

TFG

NUEVAS FORMAS DE AUSENCIA: LAS REDES SOCIALES

Presentado por Judit Blasco García
Tutor: Martina Botella Mestres

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Nuevas formas de ausencia: las redes sociales, es un proyecto que tiene como eje principal la realización de un ensayo audiovisual en torno a las nuevas formas de ausencia que propician las redes sociales... La obra gráfica y las acciones que se desarrollan en el contexto de las redes sociales constituyen no solo material para el metraje, sino que se convierten en medio de experimentación de las ideas que se plantean.

La propuesta audiovisual recurre a estrategias apropiacionistas y de arte colaborativo que exploran la relación existente entre cuerpo y tecnología, presencia y ausencia, visibilidad e invisibilidad. En este documento se presenta la memoria de la producción del ensayo audiovisual, su difusión, las intervenciones llevadas a cabo en Instagram y WhatsApp, así como la obra gráfica que le precede. Todo ello se centra en la reflexión sobre cómo las nuevas tecnologías han cambiado nuestra concepción del mundo, así como nuestras relaciones personales y qué implicaciones tiene el concepto de ausencia en este proceso.

PALABRAS CLAVE

Ausencia, visibilidad, ensayo audiovisual, redes sociales, apropiacionismo, multidisciplinar

ABSTRACT

Nuevas formas de ausencia: las redes sociales [New forms of absence: social networks], is a project that has as its main focus the realization of an audiovisual essay about the new forms of absence that are promoted in social networks... The graphic works and the actions developed under the context of social networks not only constitute the material for the film, but also become a medium for experimentation for the outlined ideas...

The audiovisual proposal uses appropriationist techniques and strategies from collaborative art to explore the relationship between body and technology, presence and absence, visibility and invisibility. This document presents the memory of the production of the audiovisual essay, its dissemination, the interventions carried out on Instagram and WhatsApp, as well as the graphic work that precedes it. All of this is focused on the reflection on how new technologies have changed our conception of the world, as well as our personal relationships and what implications the concept of absence has in this process.

KEY WORDS

Absence, visibility, audiovisual essay, social networks, appropriationism, multidisciplinary

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, por haberme apoyado en todo momento, pero sobretodo por haberme soportado durante los tiempos duros de confinamiento.

A mi tutora, Martina Botella, por los conocimientos compartidos vía videoconferencia y haberme enseñado el trabajo de Hito Steyerl.

A Eulalia Adelantado, por obligarme a cerrar los libros y motivarme a hacerme preguntas y a producir.

A Rubén Tortosa, por abrirme un mundo de posibilidades con su asignatura Procesos Gráficos Digitales.

A la comunidad de ausentes, por comprometerse de lleno en los experimentos realizados en las redes sociales.

A mis vecinos por ayudarme (sin saberlo) en mi proyecto; sin la ropa tendida el proyecto hubiera sido completamente diferente.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS	8
2.1. Objetivos generales	8
2.2. Objetivos específicos	8
3. METODOLOGÍA	9
4. CONTEXTO Y CONCEPTUALIZACIÓN	10
4.1. EL ARTE DESPUÉS DE INTERNET Y LAS REDES SOCIALES. TRES POSIBLES ESTRATEGIAS	10
4.1.1. Apropiacionismo. Llevar el reciclaje al mundo audiovisual	12
4.1.2. El texto como imagen. Uso del texto en el medio audiovisual	13
4.1.3. Formas de actuación en las redes sociales	15
4.2. EL CONCEPTO DE AUSENCIA	17
4.2.1. Invisibilidad e imagen pobre. Hito Steyerl	17
4.2.2. Homogeneización y cosificación. León Siminiani	17
5. NUEVAS FORMAS DE AUSENCIA: LAS REDES SOCIALES	19
5.1. PREPRODUCCIÓN	19
5.2. PRODUCCIÓN	21
5.2.1. Convocatoria	21
5.2.2. El tendedero como red social	22
5.2.3. Animaciones	23
5.3. POSPRODUCCIÓN	25
5.4. DIFUSIÓN	27
5.5. OTROS EXPERIMENTOS	29
5.6. RESULTADOS	29
6. CONCLUSIONES	30
7. BIBLIOGRAFÍA	31
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	34
9. ANEXO	37
9.1. PRECEDENTES	37
9.2. CONVOCATORIA	39
9.3. CRONOGRAMA	39
9.4. EXPERIMENTO EN INSTAGRAM Y WHATSAPP	40
9.5. TENDERETE	43
9.6. ESCENAS COTIDIANAS	44
9.7. MONTAJE DE LAS 22 SECUENCIAS	45
9.8. DIFUSIÓN	50
9.9. OTROS EXPERIMENTOS	51

1. INTRODUCCIÓN

Nuevas formas de ausencia: las redes sociales es un ensayo audiovisual realizado a partir de técnicas apropiacionistas y de arte colaborativo. El título se inspira en la canción *Nuevas formas de hacer el ridículo* del grupo Carolina Durante (2019, 0:09). La letra nos aconseja desconfiar del perfil online ya que este no es una representación fiel de la persona sino un simple disfraz.

El proyecto nace de la necesidad de posicionarnos en cuanto a la polémica de las redes sociales: lo ausentes que nos encontramos del mundo real cuando estamos tan presentes en ellas. Esta necesidad surge tras un estudio de mi obra precedente. Me interesaba saber qué temas había tratado durante mi etapa formativa y qué relaciones se producían entre los diferentes trabajos. Para ello desarrollé un esquema con aquellos que me parecían más representativos, incluyendo los conceptos que se trataban en cada uno de ellos.

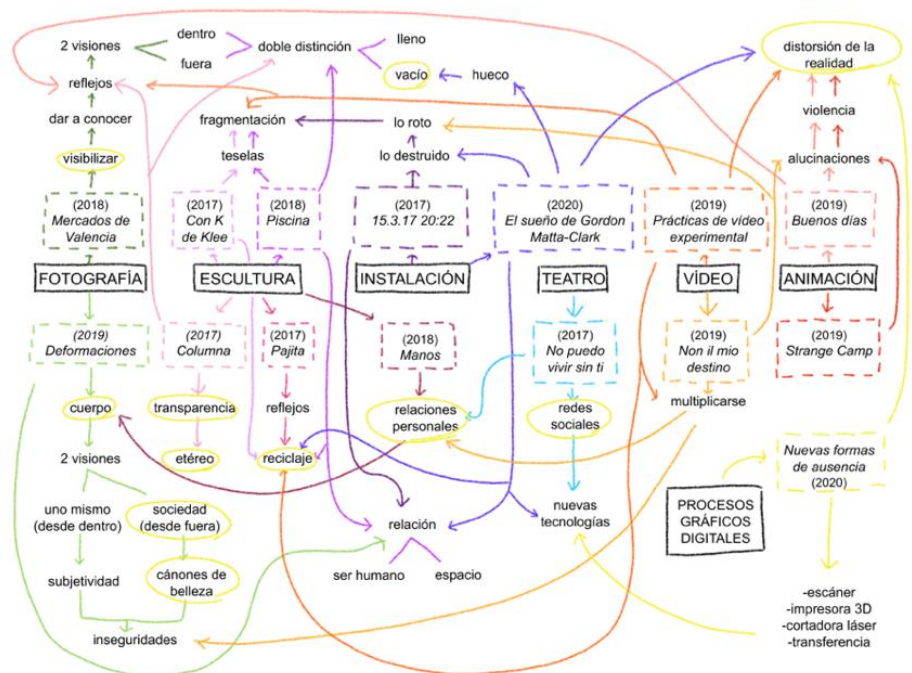


Fig. 1 Judit Blasco García: *Obras y conceptos*, 2020

Llegué a la conclusión de que había algunos temas que se repetían: la visibilidad, el cuerpo, las relaciones personales, el espacio que habitamos, la distorsión de la realidad, etc.

