

# TFG

---

## FICCIONES REALES.

IDENTIDADES VIRTUALES EN EL ESPACIO FÍSICO.

Presentado por Aitana Goldschmidt Recio

Tutor: Emilio Martínez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

En este proyecto se reflexiona sobre la identidad virtual, el rol de las redes sociales en la sociedad occidental actual y el uso de nuestros datos en estas como punto de partida para la creación de un proyecto artístico.

A partir de una experiencia personal de suplantación de identidad en la red social Instagram, se exploran los límites, los conceptos y la práctica que se hace de las redes sociales hoy en día, derivando esto en la reflexión y crítica posterior de estas identidades virtuales.

Para ello, se busca subvertir esta identidad en su medio natural virtual y aplicarlo en una acción mediante un *gadget* en el espacio físico. Así, se intenta establecer una relación con el mundo virtual diferente al acostumbrado, explorando otros usos y otras formas de tratar la identidad virtual, elemento crucial en nuestra vida tecnológica moderna.

**PALABRAS CLAVE:** Identidad, Identidad virtual, Redes Sociales, Instagram, Realidad Aumentada.

## SUMMARY:

This project considers the virtual identity, social media roles in our actual occidental society and the way our data is used in them as a starting point for the creation of an artistic project.

Parting from a personal experience of identity theft on the social media app Instagram, we explore the limits, concepts and practice of social media nowadays and what virtual identities mean on our day to day experience.

The goal is to subvert this identity from its natural virtual environment to apply it into a physical space through a gadget used in an action. Trying to establish a different relation with what we are used too, exploring other uses and other ways of dealing with this virtual identities that nowadays have such a big role in our modern technologic lives.

**KEY WORDS:** Identity, Virtual Identity, Social Media, Instagram, Augmented Reality.

**AGRADECIMIENTOS:**

Gracias a mi hermana Aixa por siempre estar ahí y ser mi inspiración.

Gracias a mis padres.

Gracias a David por haber estado conmigo durante toda la carrera y  
ofrecer siempre su apoyo incondicional.

Gracias a Nerea, Aina, Elena, Ruben y Eva, por todos los momentos de  
“Casas de campo e interiores”.

Gracias a mi tutor Emilio Matinez por haberme abierto las puertas al  
mundo de las instalaciones.

Gracias a Iñaki por vivir conmigo durante cuatro años.

Sin todos vosotros este trabajo y mis cuatro años de carrera no habrían  
sido posibles.

# ÍNDICE

<b>1.INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>2.OBJETIVOS.....</b>	<b>6</b>
2.1 Objetivos generales	
2.2 Objetivos específicos	
<b>3. METODOLOGÍA .....</b>	<b>7</b>
<b>4. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>8</b>
4.1. ¿Qué entendemos por identidad virtual? ¿Qué papel juega en la sociedad actual? (A qué nos estamos refiriendo)	
4.2. La ideología de la identidad en las redes sociales, el poder del <i>default power</i> .	
4.3 La fluidez de la identidad en oposición a la idea de Silicon Valley, la identidad fija y definida.	
4.4 El papel pasivo del usuario en las redes sociales.	
4.5 <i>Likes</i> : Relaciones sociales actuales.	
<b>5. REFERENTES.....</b>	<b>17</b>
5.1 Owen Mundy, <i>Give me my data</i> .	
5.2 Olia Lialina y Dragan Espenshied , <i>Once Upon</i> .	
5.3 Eva y Franco Mattes, <i>Synthetic Performances</i> .	
5.4 Amalia Ulman, <i>Excellences &amp; Perections</i> .	
5.5 Krzysztof Wodiczko, <i>Mouth-piece</i> .	
5.6 Ztohoven, <i>Citizen k</i> .	
5.7 Hachiya Kazuhiko, <i>Inter DisCommunication Machine</i> .	
<b>6. LA IDENTIDAD VIRTUAL TRASLADADA AL ESPACIO FÍSICO. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA: FICCIONES REALES .....</b>	<b>21</b>
6.1 Punto de partida: Primera instalación realizada: <i>Bienvenido a Instagram 2018</i>	
6.2 Planteamiento inicial.	
6.3 Maqueta.	
6.4 Desarrollo de la obra.	
6.5 Realización de la obra final.	
<b>7. CONCLUSIONES.....</b>	<b>37</b>
<b>8. BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>40</b>
<b>9. ÍNDICE DE IMÁGENES .....</b>	<b>43</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

“Mi arte es una ficción real, no es mi vida pero tampoco es mentira” - Sophie Calle

Actualmente, la identidad virtual y las redes sociales juegan uno de los papeles más importantes en nuestra sociedad moderna.

Con ello, es a partir de un acontecimiento personal de donde surgió la idea para este trabajo, la suplantación de mi propia identidad virtual en la red social Instagram, la que hizo que comenzara a plantearme el papel real que desempeñan las redes sociales en mi vida y, por ende, en la de aquellos que me rodean y la sociedad en la que vivo.

En este Trabajo Final de Grado mi intención es “personificar” la identidad virtual, “obligarla” a interactuar en un lugar físico, subvertirla en su propio entorno virtual, con el fin de poder darle otra forma de existencia, de desarrollo, fuera y dentro del mundo virtual y así resaltar los problemas que conlleva. De esta forma, transformando nuestra percepción cotidiana de lo virtual, se podrán plantear otras maneras de percibir una identidad tan conflictiva como lo es esta, gracias a la observación desde un punto de vista ajeno al conocido.

Esta idea se pone en práctica en formato de acción, en la que se aborda la identidad virtual desde el espacio físico (ámbito de la identidad personal real) alterándola y dándole una forma específica en el espacio virtual que le es propio pudiendo transportarla así a una interacción física mediante un *gadget*. Con esto se descontextualiza la forma en la que manejamos diariamente la identidad virtual, objetivándola en un espacio o formato extraño a ella, el cual nos permitirá comprenderla desde otro punto de vista.

Concretamente, quiero crear una experiencia intersubjetiva, donde se puedan cuestionar los límites y el papel de las identidades virtuales en las redes sociales y en nuestras propias relaciones y entorno.

Con respecto al título de este trabajo, este se inspira claramente en la frase de la artista Sophie Calle recientemente citada, aplicándola al ámbito de la identidad virtual para resumir y comprender el objetivo de este trabajo, a saber, “Mi identidad virtual es una ficción real, no es mi identidad real pero tampoco es mentira.”<sup>1</sup>

---

1 CAMARZANA, SAIOA, 2015. Sophie Calle: «Mi arte es una ficción real, no es mi vida pero tampoco es mentira» <https://elcultural.com/Sophie-Calle-Mi-arte-es-una-ficcion-real-no-es-mi-vida-pero-tampoco-es-mentira> (Consultado 24-10-2018)

## 2. OBJETIVOS

### 2.1. OBJETIVOS GENERALES

- Analizar y reflexionar acerca de la identidad virtual, las redes sociales y su papel en nuestra sociedad moderna, centrándonos en la relación que tiene el individuo con la identidad (concretamente, la identidad virtual).

- Aprender a buscar y a saber utilizar la información encontrada acerca del tema planteado en trabajos previos y en este Trabajo de Fin de Grado, sintetizando adecuadamente toda la teoría relacionada para el correcto desarrollo del trabajo.

- Obtener nuevos conocimientos acerca del propio proceso del trabajo realizado, superando los errores y encontrando nuevas mejoras para proyectos posteriores.

### 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Descontextualizar mediante la subversión de su propia naturaleza intangible la identidad virtual posibilitando una interacción en el espacio físico, empleando como medio un *gadget* puesto en práctica en una acción.

- Explorar la relación de las identidades virtuales con las reales y cómo nos relacionamos socialmente con estos conceptos.

- Evidenciar irónica y exageradamente el conflicto que las identidades virtuales están generando en la relación que tenemos con nuestro entorno social y nosotros mismos en la era tecnológica actual y los problemas humanos que esto está generando.

### 3. METODOLOGÍA

Este proyecto ha sido llevado a cabo siguiendo un método de investigación a través de diferentes etapas:

Partiendo del suceso personal mencionado anteriormente, la suplantación de mi identidad en la red social de Instagram, y basando en él mi producción artística, realizo la primera parte de lo que luego será este Trabajo Final de Grado. Utilizando el espacio como lugar de trabajo, realizo una primera instalación donde me centro en el uso de datos personales por parte de las redes sociales. Para esta primera parte fue necesaria una amplia investigación para obtener una base teórica con la que poder comenzar a comprender el papel de la identidad virtual, las redes sociales y la era tecnológica contemporánea.

A la hora de realizar el Trabajo Final de Grado decido partir de esta primera obra y redirigir su meta, conseguir una evolución de las primeras conclusiones a las que había llegado y del trabajo realizado. Para ello vuelvo a investigar de forma teórica, esta vez centrándome en la identidad virtual únicamente y sus implicaciones en nuestro contexto sociotecnológico actual. Es aquí donde establezco la base teórica clave para este proyecto a través de la referencia bibliográfica *En el acuario de Facebook. El resistible ascenso del anarco-capitalismo* escrito por el colectivo IPPOLITA<sup>2</sup> obteniendo del mismo la conceptualidad y las motivaciones para poder realizar un nuevo proyecto, encontrando una nueva meta, a saber, estudiar la identidad virtual y lo que esta conlleva, lo cual había sido ya objeto de mi interés durante numerosas lecturas e investigaciones, fuera de su entorno “natural”, para poder establecer así una reflexión crítica y distinta sin estar condicionados por su forma de uso en el día a día.

Siendo esta mi meta principal, es así como, mediante un método de investigación tanto teórico como práctico, consigo llevar a cabo este Trabajo Final de Grado.

Creo importante recalcar el hecho de que teóricamente y a raíz de la naturaleza digital del tema tratado en este TFG gran parte de la bibliografía e investigación se encuentra dentro de la propia Web, hallando así la mayoría de definiciones, artículos, etc en esta. Enumerado todo dentro de la Bibliografía de este trabajo.

---

2 IPPOLITA, 2012. *En el acuario de Facebook. El resistible ascenso del anarco-capitalismo*. Madrid: Enclave de libros.

Por lo que en resumen podemos dividir en dos fases el proceso seguido. Una primera fase de un planteamiento más general donde se explora un espacio virtual y su representación en el espacio físico y una segunda parte más concreta donde se intenta hacer más presente el concepto de identidad virtual y tratar el tema con mayor exactitud, todo ello con la finalidad específica ya mencionada anteriormente subvertir la identidad virtual en su entorno natural y manifestarla en un contexto físico para su posterior reflexión. Con esta meta en mente se llega a la práctica artística expuesta más adelante: la creación de un artefacto capaz de subvertir la identidad virtual de su entorno natural en una acción física.

## 4. MARCO TEÓRICO

“El sujeto auto-producido, obligado a una perpetua ocupación consigo, emprendedor de sí mismo, es hoy la nueva fuerza de trabajo. Ocuparnos a tiempo completo en la construcción de nuestra identidad nos arroja a la condición de productores incansables de expectativas, con absoluta independencia de que puedan ser satisfechas.” - Martí Peran

### 4.1. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR IDENTIDAD VIRTUAL? ¿QUÉ PAPEL JUEGA EN LA SOCIEDAD ACTUAL? (A QUÉ NOS ESTAMOS REFIRIENDO)

Comprendemos como identidad virtual aquel espacio en la red, en comunidades *online*, salas de chat, redes sociales, juegos *online*, etc. donde un usuario humano (un usuario en la informática es aquel individuo que hace uso o trabaja con un ordenador o aparato tecnológico y que realiza operaciones con distintos propósitos) se desarrolla, interactúa, vive y posee una interfaz entre su persona física y otro usuario virtual. En resumen, la identidad virtual es el lugar en la red donde se describe una identidad real<sup>3</sup>.

Hoy en día el hecho de poseer una identidad virtual juega un gran papel en la forma en la que percibimos y comprendemos las relaciones sociales, así como la forma que tenemos de relacionarnos con nuestro entorno y la sociedad contemporánea en la que vivimos. Este fenómeno es relativamente reciente y por ello el debate sobre este tema puede resultar conflictivo tanto en un ámbito social como individual.

