

*He leído y acepto
los términos y condiciones de uso*

por Raquel Luaces

**He leído y acepto los términos y
condiciones de uso**

Luaces Fernández, Raquel
NIUB: 16847891

Trabajo Final de Grado
Bellas Artes 2019

Tutora: Redondo Arolas, Mar

[illegible]

Agradecimientos

A mi tutora, Mar, por su dedicación y paciencia, por ser una excelente profesora y guía.

A mi padre, Óscar, por la realización de los procesos informáticos, y sobre todo por su cariño y paciencia infinita.

A mi madre, Rocío, y a mi familia, por cuidarme y apoyarme siempre, por hacer que haya llegado hasta aquí. No me cabrían los agradecimientos en varias páginas.

A Montse, por confiar y hacerme confiar en mi trabajo.

A Uri, por creer en mí, por inspirarme, por estar cada día.

A todos los demás, sabéis quienes sois, gracias.



Índice

Abstract	pg.8
Key words	pg.8
Resumen	pg.9
Palabras clave	pg.9
Introducción	pg.11
Objetivos	pg.13
Metodología	pg.14
Antecedentes: Proyecto Previo (<i>Morriña Millennial</i>)	pg.16
Desarrollo conceptual	pg.19
Referentes plásticos	pg.24
Descripción del proyecto	pg.27
Esquema de la instalación	pg.30
Listado de material y medidas aproximadas en el espacio expositivo	pg.31
Fotografías del proyecto	pg.32
Conclusiones	pg.37
Anexo	pg.38
Referencias artísticas y bibliográficas	pg.40

Abstract

The project *I've read and accept the terms and conditions* raises a reflection on the cession of identity in the virtual plane and the unconscious submission to digital control. The title refers to the clause that we are forced to sign when we want to use any application or computer service.

This artistic project, framed in the post-photo, aims to be critical with some aspects of the digital age in which we live, inviting the public to reflect on the consequences of our exposure on the Internet, which induces us to give more importance to our virtual life than to the real one.

Our virtual image already identifies us more than our real name, and our (false) representation works as the longing for a canon that we want to achieve. Our identity is built almost entirely in social networks, striving to project more of our reality into our virtuality, while we give to corporations, in exchange for a certain technological comfort, data that they can make profit from.

The installation includes photographs reconstructed from the manipulation of data from a social network, a projection of a decoding program, a wall with printed data and a live broadcast of a video that shows what is happening in the installation in real time.

Key words

#identity #social media #selfie
#installation #Big Data manipulation
#metadata #image

Resumen

El proyecto *He leído y acepto los términos y condiciones de uso* plantea una reflexión sobre la cesión de identidad en el plano virtual y la sumisión inconsciente al control digital. Su título es la cláusula que nos obligan a firmar si queremos usar cualquier aplicación o servicio informático.

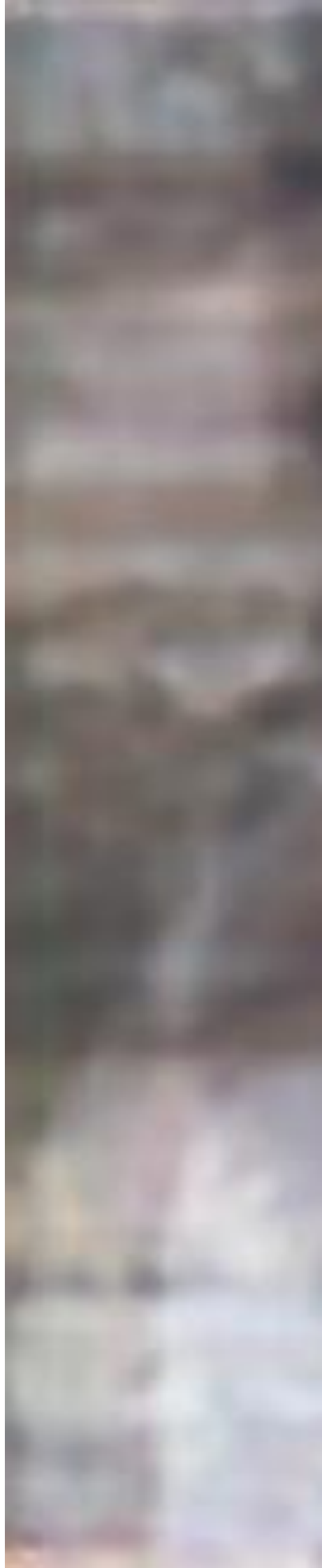
Este proyecto artístico, enmarcado en la postfotografía, pretende ser crítico con algunos aspectos de la era digital en la que vivimos, invitando al público a reflexionar sobre las consecuencias de nuestra exposición en internet, que nos induce a dar cada vez más importancia a nuestra vida virtual que a la real.

Nuestra imagen virtual ya nos identifica más que nuestro nombre real, y nuestra (falsa) representación funciona como el anhelo de un canon que queremos alcanzar. Nuestra identidad se construye casi por completo en las redes sociales, esforzándonos por proyectar cada vez más de nuestra realidad en nuestra virtualidad, al tiempo que cedemos a las corporaciones, a cambio de una cierta comodidad tecnológica, datos que pueden rentabilizar.

La instalación incluye fotografías reconstruidas a partir de la manipulación de datos provenientes de una red social, una proyección del programa decodificador de imágenes, una pared con metadatos identitarios impresos y la retransmisión en directo de un vídeo que muestra lo que ocurre en la instalación en tiempo real.

Conceptos clave

#identidad #redes sociales #selfie
#instalación #manipulación Big Data
#metadatos #imagen



Introducción

La sutil vigilancia y control al que estamos sometidos en la era del tratamiento de datos por excelencia, me hace reflexionar acerca del libre albedrío del que supuestamente gozamos. En la sociedad actual, donde la tecnología, las comunicaciones y sobre todo, la recopilación de datos, son fenómenos omnipresentes, surgen voces críticas que identifican el potencial de control y dominación que esto supone.

Es casi automático establecer un paralelismo con la sociedad que se presentaba en 1984, el libro de George Orwell. En ella, las personas eran continuamente controladas por *El Gran Hermano*, que lo veía todo y que aplicaba torturas y castigos a quienes no se ajustaban a lo establecido. El control ejercido en nuestra sociedad no es tan explícito, pero existe. Nos preocupamos por ascender en el ranking de perfiles que más gustan en Instagram, o por tener el mayor número de retweets, así que hacemos cosas que, en un contexto sin redes sociales no haríamos. La gran ventaja que supuso la creación y proliferación de las conexiones a Internet se está convirtiendo en una forma de condicionar a las personas.

Foucault sugería al final de su libro *El orden de las cosas*, que *el ser humano desaparecería como un dibujo en la arena de la playa*. Quizá son los datos que representan al ser humano en las redes los que están comenzando a desdibujar su esencia.

Objetivos

Este proyecto tiene como objetivo trasladar al espectador una reflexión sobre el papel que jugamos los usuarios en las redes sociales. Para ello, pretendo identificar el potencial de control y la dominación que puede ser ejercida por parte de quienes detentan el poder que otorga la posesión de información masiva. Mi propósito es transmitir al espectador que ese poder, a través de recomendaciones, sugerencias y anuncios convenientemente personalizados, coarta sutilmente nuestro libre albedrío, induciéndonos a comportamientos consumistas y a la autoexplotación.

Para trasladar al espectador estas consideraciones me propuse recopilar información relacionada con la interacción del usuario con las redes sociales, incluyendo datos y fotografías existentes en la red social Instagram. Esta información se utiliza como base documental, para luego tratar esos datos y materializarlos en una instalación que pretende invitar al público a reflexionar sobre su papel en las redes sociales, y a replantear el uso de las selfies como autoconstrucción.

Metodología

En este apartado describo la metodología seguida para la realización de este trabajo y la consecución de sus objetivos.

Mis intereses teóricos y conceptuales tienen mucho que ver con los que enmarcan a este proyecto. Partiendo de un eje muy concreto, la identidad en relación al selfie, he ido desarrollando los contenidos del trabajo.

En primer lugar, he localizado y revisado fuentes bibliográficas relacionadas con los temas que plantea el trabajo.

Las fotografías de las que parte el proyecto están extraídas de mi perfil de Instagram. Este ha sido utilizado como “cuenta modelo” de red social. En la reflexión a compartir con este trabajo, es indiferente la persona que aparece en las selfies, ya que lo que se pretende es que sea aplicable a cualquier perfil del mismo tipo, franja generacional y con publicaciones similares, lo cual conforma la mayoría de la red social protagonista del proyecto: Instagram.

Además, mi perfil es el perteneciente a una usuaria crítica, abordo el trabajo desde la perspectiva de que, pese a conocer parte del entramado que se desarrolla detrás de estas aplicaciones, supone una gran dificultad abandonarlas por completo.

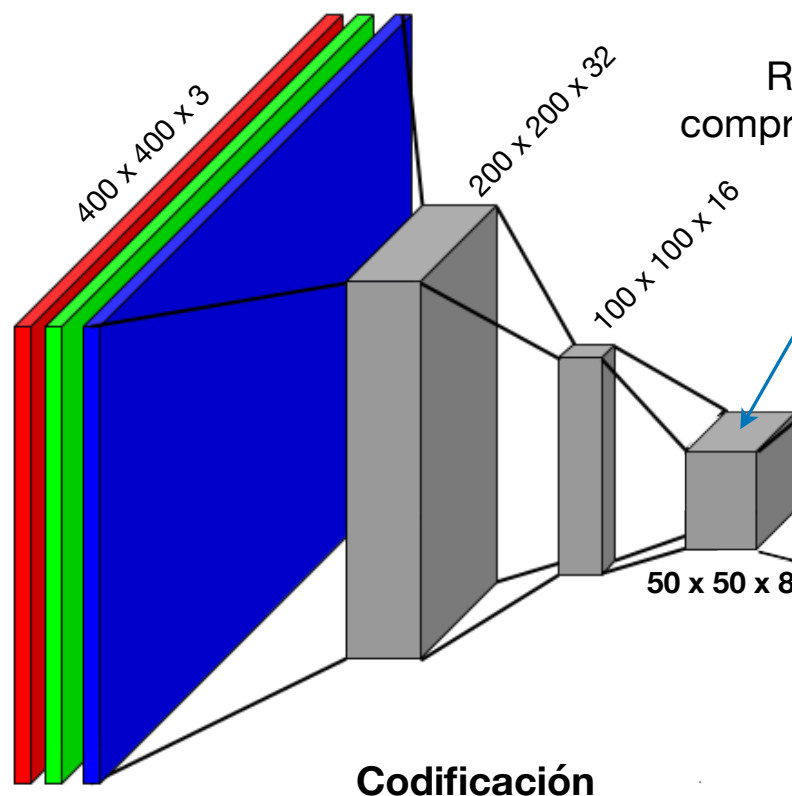
Con la apropiación de fotografías de mi propia cuenta de Instagram, muestro un resultado similar al que podríamos obtener desde muchos otros perfiles, ya que prácticamente todas las cuentas de este

estilo conllevan y esconden una intención de autoconstrucción similares.