En la asignatura Procesos gráficos digitales, casi por casualidad, aparece el concepto de ausencia. En la primera entrega teníamos que explorar las posibilidades artísticas del escáner de escritorio. En mi caso, empecé por introducir objetos tridimensionales para ver qué ocurría con ellos, para descubrir cómo los captaba el escáner y así revelar su "mirada no-retiniana" (Tortosa, 2010). En este proceso, se me ocurrió introducir una botella de agua

fría. Tras varias exploraciones, quité la botella y me encontré con algo que no esperaba hallar. Había dejado una especie de relente en el cristal que me recordó a una huella. La prueba de que antes algo había estado allí¹.

Según la RAE, la palabra *ausente* se refiere a “dicho de una persona: que está separada de otra persona o de un lugar, y especialmente de la población en que reside” (s.f, definición 1). También la define como “distráido, ensimismado” (s.f, definición 2). Empecé a pensar en situaciones en las que se produjera esta ausencia, en las que fuéramos ausentes, y así llegó la relación con las redes sociales. Estas cada vez ocupan más parte de nuestro tiempo y me pareció interesante investigar autores que hubieran tratado este tema.

Así, en este documento, primero se realiza una contextualización de la actual era de la hiperinformación donde las nuevas tecnologías nos permiten estar conectados en todo momento. Seguidamente, se explican algunas estrategias (apropiacionismo, entender el texto como imagen, actuación dentro de las mismas redes sociales) que el Arte puede llevar a cabo dentro de este contexto, haciendo un breve recorrido histórico por aquellas obras que personalmente me han parecido de mayor relevancia para mi proyecto y relacionándolas con el medio audiovisual. Para finalizar este primer apartado teórico, se explica la ausencia refiriéndonos a los conceptos de invisibilidad e imagen pobre de Hito Steyerl y al uso de la homogeneización y cosificación en los trabajos de León Siminiani.

Finalizada esta parte, encontramos el trabajo práctico. Desde el principio quería experimentar el concepto de ausencia de una manera multidisciplinar, mezclando vídeo, obra gráfica e incluso performance. Debido a la situación de confinamiento, la producción artística sufrió varios cambios. En un primer momento quería hacer transferencias, pero no disponía de los materiales necesarios. Me hubiera gustado poder grabar más planos de exterior, pero no fue posible, teniendo así que recurrir a mucho más material de archivo del que yo pretendía utilizar. También se planteó reunir toda la producción en una instalación, pero, al no saber cuándo podríamos volver a la universidad se acabó desechando la idea. De esta manera, en vez de que todo girara en torno a un contexto de instalación, decidí centrar mi producción en el ensayo audiovisual. En él se reúnen parte de las acciones realizadas en WhatsApp e Instagram, mi diario fotográfico de las ventanas y tenderetes de mis vecinos y las animaciones que se desarrollan.

Para finalizar, se expone el apartado de difusión, ya que me interesaba divulgar el proyecto, y otros experimentos que finalmente no fueron incluidos en el metraje pero que forman parte del proceso artístico.

¹ Ver apartado 8.1 *Precedentes* en el anexo

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVOS GENERALES

- Profundizar y experimentar con el tema de ausencia, ya tratado en trabajos anteriores
- Evidenciar el papel de las redes sociales en la forma que percibimos la realidad
- Desarrollar una propuesta artística multidisciplinar
- Difundir el proyecto e invitar a la reflexión

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reunir información bibliográfica sobre el tema
- Crear una comunidad de ausentes en WhatsApp e Instagram.
 - Desarrollar estrategias de arte colaborativo
 - Incidir en el fenómeno de visibilidad y de ausencia que se produce en las redes sociales
- Conceptualizar y producir un ensayo audiovisual
 - Redactar el texto de la voz en off a partir de fusionar consideraciones propias con conocimientos adquiridos durante la investigación teórica
 - Seguir técnicas apropiacionistas a partir de material de archivo y de publicaciones vistas en las redes
 - Elaborar material visual de producción propia
 - Valorar el texto como recurso que articula y aporta ritmo al metraje
- Aplicar el escáner como recurso para la creación de obra gráfica relacionada con la huella digital
- Crear una campaña publicitaria compuesta por *teaser*, *pressbook* y carteles
- Compartir el proyecto mediante el uso de Instagram, WhatsApp y YouTube para su divulgación

3. METODOLOGÍA

En primer lugar, se realiza un análisis sobre la trayectoria artística personal desarrollada durante el periodo formativo en la universidad. Se detectan los conceptos claves y se determinan las bases sobre las que se sustenta el nuevo proyecto. A este estudio le sigue una investigación teórica a partir de la lectura crítica de diferentes fuentes relacionadas con el tema de ausencia.

Simultáneamente, se desarrolla la parte práctica. Al emplear el medio audiovisual las fases que se llevan a cabo son: preproducción, producción y postproducción. Todas ellas se explican exhaustivamente en las siguientes páginas. La metodología empleada en esta parte práctica se basa en el arte colaborativo, en técnicas apropiacionistas (utilizando material de archivo) y en el carácter de diario de las grabaciones propias.

Dado mi interés de divulgar el trabajo resultante, a estas tres se le suma una última fase de difusión. La campaña publicitaria consta de carteles, *teasers* y *pressbook*. Sabiendo que un ensayo audiovisual de casi media hora de duración no es apetecible a todas las miradas, se toman dos medidas. La primera es adaptar el proyecto a Instagram, haciendo capturas del vídeo y subiéndolas como publicaciones a esta red social. La segunda es fragmentar el video en seis partes y compartirlas en YouTube.

Debido al carácter multidisciplinar del trabajo, se incluyen al final del documento las acciones realizadas en las redes sociales e imágenes de la obra gráfica precedente. Todo ello como resultado de la experimentación con el concepto de ausencia.

