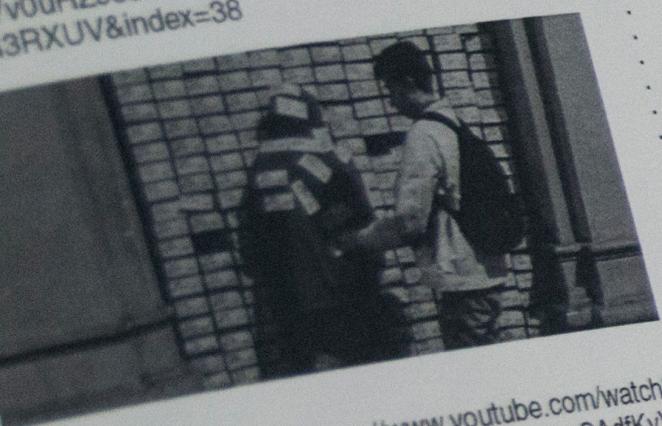
ción https://www.youtube.com/  
AVcE\_4&index=35&list=PL-98Wq4A  
KvViylqG3RXUV

ntado, da https://www.youtube.com  
P-C7YsGJgE&index=36&list=PL-98Wq4A  
AdfKvViylqG3RXUV

mental https://www.youtube.com/watch?  
v=0Wq4ApZfEPkoSAdfKvViylqG3RXUV

42

mentar https://www.youtube.com/watch?  
v=0Wq4ApZfEPkoSAdfKvViylqG3RXUV&index=38



experimento https://www.youtube.com/watch?  
v=0Wq4ApZfEPkoSAdfKvViylqG3RXUV&index=39

experto, ta https://www.youtube.com/wat  
ch?v=0wk\_DdnXQbw&index=40&list=PL-98Wq4ApZ  
fEPkoSAdfKvViylqG3RXUV

copiar https://www.youtube.com/watch?v=Pu3svy  
9ZLEE&index=41&list=PL-98Wq4ApZfEPkoSAdfKv  
ViylqG3RXUV

**explicada** https://www.youtube.com/watch?  
v=FYbmXpww4JU&index=43&list=PL-98Wq4ApZfE  
PkoSAdfKvViylqG3RXUV

**expplayarse** https://www.youtube.com/wat  
ch?v=n7195rgl0p0&index=44&list=PL-98Wq4ApZfE  
PkoSAdfKvViylqG3RXUV

**explicación** https://www.youtube.com/watch?  
v=K8lQoK5z0U0&index=45&list=PL-98Wq4ApZfE  
koSAdfKvViylqG3RXUV

**explicar** https://www.youtube.com/watch?v=  
cc6h2KW8YzM&list=PL-98Wq4ApZfEPkoSAdfKv  
ViylqG3RXUV&index=46



**explicativo, va** https://www.youtube.com/wat  
ch?v=uhxCBuPhTSc&list=PL-98Wq4ApZfEPkoSAdf  
KvViylqG3RXUV&index=47

**explicito, ta** https://www.youtube.com/watch?  
v=GBt0zkAoYfE&index=48&list=PL-98Wq4ApZfEP  
koSAdfKvViylqG3RXUV

**exploración** https://www.youtube.com/watch  
?v=CIYXW8zLHyU&list=PL-98Wq4ApZfEPkoSAdfK  
vViylqG3RXUV&index=49

**explorador, ra** https://www.youtube.com/wat  
ch?v=OpSeLEFGsiA&list=PL-98Wq4ApZfEPkoSAdf  
KvViylqG3RXUV&index=50

**explorar** https://www.youtube.com/watch?  
v=vUBKptvs7GU&list=PL-98Wq4ApZfEPkoSAdfKv  
ViylqG3RXUV&index=51



<https://www.youtube.com/playlist?list=PL-98Wq4ApZfEPkoSAdfKvViyIyqG3RXUV>

Clàudia del Barrio Gómez

2016

Vídeo instalación

Proyección, diccionario escolar de la lengua española, estructura de metacrilato 40x40x40  
Àngel Ferrant, Facultat de Belles Arts de Barcelona

Las estructuras de representación son heredadas; El mundo real es una abstracción, nosotros lo estructuramos. Entonces, ¿Cómo cambiar la realidad si se cree en la realidad? La propuesta es igualarse con la vida, pero no con la vida individual de cada ser (que es una vida aparente); sino llevando a escena una realidad diferente a la cotidiana.