Mediante procedimientos informáticos he materializado algunos de los datos que conforman los mensajes que emitimos en las redes sociales en forma de imágenes, trasladándolas al mundo físico y mostrando que, en realidad, estamos compartiendo más información de la que creemos. En muchas ocasiones hemos consentido en hacerlo sin ser plenamente conscientes de la cantidad de datos que generamos.

Las herramientas utilizadas han sido de programación. Se ha seguido un proceso de codificación de imágenes mediante redes neuronales: *autoencoders*.

Los autoencoders son un tipo de red neuronal artificial que se utilizan para obtener una representación comprimida de una imagen, que puede luego descomprimirse para obtener una imagen bastante semejante a la original.



Una imagen se compone de tres matrices con números que representan la intensidad en cada punto (píxel) de cada una de las componentes de la imagen (roja, verde y azul). Esas matrices son la entrada a una red neuronal que se entrena para que aprenda a generar una salida lo más parecida posible a la imagen de entrada.

Para conseguir eso, el algoritmo de entrenamiento va modificando los valores que conectan unas capas con otras hasta que se consigue el resultado esperado con un cierto error. Cuanto más bajo sea el error, mejor ha aprendido la red a codificar y decodificar las imágenes de entrada. La estructura de la red utilizada en este trabajo es la que se ve en la figura.

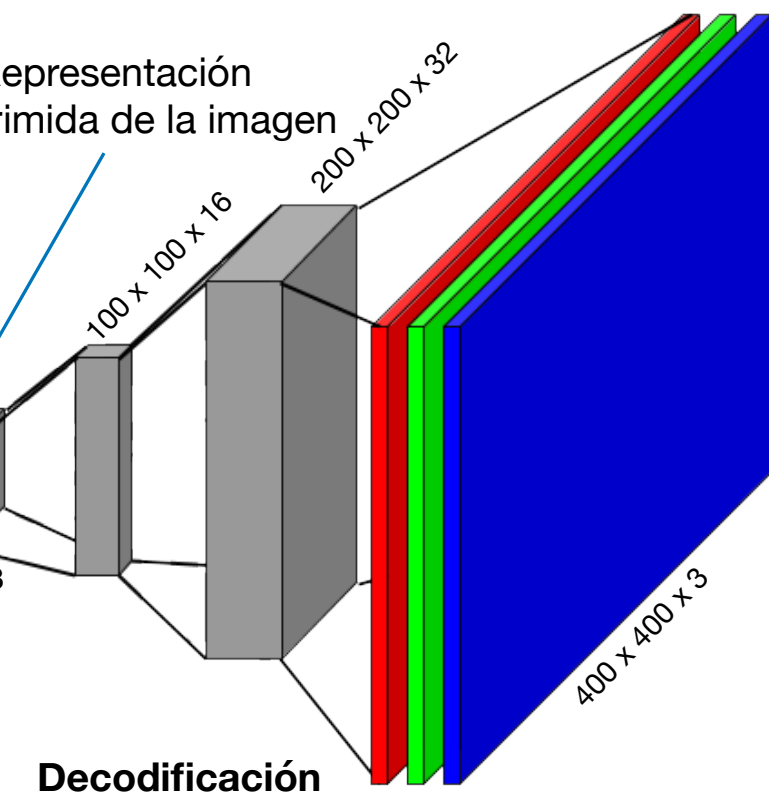
Una vez entrenada la red podemos introducir cada imagen y obtener la matriz que la codifica. Con un conjunto de imágenes agrupadas por años se pueden hacer manipulaciones con las matrices que las representan, por ejemplo, calculando el

valor medio de cada componente de la matriz para cada conjunto. Al decodificar esa representación se obtiene una reconstrucción que aproxima la imagen "media" de todo el conjunto, con los errores de codificación propios de la red.

Con esta operación se muestra que es posible operar con los datos y meta-datos que incluyen las imágenes, y que, eventualmente, se puede inferir más información a partir de ellos. Por otra parte, la media sirve aquí como un resumen de un año de imágenes, y pretende ilustrar que, al final, no somos más que una mancha a pesar del esfuerzo por crear una identidad perfecta.

A estos elementos extraídos de la virtualidad les he dado diversos soportes tangibles para darles contenido conceptual. Así, he querido trabajar con la representación fotográfica sobre papel, la impresión de datos y la proyección de imágenes de código binario.

Así mismo, he utilizado un dispositivo de captura de vídeo para la retransmisión en directo de lo que sucede en la instalación. Se muestran así representados factores como el tiempo, la productividad, la acumulación, la búsqueda de la identidad, etc., dando forma al contenido conceptual del trabajo.



Antecedentes: proyecto previo

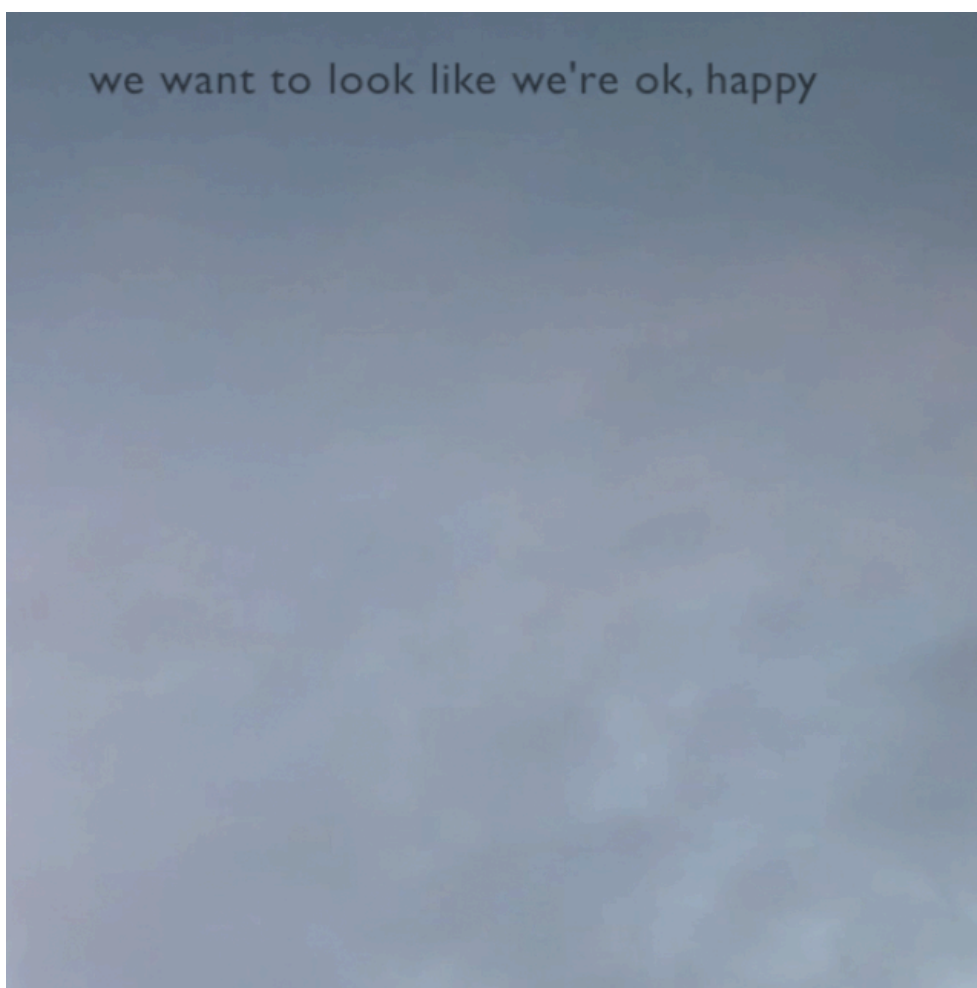
Morriña Millennial

Antes de este trabajo, realicé otra instalación con ciertas características comunes en lo que se refiere a los temas tratados. Este proyecto previo, *Morriña Millennial*, es una representación del sentimiento nostálgico y típicamente gallego conocido como *morriña*, reflejado en toda una generación, la millennial.

A través de una instalación se trata una idea de recuerdo y memoria con la que el público espectador pueda identificarse y generar sus propios recuerdos y un sentimiento de nostalgia alrededor de su propia experiencia.

Es un trabajo autoreferencial que pretende hacer partícipe a los propios millennials con sus testimonios y vivencias. Con las voces de integrantes de esta generación, quienes critican desde el capitalismo en el que vivimos hasta a sus propios padres, y culpan a estos factores de la soledad y nostalgia que nos invade.

Está claro que estos sentimientos se condensan más que nunca en nuestra generación, la Millennial. Es más que probable que este fenómeno esté relacionado con la falta de autoestima y motivación que abunda entre quienes la componemos. Estas carencias emanan de una sociedad que nos consume tiempo y dinero a su favor.



fotograma del vídeo

La fatiga, el estado de descanso, de reflexión e incluso de melancolía, pueden representar la oportunidad de despertar la conciencia ante estas obligaciones de la sociedad, iniciando así la emancipación del individuo.

Así enfoco en mi proyecto esta morriña millennial que parece surgir debido al duro trato que sufre nuestra generación en algunos aspectos, o quizás por todo lo contrario, por la sobreprotección que sus integrantes han recibido y también critican.

La intención de este trabajo de investigación es la validación de la exposición de la subjetividad y los sentimientos de tristeza.

La idea está representada en una instalación que incluye fotografía, vídeo proyección y dibujo, generando un espacio abierto a la reflexión y la mirada a pasado y presente de quien entre a visitarlo.



detalle de la instalación

```
report = top
report = re
report = BeautifulSoup
```

```
def parse_html():
    program = re.compile('program.*?</program>')
    program = BeautifulSoup(program, 'html.parser')
    program = program.get_text()
    return program
```

```
if __name__ == '__main__':
    print(parse_html())
```

```
print(parse_html())
```

```
def parse_html():
    program = BeautifulSoup(program, 'html.parser')
    program = program.get_text()
    return program
```

```
def parse_html():
    program = BeautifulSoup(program, 'html.parser')
    program = program.get_text()
    return program

def parse_html():
    program = BeautifulSoup(program, 'html.parser')
    program = program.get_text()
    return program

def parse_html():
    program = BeautifulSoup(program, 'html.parser')
    program = program.get_text()
    return program
```

Desarrollo conceptual

Las motivaciones que nos llevan a utilizar las redes para caracterizarnos identitariamente suelen pasar desapercibidas.

Bajo la apariencia de entretenimiento y conexión entre personas, acabamos envueltos en una red de identidades de mentira. No tenemos consciencia de lo que supone porque nos lo han vendido como algo novedoso e interesante, que además termina por ser altamente adictivo.

“En la orwelliana 1984, esa sociedad era consciente de que estaba siendo dominada; hoy no tenemos ni esa consciencia de dominación”, alertó el filósofo Byung-Chul Han en la conferencia titulada “La expulsión de la diferencia y el valor de la hospitalidad”, que tuvo lugar el 6 de febrero de 2018 en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (Han, 2018).

El control que pretendemos tener constantemente sobre nuestra construcción identitaria a través de las distintas plataformas virtuales, se convierte en lo contrario cuando al compartir una selfie, en realidad estamos añadiendo más datos al sistema, que se aprovecha de nuestro tiempo para su propio beneficio. Todo el esfuerzo invertido en autoconstruirnos no hace más que convertirnos en datos para intereses ajenos.