4. CONTEXTO Y CONCEPTUALIZACIÓN

4.1. EL ARTE DESPUÉS DE INTERNET Y LAS REDES SOCIALES. TRES POSIBLES ESTRATEGIAS

Tanto Internet como los nuevos dispositivos de conectividad se han convertido en temas que el arte más comprometido con el presente debe tratar (Martín Prada, 2018). Nuestra continua presencia en las redes sociales nos ausenta del mundo real. Nos convertimos de esta manera en lo que Paul Virilio denomina “telepresencia” (Pirela Torres, 2001). Somos partícipes del espectáculo de las redes sociales, regido siempre por las lógicas televisivas y la cultura del entretenimiento. La red social es un programa de telerrealidad donde cada usuario interpreta su personaje. Todo lo que compartimos y la manera en que lo hacemos evidencia el espectáculo. La necesidad de querer encajar en un grupo, en un colectivo, nos obliga a seguir un guion, pautado por el influencer, personaje mediático que tiene el poder de condicionarnos en la elección de lo que compartimos. Así las redes se llenan de miles de perfiles iguales, usuarios que se dedican a copiar lo que otros comparten.

La imagen que una persona proyecta en las redes y lo que el resto de los usuarios ven se ve mediatizada por la cámara de fotos, que captura la realidad con su mirada peculiar. Roland Barthes decía: “ante el objetivo soy a la vez, aquel que creo ser, aquel que quisiera que vean, aquel que el fotógrafo cree que soy y aquel de quien se sirve para exhibir su arte” (1989, p.40). De esta manera, la identidad no es algo innato en la persona, sino que es un constructo social. Los comentarios y *likes* que depositamos en el otro, son las piezas que construyen esa identidad. Barthes finalizaba diciendo que nos convertimos en “un sujeto que se siente devenir objeto: vivimos entonces una micro experiencia de la muerte (del paréntesis); nos convertimos verdaderamente en espectro” (1989, p.40). Esta muerte de la que habla él, yo la traduzco en ausencia, en desaparecer, en perder materialidad para devenir imagen. En definitiva, se objetualiza así a la persona, que siempre está pendiente de las valoraciones que recibe.

Vivimos en un continuo mostrar en lo que Juan Martín Prada denomina “un no-poder-parar-de-ver mediático” (2012, p.34). Este es el valor exhibitivo de las redes sociales, lo que nos convierte en una sociedad de la exposición. La hiperinformación a la que nos exponemos cada día va ligada a la hipervisibilidad que pretendemos conseguir. Pero todo ello es excesivo, tal y como dice Remedios Zafra: “excede los ojos hasta imposibilitar su abordaje, su gestión, [y] deriva en nuevas formas de censura” (2015, p.2). No somos capaces de visualizar todo lo que Internet nos ofrece y la acumulación de ciertas publicaciones hacen que otras permanezcan invisibles.

En el mundo de la conectividad permanente y ubicua sólo parece darse un ejercicio permanente de visibilidad, de habitaciones con puertas entornadas. De ahí que, probablemente, hoy nos define más lo poco que no mostramos que lo mucho que compartimos en abierto. (Martín Prada, 2018, p.29)

Podríamos definir nuestra sociedad con tres palabras: velocidad, movimiento y simultaneidad. El ritmo frenético forma ya parte de nosotros. Los avances en fotografía han permitido capturar rápidamente un aquí y un ahora. Sin embargo, no siempre fue así. Si hace un siglo la fotografía precisaba de unos largos tiempos de exposición y de unos no menos largos tiempos de revelado, ahora, en menos de un segundo, coincide exposición y revelado. La foto esta lista para ser enviada, no hay que ir a la tienda a por ella. El proceso es instantáneo. “La imagen fotográfica compartida en la red, no tiene ni está hecha ya para la conmemoración de un tiempo pretérito, sino para la mostración y vivencia en común de un presente continuo” (Martín Prada, 2018, p.104). El valor de recuerdo que tenía la fotografía se está perdiendo. Hoy se prioriza el instante, el que comparte cree en ese momento que no está solo. Se prioriza compartir antes que vivir el momento. Esta instantaneidad de la fotografía, unida a su democratización, ha producido una masificación de imágenes en la red. Como consecuencia, ya no le dedicamos tiempo a la imagen. Ya no está pensada para ser vista, sino para ser visualizada.

“Moverse, desplazarse, navegar, es tomar conciencia de habitar el espacio circundante y, por tanto, de construirlo” (Alcalá Mellado, 2011, p. 129). Las imágenes se encuentran en continuo movimiento, al igual que las personas que las crean. Heráclito decía que no nos podemos bañar dos veces en el mismo río. De la misma manera, podemos decir que no podemos navegar dos veces en la misma página web. La página web está cambiando constantemente. Pensemos por ejemplo en la página web de un periódico digital o en una tienda de moda. Centrándonos en las redes sociales, podemos encontrar distintos tipos de imágenes en cuanto a su permanencia en la red. Por un lado, en Instagram hay imágenes que desaparecen a las 24 horas de ser publicadas, las llamadas “historias”. Esta movilidad en la red crea una adicción ya que el usuario se siente obligado a no perderse nada si quiere pertenecer al grupo. Por otro, están las que permanecen fijas, colgadas en el *feed*. El *feed* es la bandeja de entrada donde se almacenan todas las publicaciones, es como la ventana, la primera impresión que recibe el receptor. Hay ciertos emisores, los *influencers*, que cuidan en gran medida su *feed*, subiendo fotos acordes a una determinada estética, gama cromática o una temática específica. Buscan la mirada del receptor que se ve atraído hacia esa imagen cuidada, de forma instintiva, convirtiéndose en un seguidor. No obstante, estas publicaciones no

son estáticas. En ellas se producen cambios: obtiene “me gustas”, se añaden comentarios, se etiquetan a otros usuarios, se editan los pie de foto...

Otra de las características que definen el mundo de las imágenes que nos rodea, es la simultaneidad. Nos hemos acostumbrado a un bombardeo diario de imágenes. Esta sobreabundancia de información hace que nuestra sensibilidad esté “hiperestimulada”, tal y como decía Habermas (Martín Prada, 2001). Queremos estar al tanto de todo, verlo todo, pero ejecutar el modo multitarea es imposible. Nuestra atención se dispersa ya que, tal y como decía McLuhan: “es difícil tener un punto fijo de vista en un mundo donde acontece todo simultáneamente” (Martín Prada, 2018, p.29).

Teniendo este contexto presente, se escogen y analizan algunas de las tendencias del arte en su búsqueda de nuevas imágenes que han sido referentes en mi propia búsqueda.

4.1.1. Apropiacionismo. Llevar el reciclaje al mundo audiovisual

“Steal like an artist” (Kleon, 2012)



El apropiacionismo se puede definir como una de las tácticas creativas donde el artista no produce de cero, sino que hace suyo material ajeno modificándolo o cambiándolo de contexto. Aunque ya se utilizaban técnicas apropiacionistas durante las vanguardias, no es hasta los años 80 cuándo este término amplía su significado y su uso en relación con las obras de arte.

Los primeros ejemplos los encontramos en el collage cubista. La pintura deja de ser una representación de la realidad para ser la realidad misma incluida en el cuadro. Picasso en *Naturaleza muerta con silla de paja*, obra de 1912, incorpora a la obra un trozo de hule de una silla de la época. Por otro lado, los *ready-made* de Duchamp son objetos cotidianos que “adquieren rango artístico por el mero hecho de exhibirlos como tales” (Martínez Muñoz, 2011, p.93). Aquí el interés reside en el cambio de contexto, no en el contenido de la obra.