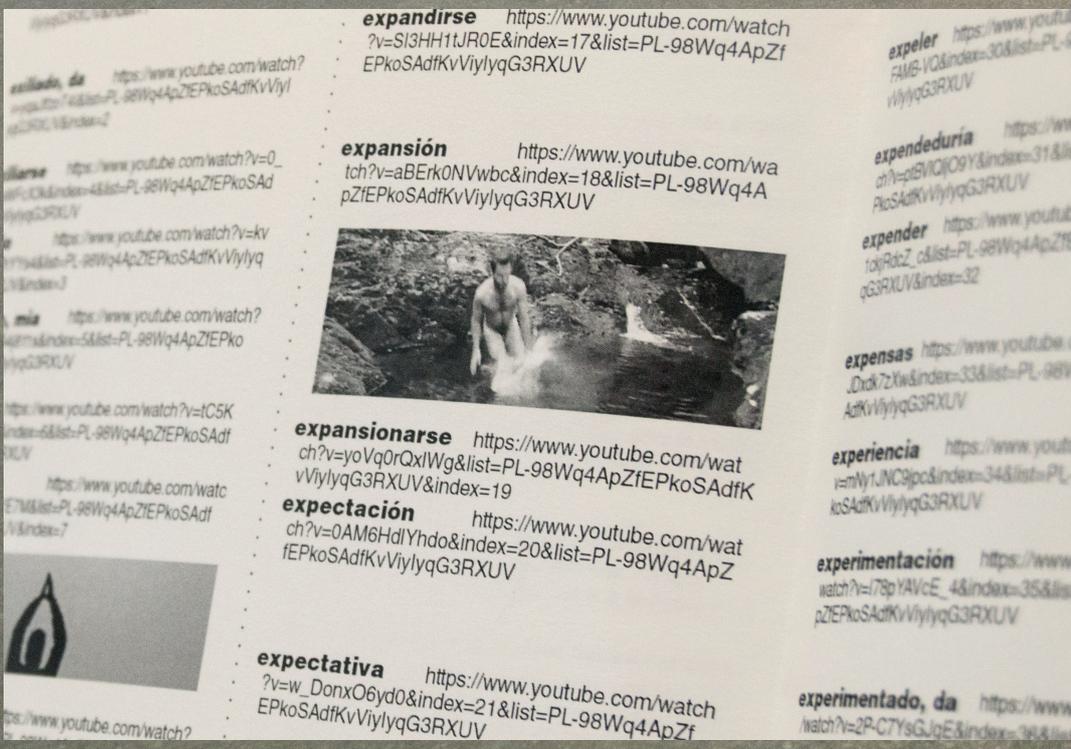
43

Ya en el dadaísmo se apuntaba a la desarticulación del lenguaje para no decir nada; erradicar la identidad para romper el sentido. Si los sistemas de creencia son lo mismo que los sistemas de validación, se sale de ellos con otro sistema, ya que el sentido es variable. Conseguir que el mundo deje de ser este mundo sin destruirlo, solo cambiarlo desde la postura.

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL-98Wq4ApZfEPkoSAdfKvViyIyqG3RXUV> está formado por un diccionario de la lengua española con el contenido tergiversado; en las definiciones se encuentran hipervínculos que llevan a vídeos personales colgados en la plataforma Youtube. Si entendemos el diccionario como gran postproducción del sentido (validada socialmente) y el contenedor del significado de las cosas —y por lo tanto de las cargas sociales—, este puede ser pervertido para crear un nuevo lenguaje, crear una nueva sensibilidad en el mundo que habitamos.