La fotografía del selfie se utiliza como una máscara, como un constructo superficial de un artefacto muy potente que nos convierte en mercadería y en trabajadores o testers sin consentimiento previo, bajo la aceptación automática de lo que nunca comprobamos: los términos y condiciones de uso.

Esta es, además, una de las actitudes características de una determinada visión de la sociedad: “no hay nada que hacer”.

Pesimismo, impotencia, sumisión... comportamientos ligados a la noción de aceptación implícita en la afirmación de la identidad en las redes.

La globalización de las comunicaciones que tantos beneficios aporta a la sociedad actual, ha magnificado también algunos de sus defectos. El rechazo frente al otro, al diferente, se extiende ahora a nivel planetario. Personas de cualquier parte del mundo interaccionan a través de sus perfiles en redes sociales y con sus “me gusta” y sus comentarios encumbran o entierran a otras personas por los datos (fotos, textos, gustos) que conocen de ellos.

Así, las personas ya no actúan con plena libertad, sino que publican lo necesario para aumentar su grado de aceptación, actúan al dictado de un convenio o norma no escrita, que determina qué es lo que debe hacerse y lo que no, para alcanzar la popularidad deseada.

Esta homogeneización del comportamiento nos hace a todos más iguales, aún buscando diferenciarnos. Como afirmaba Foucault (1985):

La verdad es de este mundo; se produce en él gracias a múltiples coacciones. Y detenta en él efectos regulados de poder. Cada sociedad tiene su régimen de verdad, su ‘política general’ de la verdad: es decir, los tipos de discurso que acoge y hace funcionar como verdaderos o falsos, el modo como se sancionan unos y otros; las técnicas y los procedimientos que están valorizados para la obtención de la verdad; el estatuto de quienes están a cargo de decir lo que funciona como verdadero.

Las selfies se publican en internet de forma casi compulsiva, haciendo gala de un exhibicionismo narcisista que diluye la frontera entre lo privado y lo público. Esas selfies, u otro tipo de fotografías, convenientemente retocadas y falseadas, permiten al usuario inventarse una imagen de sí mismo y de su vida, y proyectarla al resto del mundo como si fuese verdadera.

A través de las redes sociales se emiten mensajes (de texto o visuales, mediante fotografías o vídeos) que tienen un

propósito de autorrealización y de auto-satisfacción instantánea. Se enfatiza la estética de las acciones cotidianas y comunes como para elevarlas a un rango superior. ¿A quién le importa que estemos desayunando?, ¿quién puede tener interés en ver mis pies en la playa con el horizonte al fondo?. No lo sabemos, pero lo compartimos igualmente. Todo este proceso conlleva un trabajo y consume un tiempo en la vida real, necesario para construir el relato que nos interesa colgar, dejar en el mundo virtual.

En una entrevista concedida al diario El País, Byung-Chul Han opina que hace falta modificar el uso que hacemos del tiempo de que disponemos:

La aceleración actual disminuye la capacidad de permanecer: necesitamos un tiempo propio que el sistema productivo no nos deja; requerimos de un tiempo de fiesta, que significa estar parados, sin nada productivo que hacer, pero que no debe confundirse con un tiempo de recuperación para seguir trabajando; el tiempo trabajado es tiempo perdido, no es tiempo para nosotros.
(Geli, 2018)

El tiempo de selfie es tiempo perdido, no es tiempo para nosotros, es un tiempo gastado para tratar de agradar a ese colectivo en el que queremos ser admitidos, o incluso ser los líderes. Es esta una especie de esclavitud posmoderna, donde la visibilidad nos importa más que el dinero, extrapolándose a la actividad social en redes como Instagram. Son nuevas fábricas productivas de economía gracias a la actividad de la gente, donde no pagan por horas de trabajo, en este caso invertidas en tomar la selfie, editar, subir, atender a los likes y comentarios. Sobre esto reflexiona Martí Perán (2015): "...hoy la plusvalía se concentra en la auto-producción de identidad. Se ha impuesto la lógica del sujeto de la autoexplotación".

La evolución tecnológica, tanto de las cámaras como de los sistemas de almacenamiento, nos han llevado al punto

en el que se prioriza compartir, para luego desechar, en lugar de realizar una selección cuidada. Hemos pasado de la promesa de eternidad de la imagen matérica, a la efímera existencia de la virtual.

El máximo exponente de este tipo de comportamiento lo constituyen los vídeos en directo, donde todo queda registrado y compartido en el mismo momento, sin filtro ni selección alguna. A veces ni siquiera se guardan tras la transmisión, más bien promueven la desaparición de la imagen, en contra de la idea original de fotografía.

A nivel sociopolítico, esto genera nada más que una tiranía del presente cada vez más invasiva, forzando a los usuarios a estar más pendientes que nunca de su imagen, de su aspecto, de su pose. La identidad y la imagen del los usuarios hoy, no nos representará mañana. Como consecuencia de esta identidad efímera, cada día debemos presentarnos de forma distinta, continuamente actualizando nuestro propio software.

Internet y la creación de experiencias virtuales están haciendo del mundo representado un lugar finito e indoloro en el que pronto tendremos la opción de vivir, satisfaciendo nuestras expectativas. Quizá no podamos llamar a esa experiencia vivir, pero ese espacio, ni real ni soñado, está siendo construido día a día, con fines políticos, económicos, militares y de evasión.

(Fontcuberta, 2016)

El cambio social y de ritmo de vida que viene aparejado a estos avances tecnológicos hace que perdamos mucho tiempo tratando de estar continuamente conectados, el tiempo que precisamente ganamos gracias a esos mismos avances. Un tiempo que ya no utilizamos para explorar nuevas formas de vivir nuestra vida, sino que lo pasamos en una virtualidad cada vez más dañina. Nuestro mundo virtual consume cada vez más tiempo de nuestro mundo real.

El sistema nos ofrece una aparente libertad de elección, e incluso nos suministra procedimientos para que nos auto-explotemos, como los libros de autoayuda que continuamente nos repiten que si nos caemos, debemos levantarnos y continuar, como si nada hubiera pasado. Que aparentemos que nada ha pasado, que disimulemos la caída, metáfora del fracaso, y que sigamos produciendo, al igual que sucede con nuestra identidad cuando nos presentamos ante una realidad virtual compartida como perfectos.

En realidad, el sistema ejerce una forma de violencia sobre el individuo que pasa desapercibida, la violencia del rendimiento o la hiperproducción capitalista, que provoca que nos encontremos en una situación de agotamiento y fatiga constantes y que estemos presos de sigilosas cadenas, como ocurre con la cultura del miedo o con la presión social frente a nuestra representación en las redes sociales.

Miramos viéndonos a nosotros, nos creamos en función de lo que ven al mirarnos y de cómo nos vemos reflejados y representados en los demás. En una era de constante bombardeo de imágenes en referencia a la identidad, se plantea constantemente la pregunta ¿quién soy yo? generando un desgaste hasta llegar al bloqueo, tan presente en nuestra generación.

De forma irónica, esta misma aceleración, sirve como promesa religiosa de la vida eterna después de la muerte. Sentimos una constante presión de que debemos experimentar todo lo que podemos mientras estemos en este mundo y, al mismo tiempo, se nos encierra en una red social.

Pablo Fernández Santa Cecilia nos recuerda que “sólo hay un cierto tiempo para ver las imágenes como solo hay una vida” (Fernández, 2019). Parece por tanto necesario aprovechar cada instante para no perder ninguna posibilidad que la vida ofrece, en este caso no la vida, sino los demás usuarios, lo que obliga a estar conectados 24 horas al día.

Vivimos con la angustia de no hacer siempre todo lo que se puede, y si no triunfamos o nos sentimos realizados, nos culpamos a nosotros mismos también. En la entrevista antes mencionada, Han afirma: “Ahora uno se explota a sí mismo figurándose que se está realizando; es la péfida lógica del neoliberalismo que culmina en el síndrome del trabajador quemado”. Y la consecuencia es peor: “Ya no hay contra quien dirigir la revolución, no hay otros de donde provenga la represión” (Geli, 2018).

Así nos presentamos en un estado de semipresencia cuando estamos en realidad dentro de un smartphone, el propio cuerpo es el miembro fantasma, mientras estamos en el cuerpo virtual. “El otro se da como un invisible, nos surge como un objeto, ya no es un gesto que se asemeja al mío sino algo que se interpone en mi camino”, afirmaba Borja Sánchez Peche (Sánchez, 2019).

Cabe repensar con cierta urgencia ámbitos fundamentales de nuestras vidas y sociedades, preguntas que se ven revitalizadas en nuestro contexto en el que hemos evolucionado, o por lo menos a nivel de imagen y con ello afectando al contexto social, hemos pasado de lo cualitativo a lo cuantitativo en todas las facetas de nuestras vidas.

En ello incide Joan Fontcuberta cuando señala que, en la situación actual, el interés por la profusión de nuestras imágenes y opiniones, la inmediatez de las respuestas y la conectividad se antepone a la materialidad y a la calidad (Fontcuberta, 2016).

Jorge Cendón Conde afirma que: “se necesitan los amigos suficientes y necesarios para la convivencia, cualquier exceso sería una atrofia de la amistad” (Cendón, 2019), lo cual es aplicable también a este bombardeo masivo de imágenes. Cuantos mayor sea un grupo de amigos, más se difuminarán entre ellos las alegrías y tristezas mutuas. Debemos, por tanto, replantearnos también el efecto que tiene la sobredosis de imágenes que producimos, y más aún en una era de competitividad y capitalismo exacerbado.

Vivimos en una sociedad que parece estructurarse a partir de las consignas de la sociología del marketing. Una sociedad que vive pendiente de una creencia, sincera pero ingenua, de que el número de amigos, likes, comentarios o visitas, significa superación o ganancia personal de algún tipo. La sustitución de amigo por contacto e imagen por conjunto de likes, es parte del consumo de este nuevo *capitalismo de plataformas* (Srnicsek, 2016) y de un mercado volátil pero expansivo.

Estamos asistiendo al “borrado de los límites que le quedaban por traspasar al capitalismo” (Baro, 2019). Todo queda ahora al servicio de los intereses económicos.

Los internautas y sus contribuciones son el producto principal, pura mercancía. El propio funcionamiento de la red, oculta esta complejidad de redes de datos de los que se extrae productividad económica, además de que esta esfera nos sustrae de poder ser conscientes de lo que significa esta velocidad de conexión y actualización perpetuas.

Citando de nuevo a Alba Baro, estos son “males sistémicos más allá de las tecnologías virtuales, más bien relacionados con nuestro sistema económico y mercantil” (Baro, 2019).

En este contexto, el de las redes sociales, la fotografía pierde su función original como mecanismo de almacenamiento de recuerdos, y pasa a ser una forma de constatar vivencias frente a los demás, para hacerles saber cómo es (supuestamente) nuestra vida a través de publicaciones efímeras en cuanto a la atención que reciben, aunque permanezcan indefinidamente en poder de la red social. Como dice Fontcuberta en *La cámara de Pandora* (2010) “...en era la digital la fotografía es ambivalente: mata tanto como da vida, nos extingue tanto como nos resucita”.