La corriente apropiacionista de los años 80 parte de “apropiarse de imágenes que representan el mundo circundante para cuestionar los mecanismos a través de los cuales estas se codifican” (Santiago Martín, 2011, 3:40). Es innegable la influencia que tiene en estos artistas el pop art, más concretamente Andy Warhol, que hacía suya cualquier imagen estereotipada de los medios de comunicación. Richard Prince también parte de la publicidad en *Untitled (Cowboy)*, obra de 1989 (fig. 2), pero lo que más ha influido en mi trabajo es su última exposición en la galería Gagosian de Beverly Hills bajo el nombre *New portraits* (fig.3). En ella el artista americano exhibe capturas de pantalla de publicaciones vistas en Instagram. Consigue con ello manifestar que la

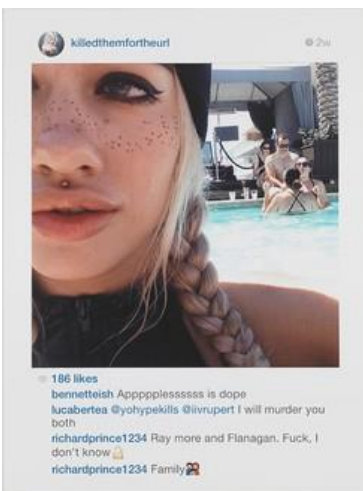


Fig. 2 Richard Prince: *Untitled (Cowboy)*, 1989

Fig. 3 Richard Prince: *Untitled (portrait)*, 2015

propiedad privada en las redes sociales no existe, ya que, una vez subes algo a Internet, cualquiera puede hacerle captura fácilmente.

El material que utilizan los artistas de esta corriente también proviene del cine (Cindy Sherman y Robert Longo), la propaganda política (Troy Brauntuch) e incluso de la propia historia del arte (Sherrie Levine).

Sin embargo, el apropiacionismo no se desarrolla solo en las artes visuales, sino que llega a todos los ámbitos culturales. En el documental *RIP: A remix manifesto* se exponen los supuestos en los que se sustenta esta forma de proceder: “La cultura se construye a partir del pasado / El pasado siempre intenta controlar el futuro / Nuestro futuro está perdiendo su libertad / Para construir sociedades libres debemos limitar el control del pasado” (Gaylor, 2008, 6:58). Esta postura, va en contra de los derechos de autor y del sistema de patentes para favorecer un intercambio de conocimientos libre.

En el mundo audiovisual más experimental el apropiacionismo se denomina *found footage*. A partir de material de archivo recuperado se realizan nuevas películas. El montaje aquí tiene gran importancia ya que se encarga de unir recursos de diferentes procedencias. Una de las figuras más representativas en el desarrollo del *found footage* es Bruce Conner con su obra *A movie* (1958), donde mezcla recursos de películas de serie B, noticiarios y vídeos eróticos.

Heredero de estas ideas, *(Auto)exposiciones* es un proyecto documental, producido en 2015, donde la cineasta Florencia Aliberti manifiesta el comportamiento de muchos internautas que buscan la aprobación mediante el uso de las redes sociales. En este caso, ella se apropia de vídeos de YouTube donde jóvenes de habla inglesa se graban a sí mismos a modo de tutorial, buscando la valoración del espectador. Es de gran relevancia en mi trabajo ya que yo trato también este tema en mi ensayo audiovisual.

4.1.2. El texto como imagen. Uso del texto en el medio audiovisual

“... la imagen y la palabra son uno”²
(García López, S., & Gómez Vaquero, L., 2009, p. 139)

Durante el siglo XX, se toma conciencia de la importancia del lenguaje en un mundo liderado por los medios de comunicación (García & Gómez, 2009, p.167). A través de la historia del arte, la literatura y el cine encontramos distintos ejemplos que utilizan el lenguaje como material en sus producciones.

² Ball, H. *La huida del tiempo (un diario)* visto en el libro citado

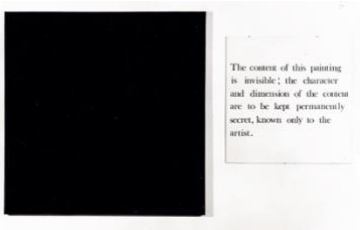


Fig. 4 Art & Language (Mel Ramsdem): *Secret Painting*, 1965

El arte conceptual lingüístico, según Simón Marchán (1994, p. 253), es la vertiente que más insiste en la desmaterialización del objeto artístico, haciendo que la idea predomine sobre la realización. Los artistas vinculados a la revista *Art & Language* (fig. 4) como Terry Atkinson, Michael Badwin y Joseph Kosuth se centran en los juegos del lenguaje para desarrollar su obra. Se oponían al formalismo precedente y tal como dice la historiadora Liz Kotz (2007, p.113), “la desmaterialización del objeto artístico fue a costa de la rematerialización del lenguaje”.

Por otra parte, dentro de un arte de crítica social y partiendo del medio publicitario, las artistas Jenny Holzer y Barbara Krueger, son referentes por el carácter de denuncia que se vincula a sus trabajos, donde el texto funciona como eslogan político (Fornés, 2019, p.13). Utilizan la palabra como llamamiento a la acción.

En ensayo, cabe destacar una de las obras de Georges Perec *Especies de espacios* donde el autor da importancia no solo al significado de sus palabras sino también a su significante: las formas que estas adoptan, el espacio que ocupan...

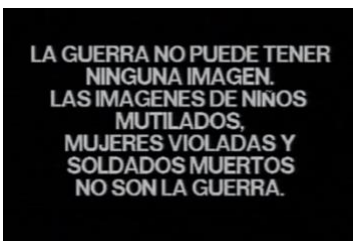


Fig. 5 Charles Sheeler y Paul Strand: *Manhatta*, 1921

Fig. 6 Jean-Luc Godard: *Histoire(s) du cinema*, 1988-1998

Fig. 7 Josu Rekalde: *Sin imágenes*, 1994

En sus inicios, cuando todavía era mudo, el cine tenía una estrecha relación con la palabra. Dependía de ella para generar una narración. Esto se debe a lo vinculado que estaba con la literatura y su tradición escrita. Cuando llegó el sonido, este vínculo con el texto casi desapareció por completo. Aún se conservaba en los créditos o para situar al espectador en un contexto determinado. Sin embargo, hubo algunos que siguieron empleándolo en sus producciones. El texto incluido sobre la imagen en *Manhatta* (fig. 5), dirigida por Charles Sheeler y Paul Strand en 1921, aporta al film de un cierto valor poético. Godard mantiene la postura de que el lenguaje cinematográfico está formado por signos que, agrupándose de diferentes maneras, pueden componer diversos relatos y, al mismo tiempo defiende la fusión que se produce entre el cine y la vida cotidiana (García & Gómez, 2009, p.164). Era conocedor de los mecanismos que permiten que el lenguaje cumpla su función emocional y social y lo hace ver en sus películas. Mediante el uso del collage, mezcla imagen y texto en sus metrajes. Su motivación es “desmontar los procesos habituales que propician la comunicación” (García & Gómez, 2009, p.169). Utilizando palabras e imágenes, que rescata de distintos ámbitos, Godard (fig. 6) reflexiona sobre las relaciones entre cine e historia en *Histoire(s) du cinema* (García & Gómez, 2009, p.145).