---

3 A partir de : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.15067.pdf> y [http://www.alegsa.com.ar/Dic/identidad\\_virtual.php](http://www.alegsa.com.ar/Dic/identidad_virtual.php) (Consulta: 2-3-2019)



Las identidades virtuales son casi imprescindibles en la actualidad, pues mayoritariamente se toman como cruciales para: conocer gente, tener amigos, encontrar trabajo, mantener el contacto con una persona o un grupo, la organización de nuestra sociedad... Es más, por mucho que se quieran evitar o negar están ahí, aunque sea de forma no “palpable”. A esto se suma una falsa apariencia de configuración y personalización completa, bajo la cual siempre hay unos condicionantes impuestos, a saber, las bases dadas por la empresa u organización de la red social y su poder en esta, lo que se denomina *default power*<sup>4</sup>.

Todos estos factores derivan en que se pueden considerar las identidades virtuales como un juego un tanto perverso.

Esta dinámica contradictoria y casi peligrosa por su deshonestidad se articula de la siguiente forma: por un lado, el concepto general que se tiene sobre estas identidades es que son una ficción dado que no están en el mundo “real”, y por tanto al no ser físicas no las percibimos ni les otorgamos la importancia que realmente tienen. Pero, a la vez, nos las tomamos tan en serio, nos basamos tanto en lo que estas nos dicen, que las convertimos en algo mucho más real de lo que imaginamos o pudiéramos llegar a ser conscientes. Las hemos convertido en ficciones reales, de ahí el uso al principio de este Trabajo Final de Grado de la frase de Sophie Calle citada anteriormente y modificada ahora para ilustrar nuestra tesis, estableciendo el símil de que nuestra identidad virtual se puede crear al igual que el arte convirtiéndolo así en ficciones reales.

Yendo más allá, estas identidades virtuales han comenzado a cambiar la forma en la que percibimos nuestras propias identidades, nuestras identidades reales, partiendo de la definición de identidad y concretamente estableciendo una diferencia conceptual para este TFG las denominaremos “identidades reales” para así poder tratar estos dos aspectos virtual/real que puede comprender una identidad y poder saber a qué nos referimos en todo momento; por lo tanto establecemos que un identidad real son aquellas características, circunstancias de ser una persona o cosa en concreto y no otra, la concepción que se tiene como persona o colectivo de uno mismo que lo diferencia de otros en un plano físico y a través del desarrollo y evolución de un individuo<sup>5</sup>.

La versatilidad de nuestras identidades reales, la fluidez de estas, está comenzando a verse afectada por la “ideología de identidad fija” que ponen en práctica y que perpetúan los creadores de las redes sociales, en especial una de las más importantes, Facebook. Por tanto, la cuestión es que

---

4 Configuración por defecto de una red social. “El poder de cambiar la vida *online* de millones de usuarios, sólo modificando unos pocos parámetros”. IPPOLITA, 2012. En el acuario de Facebook. El resistible ascenso del anarco-capitalismo. Madrid: Enclave de libros, p.13.

5 A partir de: <https://dle.rae.es/?id=KtmKMfe> Diccionario Real Académico Español *Online*. (Consulta: 28-2-2019)

el concepto de identidad está evolucionando de una forma u otra dependiendo más bien de quién manipula o quién controla las redes sociales, el carácter biopolítico<sup>6</sup> del sistema capitalista actual y no en base a la propia invención monológica de estas o la tecnología en sí.

Así pues, aquellos que controlan y administran las redes sociales, están ganando el poder sobre el individuo mediante el *default power* y los algoritmos<sup>7</sup> que controlan las redes sociales, siendo esto muy relevante pues influye de una manera desorbitada en los conceptos de la identidad que teníamos en la sociedad hasta ahora.

## 4.2. LA IDEOLOGÍA DE LA IDENTIDAD FIJA, EL PODER DEL *DEFAULT POWER*.

Cuando hablamos de una ideología de la identidad fija como la que se trata en este TFG, tenemos que hablar inevitablemente del fenómeno Facebook. Una red social en la que se te promete la amistad “real”, animándote a hacer una cantidad ilimitada de amistades, compartiendo todo tipo de información sobre ti: qué te gusta, qué libros te interesan, qué personas te interesan... De hecho, cuanto más información mejor, pues cuanto más abierto seas más “premios” se te dan: más *likes* (‘me gusta’), más comentarios, más amigos... y, en definitiva, más popularidad. Sin embargo, esto es un arma de doble filo, pues se puede ya confirmar que funciona como, o incluso es, una droga. Facebook como droga lo es en el sentido en que crea dependencia, y trastornos mentales pues en el momento en el que no se reciben *likes*, esto es, en el momento en el que en una red social no se recibe suficiente reconocimiento, aparece un fenómeno que los psicólogos sociales llaman “FOMO” (Fear of Missing Out)<sup>8</sup>.

A partir de esta situación la soledad se ha vuelto rara; el silencio, la lentitud, ya no es algo que se experimente, que se quiera experimentar<sup>9</sup>. Es por eso que el papel de nuestra identidad virtual, de cómo configuramos y cómo nos dejan configurar nuestra identidad a partir de las condiciones del *default power* es tan importante. Si configuramos nuestro perfil como

6 “El poder inteligente se ajusta a la psique en lugar de disciplinarla y someterla a coacciones y prohibiciones. No nos impone ningún silencio. Al contrario: nos exige compartir, participar, co- municar nuestras opiniones, necesidades, deseos y preferencias; esto es, contar nuestra vida. Este poder amable es más poderoso que el poder represivo.” BYUNG-CHUL, Han, 2014. Psicopolítica. Herder Editorial S.L., Barcelona, p.57.

7 “En informática, un algoritmo es una secuencia de instrucciones secuenciales, gracias al cual pueden llevarse a cabo ciertos procesos y darse respuesta a determinadas necesidades o decisiones. Se trata de conjuntos ordenados y finitos de pasos, que nos permiten resolver un problema o tomar una decisión.” Fuente: <https://concepto.de/algoritmo-en-informatica/#ixzz5tECONVtP> (Consulta: 3-3-2019)

8 GROHOL, John M. “Fomo Addiction” , <https://psychcentral.com/blog/fomo-addiction-the-fear-of-missing-out/> (Consulta: 4-3-2019)

9 IPPOLITA, 2012. En el acuario de Facebook. El resistible ascenso del anarco-capitalismo. Madrid: Enclave de libros, p.73.

a los otros les gusta, de la forma en la que más reconocimiento y atención se puede atraer, lo cual siempre se hace desde las condiciones y parámetros impuestos, decididos por los administradores, entonces recibimos una recompensa en forma de *likes* y de comentarios, de reconocimiento que finalmente se traducen en el cerebro como dopamina, que por tanto resulta satisfactoria en cierto nivel y muchas veces imprescindible.

¿Cuál es el conflicto entonces? El conflicto surge en el momento en el que día a día uno debe enfrentarse a su identidad real; en ese momento, esta identidad está predefinida por la virtual, en tanto que los demás comprenden tu identidad real como idéntica a tu identidad virtual; si no te comportas como en tu identidad virtual entonces eres una persona falsa, mentirosa, que no es de fiar. Tomando aquí la formación de la identidad como un proceso dialógico del individuo con aquellos que le rodean, la autenticidad de la identidad real y su reconocimiento se ve alterado; las infinitas posibilidades de la identidad, su complejidad y su fluidez se ven afectadas y coartadas por el estatismo y lo ficcional de la identidad virtual. Así pues, está claro que, con respecto a la identidad real, una persona no es percibida y no se percibe de la misma forma en todas las situaciones en las que se encuentra: no se comporta igual con sus padres que en su trabajo, en un ámbito académico o en un ámbito de amistad... y así mismo su identidad no es idéntica cuando tiene 20 años que cuando tiene 45 años; por lo tanto suscribimos la tesis del colectivo Ippolita: “La autenticidad es un proceso, no un hecho establecido una vez para siempre, es devenir uno mismo junto con aquellos otros que contribuyen a nuestro crecimiento personal”<sup>10</sup>.

Sin embargo, todo apunta a que Facebook y los creadores de este, tienen una fe ciega, casi religiosa, en el hecho de que aquello que presentamos en una identidad virtual, en las redes sociales es la configuración de la única identidad verdadera a la que se debe atener. Podemos encontrar estas ideas y lo que opina el propio creador de Facebook Mark Zurckerberg en el libro de David Kirckpatrick “El efecto Facebook”:

“Tú posees una identidad [...] Los días en que tenías una imagen diferente para tus compañeros de trabajo o socios y otra para los demás conocidos, probablemente están llegando a su fin, y muy rápidamente [...]. Poseer dos identidades es un ejemplo de falta de integridad.”<sup>11</sup>

El problema surge cuando la propia *privacy*, la privacidad que la red social te promete, que creemos que nos protege y damos por sentada, se comienza a difuminar a medida que aumenta la transparencia de identidad.

---

10 IPPOLITA, 2012. En el acuario de Facebook. El resistible ascenso del anarco-capitalismo. Madrid: Enclave de libros, p. 51.

11 KIRCKPATRICK, David, 2010-2011. El efecto Facebook. Barcelona, Gestión.

Se impone que somos más reales o verdaderos cuanto más transparentes seamos, diluyendo esto el propio concepto de nuestra privacidad en la red. Este es el proceso que lleva a la identificación, por parte del usuario y de la sociedad, de la identidad virtual como la identidad verdadera, la que nos muestra quienes somos realmente. Y es en ese momento cuando mediante el *default power* los miembros encargados de manejar las redes sociales pueden manejar nuestro papel en ellas, y por lo tanto, son capaces de ejercer una manipulación completa sobre los conceptos de la identidad en su comprensión actual.

Dando un paso más personalmente establezco el símil de que, mediante el *default power* nosotros, usuarios, nos convertimos en *hardware*<sup>12</sup>, la herramienta externa, necesitando aprender el *software*<sup>13</sup>, la forma en la que ha de funcionar la herramienta. En el momento en el que este *software* viene configurado por otros medios y otros grupos, que tienen el control completo sobre una herramienta en la que el usuario no es capaz de manejar y editar esos medios y estas características, el usuario se convierte en sujeto pasivo, a merced de las personas que mayoritariamente vienen influenciadas y actúan conforme a un pensamiento anarco-capitalista<sup>14</sup>, las cuales manipulan la forma en la que concebimos la identidad tanto virtual como real, de esta manera influenciando mayoritariamente el modo en el que nos vemos a nosotros mismos y a los que nos rodean.

#### 4.3. LA IDENTIDAD COMO ALGO FLUIDO EN OPOSICIÓN A LA IDEA DE SILICON VALLEY, LA IDENTIDAD FIJA Y DEFINIDA.

Como hemos dicho la identidad es inherentemente fluida y cambiante, es adaptable y evoluciona según las características en las que se encuentra el individuo.

Estos miembros, fundadores y coordinadores de redes sociales como Facebook, mediante el *default power* y los algoritmos (en este caso específicamente las operaciones matemáticas que dictan el comportamiento automático de las propias redes sociales, las aplicaciones), están cambiando completamente el concepto de identidad y privacidad que se conocía hasta ahora.

Sin ir más lejos podemos ver que el primer financiador de Facebook es

12 Hardware: 1. m. Inform. equipo (conjunto de aparatos de una computadora) <https://dle.rae.es/?id=K1Wwkf7> (Consulta: 4-3-2019)

13 Software: 1. m. Inform. Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora. <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=software> (Consulta: 4-3-2019)

14 “El anarco-capitalismo es la filosofía política y la teoría que considera que: 1. El Estado es un mal innecesario y debe ser abolido, y 2. Un sistema económico de propiedad privada y libre mercado es moralmente admisible. La primera parte es simplemente la definición de “anarquismo” y la segunda parte es propietarismo ligero, generalmente más conocido como “mercado libre” o “laissez-faire” “ <https://www.mises.org/es/2018/02/que-es-el-anarocapitalismo-2/> (Consultado: 20-2-2019)

Peter Thiel, un conocido empresario de San Francisco implicado políticamente en la defensa de las derechas y extremista del capitalismo sin reglas; quien en su biografía mantiene la idea de las identidades fijas y bien definidas, mantra del fundador de Facebook Mark Zuckerberg. No es de extrañar que sea esta idea la que esté recorriendo cada perfil de esta red social y otras redes sociales también, la cual rápidamente se está amoldando a nuestros propios conceptos sobre la identidad y sus significados.