Referentes plásticos

Are you Social? (2007), Aram Bartholl

En este trabajo, que se exhibió por primera vez en Ars Electronica 2007, el artista introduce en la realidad algunos elementos del mundo virtual, con la intención de provocar la reflexión sobre cómo percibimos ese mundo virtual en el que, de manera digital, también existimos. Para incidir en la idea de que nuestra parcela en el mundo virtual forma parte de nuestra vida real, Bartholl propone en este proyecto traer hasta el mundo real parte de la exposición a la que nos sometemos voluntariamente en el mundo virtual.

Así, propone el uso de camisetas con muchos micro-botones dibujados con los nombres de redes sociales (como los que se usan habitualmente en las páginas web), junto con un espacio para marcar a cuáles de ellas pertenece quien lleva la camiseta. Estas camisetas fueron comercializadas a través de la tienda online Second City.

Otra iniciativa en la misma línea consiste en la producción de unas calcomanías en forma de corazón sobre las que se ha de escribir el nombre de usuario y la red social venerada por el portador del falso tatuaje. En su página web se pueden descargar instrucciones para confeccionar las calcomanías.

Default to Public (2008), Jens Wunderling

Wunderling conecta el mundo virtual de las redes sociales con el mundo real mediante una serie de intervenciones en las que pretende destacar la gran exposición a la que estamos sometidos en las redes sociales. Para ello, el artista toma información de dominio público en el mundo virtual, la red Twitter, y la traslada al mundo real, ofreciendo la misma información en lugares públicos del mundo real, o repartiendo por toda la ciudad tiras de papel con tweets de usuarios.

De esta manera, pretende concienciar a las personas de lo mucho que se exponen cuando escriben sus mensajes en Twitter, ya que con los dispositivos móviles

tenemos una percepción de estar menos expuestos. Mucha gente se molestaría si se proyectasen las fotos de su perfil público de Instagram en la plaza mayor de su pueblo, y sin embargo consienten en dejarlas a la vista de mucha más gente en todo el mundo, a través de la red.

I Would Have Liked to be One of You (2009), Gregory Chatonsky

Chatonsky crea una aplicación que funciona dentro de la red social Facebook, leyendo las publicaciones de otras personas conectadas con él y replicando sus mensajes, haciéndose pasar por éstas.

De alguna forma, consiste en una suplantación de identidad en el mundo virtual de Facebook. De nuevo, y como en otros referentes antes mencionados, este trabajo incide en la exposición pública de los usuarios de las redes sociales, tanto que puede tomarse (hasta cierto punto) su identidad y puede alguien atribuirse falsamente sus mensajes u opiniones, sus fotos y cualquier otro tipo de contenido publicado por el usuario “original”.

Silence is Golden (1983), Bruce Nauman

En el dibujo *Silence is Golden*, representado posteriormente como escultura de neón, donde puede leerse *Silence is Golden/Talk or Die*, Nauman marca claramente la hipocresía social en la que vivimos, que nos habla del tiempo y el silencio como algo valioso a lo que aspirar, mientras nos impone producir (hablar) para no perecer.

La autoexplotación encubierta a la que nos someten las redes sociales, obligándonos a producir continuamente nuevo contenido (nuevos selfies, nuevos tweets) a cambio de nada, es lo mismo contra lo que se rebela Nauman, que se plantea la posibilidad de dejar de producir, callar. ¿Deberíamos dejar de compartir y de exponernos?

Landscape with the fall of Icarus (1994-2012), Rogelio López Cuenca

El *détournement* (tergiversación) es un concepto surgido dentro del movimiento

situacionista que consiste en utilizar alguna herramienta, objeto o comportamiento propios del sistema para criticar al propio sistema mediante un uso distorsionado o una alteración de su función.

Rogelio López Cuenca es un ejemplo de artistas que han aprovechado este recurso para señalar o denunciar ciertas situaciones sociales, permitiendo la posibilidad de releer un espacio público de una forma crítica.

En *Landscape with the fall of Icarus* el artista coloca una señal informativa en un mirador para indicar que desde ese lugar se puede observar la caída de Ícaro, el famoso personaje mitológico. Así, López Cuenca distorsiona la utilidad de la señalización urbana, mostrando una información evidentemente falsa, apelando al sentido crítico del observador para incidir en que no todo lo que se nos dice tiene que ser necesariamente cierto.

Los perfiles públicos que nos podemos encontrar en las redes sociales están plagados de fotos retocadas y de mensajes que tienen más de pose que de verdad. Constituyen, junto con la publicidad, los ejemplos más clamorosos de información falseada, que todo el mundo reconoce pero al mismo tiempo consiente.

Otros referentes

La selección de obras y autores presentada en esta sección constituyen los principales referentes de mi trabajo, aunque también he consultado otros trabajos relacionados como por ejemplo, *Transparent City* (Wolf, 2019), en el que el autor muestra en sus fotografías retazos de la vida urbana, observada a través de las ventanas, invadiendo la privacidad de los ciudadanos.

En el trabajo titulado *Photo Opportunities* (Vionnet, 2005-2014), la artista muestra imágenes que resultan de solapar muchas fotografías casi idénticas, tomadas por turistas en lugares emblemáticos. Todo el mundo quiere hacer la misma foto, aunque ya existan cientos casi iguales, para publicarla y así poder “enriquecer” su perfil virtual.

Descripción del proyecto

Este proyecto se enmarca en un contexto artístico en el que el valor creativo se sustenta en explotar el valor subyacente a imágenes ya existentes, sin necesidad de crear algo completamente nuevo, sino más bien de sintetizar aquello que da valor a imágenes que ya existen, y reorganizarlo para ofrecer un nuevo punto de vista. En cierto sentido, podríamos decir que se enmarca en el contexto de la posfotografía, en el que es válido apropiarse de imágenes ya existentes para alterarlas con algún objetivo concreto.

Se ha concebido el proyecto como un espacio en el que se interactúa con las piezas tratando de recrear la entrada a un perfil de Instagram, un espacio en el que, en cierto modo, se interactúa con las diferentes obras. Aquí, sin embargo, se entra de manera materializada y física, en vez de virtualmente, como habitualmente ocurre. Así, accedemos a un espacio que representa ese perfil, pero visualmente cambiado: ya no son las imágenes y contenidos ficcionados de la virtualidad, sino que al pasar al terreno físico podemos ver, entre otras piezas, una pared recubierta con los datos que proporciona Instagram de un perfil y tomamos conciencia de la cantidad de información que estamos compartiendo. Además, para acceder a la instalación hay que atravesar a la entrada una proyección que muestra el programa decodificador, metáfora de esa codificación necesaria para representar las imágenes de la persona propietaria del perfil en el mundo virtual.

Si bien en toda la instalación se trabaja con un único perfil, cada ejemplo podría ser aplicable a cualquier otra cuenta del mismo tipo: las que comparten autorretratos con la intención de mostrar exhaustivamente su identidad cambiante.

El trabajo se estructura en una instalación compuesta por cuatro piezas. Se compone de autorretratos compartidos en redes sociales, expuestos en las formas ocultas en las que existen en el mundo virtual. El propósito es dar materialidad y fisicidad a una de las actividades que hacemos varias veces cada día, que forman parte de nuestra rutina. Por este motivo, con la primera pieza se representa la entrada a un perfil de Instagram, pero lo hacemos en 3D y de manera física, volumétrica y sensorial, tras atravesar una proyección que nos decodifica para entrar a una nueva realidad en tiempo real.

Proyección del programa descodificador de vectores de selfies

Esta video proyección se presenta a la entrada de la instalación, obligando al espectador a cruzarla para pasar al resto de piezas. Así, interacciona con la pieza simulando que se “descodifica” antes de entrar, para pasar en su forma real al interior, al igual que las imágenes que se encuentran dentro, que existen en su forma más pura como vectores, números, etc, mostrando los procesos informáticos que hay detrás de ellas, y no la falsa apariencia que vemos en nuestras pantallas.

Que el espectador se descodifique al entrar a la instalación se plantea como un guiño, se transforma en su “verdadero yo” antes de entrar al perfil de Instagram, en el que también verá las cosas de manera diferente a lo que estamos acostumbrados. Ahora ya podrá ver con los ojos de quién interpreta -y utiliza- datos, desde dentro, y no desde fuera de la pantalla, donde sólo pueden observarse perfectas selfies. Ahora ve en qué nos convertimos cuando entramos o intervenimos en las redes sociales, y no sólo lo que se muestra a los usuarios.

Fotografías mezcla de vectores de selfies a lo largo de los años

En esta pieza se produce una materialización de lo virtual. En primer lugar se pasa del entorno virtual de redes sociales a la realidad física, al ser las fotografías impresas en tamaño grande, expuestas en una sala de exposiciones, en un entorno no previsto por el usuario y sometidas a un uso distinto para el que fueron pensadas y realizadas.

Son un cúmulo de selfies superpuestas clasificadas por años que parten del mismo perfil de Instagram, aunque la suma y la mezcla de estas imágenes provocan una distorsión que se aleja de la pretendida auto-imagen ideal proyectada.

Las imágenes se muestran en formato cuadrado, la única forma en la que se podían compartir fotografías en los inicios de Instagram. Actualmente pueden ser de otros formatos, pero igualmente en las miniaturas que pueden verse juntas en cada perfil, siguen siendo cuadradas.

La idea es mostrar que no estamos compartiendo más que un conjunto de píxeles ininteligibles. Al cabo de los años, no tenemos más que un solapamiento de información que no ha conseguido construirnos como personas ni transmitir nada a quienes las compartimos. Tras miles de poses y filtros no queda más que una mancha de colores incomprensible al ojo humano, pero más que útil al de la corporación.

Esta pieza implica preguntarse qué estamos viendo por qué y cómo puede relacionarse con lo que hacemos cada día en el espacio relacional virtual.

Retransmisión en tiempo real de la instalación

Acentúa la idea de estar conectados permanentemente, esta vez incomodando al espectador con un cartel de video-vigilancia situado antes de entrar a la instalación, que lo coloca en una posición de tensión al no saber qué sucede con las imágenes que se grabarán dentro, si decide ponerse bajo el foco de la cámara.

¿Por qué se siente incómodo bajo esta circunstancia y no cuando comparte toda su vida en una red social con datos que pasan a formar parte directamente de personas e instituciones que no conoce? Aquí genera incomodidad, plantea dudas, pero en redes está encubierto bajo una placentera sensación de autoconstrucción y autosatisfacción.

Esta es la reflexión que se desarrolla en esta parte de la exposición, así como la idea de estar conectados 24h para no perdernos nada de lo que sucede online, mientras nos perdemos lo que sucede fuera, en la vida real.

Esta instalación pretende devolvernos por un momento al estado offline y hacernos conscientes de ello.

Se realiza gracias a una cámara situada junto al resto de las piezas que retransmite lo que sucede en tiempo real, vía *YouTube Live*.

Simultáneamente, la imagen retransmitida es también proyectada junto al resto de piezas, convirtiéndose en una pieza más que el espectador visita. Así conseguimos reunir en el mismo espacio y tiempo la realidad y la retransmisión en vídeo de esa realidad.

Esto genera un espacio de confusión en el que conviven ambas realidades, como en el que, sin percibirlo, nos encontramos habitualmente. No podemos discernir entre verdad y ficción cuando vivimos inmersos continuamente en un mundo que sucede en la palma de nuestra mano, tratando de buscar una identidad virtual que no suele encajar con la realidad al estar modificada para aparentar perfección, mientras nuestro cuerpo es como un miembro fantasma actuando en la realidad física.