Por último, siendo herederos de estas ideas, dentro del vídeo experimental más actual, me gustaría destacar 4 creadores que utilizan la palabra en sus metrajes. Josu Rekalde, como bien adelanta en el título de su corto de 1994 *Sin imágenes* (fig. 7), expone solo con frases los desastres de la guerra. Se basa en la idea de que “la guerra no puede tener ninguna imagen” (Rekalde, 1994).

Critica de esta manera la representación de los conflictos bélicos por parte de los medios de comunicación y la postura inmóvil del espectador, que ya no se sorprende con estas duras imágenes, por estar tan expuesto a ellas.

B BlueSky (B.S.o.D.) Training attitude, (fig. 8) dirigido por Francisco Ruiz de Infante, es un ensayo audiovisual producido en 2009. Las siglas en inglés se traducen en *Blue Screen of Death*, Pantalla azul de la muerte, y hacen referencia al estado al que se someten algunos ordenadores cuando no consiguen poner fin a un error informático. Esta pantalla azul opaca simboliza “ausencia de señal” (Ruiz de Infante, 2009). También yo utilizo un color de fondo en mi ensayo, el blanco, que incide en la representación de la pantalla encendida del dispositivo por el cual el espectador está viendo el vídeo.



Fig. 8 Francisco Ruiz de Infante: *B BlueSky (B.S.o.D.) Training attitude*, 2009

Igualmente, un fondo en blanco aparece en *La casa de Julio Iglesias* (2018), un corto documental de Natalia Marín que tuve la oportunidad de ver en la 34 edición del festival de cine Cinema Jove. De su trabajo me interesa la abstracción geométrica, el ritmo lento que marca la voz en off y el uso del subtítulo.

León Siminiani, en *Intro (a El Tránsito)*, de la serie de documentales cortos *Conceptos clave del mundo moderno* (2009), su voz en off explica de qué tratan estos microdocumentales sobre fondo negro. Para que se entienda mejor su discurso, resalta las palabras que le interesan, haciendo que estas aparezcan y desaparezcan según las va nombrando.

4.1.3. Formas de actuación en las redes sociales

“... una relación social entre personas mediatizada por imágenes”
(Debord, 2008, p.50)

El concepto de Arte en la Red se empieza a utilizar en los años 90 para englobar una serie de artistas que utilizan internet como medio donde implantar sus creaciones. De esta manera la red actúa solamente como medio de difusión. (Pérez Pla, 2012, p. 15). No hay que confundirlo con el Net.art, término acuñado por Vuk Cósic que se utiliza para designar las obras “que utilizan la plataforma de Internet [...] y que generalmente suelen tener componentes interactivos” (Carlos Trilnick, 1995).



Fig. 9 Sara Herranz:
Publicación de Instagram, 2020

Fig. 10 Jazmín Ducca:
Publicación de Instagram, 2020

Fig. 11 Pablo Rochat:
Publicación de Instagram, 2020

Cósic es un pionero en este campo. En *The Birds* utiliza el código ASCII (American Standard Code for Information Interchange) para transferir escenas icónicas de películas a un espacio virtual. Olia Lialina en *My boyfriend came back from the war* (1996) crea un proyecto online narrativo donde el usuario visualiza la historia a base de dar click en los diversos enlaces que van apareciendo. Se explora así la interactividad, pero, al mismo tiempo, se produce un sentimiento de soledad. Esto no ocurre solo por la estructura que recuerda a un monólogo, sino que hace referencia al usuario que, del mismo modo que cuando lee un libro lo hace en solitario, delante del ordenador se encuentra solo.

Todos estos artistas son antecedentes de lo que ocurre hoy en día en las redes sociales. Igual que Internet fue el ámbito donde se desarrollaron todas estas propuestas, actualmente, las redes sociales acogen a muchos artistas que ven en ellas un lugar donde poder difundir su arte.

Sara Herranz es una ilustradora natural de Tenerife que utiliza Instagram como diario. En su cuenta publica dibujos que suelen ir de la mano de las emociones que le acompañan día a día. Realiza un corto para *Es otro programa millennial*, una de las secciones de Radio 3 de RTVE, que es referente para mi trabajo (Herranz, 2020). La voz en off íntima, el uso de subtítulos, la gama cromática compuesta por blanco, negro y rojo; y la presencia de los dispositivos móviles, son recursos que también yo empleo en mi proyecto (fig.9).

Sin embargo, Instagram no solo se utiliza de esta manera. Para la artista Jazmín Ducca, la red social funciona como punto de unión entre personas. *Left unsaid project* es un proyecto colaborativo donde los usuarios le escriben frases que no dijeron en su momento pero que siguen sintiendo (Ducca, 2020). Ella las escribe en sobres y las publica en su cuenta, sin remitente y sin destinatario (fig. 10). Se produce así un ejercicio de empatía, todos nos sentimos identificados con los mensajes compartidos. De la misma manera, una parte de mi proyecto se basa en la participación de diferentes usuarios para crear algo nuevo todos juntos. Esta idea se explica con más detalle en el apartado de la convocatoria, dentro de Preproducción.

Para Pablo Rochat (fig. 11), en cambio, las redes sociales son a la vez material y “campo de batalla”. Siempre con su sentido del humor característico y su estilo desenfadado e irónico, se apropia de recursos propios de estas (como los emoticonos o la misma interfaz) para desarrollar sus creaciones. (Rochat, 2020) Asimismo, en mi trabajo realizo capturas de pantalla dentro de Instagram y Whatsapp, que luego modifico con Photoshop.

4.2. EL CONCEPTO DE AUSENCIA

4.2.1. Invisibilidad e imagen pobre. Hito Steyerl

“Hoy lo más importante decide permanecer invisible”
(Steyerl, 2013, 03:08)

How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational. MOV File (fig. 12) es un video ensayo donde la videoartista Hito Steyerl nos enseña estrategias para llegar a ser invisibles en el mundo de la conectividad permanente. Esto es irónico ya que el pensamiento dominante es el contrario: hacerse ver constantemente en las redes sociales, ser hipervisible. Ella defiende la imagen pobre contra la imagen de alta resolución. La imagen pobre es aquella que “ha sido subida, descargada, compartida, reformateada y reeditada” (Steyerl, 2014, p.34). Ha devenido en copia de la imagen original y ha perdido propiedades. Pero ha ganado muchas otras. Son imágenes populares, ya que detrás de cada una de ellas hay muchos usuarios que las han ido conformando. Son un desafío para el copyright. Luchan contra el valor fetichista de la imagen de alta resolución, pero no consiguen desvincularse del capitalismo de la información, ya que su baja calidad hace que disminuya el tiempo de atención que se le dedica, así como favorece su distribución en la red.