44





## **7. Conclusión**

## Conclusión

La psique es la expresión de la realidad, por lo que no se existe, se está. Siendo la realidad un relato compartido, se puede imaginar e inventar un mundo distinto, mostrándolo para que pueda ser un elemento compartido, para que se pueda habitar; Provocar un cambio de paradigma existencial para que deje de ser una representación y pase a ser un momento compartido (de comunicación) <https://www.youtube.com/playlist?list=PL-98Wq4ApZfEPkoSAdfKvViyIyqG3RXUV> se presenta como ficción para desarticular la ficción, dejando de creer en la realidad para cambiar la realidad; Lleva a escena una realidad diferente a la cotidiana, diferente al relato oficial del mundo. Crea una fisura metafórica en la estructura del lenguaje (y de la cotidianidad), dejando entrever una posibilidad de espacio blanco en el que crear nuevas estructuras. La realidad no es real, lo que existe y se transmite es el relato que uno hace de su vida.

## **8. Referentes bibliográficos**

- A.A.V.V. (1993) *Diccionario escolar de la lengua española*. Madrid: Santillana
- A.A.V.V. (2007) *Carlos Pazos. No me digas nada*. Barcelona: MACBA / MNCARS Actar.
- A.A.V.V. (2010) *Con la probabilidad de ser visto. Dorothee y Konrad Fischer: Archivos de una actitud*. Barcelona: MACBA.
- A.A.V.V. (2010) *Ideas recibidas. Un vocabulario para la cultura artística contemporánea*. Barcelona: MACBA.
- A.A.V.V. (2014) *Art & Language Uncompleted. The Phillippe Méaille Collection*. Barcelona: MACBA.
- A.A.V.V. (2014) *La realitat invocable*. Barcelona: MACBA.
- Armengol, David. (2014) *Capítulo II. La ficción como rigor, 2014*. Recuperado de: <http://davidarmengol.com/2014/09/27/capitulo-ii-huidas-la-ficcion-como-rigor/>
- Armengol, David. (2014) *El texto: principios y salidas, 2013-2014*. Recuperado de: <http://davidarmengol.com/2014/09/27/el-texto-principios-y-salidas-2013-2014/>
- Armengol, David. (2014) *Euforia\_04: Historiografías de lo no conocido. Sobre 1979.1982. Las Guerras Élficas de Momu & No Es. Espai Montcada\_CaixaForum Barcelona*. [Texto de catálogo]. Recuperado de: <http://davidarmengol.com/2014/06/30/euforia-04/>

Armengol, David. (2014) *Euforia\_05: Sorpresas y alegrías del error. Sobre Actos Oficiales de Jiménez Landa. Espai Montcada\_CaixaForum Barcelona*. [Texto de catálogo]. Recuperado de:  
[http://davidarmengol.com/2014/07/01/euforia\\_05-sorpresas-y-alegrías-del-error-sobre-actos-oficiales-de-fermin-jimenez-landa-espai-montcada-caixaforum-barcelona-texto-de-catalogo-2008/](http://davidarmengol.com/2014/07/01/euforia_05-sorpresas-y-alegrías-del-error-sobre-actos-oficiales-de-fermin-jimenez-landa-espai-montcada-caixaforum-barcelona-texto-de-catalogo-2008/)

Armengol, David. (2014) *Provocar lo inesperado. Esperarlo. Sobre la obra de Job Ramos. Turku Biennial 2011*. [Texto de catálogo]. Recuperado de:  
<http://davidarmengol.com/2014/07/07/provocar-lo-inesperado-esperarlo-sobre-la-obra-de-job-ramos-turku-biennial-2011-finlandia/>

Barthes, Roland. (2006) *The Death of the Author*. London: Whitechapel.