Pared de datos

A través de la solicitud de los datos de mi perfil a la propia empresa de Instagram, he recogido y expuesto una acumulación de los mismos sobre una pared. Impresos sobre rollo de papel, se muestran conversaciones y comentarios, así como la fecha y hora exactas en la que se han producido en mi cuenta en relación a otras, incluyendo tanto datos públicos y accesibles como otros privados, que sólo son accesibles desde mi perfil.

Así, se desdibuja la frontera entre lo personal (privado) y lo público, mostrando de manera explícita todo lo que sucede por dentro de este perfil.

En esta ejemplificación de la realidad, se ve de manera tan exagerada como realista, la forma en la que compartimos toda nuestra vida, sin darle siquiera importancia a que todos esos datos pertenecen a la red social

en la que se muestran. Con un solo click se puede comprobar cómo tienen almacenados todos nuestros datos, desde lo más público, hasta conversaciones ya eliminadas de nuestros dispositivos, que siguen flotando en su nube de información.

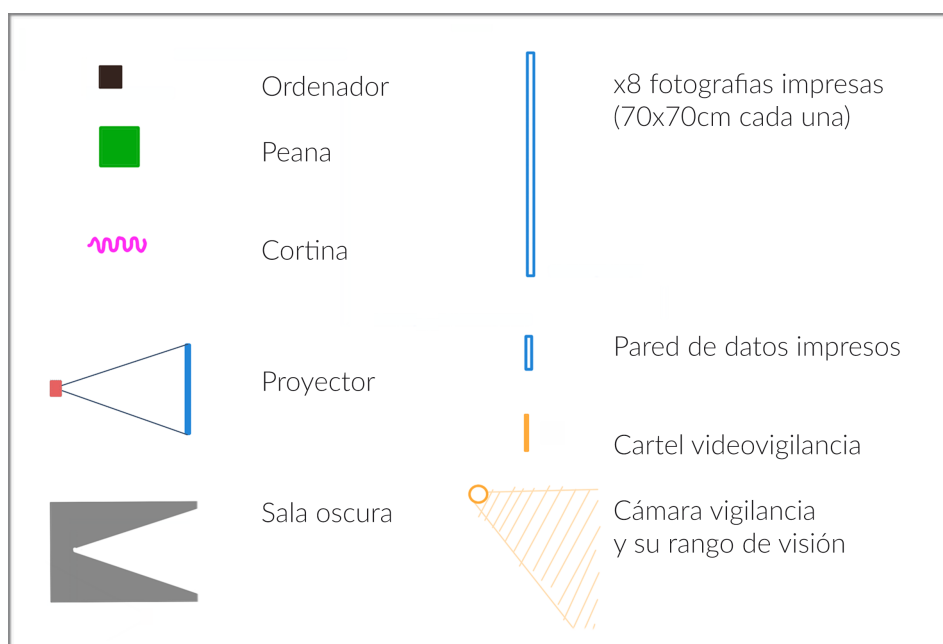
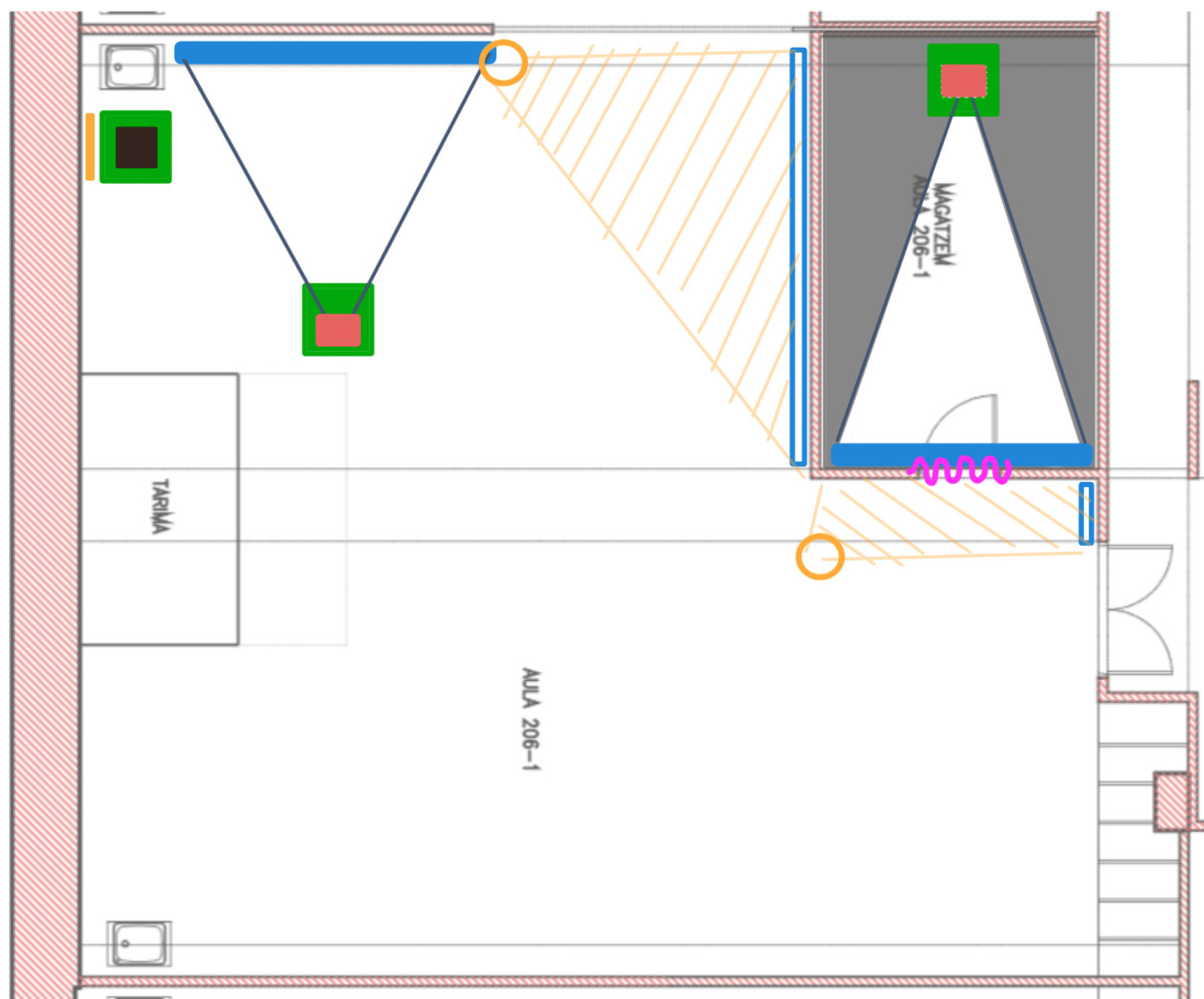
Llenando una pared con esta información pretendo también enseñar el volumen de datos que generamos en poco tiempo, y la sobredosis de información que consumimos cada día, así como el tiempo invertido y la dedicación, en lo que luego no será más que un agobiante conjunto de letras y números.

Una sobredosis de códigos y números intangibles que ahora tienen peso materializados en la realidad. Así como un traslado de lo privado hacia lo público, al aparecer en la fisicidad, mostrando una más de las repercusiones que suceden a partir de los ejes de mi trabajo: del selfie a la explotación en cuanto a tiempo y dedicación, y con ella a la exposición de datos personales en el medio digital y durante tiempo indefinido.

Aunque estos datos se puedan solicitar desde mi propia cuenta, y no tenga acceso a datos ajenos, pretendo transmitir la idea del volumen de datos. La intención es reflejar una vez más cómo regalamos nuestro tiempo a las empresas y corporaciones que lo monitorizan y rentabilizan, y tomar consciencia de la importancia que esto supone a través de esta instalación.

Trascendiendo estas barreras que yo misma había determinado al aceptar los términos y condiciones de uso, me expongo y muestro la fácil vulneración de lo más personal dentro de las redes sociales.

Esquema de la instalación



NOTA: En la instalación sólo aparecerá una cámara de videovigilancia. En este mapa hay dos posibles opciones de colocación de la misma.

Listado de material y medidas aproximadas en el espacio expositivo

x8 fotografías impresas 70x70
x1 papel para pared cubierta de datos

x1 WebCam
x2 ordenadores
x1 Cartel videovigilancia

x2 proyectores
x3 peanas
x1 cortina

Se necesitan dos salas o algún tipo de simulación de pasar de un espacio a otro, donde se coloca la cortina con su proyección.

La instalación comienza desde la sala vacía, y luego se atraviesa la cortina para ver el resto tras la interacción con la proyección descodificadora.

Las medidas aproximadas para cada pieza serían:

Fotografías sobre pared, en dos filas de cuatro: 290 x 150cm

Dos proyecciones (sobre pared y cortina) de 100 x 100cm cada una

Un rollo de papel que cubre una esquina o una columna de la altura de la sala

Fotografías del proyecto

Imágenes generadas a partir de la mezcla de vectores que codifican las imágenes reales, descargadas de Instagram