Desde el colectivo Ippolita se propone una dinámica para afrontar esta situación:

“Se trata de comportarse y de ser realmente distintos según la situación en la que nos hallemos, y esto, aunque pueda parecer terriblemente incoherente, es más necesario y positivo que nunca para la percepción de la propia integridad.”<sup>15</sup>

Para evitar que el concepto de la identidad y su percepción caiga en ideas básicas, en ideas erróneas, el colectivo Ippolita en su libro *El acuario de Facebook* habla de mostrarse en el mundo como alguien completamente diferente a la forma en la que se presenta en sus redes sociales, diferente a las formas en las que se presenta y se comporta como usuario en la red y hacer de esto la norma.<sup>16</sup>

Comenzar a separar estos dos términos, las dos identidades y aprender a diferenciarlas. Saber que la identidad virtual sí que puede ser parte de una identidad real pero siempre será una mínima y no la máxima regente de esta. Que las identidades virtuales vienen controladas por gente como Thiel cuyo único interés real es el anarco-capitalismo y el darwinismo tecnológico<sup>17</sup>. Y que esta transparencia de la que hablan no es más que parte del *data mining*<sup>18</sup> que les reporta un inmenso beneficio económico en la bolsa sin ser nosotros partícipes conscientes de ello.

---

15 IPPOLITA, 2012. En el acuario de Facebook. El resistible ascenso del anarco-capitalismo. Madrid: Enclave de libros, p. 48.

16 IPPOLITA, 2012. En el acuario de Facebook. El resistible ascenso del anarco-capitalismo. Madrid: Enclave de libros, p. 47.

17 “Cuarta Revolución Industrial (4RI), no sólo las personas deberán mantenerse actualizadas ante los cambios tecnológicos que el mundo enfrenta. Esto es igualmente válido para el Estado, el sector privado y la sociedad en su conjunto. Es cuestión de adaptarse o morir. La revolución pasó de biológica a cultural.” MELVIS GONZÁLEZ ACOSTA. <https://www.miros.ec/blog/2018/12/30/que-es-el-darwinismo-tecnologico/> (Consultado 4-3-2019)

18 “La minería de datos, *Data Mining*, es un proceso de descubrimiento de nuevas y significativas relaciones, patrones y tendencias al examinar grandes cantidades de datos. La disponibilidad de grandes volúmenes de información y el uso generalizado de herramientas informáticas ha transformado el análisis de datos orientándolo hacia determinadas técnicas especializadas englobadas bajo el nombre de minería de datos o *Data Mining*.” <https://www.gestiopolis.com/que-es-data-mining/> (Consultado 4-3-2019)

#### 4.4. EL PAPEL PASIVO DEL USUARIO EN LAS REDES SOCIALES.

La Web 2.0 ha originado un patrón de funcionamiento basado en cómo añadir el usuario a la información disponible, a la Big Data<sup>19</sup>.

Incluso se dice también que en muchas ocasiones hoy en día todos estamos deviniendo componentes del *software*, “*software biónico*”, de forma que las aplicaciones Web “tienen a la gente dentro”. Esto incluso podría compararse al autómatas falso construido por Wolfgang von Kempelen en 1770, que jugaba al ajedrez gracias a una persona que se ocultaba en su interior; algo así está ocurriendo con el usuario y su papel dentro de la Web 2.0.<sup>20</sup> El usuario está a merced de los cambios que los dueños quieran realizar en las redes sociales, en las herramientas, sin este poder hacer nada por mantenerlo como a él le pudiera gustar. Y aunque, por ejemplo en la red social Facebook, te prometan que puedes cambiar cosas expresando lo que no te gusta, esto no tiene en cuenta realmente al usuario.

Aclaremos esto con un ejemplo: cuando Facebook añadió la herramienta de reconocimiento facial para poder etiquetar a la gente que apareciera en las fotos que el usuario subía, primero lo puso de prueba en Estados Unidos. Allí, mucha gente se quejó: no querían esta actualización que prometía mejorar su experiencia, y así Facebook lo cambió e hizo que fuera posible desactivar esta opción. Sin embargo, más adelante comenzaron a introducir esta herramienta en otros países sin aviso al usuario. Aquí es donde se crea el conflicto: aunque la opción de desactivarlo existe, esta no se da a conocer de forma activa; es más, ni se informa de la forma de desactivarla, y ni siquiera se publica abiertamente que se está haciendo un reconocimiento facial sobre las fotografías del usuario, el cual se lleva a cabo sin tener en cuenta su consentimiento.<sup>21</sup> De esta forma, en cada actualización, se introducen acciones de las que el usuario no es consciente.

Las actualizaciones llegan siempre como una mejora, una promesa al usuario de que su experiencia así va a mejorar, volviéndose mucho más placentera, esto es, mucho más “real”; pero es en ese momento en el que el usuario ha de adaptarse de una forma cien por cien pasiva a los cambios que quiera realizar la empresa que lleva esa red social. Sin ser capaz de

---

19 “Cuando hablamos de Big Data nos referimos a conjuntos de datos o combinaciones de conjuntos de datos cuyo tamaño (volumen), complejidad (variabilidad) y velocidad de crecimiento (velocidad) dificultan su captura, gestión, procesamiento o análisis mediante tecnologías y herramientas convencionales, tales como bases de datos relacionales y estadísticas convencionales o paquetes de visualización, dentro del tiempo necesario para que sean útiles.” <https://www.powerdata.es/big-data> (Consultado: 5-3-2019)

20 MARTIN PRADA, Juan, 2008. La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0 p.67

21 Uno de los artículos escritos para informar sobre la actualización: <https://techcrunch.com/2017/12/19/facebook-facial-recognition-photos/> (Consultado 12-2-2019)

hacer nada en contra si quisiera, ya que en la Web 2.0 todo está basado en la interacción, en lo visual, en las interfaces que hacen de mensajero entre el desarrollador y el usuario, el usuario ha dejado de ser desarrollador, programador, codificador, como se requería en las primeras décadas de los ordenadores y otros *gadgets* tecnológicos para ser usados; de esta forma se convierte en un usuario completamente a merced de lo que el desarrollador o administrador quiera o pueda realizar, sin ningún poder real para cambiar nada de lo que se le ofrezca y se le imponga.

La tesis resultante es, por lo tanto, que el usuario es consumidor pasivo de aquello que el administrador quiera hacer en la red social.

#### **4.5. LOS LIKES: RELACIONES SOCIALES ACTUALES.**

A partir del cambio de contexto y de percepción que está sufriendo la identidad en nuestra sociedad actual, las relaciones sociales están viéndose dramáticamente afectadas.

La individualidad se ve fomentada desde un punto de vista del rechazo de lo diferente, de lo que causa controversia. La concepción de que lo que se ve en la identidad virtual de una persona es la única realidad, es la única verdad posible está comenzando a implantarse drásticamente en nuestras ideas actuales. Como se ha dicho antes, si un individuo se comporta de forma diferente de como se presenta en una red social quiere decir que está presentando una identidad real falsa, y por tanto no es de fiar. Esta idea crea muchos conflictos y fomenta la individualidad e incluso afecta en ámbitos profesionales. Para ilustrar esta idea ponemos el ejemplo del caso de Ashley Payne, una profesora del Instituto Apalachee en Winder, Georgia, Estados Unidos. En 2009 Payne había subido unas fotos de ella de vacaciones en Europa donde se la veía con un vaso de vino y otro de cerveza. Dos años más tarde el director del instituto en el que trabajaba, tras recibir un mensaje anónimo avisándole de este contenido en la página de Facebook de la profesora, se reunió con esta y tras preguntarle si tenía un perfil en Facebook y si había subido fotos donde se la viera con alcohol, le dio dos opciones: o dimitir o ser suspendida. Payne eligió dimitir e indignada comenzó una batalla legal en contra del instituto para conseguir su trabajo de vuelta y limpiar su nombre como profesional. Una de las cosas que más extrañaba a Payne es que la configuración de su perfil de Facebook era completamente privada y sólo sus amigos cercanos tenían acceso a ver esas fotos, por lo que no sabía cómo podía haber llegado a manos de un padre o fuera siquiera de su círculo de amigos. Su propio abogado para defenderla hablaba de cómo, si eso hubiera sucedido en la vida real, (por ejemplo, alguien entra en un bar y está ella tomando una cerveza o un vino con amigos) nadie habría pensado que eso pudiera de alguna forma

influenciar su trabajo e integridad como profesional. Este y otros muchos casos se pueden encontrar y pasan muy a menudo demostrando de una forma extrema que la identidad virtual puede dictar la manera en la que se percibe la identidad de una persona, su propia integridad y veracidad; y cómo esta se puede usar para tergiversar los actos de un individuo.

Todo esto resulta en que la forma en la que nos relacionamos actualmente en nuestra vida con nosotros mismos y con los demás, viene influida involuntariamente por cómo nos hemos presentado en las redes, en nuestra identidad virtual, ya que es muchas veces por donde se encuentra información sobre una persona, por donde se cree poder averiguar “quien eres realmente”. A esta situación se añaden los *likes*, los *retweets* y demás formas de mostrar “afecto”, “unanimidad” y/o “alabar” incluso, y es a partir de una individualidad cada vez mayor cuando el individuo recoge e incluso ansía la dopamina que recibe de estas acciones en las redes sociales, que al final crean incluso dependencia y afectan en gran medida la autoestima del individuo. Por ejemplo, si subo una foto a Instagram y recibo 100 *likes* estaré mucho más feliz en comparación a otra foto que subí que sólo recibió 40 *likes*; si me siguen 1000 personas me sentiré mucho más popular, más querido que a esta otra persona a la cual solo le siguen 50... Esto hace que la gente busque estas formas de recibir aquello que muchas veces es muy poco común fuera de la red. Toda esta situación afecta directamente al usuario haciendo que el propio individuo se valore conforme la gente valora su identidad y su contenido en las redes.

Por ello estamos en un momento muy peligroso para lo que entendemos por identidad y quienes somos como personas, ya que esta situación en la red es la que muchas veces condiciona al individuo a comportarse, quiera o no, como se ha presentado en su red social, como ha configurado su identidad virtual, incluso cuando hay situaciones o circunstancias en las que debería haberse presentado de una forma completamente diferente. De esa misma forma se juzga también al individuo si este se comportara de una forma diferente a la que presenta en la red, por lo que, queramos o no, nuestra identidad virtual influye en nuestro día a día. Aunque quisiéramos mantenerlo como algo separado, usarlo como una herramienta o un pasatiempo únicamente, nuestra identidad virtual tiene mucho poder sobre nuestras relaciones sociales, nuestra identidad real y la percepción que se tiene de uno mismo día a día.



## 5. REFERENTES

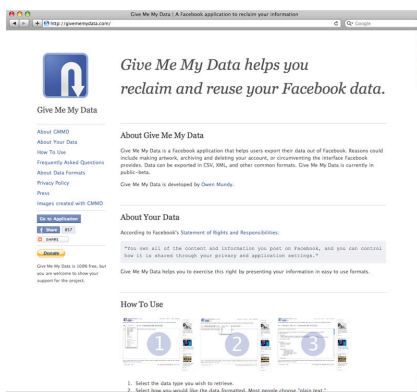
A continuación presentaré a los artistas y obras que me han influenciado tanto conceptual como técnicamente para la realización de este TFG:

### 5.1 Owen Mundy, *Give me my data* (2010-2016).

Owen Mundy es un artista estadounidense, diseñador y programador, que centra su investigación y producción en el espacio público, la privacidad de la información y la Big data.

De 2010 a 2016 Mundy pone en funcionamiento una aplicación en Facebook llamada “Give me my data” donde los usuarios podían extraer todos sus datos de Facebook.

Este proyecto intervino e hizo que los usuarios empezaran a cuestionarse sus experiencias online y a cambiar su punto de vista a uno más crítico con respecto a cómo interactúan en las redes sociales. Reflejaba la tangibilidad de los datos que compartimos e hizo que los usuarios empezaran a pensar en cómo se usan estos datos fuera de las redes por parte del gobierno o identidades corporativas.



### 5.2 Olia Lialina y Dragan Espenshied, *Once Upon* (2011).

En esta obra los artistas rusos Olia Lialina y Dragan Espenshied exponen tres de las páginas contemporáneas más importantes como si hubieran sido creadas acorde a la estética y la tecnología de 1997. Estas tres páginas son “Google+”, “Youtube” y “Facebook”.

Este cambio de interfaz, presenta un cambio paradójico a lo conocido. Las primeras páginas web con su poco gusto visual, poca interactividad, etc hacen que nos planteemos cómo mediante una interfaz mucho más fácil tanto visualmente como a la hora de usarse, las redes sociales y el internet se nos presenta como algo más fácilmente manipulable, donde nos pueden atrapar de una forma mucho más sutil y donde pueden hacer un uso más extenso de nuestros datos, camuflados en herramientas o actualizaciones que prometen hacer nuestra experiencia algo muchísimo más fácil, que nos hará más felices, mejorará nuestra calidad y nuestra vida en el mundo virtual.