Fig. 12 Hito Steyerl: *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational. MOV File*, 2013

La imagen pobre ya no trata de la cosa real, del original originario. [...] trata de sus propias condiciones reales de existencia: la circulación en enjambre, la dispersión digital, las temporalidades fracturadas y flexibles. Trata del desafío y de la apropiación tanto como el conformismo y de la explotación. En resumen: trata sobre la realidad. (Steyerl, 2014, p.48).

La invisibilidad que propone Steyerl es la resultante de convertirse en objeto, en dejar de ser sujeto para devenir imagen. Pero su verdadera intención no es esa. Pretende formular la pregunta “¿cuándo queremos, o incluso necesitamos, ser invisibles y cuándo eso se vuelve peligroso, o incluso letal?” (Metrópolis, 2016, 20:54).

4.2.2. Homogeneización y cosificación. León Siminiani.

“Todo el mundo se unió a la revolución y, al mismo tiempo, dejó de existir”
(Siminiani, 2003, 05:50)

KC#3: Digital (2003) es la tercera entrega de la serie de microdocumentales *Conceptos Clave del Mundo Contemporáneo*, dirigida por León Siminiani. En ella se explican las consecuencias del habitar en el nuevo universo digital. Según el director, este ha sido creado con la finalidad de evitar la ansiedad y el estrés que provoca la ciudad. La ciudad ofrece un catálogo inmenso donde poder satisfacer



Fig. 13 León Siminiani: *KC#3 Digital*, 2003

Fig. 14 León Siminiani: *Vecinos*, 2005

Fig. 15 León Siminiani: *Zoom*, 2006

nuestras necesidades vitales (que el director resume en “comer y amar”). El ciudadano se ve obligado a elegir entre todas esas opciones, sintiéndose perdido y generándose así una sensación de malestar. Las largas distancias que debe recorrer para llegar al lugar donde quiere comer o amar, tampoco ayudan. La primera solución que se adopta es homogeneizar estos lugares. Así la ciudad se convierte en una “armónica unidad de sitios idénticos” (Siminiani, 2003, 2:49). Estos sitios de los que habla son las franquicias, las multinacionales... Sin embargo, el ciudadano echa de menos escoger. Para ello se produce la revolución digital, destruyendo la entidad física no solo de la ciudad sino también del ciudadano. La ciudad deviene en “la nada”; el ciudadano en “el nadie”. Estos conceptos tienen connotaciones negativas, ya que se relacionan con la muerte, y se decide acuñar nuevos términos. “La nada” se sustituye por “Internet”; “el nadie” por “internauta”. El internauta desaparece de la ciudad para recluirse en su casa y habitar Internet. Su presencia en la red le hace ser ausente del mundo real (fig. 13).

En *Vecinos* (2005), el concepto de ausencia se trata de forma distinta. El cortometraje describe una reunión de la comunidad de vecinos sin estar ellos presentes. Cada silla representa a un participante de la reunión (fig. 14). Así las personas quedan objetualizadas, resumidas a ser simples objetos. La voz en off, los cambios de plano y los movimientos de la cámara se encargan de dotar de vida a estos cuerpos inertes.

Por último, en *Zoom* (2006) el autor recurre en tres ocasiones (1:45, 1:55 y 2:55) a la pantalla en negro, vacía de contenido, para referirse a sí mismo, que se encuentra fuera de campo ya que está grabando la acción. Primero aparece en campo “ella” (fig. 15) y a continuación la voz en off “yo”: pantalla en negro.

5. NUEVAS FORMAS DE AUSENCIA: LAS REDES SOCIALES

El desarrollo de la obra se divide en tres grandes fases: preproducción, producción y posproducción. Dada mi motivación de expandir el proyecto, a estas le seguirá un apartado de difusión y otro más con pequeños experimentos que se llevaron a cabo simultáneamente.

5.1. PREPRODUCCIÓN

Una vez definido el problema, es decir, la temática que me interesaba trabajar, me dispuse a buscar información. De cada documento que leía, iba recolectando citas que me parecían de interés para el proyecto. Cuando ya dispuse de un buen archivo, comencé a ordenarlas y agruparlas según su contenido en un documento de Word. Así nace el esquema de referencias bibliográficas, que es la base conceptual de todo el proyecto.

Pero hasta ese momento solo estaba investigando sobre la visión que tenían otros autores. No me había parado todavía a pensar qué era lo que yo opinaba sobre el tema. Para descubrirlo, comencé a plantearme preguntas, a modo de auto-entrevista. Esto me sirvió para interiorizar todo lo que había leído y para ordenar mis ideas. El texto de la voz en off surge a partir de esta reflexión.

Ya que el centro de interés eran las redes sociales, y estas no se pueden entender sin la participación de diferentes usuarios, quería que mi proyecto fuera colaborativo. Mi idea era crear una comunidad de ausentes, de gente que evidenciara la ausencia que se produce en las redes sociales. La premisa era sencilla: utilizar las redes sociales sin pensar en el qué dirán, sin seguir unas pautas establecidas, sin pensar en los *likes* que fueran a obtener.

Para reclutar a las personas que formarían esta pequeña comunidad, llevé a cabo una convocatoria en Instagram. La convocatoria estaba formada por una sucesión de tres imágenes que compartí en el apartado de historias, en mi cuenta personal de Instagram³. Con ellas pretendía llamar la atención de mis seguidores y conseguir que se pusieran en contacto conmigo. Un total de 21 personas decidieron formar parte de esto y, sumando también mi participación, nació así la comunidad de 22 ausentes.

Formé un grupo de WhatsApp con todos nosotros al que llamé *Comunidad ausente* (fig. 16). Este grupo tenía dos funciones. La primera de ellas era informar en qué consistía este experimento y qué días se iba a desarrollar. Más



Fig. 16 Judit Blasco García. Información del grupo de WhatsApp

³ Ver apartado 8.2 *Convocatoria* en el anexo

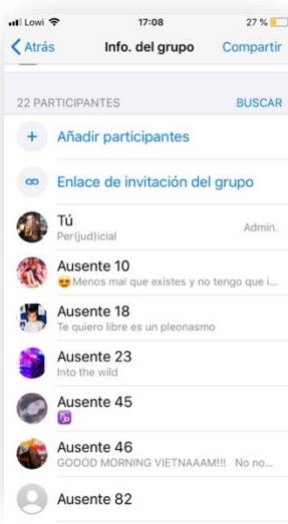


Fig. 17 Judit Blasco García.
Participantes del grupo de
WhatsApp

Fig. 18 Judit Blasco García.
Seguidores de @ausente.24

adelante este grupo sería uno de los escenarios de creación, junto con Instagram.

Para preparar la producción que se ejecutaría en Instagram, creé 13 cuentas de correo. Cada cuenta de correo la registré en esta red social, obteniendo así 13 perfiles diferentes. En un primer momento, quería que cada participante tuviera su cuenta propia, pero, dado que la aplicación no me permitía crear más perfiles, tuve que distribuirlos de otra manera. Así algunos perfiles se mantuvieron en ser solo para un usuario mientras que otros eran compartidos por dos o más personas.