2012



2013



2014



2015



2016



2017



2018

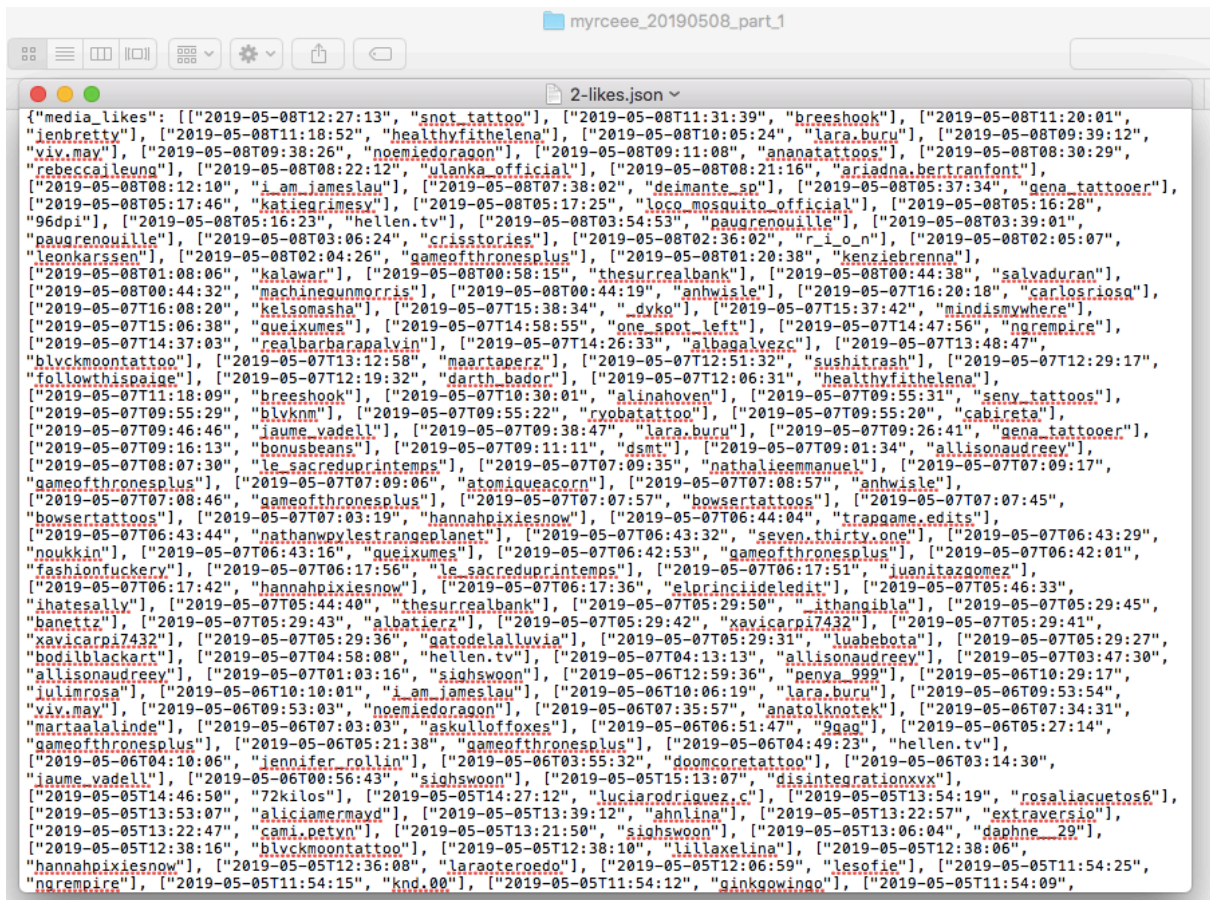


2019

Capturas de pantalla de datos de mi cuenta de Instagram

Muestra de la pieza que recubre una de las paredes de la instalación. Captura de pantalla de los datos enviados por Instagram sobre los likes de mi perfil. Tanto los recibidos como los enviados por mi cuenta.

El título de esta pieza es literalmente el nombre de la cuenta de Instagram a la que pertenecen los datos extraídos.



```
myrceee_20190508_part1
2-likes.json
{"media_likes": [{"2019-05-08T12:27:13", "snot_tattoo"}, {"2019-05-08T11:31:39", "breeshook"}, {"2019-05-08T11:20:01", "ienbretty"}, {"2019-05-08T11:18:52", "healthyfithelena"}, {"2019-05-08T10:05:24", "lara.buru"}, {"2019-05-08T09:39:12", "viv.may"}, {"2019-05-08T09:38:26", "noemiedoragon"}, {"2019-05-08T09:11:08", "ananatattoos"}, {"2019-05-08T08:30:29", "rebeccaileung"}, {"2019-05-08T08:22:12", "ulanka_official"}, {"2019-05-08T08:21:16", "ariadna.bertranfont"}, {"2019-05-08T08:12:10", "i_am_jameslau"}, {"2019-05-08T07:38:02", "deimante_sp"}, {"2019-05-08T05:37:34", "gena_tattooer"}, {"2019-05-08T05:17:46", "katiegrimesy"}, {"2019-05-08T05:17:25", "loco_mosquito_official"}, {"2019-05-08T05:16:28", "96dpi"}, {"2019-05-08T05:16:23", "hellen.tv"}, {"2019-05-08T03:54:53", "paugrenouille"}, {"2019-05-08T03:39:01", "paugrenouille"}, {"2019-05-08T03:06:24", "crisstories"}, {"2019-05-08T02:36:02", "r_i_o_n"}, {"2019-05-08T02:05:07", "leonkarsen"}, {"2019-05-08T02:04:26", "gameofthronesplus"}, {"2019-05-08T01:20:38", "kenziebrenna"}, {"2019-05-08T01:08:06", "kalawar"}, {"2019-05-08T00:58:15", "thesurrealbank"}, {"2019-05-08T00:44:38", "salvaturan"}, {"2019-05-08T00:44:32", "machinegunmorris"}, {"2019-05-08T00:44:19", "anhwisle"}, {"2019-05-07T16:20:18", "carlosriosq"}, {"2019-05-07T16:08:20", "kelsomasha"}, {"2019-05-07T15:38:34", "dyko"}, {"2019-05-07T15:37:42", "mindismywhere"}, {"2019-05-07T15:06:38", "queixumes"}, {"2019-05-07T14:58:55", "one_spot_left"}, {"2019-05-07T14:47:56", "ngrempire"}, {"2019-05-07T14:37:03", "realbarbarapalvin"}, {"2019-05-07T14:26:33", "albagalvezc"}, {"2019-05-07T13:48:47", "blyckmoonattoo"}, {"2019-05-07T13:12:58", "maartaperz"}, {"2019-05-07T12:51:32", "sushitrash"}, {"2019-05-07T12:29:17", "followthispaige"}, {"2019-05-07T12:19:32", "darth.bador"}, {"2019-05-07T12:06:31", "healthyfithelena"}, {"2019-05-07T11:18:09", "breeshook"}, {"2019-05-07T10:30:01", "alinahoven"}, {"2019-05-07T09:55:31", "seny_tattoos"}, {"2019-05-07T09:55:29", "blyknn"}, {"2019-05-07T09:55:22", "cyobatattoo"}, {"2019-05-07T09:55:20", "cabireta"}, {"2019-05-07T09:46:46", "jaume.vadell"}, {"2019-05-07T09:38:47", "lara.buru"}, {"2019-05-07T09:26:41", "gsa_tattooer"}, {"2019-05-07T09:16:13", "bonusbeans"}, {"2019-05-07T09:11:11", "damt"}, {"2019-05-07T09:01:34", "allisonaudreey"}, {"2019-05-07T08:07:30", "le.sacreduprintemps"}, {"2019-05-07T07:09:35", "nathalieemmanuel"}, {"2019-05-07T07:09:17", "gameofthronesplus"}, {"2019-05-07T07:09:06", "atomiqueacorn"}, {"2019-05-07T07:08:57", "anhwisle"}, {"2019-05-07T07:08:46", "gameofthronesplus"}, {"2019-05-07T07:07:57", "bowsertattoos"}, {"2019-05-07T07:07:45", "bowsertattoos"}, {"2019-05-07T07:03:19", "hannahpixiesnow"}, {"2019-05-07T06:44:04", "trappgame.edits"}, {"2019-05-07T06:43:44", "nathanwpylestrangeplanet"}, {"2019-05-07T06:43:32", "seven.thirty.one"}, {"2019-05-07T06:43:29", "noukkin"}, {"2019-05-07T06:43:16", "queixumes"}, {"2019-05-07T06:42:53", "gameofthronesplus"}, {"2019-05-07T06:42:01", "fashionfuckery"}, {"2019-05-07T06:17:56", "le.sacreduprintemps"}, {"2019-05-07T06:17:51", "juanitazgomez"}, {"2019-05-07T06:17:42", "hannahpixiesnow"}, {"2019-05-07T06:17:36", "elprinciideledit"}, {"2019-05-07T05:46:33", "ihatesally"}, {"2019-05-07T05:44:40", "thesurrealbank"}, {"2019-05-07T05:29:50", "ithangibla"}, {"2019-05-07T05:29:45", "banette"}, {"2019-05-07T05:29:43", "albatierz"}, {"2019-05-07T05:29:42", "xavicarpi7432"}, {"2019-05-07T05:29:41", "xavicarpi7432"}, {"2019-05-07T05:29:36", "gatodelalluvia"}, {"2019-05-07T05:29:31", "luabebota"}, {"2019-05-07T05:29:27", "bodiblackart"}, {"2019-05-07T04:58:08", "hellen.tv"}, {"2019-05-07T04:13:13", "allisonaudreey"}, {"2019-05-07T03:47:30", "allisonaudreey"}, {"2019-05-07T01:03:16", "sighswoon"}, {"2019-05-06T12:59:36", "penya.999"}, {"2019-05-06T10:29:17", "julimrosa"}, {"2019-05-06T10:10:01", "i_am_jameslau"}, {"2019-05-06T10:06:19", "lara.buru"}, {"2019-05-06T09:53:54", "viv.may"}, {"2019-05-06T09:53:03", "noemiedoragon"}, {"2019-05-06T07:35:57", "anatolknotek"}, {"2019-05-06T07:34:31", "martaalalinde"}, {"2019-05-06T07:03:03", "askulloffoxes"}, {"2019-05-06T06:51:47", "9gag"}, {"2019-05-06T05:27:14", "gameofthronesplus"}, {"2019-05-06T05:21:38", "gameofthronesplus"}, {"2019-05-06T04:49:23", "hellen.tv"}, {"2019-05-06T04:10:06", "jennifer.rollin"}, {"2019-05-06T03:55:32", "doomcoretattoo"}, {"2019-05-06T03:14:30", "jaume.vadell"}, {"2019-05-06T00:56:43", "sighswoon"}, {"2019-05-05T15:13:07", "disintegrationxv"}, {"2019-05-05T14:46:50", "72kilos"}, {"2019-05-05T14:27:12", "luciarodriguez.c"}, {"2019-05-05T13:54:19", "rosaliacuetos6"}, {"2019-05-05T13:53:07", "aliciamermayd"}, {"2019-05-05T13:39:12", "ahnlina"}, {"2019-05-05T13:22:57", "extraversio"}, {"2019-05-05T13:22:47", "cami.petyn"}, {"2019-05-05T13:21:50", "sighswoon"}, {"2019-05-05T13:06:04", "daphne.29"}, {"2019-05-05T12:38:16", "blyckmoonattoo"}, {"2019-05-05T12:38:10", "lilaxelina"}, {"2019-05-05T12:38:06", "hannahpixiesnow"}, {"2019-05-05T12:36:08", "laraoteroedo"}, {"2019-05-05T12:06:59", "lesofie"}, {"2019-05-05T11:54:25", "ngrempire"}, {"2019-05-05T11:54:15", "knd.00"}, {"2019-05-05T11:54:12", "ginkgwingo"}, {"2019-05-05T11:54:09", "ginkgwingo"}]
```

@myrceee

Captura de pantalla, muestra de proyección descodificadora

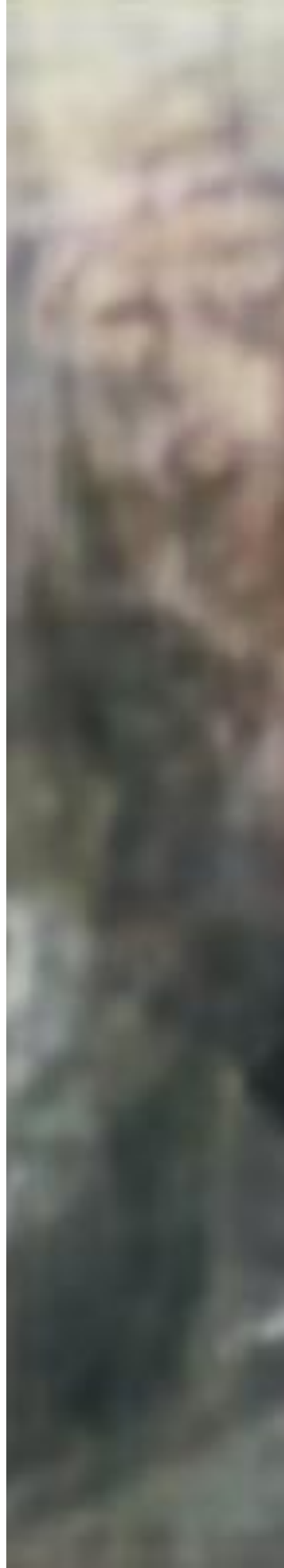
Captura de pantalla de la proyección al inicio de la instalación. Este es el programa que descodifica las fotografías expuestas más adelante, y en el caso de la proyección en la cortina, también metafóricamente al espectador.