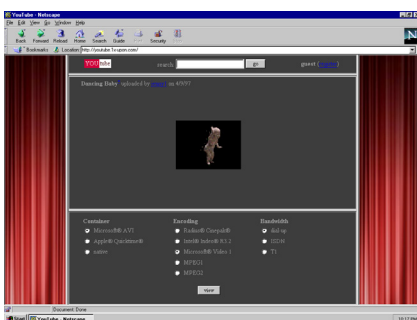


Fig.1: Owen Mundy: *Give Me My Data*, 2010-2016.

Fig.2: Olia Lialina y Dragan Espenshied, *Once Upon*, 2011.



### 5.3 Eva y Franco Mattes, *Synthetic Performances* (2009-2010).

Eva y Franco Mattes nacidos en Italia, residentes en EEUU, desarrollan en 2009-10 una serie de performances, entre otras de Marina Abramović o Valie Export; en un videojuego *online* llamado *Second Life*.

Este videojuego había ganado mucha popularidad ya que constituía una forma de huir de tu vida real, de construir una “Segunda vida” donde el usuario podía crear su propio avatar y manipularlo como quisiera y deseara. Este mundo al desarrollarse en un plano *online* hacía que pudieras interactuar con gente de todo el mundo que también estuviera en este juego. En estas performances se podía participar y presenciar desde la comodidad de la propia casa, alrededor de todo el mundo.

Es aquí donde se juega con la identidad virtual y lo importante que fue en su momento este “escape de la realidad” donde mucha gente quedó atrapada, donde se puede ver perfectamente la difusa línea entre la identidad virtual de un usuario, el juego y su identidad real, su mundo real.

### 5.4 Amalia Ulman, *Excellences & Perfections* (2014).

La artista argentina Amalia Ulman realiza desde el 19 de Abril hasta el 14 de Septiembre de 2014 una performance digital en la red social Instagram inspirada por la cultura del *makeover* extremo.

Pretendió hacerse aumentos de pecho, subiendo fotos en bata en un hospital, un sujetador con relleno y con Photoshop. Realizaba acciones así todas en torno a como en las redes sociales se ha originado una cultura de la estética canónica mainstream y de como así se establecen relaciones de poder dentro de la red social, “cuanto más guste a un público general, siendo lo más canónicamente estético posible más reconocimiento obtengo, más respuestas, más seguidores, es decir, más poder”.

Así ocurrió con esta acción y es que mediante este tipo de acciones, editando fotografías y escenificando todos estos cambios, el instagram de Amalia Ulman ganó rápidamente un gran número de seguidores que comentaban encantados sus fotos, su cambio y su proceso.

Tras estos meses Amalia cerró la cuenta subiendo una foto titulada “The End-Excellences and Perfections” finalizando así la obra.

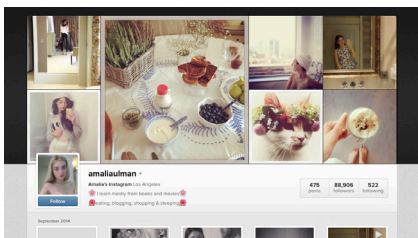


Fig.3: Eva y Franco Mattes, *Synthetic Performances*, recreación de *Touch Cinema* de Valie Export, 2009-2010.

Fig.4: Eva y Franco Mattes, *Synthetic Performances*, recreación de *Living Door* de Marina Abramović y Ulay 2009-2010.

Fig.5: Amalia Ulman, *Excellences & Perfections*, 2014.

### 5.5 Krzysztof Wodiczko y Sung Ho Kim, *Mouth-piece*(1996).



En 1996 el artista polaco Krzysztof Wodiczko y el artista sud-coreano Sung Ho Kim realizan unos aparatos para extranjeros, inmigrantes. Su función es la de empoderar a aquellos a los que se les priva de poder.

Este aparato rodea la boca y mandíbula y solo deja ver una pequeña pantalla de video en el centro acompañado de dos altavoces. En esta pantalla de video se muestran unos labios moviéndose a la misma vez que la narrativa que se escucha a través de los altavoces. Este objeto lo diseñan para reemplazar las dubitativas y miedosos silencios de la voz personal de un inmigrante por una versión completamente fluida de la historia de este. Funciona así como un conductor de la propia voz y la imagen pero a la vez como una mordaza que no deja hablar.

Este objeto transforma a su usuario en un sujeto virtual, un cyborg que se comunica a través de un aparato *high-tech* en vez de su propia capacidad de habla. Al ser una pantalla pequeña requiere que la persona que interactúa con el inmigrante, con el aparato; tenga que acercarse mucho a la cara del usuario para poder ver y escuchar claramente lo que se reproduce en este. Estableciendo así una relación mucho más íntima con el inmigrante.

### 5.6 Ztohoven, *Citizen k* (2010).



Ztohoven es un colectivo de artistas checo que se dedica al activismo, mediante performances y acciones donde cuestionan diferentes aspectos de nuestra sociedad y época tecnológica.

En 2010 en la obra "Citizen K" se trata la burocracia del sistema Checo. En este proyecto artístico doce miembros del grupo, con el mismo corte de pelo, se sacaron fotos de retrato, dos de estas fotos se mezclaron y crearon una nueva cara en la que los rasgos principales de ambos miembros fueran reconocibles. Así crean una identidad nueva en la que cada uno usaba el nombre del otro, cuya identidad les permite elaborar un pasaporte completamente legal, votar en elecciones, casarse e incluso conseguir un permiso para llevar un arma de fuego. Durante 12 meses actuaron bajo esta identidad y después expusieron todo lo que habían hecho mediante una película, explicando el proceso y el desarrollo de todo lo que había pasado. Cuando salió a la luz ambos pasaportes fueron requisados y uno de ellos fue arrestado, Roman Tyc.

Con este proyecto demostraron la banalidad que constituye la forma en la que el sistema identifica a los individuos, en la que adjudicamos una identidad y cómo confiamos ciegamente en los sistemas tecnológicos especialmente aquellos que usa el gobierno y cómo nos identifican.

Fig.6: Krzysztof Wodiczko y Sung Ho Kim, *Mouth Peace o Porte parole*, 1996.

Fig.7: Ztohoven, *Citizen K*, 2010.

### 5.7 Hachiya Kazuhiko, *Inter DisCommunication Machine* (1993).



En 1993 Kazuhiko, artista japonés, idea unos dispositivos cuya función es la de intercambiar los puntos de vista entre dos personas. Este dispositivo está formado por unas gafas opacas con una pantalla dentro, una cámara y unos auriculares, así el usuario de un dispositivo sólo puede ver lo que la cámara del otro usuario percibe y viceversa, situación que te pone obligatoriamente en la piel del otro.

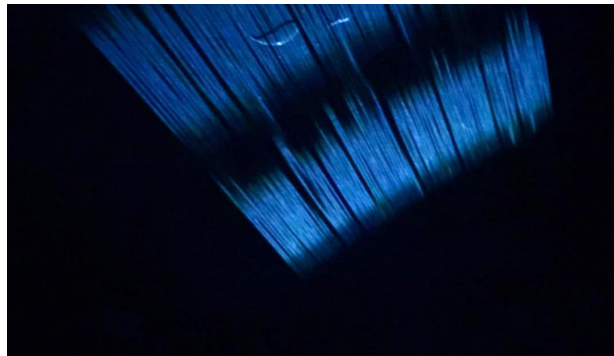
Estos aparatos se idearon para difuminar la línea entre las identidades de dos personas.

Cada vez se le han añadido mejoras técnicas conforme la tecnología avanzaba por lo que resultaba en situaciones mucho más aparatosas y confusas para los usuarios a la hora de distinguirse uno mismo del otro. Incluso se observaba y se tiene en mente la idea de poder hacer posible que dos personas se besen o mantengan relaciones sexuales mientras portan estos dispositivos.

Fig.8: Hachiya Kazuhiko, *Inter DisCommunication Machine*, 1993.

## 6. LA IDENTIDAD VIRTUAL TRASLADADA AL ESPACIO FÍSICO. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA: *FICCIONES REALES*.

### 6.1. PUNTO DE PARTIDA: PRIMERA INSTALACIÓN REALIZADA: *BIENVENIDO A INSTAGRAM 2018*.



Como se dice en el resumen, este proyecto nace de una experiencia personal dentro de las redes.

A partir de la suplantación y el robo de mi identidad en internet, en este caso en la red social Instagram, parto de la idea de trabajar la identidad virtual y aquello que asumimos y aceptamos como usuarios al crear una identidad virtual mediante un perfil en una red social.

Así pues, para este Trabajo Final de Grado parto de una primera instalación previa realizada en la asignatura “Instalaciones” en el primer cuatrimestre de mi último año en la carrera.

Específicamente en este primer proyecto tengo como objetivo y propongo al espectador el acto de reflexionar sobre el momento exacto en el que como usuario acepta los “Términos y condiciones” de una red social; la razón de ello es que es exactamente en ese momento en el que estamos de acuerdo con que se haga uso de los datos que incluimos en el perfil creado, siendo estos parte de nuestra identidad tanto real como virtual.

Prácticamente la mayoría de usuarios que acepta “Términos y condiciones” de una red social lo hace sin leerlos, firmando directamente este “contrato” para el uso de sus datos sin saber exactamente a qué está accediendo, qué acuerdo está estableciendo realmente.

Por ello en este proyecto inicial quise trabajar este “contrato” a modo de “bomba-informativa”, pues en cierto motivo, por su extensión y densidad, lo es para el usuario, razón por la cual el interés que suscita leer, aunque solo fuera la primera página, es inexistente o mínimo. En la instalación realizada se busca envolver al espectador, “sobreinformándolo” incluso, con este texto, mediante el uso de audio y proyecciones. La obra

Fig.9: Parte de la proyección que se generaba en el suelo de la primera Instalación realizada, *Bienvenido a Instagram 2018*, 2018-2019.

técnicamente recopila un conjunto de proyecciones y pistas de audio; en estas últimas, una voz artificial narra constantemente las “Condiciones de uso de Instagram” y es en las paredes de la sala donde este texto es proyectado y reproducido.

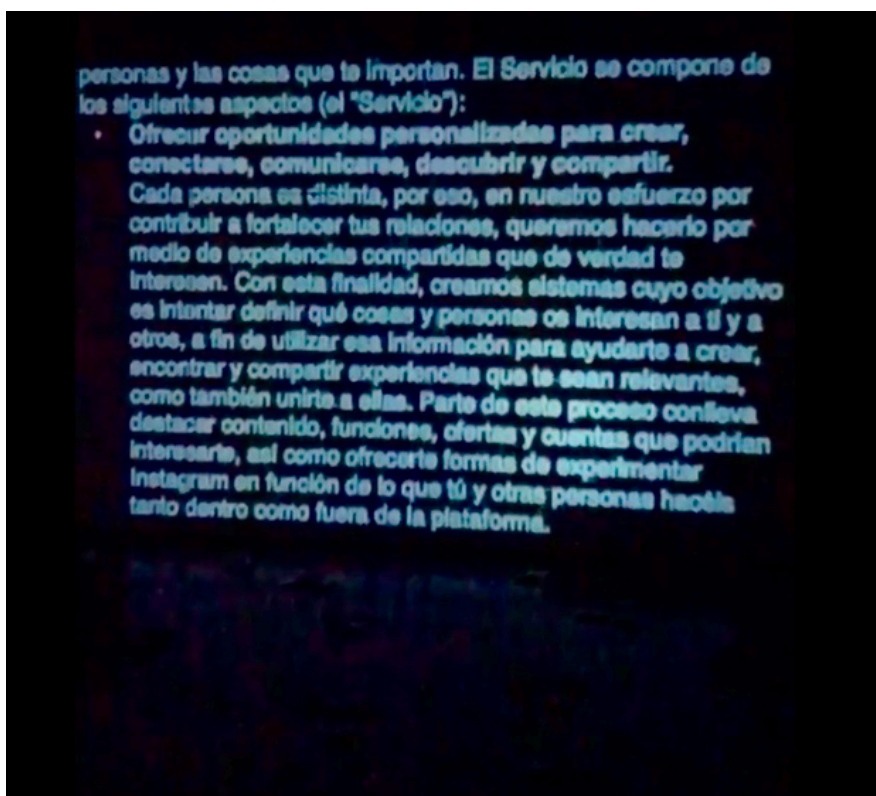
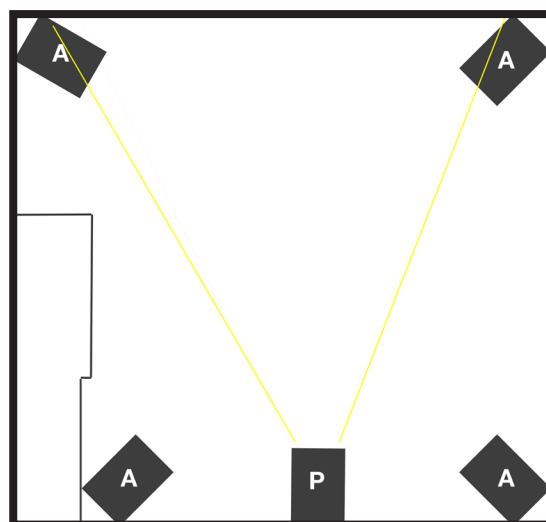
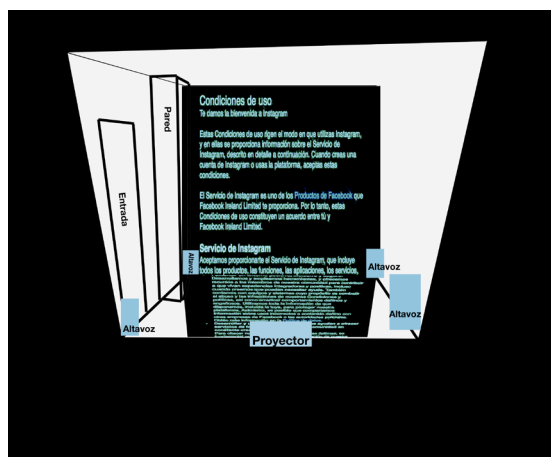