Para conseguir que los perfiles fueran anónimos y no supiéramos quién era la persona que estaba detrás de cada uno de ellos, determiné un *nickname* común. El *nickname* es el apodo que elige el usuario cuando se da de alta en una red social. Es único, no hay dos usuarios que se llamen igual en una misma red social. La estructura que seguí fue añadir un punto y un número al azar a la palabra “ausente” (fig. 18). Siguiendo esta misma estructura, y con el mismo objetivo en mente, modifiqué el nombre de cada uno de los miembros del grupo de WhatsApp (fig. 17).

Cuando todo esto estuvo listo, diseñé un cronograma para organizar todas las tareas que tenía que efectuar. En el cronograma se puede apreciar la simultaneidad con la que se han realizado todas las labores, así como el tiempo que quería destinar a cada una de ellas⁴.

Debido a las circunstancias de confinamiento, tuve que replantearme el proyecto de nuevo, teniendo en cuenta que no podía grabar en exterior. También tuve que hacer inventario de los recursos que disponía:

- Cámara réflex Nikon, modelo 5300D con objetivo de 18-55mm
- Ordenador de mesa
- Iphone 6
- Ipad
- Paquete de Adobe
- Keynote

Teniendo en cuenta todo esto, decidí partir de material de archivo, que clasifiqué en carpetas según su contenido. El trabajo constaría también de material propio, grabado por mí, y de sencillas animaciones. La parte de audio se resolvería con mi voz en off, que estaría presente durante todo el metraje, y con el sonido de notificación del móvil, solo en el *opening*.

⁴ Ver apartado 8.3 *Cronograma* en el anexo



Fig. 19 Judit Blasco García
Experimento en el grupo de
WhatsApp

5.2. PRODUCCIÓN

Aunque el trabajo se ha realizado de forma simultánea creo necesario diferenciar las tres partes del proceso de producción, para su mayor comprensión.

5.2.1. Convocatoria⁵

El experimento en las redes sociales empezó en Instagram. Tenía previsto ser el 1 y 2 de abril, pero al final acabó alargándose hasta el 6, por petición de los participantes. Durante esos días los usuarios debían subir contenido, que habían estado preparando los días previos, a sus respectivas cuentas. El único requisito que tenían que cumplir era que las publicaciones tenían que ser imágenes de ausencia. Con esto me refería a que tenían que ser irrelevantes, no aportar nada, estar borrosas, pixeladas... Todo aquello que no compartirían en sus perfiles personales era bienvenido aquí. Por otra parte, cada usuario tenía que relacionarse también con el resto: viendo sus publicaciones, dándose “me gusta”, dejando un comentario...

En este experimento yo tenía dos funciones diferentes. Por una parte, era una participante más, un sujeto que debía llevar a cabo todo lo que he explicado anteriormente. Pero, por otro lado, tenía la obligación de documentar todo lo que estaba pasando, ya que iba a ser material para el proyecto. Mediante grabaciones de pantalla en el móvil y en el ordenador, registré todo lo que se fue desarrollando esos días.

El experimento continuó en WhatsApp los días 3 y 4 de abril. A diferencia del que se produjo en Instagram, este no se llevaba a cabo las 24 horas del día, sino que seleccioné determinados momentos horarios. Por el grupo que ya había creado durante de proceso de preproducción, informaba a qué horas debían estar operativos. Primero, mandaban un mensaje aleatorio por el grupo de ausentes para más tarde seleccionarlo y apretar en la opción de eliminar. Así el mensaje enviado se borraba y en su lugar aparecía el texto: “Este mensaje fue eliminado” (fig. 19).

Del mismo modo que en Instagram, yo desempeñaba una función activa (enviando mensajes que luego eliminaba) y una función pasiva (grabando todo el proceso de creación). La documentación obtenida, a diferencia del anterior experimento, no solo estaba formada por grabaciones de pantalla sino también por imagen fija a partir de capturas. Para que hubiera una mayor variedad cromática, se fue cambiando el color del fondo del chat cada vez que pausaba la grabación de pantalla.

⁵ Ver 8.4 Experimento en Instagram y WhatsApp en el anexo

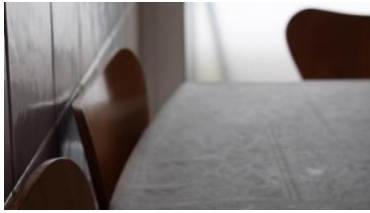


Fig. 20 Judit Blasco García: *El tenderete como red social*, 2020

Fig. 21 Judit Blasco García: *Escena cotidiana*, 2020

Fig. 22 Judit Blasco García: *Animación con Keynote I*, 2020

Simultáneamente, el experimento se desarrollaba también en chats individuales. Se escogieron a tres ausentes al azar y con cada uno de ellos se llevó a cabo tres dinámicas distintas. La primera dinámica era la misma que se había seguido en el grupo: tanto Ausente 23 como yo enviábamos mensajes que luego eliminábamos. Con Ausente 38, ambas enviábamos mensajes, pero solo ella los suprimía. Finalmente, con Ausente 36, yo era quién hacía aparecer la notificación de “Este mensaje fue eliminado” mientras ella conservaba el texto inicial. Las conversaciones que surgían no tenían ningún sentido. Evidenciaban la falta de comunicación real que se vive en esta aplicación tan usada en nuestro día a día.

En un primer momento, tenía pensado actuar también en Twitter, los días 4 y 5 de abril, dejando que cada ausente publicara tweets sin sentido acompañados por el *hashtag*: #ausente. Un *hashtag* es una palabra o conjunto de palabras que van precedidas por el símbolo de la almohadilla (#). Se añaden, dentro del ámbito de las redes sociales, para clasificar las publicaciones según su tipo de contenido. Este experimento no funcionó porque la etiqueta que antes he nombrado, ya se estaba utilizando en Latinoamérica para denunciar desapariciones. Decidí descartar la idea, se estaba perdiendo el concepto inicial, y aprovechar solo el contenido producido en las dos anteriores redes sociales.

5.2.2. *El tenderero como red social*

Movida por mi curiosidad y pretendiendo así que mis ojos descansaran de la luz que irradia la pantalla del ordenador, me asomaba cada día a la ventana de mi cocina. Lo que empezó siendo un pasatiempo y una forma de desconectar de las clases online, pronto se convirtió en una rutina. Un hábito parecido al de mirar el móvil nada más levantarme. La ventana de mi cocina da a un patio de luces que me permite ver las ventanas y tenderos de mis vecinos. La ropa tendida es lo único que varía en estos tiempos de encierro. Es lo único visible al resto de vecinos. Es lo único que sé de ellos, lo que comparten conmigo. Las prendas de ropa definen a las personas que habitan dentro de las viviendas, así como la forma de tenderlas.