El título de esta pieza se corresponde con el nombre del programa original utilizado para codificar y descodificar las imágenes del perfil de Instagram que se muestran en la exposición.

```
input_img = Input(shape=(img_width, img_height, 3), name='InputEncoder')
x = Conv2D(32, (3, 3), padding='same', name='conv1')(input_img)
x = BatchNormalization(name='bn1')(x)
x = Activation('relu', name='relu1')(x)
x = MaxPooling2D((2, 2), padding='same', name='pool1')(x)
x = Conv2D(16, (3, 3), padding='same', name='conv2')(x)
x = BatchNormalization(name='bn2')(x)
x = Activation('relu', name='relu2')(x)
x = MaxPooling2D((2, 2), padding='same', name='pool2')(x)
x = Conv2D(8, (3, 3), padding='same', name='conv3')(x)
x = BatchNormalization(name='bn3')(x)
x = Activation('relu', name='relu3')(x)
encoded = MaxPooling2D((2, 2), padding='same', name='encoded')(x)

input_decoder = Input(shape=encoded.get_shape()[1:], name='InputDecoder')
x = Conv2D(8, (3, 3), padding='same', name='conv4')(input_decoder)
x = BatchNormalization(name='bn4')(x)
x = Activation('relu', name='relu4')(x)
x = UpSampling2D((2, 2), name='us1')(x)
x = Conv2D(16, (3, 3), padding='same', name='conv5')(x)
x = BatchNormalization(name='bn5')(x)
x = Activation('relu', name='relu5')(x)
x = UpSampling2D((2, 2), name='us2')(x)
x = Conv2D(32, (3, 3), padding='same', name='conv6')(x)
x = BatchNormalization(name='bn6')(x)
x = Activation('relu', name='relu6')(x)
x = UpSampling2D((2, 2), name='us3')(x)
x = Conv2D(3, (3, 3), padding='same', name='conv7')(x)
x = BatchNormalization(name='bn7')(x)
decoded = Activation('sigmoid', name='decoded')(x)
```

conv_autoencoder_def.py



Conclusiones

La constante exposición en las redes sociales a que nos sometemos en la búsqueda por ofrecer una imagen de identidad perfecta conlleva una cesión de nuestros datos, a menudo de forma inconsciente, a las empresas. Éstas los explotan en su beneficio, mientras nos animan a seguir compartiendo.

Frente a esta situación casi catastrofista, cabe plantearse: ¿debemos dejar de compartir datos? A esto responde también el filósofo, escritor y profesor Byung-Chul Han. El medio digital tiene un enorme potencial de emancipación. Todos los medios tienen dos caras: una emancipadora y la otra demoníaca. El problema se presenta cuando sólo prevalece la demoníaca.

Actualmente nuestros datos se ponen al servicio de internet. Han lo expresa con una metáfora: cuando estamos leyendo un e-book, el e-book nos está leyendo a nosotros (Geli, 2008). Esto es lo que ocurre con las recomendaciones de Netflix o de cualquier plataforma similar. Así mismo, los anuncios que Google nos ofrece en todas nuestras redes sociales, se deben a la continua extracción de nuestros datos y, con ellos, nuestros intereses. Ocultas tras la capa de recomendación que nos beneficia, se gestionan infinitas redes de datos que son utilizados para observarnos y que, en ocasiones, nos espían para obtener un beneficio a nuestra costa.

Estamos, más que nunca, al servicio del capital que se sirve de las máquinas para captar y procesar nuestros datos y teledirigir nuestro comportamiento. Los avances tecnológicos en materia de conectividad no son malos, siempre que estén al servicio de todos, y se preserve la dignidad del individuo. El problema radica en el mal uso por parte de corporaciones o gobiernos, cuando estos datos se utilizan para coartar nuestra libertad de elección, aunque sea de forma sutil, o peor aún, para empujarnos a la autoexplotación y la hiperproducción.

Pero el poder opresivo nunca es total. Cabe repensar nuestro comportamiento y enfrentarnos a esta gran fuerza de vigilancia y recogida de datos a la que alude la instalación de este proyecto, que parece crecer exponencialmente en esta era de la tecnología.

El propósito de manifestaciones artísticas como ésta no sólo constatan esta realidad sino que tratan de combatirla, ya que saber que no somos libres, nos hace un poco más libres.

ANEXO

Propuestas de obras que han formado parte del desarrollo del trabajo

Espejos

-Hoja de acetato con código binario o alguna representación de las anteriores sobre un espejo para interacción con espectador que conoce su “yo real” al mirar su reflejo. Ya no ve esa imagen que perfeccionamos incluso en la vida real para mostrar a los demás, sino que su identidad ahora es explícitamente un conjunto de números.

-Mismo mecanismo pero con una proyección en lugar de acetato.

-Realización de fotografías selfie en este tipo de espejos, en lugar de las posadas en espejos convencionales. Selfies binarias. Quizás generadas por el espectador que decida tomarse una foto en la instalación y que pueda compartirla en Instagram bajo el hashtag #trueself o algo similar. Interacción con el público.

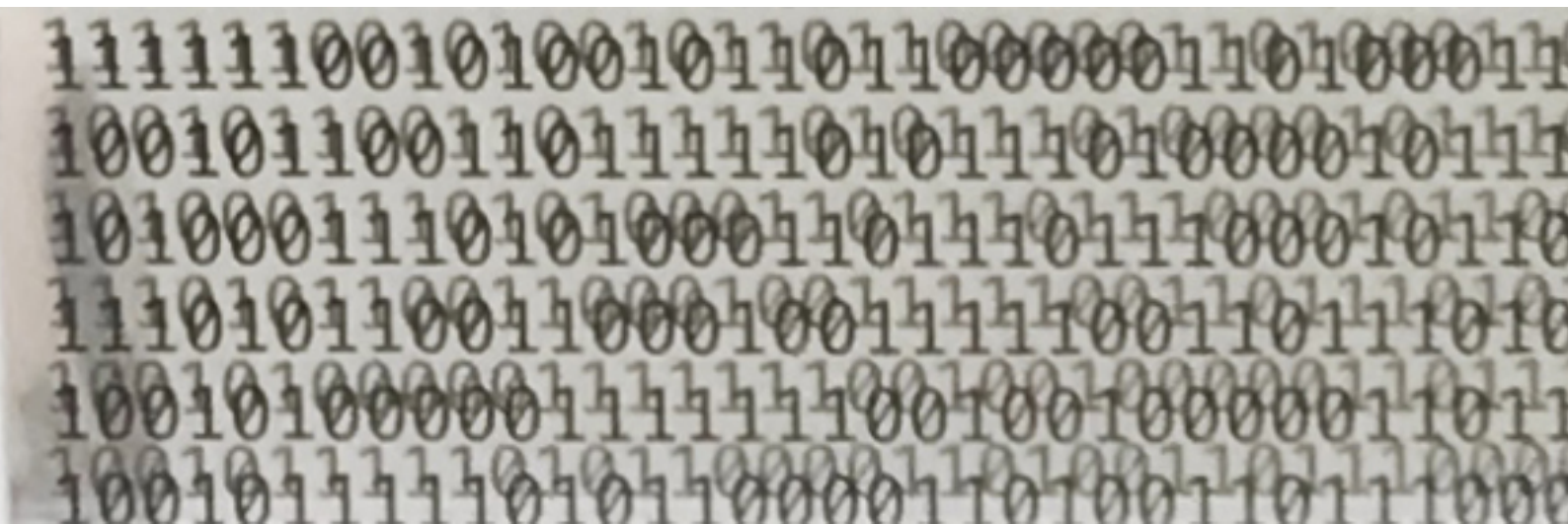
Varias representaciones posibles en binario:

Taco de folios en binario

Contiene la representación binaria de las imágenes previamente comentadas. Cada bloque está asociado a la imagen que lo acompaña, siendo estos números también conocidos a partir de cada grupo de fotografías compartidas el mismo año en Instagram.

En forma de bloque y con la fecha y el nombre de la cuenta de esta red social, casi se presentan como una tumba bajo la lápida. Una representación de esta acumulación de selfies que no son más que números, datos, una esquelita del tiempo perdido.

Muestra además cómo, partiendo de un solo perfil de Instagram, se puede conocer otra visualización que sería aplicable a cualquier cuenta, y que con tanto interés en diferenciarnos e individualizarnos, al final no somos más que lo mismo en estas identidades virtuales.



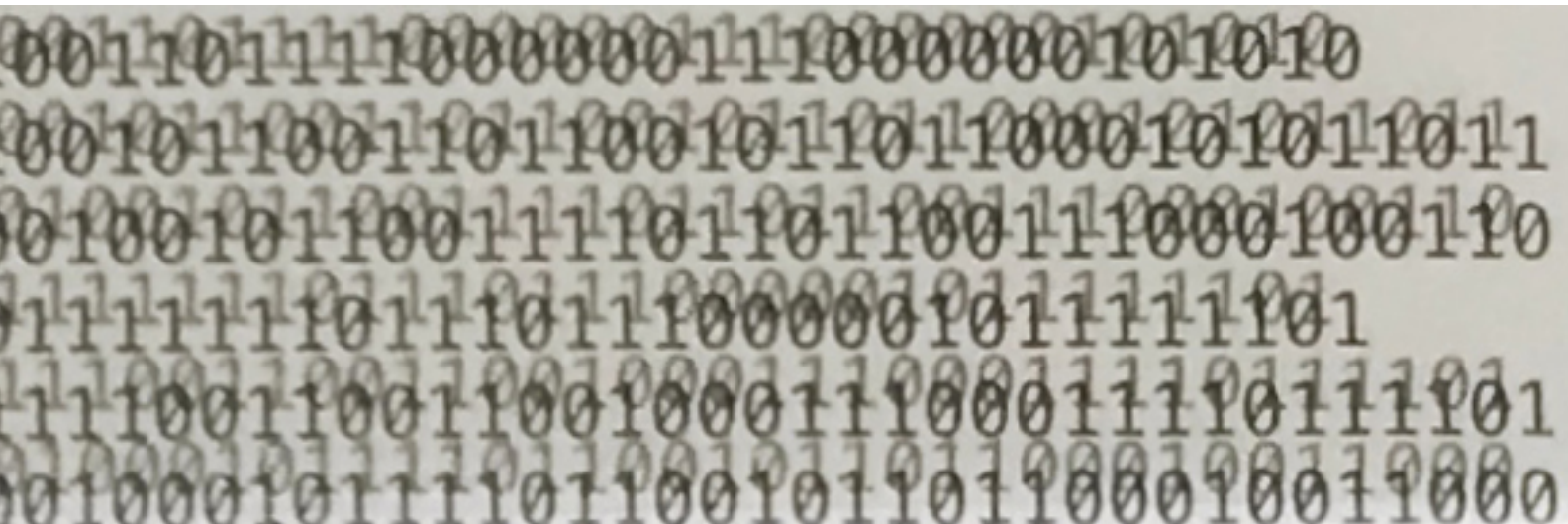
Vídeo abrir fotos de Instagram y aparición de código binario

Otra forma de relacionar estas selfies con su respectivo código binario es la realización de un vídeo que consiste en una captura de pantalla en la que se observa la acción de abrir la aplicación de Instagram y aumentar algunas de las selfies de la cuenta seleccionada. Al hacer click en la miniatura de cada foto escogida, se aumenta, pero en este caso no podemos ver la selfie más grande, sino que aparecen unos y ceros en lugar de la cara de la persona que la ha compartido. Con este mecanismo se muestra lo que hay detrás de estas imágenes, en lugar del espejismo que consumimos cada día al usar esta red social.