Fig.10: Boceto/maqueta del alzado de cómo quedaría la instalación para *Bienvenido a Instagram 2018, 2018-2019*.

Fig.11: Planta de la sala para la primera instalación realizada *Bienvenido a Instagram 2018, 2018-2019*.

Fig.12: Proyección final en la pared en la realización final de la primera Instalación, *Bienvenido a Instagram 2018, 2018-2019*.

## 6.2 PLANTEAMIENTO INICIAL.

Tras esta primera instalación intento redirigir mi meta y mi campo de interés principal específicamente a la identidad virtual, trabajar sobre esta e intentar definitivamente subvertirla dentro de su contexto natural. Trasladarla a una interacción física, al cuerpo físico, enfrentarla directamente con la identidad real. ¿Cómo se percibe nuestra identidad real a través de nuestra identidad virtual si esta última tiene tanta influencia sobre nuestros conceptos?

Busco experimentar o reflexionar sobre la interacción social e individual influida por la identidad virtual.

Es en esto exactamente en lo que quiero hacer hincapié en este TFG. En cómo, lo queramos o no, la identidad virtual ya pertenece a la forma en la que se nos percibe, la forma en la que nos percibimos y la manera en la que interactuamos con las identidades que nos rodean.

Habiendo establecido estas pautas mi meta se convierte así en llevar esta idea al extremo y materializarla mediante un aparato que traduzca aquello que compone la identidad virtual, a saber, códigos y números, y la introduzca en la interacción física humana.

Para ello primero debía entender cómo funcionaba la identidad virtual, qué la compone, qué la forma y cómo nos relacionamos con esta, de ahí la investigación teórica centrándome en los puntos mencionados previamente en el marco teórico de este trabajo.

La idea de abarcar la identidad virtual en su amplia totalidad podría resultar algo extensa y podría desbordarse fácilmente, por ello decidí centrarme en aquella parte de la identidad virtual construida dentro de la red social que suscitó mi interés y punto de partida para la realización de este proyecto, Instagram. Decido centrarme en esta y poder incluirla en una interacción física.

Entonces ¿qué componentes forman esencialmente nuestra identidad virtual? En la informática todo está formado y funciona mediante códigos numéricos; más concretamente, la red está formada por un código llamado código HTML con el que se crean las páginas Web y el cual hace posible obtener la interfaz con la que interactuamos día a día en internet. La identidad virtual, pues, no es más que un conjunto de números, de códigos, operaciones matemáticas que siguen el mismo patrón; es más, en el caso de los perfiles de Instagram de cada usuario, estos apenas se diferencian entre ellos en cuestión de código; exceptuando el nombre de usuario, estos códigos son prácticamente los mismos para todos. ¿Significa esto que en la esencia, en la raíz de estas identidades, todas son iguales?

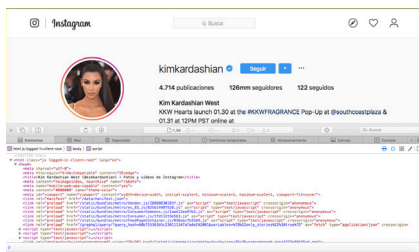


Fig.13: Captura del acceso al código HTML del perfil de la influencer y personaje público Kim Kardashian.

Fig.14: Captura del código HTML de mi perfil personal en la red social Instagram, @yosoylamaldita.

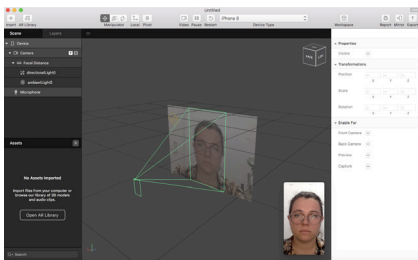
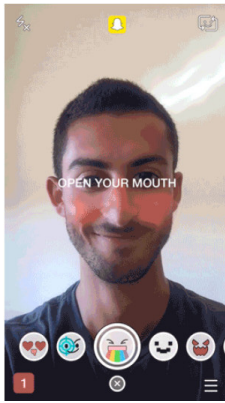


Fig.15: Interfaz de la herramienta de filtros de Snapchat.

Fig.16: Variantes y muestra de funcionamiento del *dogfilter* o filtro del perro.

Fig.17: Interfaz del programa *Spark AR*.

Fig.18: Perfil de la creadora y acceso al filtro de Instagram de la usuaria @johwska. Una de los primeros usuarios en poder publicar filtros en Instagram.

Decidí así coger mi perfil de Instagram y extraer el código HTML que lo compone y lo reproduce. Ahora la cuestión era qué hacer con este código, cómo lo plasmó en el mundo físico, cómo lo incorporo a una interacción “en la vida real”.

En mayo de 2017, Instagram añadió una nueva herramienta, un nuevo *gadget* llamado filtro, copiándolo de la aplicación Snapchat que ya había introducido esta función y le había otorgado un gran éxito en enero de 2015. Estos filtros funcionan mediante un detector facial en la cámara de la aplicación donde puedes ver o bien imágenes añadidas normalmente en la cara que tenga delante la cámara; o bien distorsiones de la imagen que recibe la cámara. Incluso “disfraces” virtuales, como por ejemplo el famoso “dogfilter” o “filtro del perro”, en el que se añade un hocico y unas orejas caracterizadas de perro a la cara de cualquier persona que se posicione en frente de la cámara del teléfono; además, este disfraz virtual es interactivo ya que por ejemplo el hocico saca la lengua cuando mueves la boca. Estas fotografías o videos se publican entonces en una herramienta más, llamada *stories* (Historias) estos elementos al publicarse tienen una duración de 24 horas y tras estas la aplicación las elimina automáticamente.

Siguiendo las ideas y las dinámicas de Facebook en cuanto a reconocimiento facial, anteriormente expuestas, cabe destacar y reiterar la idea de cómo mediante la introducción de nuevas actualizaciones, se introducen a la vez nuevos algoritmos aparentemente positivos para los usuarios.

Habiendo añadido esta función a Facebook y a Instagram (ambas aplicaciones pertenecen a los mismos desarrolladores) hace un año fueron más allá: ahora el usuario puede crear sus propios filtros. Mediante un programa llamado *Spark AR* (AR: Augmented Reality), puedes realizar filtros y subirlos a Facebook o Instagram (para subirlo en esta última plataforma necesitas un permiso extra y es que has de ser usuario beta del programa, enviando una petición a los administradores. Lo cual dependerá de tu fin para subir los filtros) tras unas horas en las que se somete a una revisión, los administradores de estas aplicaciones te permiten subir el filtro a tu perfil de Facebook, Instagram o ambas dependiendo de tu “estatus”, donde los demás usuarios pueden hacer uso de este filtro y así ir popularizándolo de usuario en usuario.

Al entrar en contacto con esta herramienta decidí hacer uso de ella para este proyecto, y así nace la idea: Realizar un filtro facial en el que se lea el código del perfil de Instagram. En este caso decidí usar el propio código de mi perfil de Instagram, donde este se pueda deformar conforme te mueves y realizas gestos faciales, a pesar de lo cual siempre se puede leer mi nombre de usuario y el código HTML que lo acompaña.

Esta es una forma de llevar tu identidad virtual en tu cara, en ti o de que otra gente pueda aplicarse tu propio perfil, tu propia identidad virtual de esta red social en su cara, en su propio cuerpo.



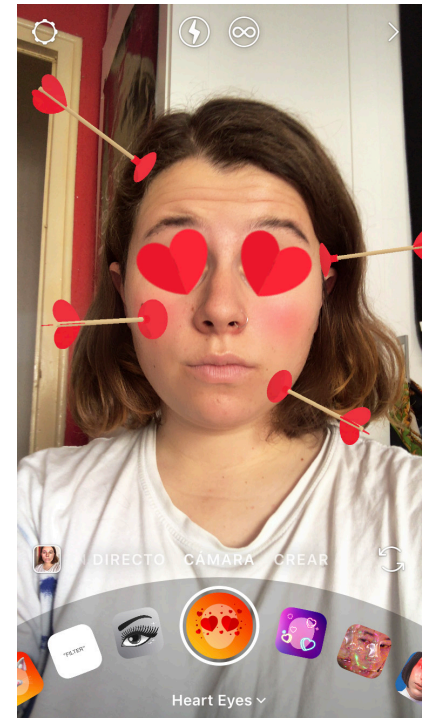
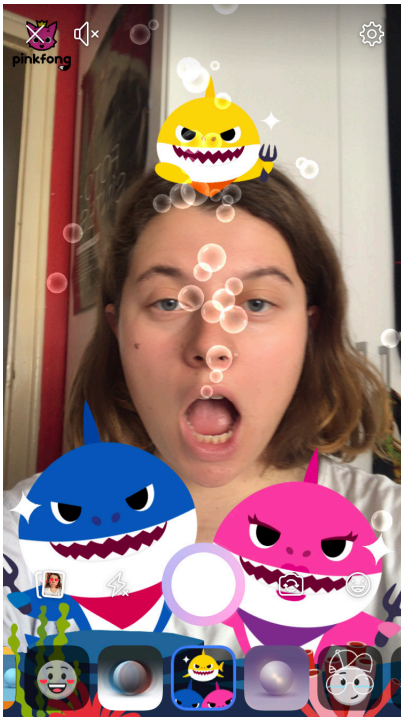


Fig.19: Interfaz de la herramienta de filtros de Facebook.

Fig.20: Menú de filtros en el perfil de la usuaria @johwska.

Fig.21: Interfaz de la herramienta de filtros de Instagram.

Fig.22: Acceso al filtro y video de ejemplo de Instagram de la usuaria @johwska. Una de los primeros usuarios en poder publicar filtros en Instagram.

Así la siguiente pregunta era cómo aplicarlo en una interacción directa, cómo podría forzar a dos personas a tener que enfrentarse a este filtro en una conversación, en una relación humana. Para ello pensé en un dispositivo que reprodujera el filtro en todo aquel con el que interactúa el usuario de este dispositivo. Esto pues se traduce en unas gafas en las que se puede introducir o portar el móvil (medio natural de los filtros y las identidades virtuales, ya que la red social que se trabaja en este proyecto, Instagram, se usa y está pensada mayoritariamente para ser manipulada desde nuestros teléfonos móviles) en el cual la cámara encendida de la aplicación reproduce la imagen que capta y aplica el filtro mencionado anteriormente en la cara de aquella persona con la que interactúa el usuario.

Por lo tanto la idea es exagerar e ironizar el concepto que tenemos de la identidad virtual ya que esta “es” la única realidad posible, la verdadera. En ella, los datos que introducimos se traducen mayoritariamente en cómo se espera que debemos comportarnos fuera de la red, cómo reflejarnos ante la sociedad, cómo retratarnos.