Baudrillard, Jean. (1993) *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos.

Beltrán, Erick. (2013) *Fons àudio #18 Erick Beltrán*. [Audio podcast]. Recuperado de:  
[http://rwm.macba.cat/es/especials/fons\\_erick\\_beltran/capsula](http://rwm.macba.cat/es/especials/fons_erick_beltran/capsula)

Beltrán, Erick. (2012) *#170 Erick Beltrán*. [Audio podcast]. Recuperado de: <http://rwm.macba.cat/es/sonia/erick-beltran-archivo/capsula>

50

Benjamin, Walter. (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Itaca.

Borriaud, Nicolas. (2007) *Estética relacional*. Buenos aires: Adriana Hidalgo.

Crimp, Douglas. (2005) *Posiciones críticas: ensayos sobre las políticas de arte y la identidad*. España: Akal.

Debord, Guy. (1999) *La sociedad del espectáculo*. Barcelona: Anagrama.

Farrés-Duran, Enric. (2016) *#221 Enric Farrés Duran*. [Audio podcast]. Recuperado de: <http://rwm.macba.cat/es/sonia/enric-farres/capsula>

Goldsmith, Kenneth. (2014). *Entrevista a Kenneth Goldsmith de UbuWeb. Primera parte*. [Vídeo]. Recuperado de: <https://vimeo.com/75048697>

Goldsmith, Kenneth. (2014). *Entrevista a Kenneth Goldsmith de UbuWeb. Segunda parte*. [Vídeo]. Recuperado de: <https://vimeo.com/75048698>

Hernández Holz, Ayara. (2006) *La poética de la desaparición*. Recuperado de:  
<http://www.lanimal.org/image/memoria/139/pdf/080501-139-8.pdf>

Hernández- Navarro, Miguel Ángel. (2012) *Cuando lo sólido se desvanece en el aire. Número 19. Creatividad y sociedad*. Recuperado de: <http://www.creatividad->

adysociedad.com/articulos/19/Cuando%20lo%20solido%20se%20desvanece%20en%20el%20aire.pdf

Manen, Martí. (2012) *Cuando el arte pasa como la vida*. La Vanguardia. Recuperado de:  
<http://www.lavanguardia.com/cultura/20121219/54356479722/tino-sehgal-cuando-el-arte-pasa-como-la-vida.html>

Manen, Martí. (2008) *Tino Sehgal. El objetivo de la obra. Magasin 3, Estocolmo. A-Desk, Crítica y arte contemporáneo*. Recuperado de:  
<http://www.a-desk.org/26/sehgal.php>

Mavroidis, I., Tsangari, A. R., Tsourianis, G. (productores) y Lanthimos, G. (director). (2009) *Kynódonas* [Cinta cinematográfica]. Grecia: Boo Productions.

Mizuo, Y., Matsumoto, K., Iyadomi, K., Ishikawa, M. (productores) y Oshii, M. (director). (1995). *Ghost in the shell* [Cinta cinematográfica]. Japón: Production I.G.

Nietzsche, Friedrich Wilhelm. (1990) *Sobre verdad y mentira en sentido extra-moral / Friedrich Nietzsche. La voluntad de ilusión en Nietzsche/ Hans Vaihinger; traducción de Luis Ml. Valdés y Teresa Orduña*. Madrid: Tecnos.

Osborne, Peter. (2011) *Arte conceptual*. Londres: Phaiton Press Limited.

R. Lippard, Lucy. (2004) *Seis años: La desmaterialización del objeto artístico, de 1966 a 1972*. España: Akal.

Real Academia Española. (2016). *Diccionario de la lengua española (23ª edición)*. Consultado en: <http://www.rae.es/>

Vila-Matas, Enrique. (2014) *Kassel no invita a la lógica*. Barcelona: Seix Barral.