De fondo se escucha un recurrente y agobiante audio. El mismo sonido que cuando un teléfono móvil notifica de un mensaje entrante, que en este caso se va acelerando junto con el vídeo, sonando cada vez con más frecuencia y advirtiéndolo de que algo no está bien. Como un sonido de alarma que nos advierte que estamos pasando demasiado tiempo en Instagram y cayendo en su engaño de identidad.

Proyección en bucle de esta representación binaria

Esta misma técnica podría representarse en forma de vídeo proyección en la que constantemente bajan unos y ceros, sobre la pared o quizás sobre un espejo para una posible interacción del espectador en la que se ve reflejado, su cara aparece también en la realidad física representada como números, acentuándose esta intención de darnos cuenta de lo que sucede más allá de lo que vemos.



Referencias artísticas y bibliográficas

Aitken, D. (1998). These restless minds. Recuperado de <https://www.dougaitkenworkshop.com/selected-works/these-restless-minds>

Aitken, D. (2000). I am in you. <https://www.dougaitkenworkshop.com/selected-works/i-am-in-you>

Aitken, D. (2002). New Skin. <https://www.dougaitkenworkshop.com/selected-works/new-skin>

Aitken, D. (2013). Mirror. <https://www.dougaitkenworkshop.com/selected-works/mirror>

Baro Vaquero, A. (2019). Habitantes del espacio virtual. La dislocación de los límites entre lo público, lo privado y lo íntimo. LVI Congreso de Filosofía Joven. Universidade de Santiago de Compostela, 2019

Bartholl, A. (2019). arambartholl.com. Recuperado de <https://arambartholl.com/old/are-you-social-eng.html>

Bigas Formatjé, N. (2018). El que el selfie explica de tu. UOC Actualitat. Recuperado de <https://www.uoc.edu/portal/ca/news/actualitat/2018/198-selfie.html>

Boonstra, E. [@mr_boonstra](https://www.pregnantstudios.com) en Instagram)

Burson, N. (2019). Race, Beauty, & Power | Photography | Appropriation, Celebrity, Identity, Race |. Recuperado de http://www.marthagarzon.com/contemporary_art/2011/02/nancy-burson-race-beauty-power/

Cendón Conde, J. (2019). Cando o amigo se esvaece: a filosofía da amizade na Era Dixital. LVI Congreso de Filosofía Joven. Universidade de Santiago de Compostela, 2019

Cirio, P., Ludovico, A. (2019). Face to Facebook. Recuperado de <http://www.face-to-facebook.net>

Cooper, R. (2009). *Alter ego: Avatars and their creators*. Chris Boot Ltd. Recuperado de <https://robbiecooper.com/portfolio/alter-ego>

de Diego, E (2011). *No soy yo. Autobiografía, performance y los nuevos espectadores*. Ed. Siruela, Madrid.

Fernández Santa Cecilia, P. (2019). Del acumular al compartir: la imagen efímera como síntoma de nuestro tiempo. LVI Congreso de Filosofía Joven. Universidade de Santiago de Compostela, 2019.

Fontcuberta, J. (2010). *La cámara de Pandora. La fotografi@ después de la fotografía*. Editorial Gustavo Gili.

Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*. Editorial Galaxia Gutenberg.

Fontcuberta, J. (2017). Sputnik 1997. Recuperado de <http://proyectos.banrepcultural.org/joan-fontcuberta/es/exposicion/sputnik-1997>

Foucault, M., (2012). *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*. Editorial Alianza.

Fuentes, A. (2014). Big Bang Data. Les dades et comparteixen a tu. Recuperado de <http://www.cccb.org/ca/multimedia/videos/big-bang-data-les-dades-et-comparteixen-a-tu/210292>

Gamper, D. (2018). Byung-Chul Han: El meu deure polític és no viatjar, perquè vull defugir el flux de turistes. Recuperado de https://www.ara.cat/suplements/diumenge/politic-viatjar-perque-sostraurem-turistes_0_1967803205.html

Gault, M. (2019). This Website Uses AI to Generate the Faces of People Who Don't Exist. VICE. Recuperado de https://motherboard.vice.com/en_us/article/7xn4wy/this-website-uses-ai-to-generate-the-faces-of-people-who-dont-exist

Geli, C. (2018). "Ahora uno se explota a sí mismo y cree que está realizándose". Recuperado de https://elpais.com/cultura/2018/02/07/actualidad/1517989873_086219.html

Gergen, K. J. (2006). El yo saturado: Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo. ISBN: 9788449318658. Ediciones Paidós.

Groys, B. (2019). Self-Design, or Productive Narcissism - e-flux Architecture - e-flux. Recuperado de <https://www.e-flux.com/architecture/superhumanity/66967/self-design-or-productive-narcissism/>

Haddock, J. Internet Sex Photos. Recuperado de <http://whitelead.com/jrh/ISPs>

Hamada, J. (2019). Akihiko Miyoshi. Recuperado de https://www.booooooom.com/2012/09/05/akihiko-miyoshi/#more-39912?utm_medium=referral&utm_source=pulsenews

Han, BC. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Ed. Herder.

Han, BC. (2014). *En el enjambre*. Herder Editorial.

Han, BC. (2018). La expulsión de la diferencia y el valor de la hospitalidad. Conferencia en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB). Barcelona.

Hermes, R. (2015) *Postcards from home*. Ed. Terranova & Labrador.

Holmes, K. (2011). Creativity Bytes: A Brief Guide To Datamoshing. VICE. Recuperado de https://www.vice.com/en_us/article/z4y8g5/creativity-bytes-a-brief-guide-to-datamoshing

Karras, T., Laine, S., & Aila, T. (2018). A Style-Based Generator Architecture for Generative Adversarial Networks. Recuperado de <http://arxiv.org/abs/1812.04948>. (puede verse el resultado del generador artificial de rostros en <https://thispersondoesnotexist.com>)

MIQUELA. @lilmiquela en Instagram

MUSAC. (2019). Recuperado de <https://musac.es/#exposiciones/expo/el-giro-notacional>

Mailanender, T. (2011). Chicken Museum. Arles Photography Festival.

Manovich, L., Stefaner, M., Yazdani, M., Baur, D., Goddemeyer, D., Tifenale, A., Hochman, N., Chow, J. (2015) Selfecity. Recuperado de <http://selfecity.net/>

Mattes, E., Mattes, F. (2010). No Fun. Recuperado de <http://0100101110101101.org/no-fun/>

Mundy, O. (2019). Give Me My Data, A Facebook application to reclaim your information (2009–2016). Recuperado de <http://givememydata.com>

- Pangburn, DJ. (2017). These Glitched-Out Photos Look Like Paintings Made by a PC - Polina Efremova. VICE. Recuperado de https://www.vice.com/en_us/article/zmmwk4/polina-efremova-glitched-out-photos-vintage-pc
- Pardo Sainz, R. (2013). E-identidades: el "yo" en el Net.art, capítulo en *Estéticas del Media Art*. Ed. Grupo de investigación Eumed.net (SEJ 309), Universidad de Málaga.
- Perán, M. (2013). Manual breve para (volver) a pensar la arquitectura de la vigilancia. Recuperado de <https://www.martiperan.net/print.php?id=68>
- Perán, M. (2015). Indisposición general. Ensayo sobre la fatiga. Recuperado de <http://ajuntament.barcelona.cat/centredart/es/content/indisposici3n-general-ensayo-sobre-la-fatiga-0>
- Pestelli, C., Quintini, G. (2009). Silence is golden – A twitter perpetual intervention - les liens invisibles. Recuperado de <http://www.lesliensinvisibles.org/2009/10/silence-is-golden-a-twitter-perpetual-intervention/>
- Pestelli, C., Quintini, G. (2009). Welcome to Seppukoo / Assisting your virtual suicide. Recuperado de <http://www.seppukoo.com>
- Poehlein, J. Recuperado de <https://www.joshpoehlein.com>
- Popelier, W. (2018). Showroom. Recuperado de <https://www.willempopelier.nl/showroom>
- Roland, S (2019). Les enfants modeles. Recuperado de <https://www.stephanieroland.be/Les-enfants-modeles>
- Roland, S. Recuperado de <http://www.stephanieroland.be/>
- Rushkoff, D. (2019). *Team Human*. Ed. W. W. Norton & Company. (Charla TED: How to be "Team Human" in the digital future (2018). Recuperado de https://www.ted.com/talks/douglas_rushkoff_how_to_be_team_human_in_the_digital_future)
- Sauer, A. 16.777.216 Farben. Recuperado de <https://www.adriansauer.de/arbeiten/16-m>
- Savicic, G. (2019). Web 2.0 Suicide Machine - Meet your Real Neighbours again! - Sign out forever!. Recuperado de <http://suicidemachine.org>
- Smejkal, P. M. (2009-2013). Fatescapes. Recuperado de <https://www.lensculture.com/projects/80186-fatescapes>
- Srnicek, N. (2016). *Platform Capitalism*. Ed. Polity.
- Sánchez Peche, B. (2019). Creamos dioses fugaces mientras Satán nos invita a bailar. LVI Congreso de Filosofía Joven. Universidade de Santiago de Compostela, 2019.
- Umbrico, P. (2007-). Out of Order: Broken Sets and Bad Display, Recuperado de <http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/broken-sets/>
- Umbrico, P. (2018). Screen to screen. Recuperado de <http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/screen-to-screen/>
- Subirós, O., y de Vicente, J.L. (2014). Exposición Big Bang Data. CCCB Barcelona. Recuperado de <http://bigbangdata.cccb.org/>

Vionnet, C. (2005-2014). Photo Opportunities. Recuperado de <http://www.corinnevionnet.com/photoopportunities.html>

Vionnet, C. (2013-2016). ME. Here Now. Recuperado de <http://www.corinnevionnet.com/mhn.html>

Vionnet, C. (2013-2017). Automated_Matterhorn. Recuperado de <http://www.corinnevionnet.com/automated-matterhorn.html>

Waelder, P. (2019). Arte y cultura digital – Blog de los estudios de arte y cultura digital de la UOC. Recuperado de <http://laboralcentrodearte.uoc.edu/2011/12/07/vida-13-2-robots-y-seres-vivos/>

Wolf, M. (2019). Transparent city. Recuperado de <http://photomichaelwolf.com/#transparent-city/1>

Wunderling, J. (2019). Default to public. Recuperado de <http://jenswunderling.com/works/default-to-public/>