Así con este dispositivo y mediante esta acción específica se puede comunicar directamente a la persona con la que interactuamos quienes somos de una forma extrema e irónica, sin necesidad de palabras, de intercambio de acciones, ya que el filtro es lo único que puede ver la persona con la que se está interactuando y este se amoldará a su cara independientemente de los movimientos que haga mientras mire a la pantalla, mientras interactúe con el portador de las gafas.

La interacción de la persona que no lleva las gafas queda completamente restringida a una interacción con su propio reflejo en el que encuentra la propuesta identidad virtual del usuario de las gafas, la persona con la que está interactuando. Se intenta, por tanto, recrear la idea de que “reflejamos lo que somos”: el usuario de las gafas está basándose únicamente en lo que refleja el aparato móvil para transmitir su identidad, ya que estas



gafas tapan la mayoría de la cara y expresiones posibles y hace más difícil aún el poder reconocer al usuario. Y la persona que lo ve es testigo de un perverso juego en el que se ve a sí mismo “mezclado” con la información en la que basaría la identidad de la otra persona con la que interactúa, influido involuntariamente por esa misma identidad virtual.

### 6.3 MAQUETA

Para la creación de este proyecto, este dispositivo, primero tuve que idear una serie de maquetas y bocetos para ver cómo podría llevarse a cabo técnicamente y cómo podría quedar en un principio.

- Primero con la realización de unos dibujos a modo de boceto y así visualizar mejor la idea:

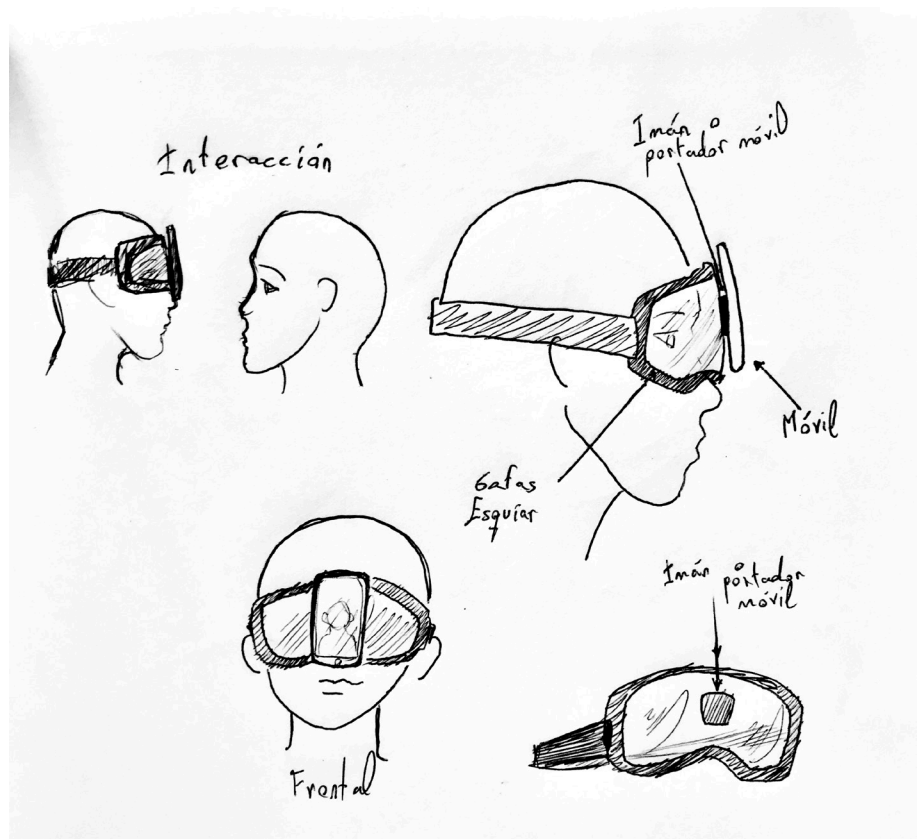


Fig.23: Dispositivo realizado finalmente.

Fig.24: Bocetos, primeros dibujos de la idea para el dispositivo.

-Seguidamente pasé a la creación de un collage digital para poder imaginar mejor el aspecto estético y técnico de este dispositivo:



Fig.25: Boceto/collage digital para tener una idea más concreta del aparato.

## 6.4 DESARROLLO DE LA OBRA.

Para la realización del objeto quise darle, además de una función técnica, cierta apariencia estética futurista, donde el objeto cause curiosidad, cercano al imaginario colectivo actual de la tecnología que tendremos el día de mañana.

Para ello elegí unas gafas de esquiar, cuyo tamaño tapa gran parte de la cara y hace que sea difícil gesticular, quedando así el usuario desconectado visualmente del resto del mundo; aunque él puede ver, la mayoría de sus expresiones faciales no pueden ser vistas por aquel que le mira, por lo que no se percibe el mismo nivel de intimidad que el que se recibe de una interacción donde la cara de ambas personas esté despejada.

Estas gafas llevan en el centro del cristal, entre ojo y ojo, un imán que hace la función de sujeción del móvil, pues este último lleva también otro imán en su parte trasera. En esta posición se favorece la interacción del filtro con la persona que se posiciona en frente del usuario de las gafas. Esto hace que el usuario pueda establecer una conexión mucho más rápida y fluida con su receptor.



Fig.26 y Fig.27: Primeras dos fotos: vistas laterales de las gafas realizadas finalmente.

Fig.28: Vista tres cuartos.

Fig.29: Componentes para la sujeción del teléfono móvil a las gafas y vista frontal de las gafas. Indicaciones de los elementos.

Así pues, habiendo creado previamente el filtro de la identidad virtual de Instagram, en este caso mi propio perfil de Instagram. Este filtro se pasa al móvil y se ejecuta mediante la aplicación del propio programa Spark AR o incluso de la aplicación a la que se ha subido el filtro. La cámara está grabando todo el rato y así funciona todo el objeto ideado. En el momento en el que el usuario se posiciona en frente de otra persona, la aplicación detectará la cara de esta y aplicará el filtro de códigos creado en la imagen de la cara que recibe la cámara, siguiendo todos los movimientos que haga la persona con la que se interactúa.

```

<script type="text/javascript">
  (function() {
    var docElement = document.documentElement;
    var classE = new RegExp(/^(?!\\s)(.*)$/);
    var className = docElement.className;
    docElement.className = className.replace(classE, '$1$2');
  })();

  <script type="text/javascript">
  (function() {
    if (PerformanceObserver in window && 'PerformancePaintTiming' in window) {
      window._bufferPerformance = {};
      var ob = new PerformanceObserver(function() {
        window._bufferPerformance.push({
          message: message,
          url: url,
          line: line,
          column: column,
        });
      });
      ob.observe(entries({ paint: true }));
    }
  });
  window._bufferPerformance = {};
  window.onerror = function(message, url, line, column, error) {
    window._bufferPerformance.push({
      message: message,
      url: url,
      line: line,
      column: column,
    });
  };
}

```

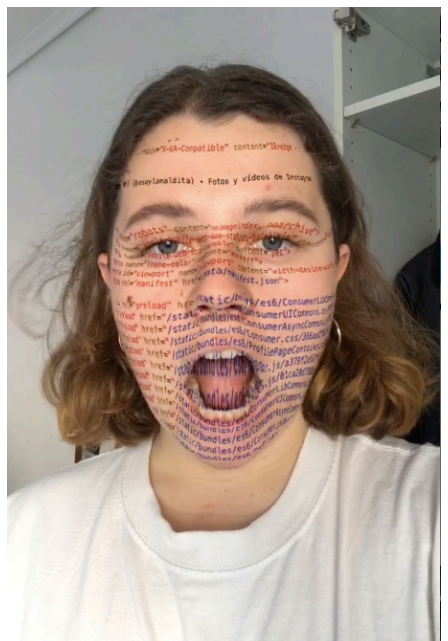
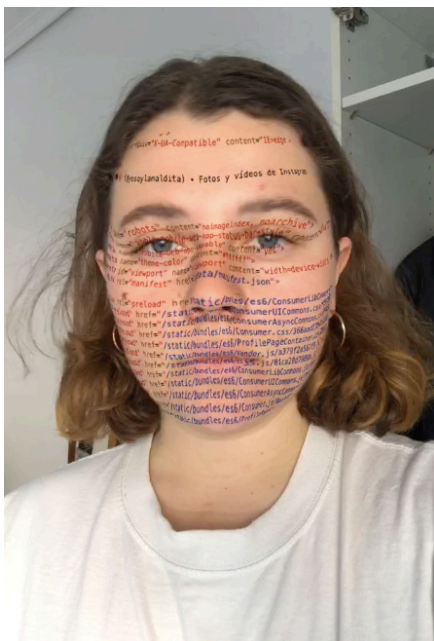
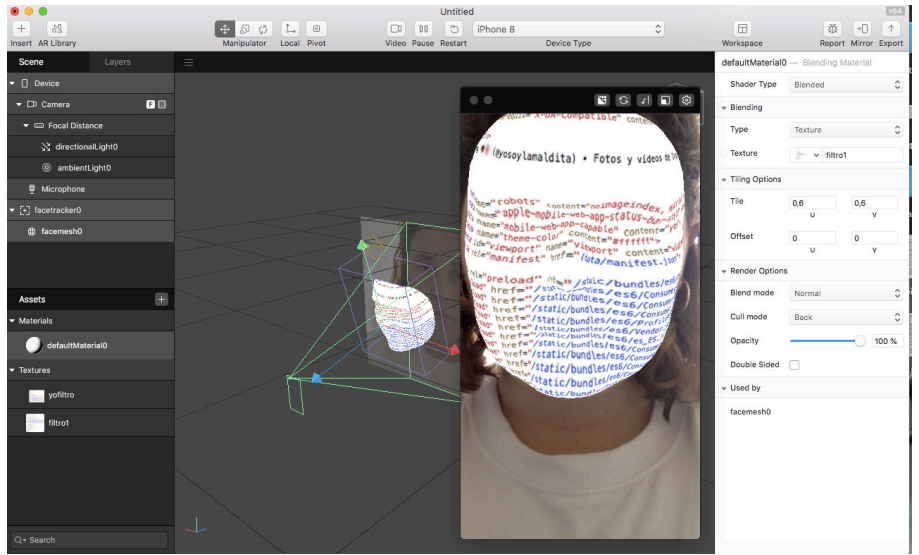


Fig.30: Imagen del código HTML de mi perfil de Instagram usada para el filtro.

Fig.31: Proceso de creación del filtro.

Fig.32: Captura del filtro deformado a causa del movimiento de la mandíbula.

Fig.33: Captura del filtro en funcionamiento.

El siguiente paso fue subirlo a la aplicación Facebook, la primera a la que se tiene acceso sin ser usuario Beta. Tras un día fue revisado por los administradores, mi filtro se aprobó y ya estaba libre en Facebook, para todo aquel que quisiera “llevar” mi identidad virtual en la cara, que pudieran compartirla e interactuar con ella. Envié mi petición para ser usuario Beta y poder subirlo a Instagram pero la respuesta nunca llegó. Dando pie a una extraña conclusión: Su mensaje “Te abrimos la aplicación, te damos acceso a una de las herramientas, ahora tú puedes formar parte de esta comunidad” se contradecía con lo que parece ser lo siguiente “tampoco te vamos a dar acceso a todo lo que quieras, hay cosas que te vamos a restringir porque estas cosas son para con quien nos interesa a nosotros tener más relación (por ejemplo, empresas, marcas, gente con influencia que quiera publicitar un producto mediante un filtro, etc.)”.

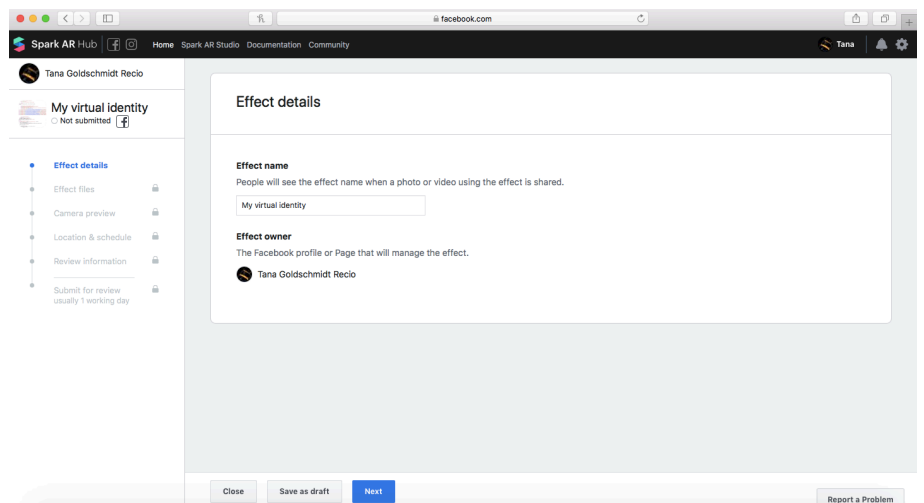
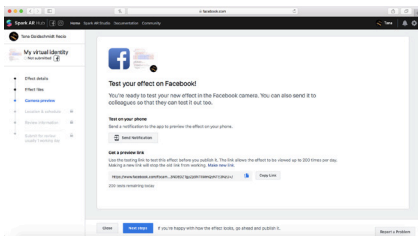
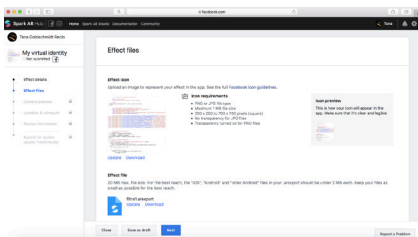
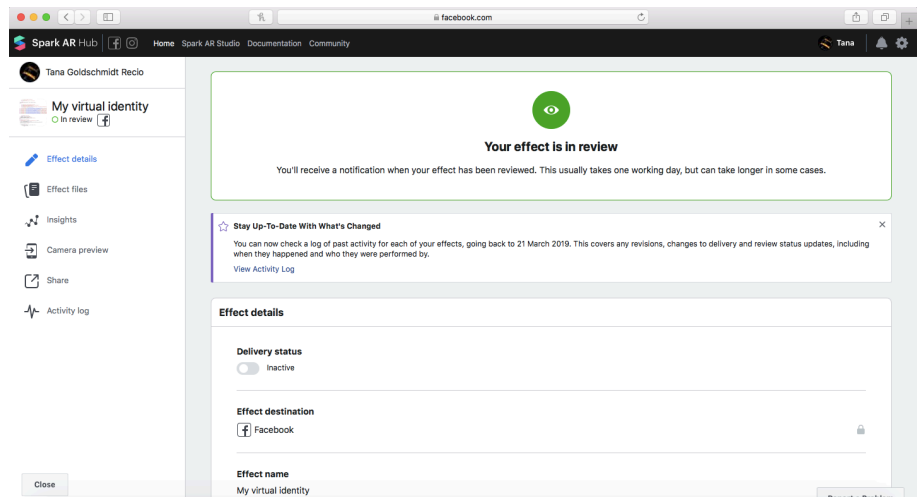


Fig.34: Segundo paso para publicar un filtro en Facebook: Archivos del efecto.

Fig. 35: Tercer paso para publicar un filtro en Facebook: Previsualización del efecto en la cámara de la aplicación de Facebook.

Fig.36: Primer paso para publicar un filtro en Facebook: Detalles del efecto.

Fig.37: Interfaz final de la plataforma de Spark AR Hub (donde poder publicar los efectos): A la espera de la revisión del filtro creado.



## 6.5 REALIZACIÓN DE LA OBRA FINAL.

Podemos diferenciar y establecer que esta obra se divide en dos resultados finales siendo uno consecuencia del otro:

Por un lado el resultado colateral de la creación y divulgación del propio filtro en sí. A partir de la creación del filtro para ser usado en el proyecto del dispositivo, teniendo que hacer uso de la propia aplicación de Facebook Spark AR y habiéndolo subido a la plataforma de Facebook se crea una acción y un proyecto diferente, donde obtenemos el resultado de que, independientemente de si se usa para las gafas creadas o no, puede actuar de manera independiente, ahora todos los usuarios que accedan al filtro puede portar mi identidad virtual en fotografías o videos que realicen y así divulgar y compartirlo en un plano tanto virtual como físico.



Fig.38: Diferentes personas haciendo uso del filtro creado a través de la aplicación de Facebook. Primera imagen antes de hacerse la foto, segunda las opciones para la publicación en las historias que te ofrece la aplicación, tercera una foto final.



Por otro lado, el segundo resultado que sería el principal de este Trabajo Final de Grado es la acción y creación del dispositivo y su puesta en función en el plano físico. Pues este resultado se resume en una acción en la que dos personas interactúan con la existencia del dispositivo.

Una de las personas lleva las gafas, donde el filtro creado anteriormente reproduce el código de mi identidad virtual del perfil de Instagram y la otra persona, generando una conversación, se ve en todo momento con este filtro aplicado. La interacción se vuelve así difícil y aparatosa, tal y como se origina si sólo te guías por la identidad virtual de una persona.

Es aquí a donde quería llegar con este proyecto. Exagerar y mostrar en otro formato más evidente, un plano físico e interactivo, la manera en que la identidad virtual y el concepto que tenemos de esta entorpece nuestras relaciones en la vida real y está cambiando la forma en la que entendemos el significado y papel de la identidad.



Fig.39 y Fig.40: Imágenes de detalle de la acción final con el dispositivo. 2019



En este caso el usuario de las gafas muestra un filtro que describe una identidad virtual que ni siquiera es la suya; así, incluso podemos volver al primer punto, a la razón por la que empecé todo este proyecto, que es el robo de identidades en la red; pero no es este el tema en el que queremos adentrarnos en profundidad para este proyecto.

Así pues, tenemos como resultado final a una persona que interactúa con el portador de las gafas, en un plano físico, en todo momento pudiendo leer un nombre de un perfil de Instagram que no describe y que ni siquiera pertenece al usuario de las gafas, pero si lo trasladáramos a un plano virtual tendríamos la misma situación, cómo podríamos saber que es realidad una identidad virtual controlada por otra persona y por lo tanto al manejar su propia identidad podría ocurrir exactamente lo mismo, cómo podemos saber que es la verdad. Así se evidencia la tesis de este trabajo, la identidad virtual puede ser fácilmente falsificada y manipulada por lo que no se debe basar la identidad real de una persona en lo que conocemos de esta en el plano virtual.

Entonces volviendo a la obra ¿Cómo el receptor de esta acción se puede fiar de lo que le transmite el usuario del aparato? Si este en un principio le está mostrando una identidad, que es mentira ya que ni siquiera es la identidad virtual que le pertenece, pero no puede percibir nada más de la persona o aquello que percibe no se adecua a lo que está viendo en el dispositivo móvil, entonces crea la pregunta que origina todo este conflicto de conceptos ¿Cuál es su identidad real?



Fig.41



Fig.42

Fig.43



Fig.44

Fig.45



Fig.46

## 7.CONCLUSIONES

Evidentemente este proyecto muestra de una forma muy exagerada e irónica el conflicto que hoy en día se ha generado en como percibimos y comprendemos la identidad de una persona.

Se ha querido resaltar, e incluso ridiculizar, la fe ciega que muchas veces casi involuntariamente se tiene en la red, en las redes sociales y en especial en lo que mostramos en las redes sociales y en lo que muestran los demás en estas, tomando todo esto como la “verdad” y creo que al haber sacado estos conceptos de su entorno natural y de su formato original a una interacción física se ha facilitado la reflexión sobre su papel hoy en día.

Personalmente he nacido en una generación en la que en mi infancia poco tuve que ver con la tecnología como hoy la conocemos, fue en mis años de desarrollo más social, la adolescencia, donde nacieron las redes sociales, y el propio boom de estas influyó de una forma casi desorbitada en cómo debía relacionarme en ese momento con el mundo que me rodeaba, especialmente a la hora de crear amistades, relaciones cercanas, lazos fuertes. Al no saber exactamente qué efecto pudieran tener por su reciente novedad, hubo muchas formas diferentes -y aún las hay- de enfrentarse a estas “herramientas”. Por ello conforme fui creciendo pensaba que la red, evidentemente, tenía sus problemas y sus peligros; pero “si la sabes usar bien, no pasa nada”, no teniendo en cuenta el propio peligro de esa afirmación. Personalmente, las redes sociales para mí y para mi entorno eran una forma de liberarse, de “conocer mundo”, conocer a gente de otros lugares y diferente a mí, poder aprender, etc. La idea general es que todo el saber del mundo está en la red y por ello inconscientemente se puede llegar a pensar que en esta se podía llegar incluso a una “democracia perfecta” por su “libre” acceso, porque no hay forma de permanecer ignorante en esta si tienes toda la información necesaria al alcance de tu mano, parece que es el entorno perfecto para crear una libertad para todo el mundo. Con esta inocencia por ingenuidad más mi entorno social tan sumido en la red, mi relación con las redes sociales ha sido muy estrecha. Sin embargo, ahora noto cómo a prácticamente todas las personas que conforman mi entorno, incluso sin importar la edad, les ha ido pasando algo parecido con los años, resultando esto en que ahora invierten gran parte de su tiempo y energía en estas redes sociales, sin preguntarse dos veces qué papel pueden llegar a tener para su vida y su identidad exactamente.

Es por eso que con este proyecto he tenido sentimientos de rechazo y de desconcierto ya que muchas de las ideas fijas que tenía al comenzar se han visto derrumbadas y drásticamente cambiadas. La idea de que “si usas bien una red social no pasa nada” ya no tiene sentido en el momento en el

que comienzas a darte cuenta de que estas redes sociales están manipuladas y administradas por un grupo selecto de gente, un grupo que tiene en mente metas económicas antes que sociales; en este momento en el que una persona tiene acceso a la administración de una red y el usuario de esta no lo tiene, es el momento en el que no se le puede dar ningún buen uso a la red social, ya que esta al final presenta los parámetros y funciones para ser usada de una única forma. Esta única forma está haciendo mella en cómo percibimos el mundo y en especial en cómo percibimos aquello que es el tema principal de este Trabajo Final de Grado, la identidad. Ya sea cómo percibimos nuestra propia identidad o la de aquellos que nos rodean, es innegable que las redes sociales están ejerciendo una gran influencia sobre estos conceptos y nuestras propias relaciones.

Cada día nos encontramos con más problemas y más incógnitas inesperadas a la hora de enfrentarnos al papel que tienen las tecnologías y las redes sociales hoy en día en nuestra vida. Si no empezamos a recalcar los problemas que está originando y que no sólo la propia tecnología, sino más bien las personas que la administran están creando, podemos encontrarnos con problemas de gran calibre, que no podemos solucionar por falta de recursos, o más importante, por falta de información; esta última viene de la mano de la facilidad de la interfaz: cuanto más fácil se hace la interfaz que se nos presenta, menos interés y menos necesidad tiene el usuario por realmente aprender el significado y el funcionamiento que hay detrás de esta tecnología.

Es verdad que la tecnología y las redes sociales han ayudado a crear movimientos de resistencia, a unir a gente que nunca antes pudiera haber establecido ningún tipo de contacto; también es cierto que puede ayudar a cuestionar nuestros entornos y nuestras normas sociales hasta el momento fomentando la concienciación social de, por ejemplo, la diversidad de forma más global que local. Es más, de estos usos fructuosos para lo social de las redes tenemos pruebas en muchos movimientos sociales que se han originado en redes como Facebook, por ejemplo la Primavera Árabe o el 15M. Así pues, hay que ser conscientes de que sí que se pueden aprovechar estas herramientas y no creo que la solución sea negarlas completamente. Pero no debemos pensar que esto sea el equivalente a la fe en una “democracia libre” o “libertad absoluta”, o que con estas herramientas podamos alcanzar una especie de “ciber utopía”. Mientras unos pocos controlen estas herramientas, estos tienen el poder y siendo las redes uno de los mayores fenómenos de nuestros tiempos, hay que ser muy cautelosos con la forma en la que nuestra sociedad tecnológica moderna está cambiando, y cómo esto nos cambia a nosotros.

Creo haber conseguido llegar a los objetivos tanto específicos como generales propuestos al principio de este TFG ya que he realizado un extenso trabajo tanto teórica como prácticamente donde he podido abordar todas

las cuestiones acerca de la identidad virtual que más cercanas a este proyecto quedaban, así como el resultado final se adecua al objetivo propuesto de subvertir la identidad virtual dentro de su propio contexto. También es verdad que a lo largo de este trabajo he encontrado diferentes cuestiones e incógnitas que creo útiles para seguir investigando y poder ponerlas en práctica en mi propia producción artística futura.

Diré por lo tanto desde un punto de vista personal y a modo de finalizar la conclusión de este TFG que no creo que con una obra de arte se pueda solucionar una cuestión social únicamente o que con el activismo se pueda cambiar directamente o automáticamente un problema social, pero sí que creo y estoy muy convencida de que se puede subrayar un problema, se le puede dar luz a una cuestión, llevarlo a un público, un espectador y que sea la obra la que genere dudas en este y cree una especie de respuesta por su parte, una reacción. Y es lo que he querido conseguir con este proyecto. Llamar la atención sobre cómo está cambiando nuestra sociedad, nuestras relaciones, por cómo nuestros conceptos sobre identidad se están viendo influenciados por unos pocos a cargo de las redes sociales.

Si la única verdad es nuestra identidad virtual, si es la única forma en la que podemos ser realmente verdaderos, entonces llevémoslo al extremo: que sea mediante este aparato a través del cual se pueda transmitir en lo que consiste la interacción social contemporánea, siempre mediada por la identidad virtual, siendo esta hipérbole que pretende ser chispa de una reflexión social, el objetivo irónico de esta obra para este Trabajo Final de Grado.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

BYUNG-CHUL, Han, 2014. *Psicopolítica*. Barcelona: Herder Editorial S.L..

CHARLIE, Gere, 2002,2008. *Digital Culture*. Londres: Reaction Books Ltd.

COLECTIVO IPPOLITA, , 2012. *En el acuario de Facebook*. El resistible ascenso del anarco-capitalismo. Madrid: Enclave de libros.

KIRKPATRICK, David, 2000, 2011. *El efecto Facebook : la verdadera historia de la empresa que está conectando el mundo*. Barcelona : Gestión.

JOHNSON, Steve, 1997. *Interface culture : how new technology transforms the way we create and communicate*. New York : Basic Books, cop.

MARTÍN PRADA, Juan, 2018. *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Tres Cantos, Madrid : Akal, D.L.

MARTÍN PRADA, Juan, 2012. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal D.L..

PERÁN, Martí, 2016. *Indisposición general*. Hondarribia: Argitaletxe Hiru

REMEDIOS, Zafra, 2017. *El Entusiasmo. precariedad y trabajo en la era digital*. Barcelona: Editorial Anagrama. S.A.

### ARTÍCULOS

MARTIN PRADA, Juan, 2008. *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0*

MARTÍN PRADA, JUAN, 2011. *¿Capitalismo afectivo?*. Revista EXIT Book, núm.15.

STRAHELE, Edgar ,2015. *El rostro contemporáneo de la biopolítica*. Astrolabio. Revista internacional de filosofía. Núm. 16.

### PÁGINAS WEB

ADAMS, Suellen, 2005. *Information Behavior and the Formation and Maintenance of Peer Cultures in Massive Multiplayer Online Role-Playing Games: A Case Study of City of Heroes*  
<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.15067.pdf>  
(Consultado 2-3-2019)



ALEGSA, Leandro, 2010. *Definición de identidad virtual*. [http://www.alegsa.com.ar/Dic/identidad\\_virtual.php](http://www.alegsa.com.ar/Dic/identidad_virtual.php) (Consultado 2-3-2019)

CAMARZANA, Saioa, 2015. *Sophie Calle: «Mi arte es una ficción real, no es mi vida pero tampoco es mentira»* <https://elcultural.com/Sophie-Calle-Mi-arte-es-una-ficcion-real-no-es-mi-vida-pero-tampoco-es-mentira> (Consultado 24-10-2018)

CONSTINE, John, 2017. *Facebook's facial recognition now finds photos you're untagged in*. <https://techcrunch.com/2017/12/19/facebook-facial-recognition-photos/> (Consultado 12-2-2019)

DAILY MAIL REPORTER, 2011. *Teacher sacked for posting picture of herself holding glass of wine and mug of beer on Facebook*. <https://www.dailymail.co.uk/news/article-1354515/Teacher-sacked-posting-picture-holding-glass-wine-mug-beer-Facebook.html> (Consultado 20-1-2019)

Diccionario Real Académico Español Online. <https://dle.rae.es/?id=KtmKMfe>

GestioPolis.com, Experto, 2001. *¿Qué es Data Mining?*. <https://www.gestiopolis.com/que-es-data-mining/> (Consultado 4-3-2019)

GONZÁLEZ ACOSTA, Melvis, fecha no especificada. *¿Qué es el darwinismo tecnológico?* <https://www.miros.ec/blog/2018/12/30/que-es-el-darwinismo-tecnologico/> (Consultado 4-3-2019)

ILIKETHISART, 2011. *Olía Lialina & Dragan Espenschied*. <http://ilikethisart.net/?p=11559> (Consultado 25-1-2019)

GROHOL, John M., 2018 *“Fomo Addiction”*. <https://psychcentral.com/blog/fomo-addiction-the-fear-of-missing-out/> (Consultado 4-3-2019)

LISBONA, Luis, 2015. *Espacio e Identidad. Identidad en relación a la cultura de redes*. <http://hdl.handle.net/10251/97812>

MATTES, Eva y Franco, 2010. *Synthetic performances*. <https://0100101110101101.org/synthetic-performances/> (Consultado 25-1-2019)

MORÁN, H. 2018. *¿Qué es el anarco-capitalismo?* <https://www.mises.org/es/2018/02/que-es-el-anarcocapitalismo-2/> (Consultado 20-2-2019)

MUNDY, Owen. 2016. *Give me my data*. <https://owenmundy.com/site/give-me-my-data> (Consultado 24-1-2019)

NEW EXHIBITION MUSEUMS, fecha no especificada. *Amalia Ulman: Excellences & Perfections*. <https://www.newmuseum.org/exhibitions/view/amalia-ulman-excellences-perfections> (Consultado 24-1-2019)

O'KANE, Sean, 2017. *Instagram adds augmented reality face filters. Plus hashtags for your stories*. <https://www.theverge.com/2017/5/16/15643062/instagram-face-filters-snapchat-facebook-features> (Consultado 20-1-2019)

PASCUAL, Pau, 2011. *El Turco. Un maravilloso engaño*. <http://librodenotas.com/viajealajedrez/21496/el-turco-un-maravilloso-engano> (Consultado 5-3-2019)

POWER DATA, fecha no especificada. *Big Data: ¿En qué consiste? Su importancia, desafíos y gobernabilidad*. <https://www.powerdata.es/big-data> (Consultado 5-3-2019)

RAFFINO, María Estela, última actualización 2019. *Concepto de algoritmo en informática*. <https://concepto.de/algoritmo-en-informatica/#ixzz5tECONVtP> (Consultado 3-3-2019)

## TESIS Y TRABAJOS FINAL DE MASTER

CATALÁN ORTEGA, M.J, 2011. *Pérdida de la identidad. Abstracción de la mujer en entornos visuales*. <http://hdl.handle.net/10251/13629>

LISBONA, Luis, 2013. *Espacios e identidades*. <http://hdl.handle.net/10251/35661>

## TRABAJOS FINAL DE GRADO

COSTA UCHER, Andrea Morgana, 2017. *A TRAVÉS DE LA VENTANA. De lo real a lo virtual* <http://hdl.handle.net/10251/92740>

PARRAL SÁNCHEZ, Victor, 2018,. *Producció artística, noves tecnologies, xarxes socials y educació a les nostres vides: Desenvolupament de pedagogies invisibles, disruptives i expandides per a fer polítiques inclusives amb Instagram*.

<http://hdl.handle.net/10251/110243>

## DOCUMENTALES

RADFORD, Mike, 2014. *Horizon: Inside the dark web*. BBC Productions.

## 9. ÍNDICE DE IMÁGENES

PAGINA 17:

Fig.1: Owen Mundy: *Give Me My Data*, 2010-2016.

Fig.2: Olya Lialina y Dragan Espenshied, *Once Upon*, 2011.

PAGINA 18:

Fig.3: Eva y Franco Mattes, *Synthetic Performances*, recreación de *Touch Cinema de Valie Export*, 2009-2010.

Fig.4: Eva y Franco Mattes, *Synthetic Performances*, recreación de *Living Door de Marina Abramoviç y Ulay*, 2009-2010.

Fig.5: Amalia Ulman, *Excellences & Perfections*, 2014.

PAGINA 19:

Fig.6: Krzysztof Wodiczko y Sung Ho Kim, *Mouth Peace o Porte parole*, 1996.

Fig.7: Ztohoven, *Citizen K*, 2010.

PAGINA 20:

Fig.8: Hachiya Kazuhiko, *Inter DisCommunication Machine*, 1993.

PAGINA 21:

Fig.9: Parte de la proyección que se generaba en el suelo de la primera Instalación realizada, *Bienvenido a Instagram 2018*, 2018-2019.

PAGINA 22:

Fig.10: Boceto/maqueta del alzado de cómo quedaría la instalación para *Bienvenido a Instagram 2018*, 2018-2019.

Fig.11: Planta de la sala para la primera instalación realizada *Bienvenido a Instagram 2018*, 2018-2019.

Fig.12: Proyección final en la pared en la realización final de la primera Instalación, *Bienvenido a Instagram 2018*, 2018-2019.

PAGINA 23:

Fig.13: Captura del acceso al código HTML del perfil de la influencer y personaje público Kim Kardashian, 2019.

Fig.14: Captura del código HTML de mi perfil personal en la red social Instagram, @yosoyla-maldita, 2019.

PAGINA 24:

Fig.15: Interfaz de la herramienta de filtros de Snapchat, 2018.

Fig.16: Variantes y muestra de funcionamiento del *dogfilter* o filtro del perro, 2016..

Fig.17: Interfaz del programa *Spark AR*, 2019.

Fig.18: Perfil de la creadora y acceso al filtro de Instagram de la usuaria @johwska. Una de los primeros usuarios en poder publicar filtros en Instagram, 2019.

PAGINA 25:

Fig.19: Interfaz de la herramienta de filtros de Facebook, 2019.

Fig.20: Menú de filtros en el perfil de la usuaria @jhowska, 2019.

Fig.21: Interfaz de la herramienta de filtros de Instagram, 2019.

Fig.22: Acceso al filtro y video de ejemplo de Instagram de la usuaria @johwska. Una de los

primeros usuarios en poder publicar filtros en Instagram, 2019.

PAGINA 26:

ig.23: Dispositivo realizado finalmente, 2019.

Fig.24: Bocetos, primeros dibujos de la idea para el dispositivo, 2019.

PAGINA 27:

Fig.25: Boceto/collage digital para tener una idea más concreta del aparato, 2019.

PAGINA 28:

Fig.26 y Fig.27: Primeras dos fotos: vistas laterales de las gafas realizadas finalmente, 2019.

Fig.28: Vista tres cuartos, 2019.

Fig.29: Componentes para la sujeción del teléfono móvil a las gafas y vista frontal de las gafas. Indicaciones de los elementos., 2019.

PAGINA 29:

Fig.30: Imagen del código HTML de mi perfil de Instagram usada para el filtro, 2019.

Fig 31: Proceso de creación del filtro, 2019.

Fig.32: Captura del filtro deformado a causa del movimiento de la mandíbula, 2019.

Fig.33: Captura del filtro en funcionamiento, 2019.

PAGINA 30:

Fig.34: Segundo paso para publicar un filtro en Facebook: Ficheros del efecto, 2019.

Fig. 35: Tercer paso para publicar un filtro en Facebook: Previsualización del efecto en la cámara de la aplicación de Facebook, 2019.

Fig.36: Primer paso para publicar un filtro en Facebook: Detalles del efecto, 2019.

IFig.37: nterfaz final de la plataforma de Spark AR Hub (donde poder publicar los efectos): A la espera de la revisión del filtro creado, 2019.

PAGINA 31:

Fig.38: Diferentes personas haciendo uso del filtro creado a través de la aplicación de Facebook. Primera imagen antes de hacerse la foto, segunda las opciones para la publicación en las historias que te ofrece la aplicación, tercera una foto final, 2019.

PAGINA 32:

Fig.39: Imagen de detalle de la acción final con el dispositivo, 2019.

Fig.40: Imagen de detalle de la acción final con el dispositivo, 2019.

PAGINA 33:

Fig.41: Imagen de detalle de la acción final con el dispositivo, 2019.

PAGINA 34:

Fig.42: Imagen de detalle de la acción final con el dispositivo, 2019.

Fig.43: Imagen de detalle de la acción final con el dispositivo, 2019.

PAGINA 35:

Fig.44: Imagen de detalle de la acción final con el dispositivo, 2019.

Fig.45: Imagen de detalle de la acción final con el dispositivo, 2019.

PAGINA 36:

Fig.46: Imagen de detalle de la acción final con el dispositivo, 2019.