En este ejercicio de observación y de cierto voyerismo encontré una metáfora con las redes sociales. La ropa tendida es una metáfora de lo que compartimos en las redes; los vecinos, somos los usuarios. Yo como usuario, solamente puedo ver lo que mis vecinos comparten conmigo. En estas circunstancias de confinamiento, los pijamas, ropa cómoda, calcetines y ropa interior era lo más habitual. Algunas veces me sorprendía con nuevas prendas que no había visto hasta ese momento, pero por lo general siempre se repetían las mismas mudas. Esto es lógico, ya que el tenderero tiene una única función: tender la ropa. Lo mismo sucede en las redes sociales. Instagram tiene una función muy marcada, solo está pensada para compartir un cierto tipo de



Fig. 23 Judit Blasco García:
Animación con Keynote II, 2020

Fig. 24 Albert Pons (Morbix):
Publicación de Instagram, 2020

Fig. 25 Revista Vice: Publicación
de Instagram, 2020

Fig. 26 Judit Blasco García:
Animación, 2020

contenido. Un contenido que tiene que pasar por un filtro y, si no sigue las reglas pautadas, no ve la luz. Se censura. No se puede compartir.

Teniendo este concepto en mente, me dediqué durante los meses de abril y mayo a documentar las ventanas y tenderetes de mis vecinos (fig. 20). El resultado de esta práctica es un archivo de más de 380 vídeos y fotografías⁶, a los que también se deben incluir algunas tomas de escenas cotidianas (fig. 21) que realicé en el interior de mi casa⁷.

5.2.3. Animaciones

Se pueden diferenciar cinco tipos de animación en el proyecto. Se van a explicar a continuación según su orden de aparición en el ensayo audiovisual.

La primera animación que se detecta en el metraje son unos garabatos realizados con Keynote sobre imágenes de archivo (fig. 22). Estas imágenes contenían un texto que ha sido modificado por la animación, haciendo cambiar así el significado de la frase. Me interesa que este trazado vaya apareciendo poco a poco, simulando el recorrido de la escritura, presentándose así la mano de la artista en la secuencia. De esta manera, se produce un contraste entre lo artificioso del material de archivo y lo creativo de la escritura a mano. Por otra parte, el contraste se produce también en cuanto al contenido de la frase motivadora inicial y el criticismo a las redes sociales de la frase resultante.

Utilizando la misma aplicación, en la segunda animación, se realizan una serie de trazos en rojo que tienen la función de resaltar el texto al que acompañan (fig. 23). Este texto, en cambio, ya no viene dado por una imagen de archivo, sino que lo escribo yo sobre un fondo blanco. Así dos ideas se contraponen: lo presuntuoso y recargado de los textos motivacionales de la primera animación nada tiene que ver con el carácter humilde de los textos que expresan mi opinión.

En esta forma de proceder me he inspirado en el ilustrador Albert Pons Vázquez, más conocido como su alter ego en las redes Morbix, y sus últimos cortos difundidos en Instagram y YouTube. En ellos, mediante recursos gráficos como los que yo me he utilizado, con un sentido irónico, da instrucciones a sus seguidores sobre cómo actuar ante las adversidades del día a día (fig. 24).

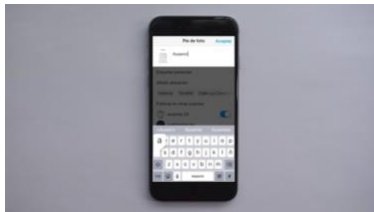
Otra forma de remarcar algunas de las palabras claves del discurso es añadirles movimiento. En la cuenta de Instagram de la revista Vice han creado una sección, #elmóvildevice, donde preguntan a sus seguidores cómo se sienten durante el confinamiento (fig.25). Estos contestan con un audio que

⁶ Ver 8.5 *Tenderete* en el anexo

⁷ Ver 8.6 *Escenas cotidianas* en el anexo



seguidamente los animadores de la revista subtitulan y animan. Me he basado en algunos de sus recursos para la realización de este segundo tipo de animación. En la cita de Hugo Ball: “la palabra ha devenido en cómoda [y] ha perdido toda su dignidad” (García López, 2009, p.143), las palabras “dignidad” y “cómoda” aparecen desde el fuera de campo superior e inferior respectivamente, para completar la frase.



En el enunciado “El texto muchas veces no significa nada”, para insistir en la repetición de la acción, reitero la palabra “veces” haciendo copia-pegar debajo de esta (fig. 26).



El tercer tipo de animación se caracteriza por el uso de *mock ups*. Los *mock ups* “son fotomontajes que permiten a los diseñadores gráficos y web mostrar al cliente cómo quedarán sus diseños” (Bravo, s.f., para.1). Me apetecía producir yo este recurso y para ello, fotografié mi teléfono móvil encima de un folio en blanco. Así elaboré dos versiones: una con el móvil en posición vertical y otra en horizontal. Me interesaba el plano cenital para luego, en el proceso de montaje, incorporar el material audiovisual dentro de la pantalla. En la toma horizontal añado una secuencia de fotos del cumpleaños de mi madre (fig. 27), en la toma vertical se incluyen grabaciones y capturas de pantalla del experimento realizado en Instagram (fig. 28).



Fig. 27 Judit Blasco García:
Mockup horizontal, 2020

Fig. 28 Judit Blasco García:
Mockup vertical, 2020

Fig. 29 Judit Blasco García: Modo
multitarea, 2020

Fig. 30 Judit Blasco García:
Animación Illustrator y
Photoshop, 2020

A partir de capturas del escritorio obtengo el cuarto tipo de animación. Cada vez que abro una ventana nueva, hago una captura de pantalla. Las ventanas que aparecen son las que utilizo día a día: Webmail, PoliformaT, Drive, Instagram y Whatsapp (fig. 29). Con esta sucesión de imágenes creo un stop-motion, una animación fotograma a fotograma. El tema tratado aquí es la simultaneidad y el modo multitarea que tanto caracteriza nuestro día a día.

Por último, explicar la quinta animación desarrollada mediante Illustrator y Photoshop (fig. 30). Diseñé un dibujo vectorial en Illustrator de un teléfono móvil. Copié este diseño hasta que en el espacio de trabajo aparecieran dos filas de 11 móviles cada una. Así tenía 22 móviles en total, el número de participantes del experimento en las redes sociales. A cada pantalla, le añadí una captura de Whatsapp o Instagram. Cada vez que añadía una captura a la composición, exportaba como png el archivo. Así conseguía los frames de mi animación.

5.3. POSPRODUCCIÓN

“El montaje es la respiración del film”
(García López & Gómez Vaquero, 2009, p.116.)

El programa que se ha utilizado para el montaje del ensayo audiovisual es Adobe Premiere 2020. Como me interesaba poder difundir el resultado final en plataformas como YouTube o Vimeo, el video tiene una resolución HD de 1920x1080 con una relación de aspecto de 16:9 y una velocidad de 25 fotogramas por segundo. En cuanto al sonido tiene una velocidad de muestra de 44.100 kHz. La estructura del montaje está formada por el opening, 22 secuencias y los créditos finales.

- **Opening**, 00:00 - 00:34. Empieza con fondo en negro. Lentamente, va apareciendo la animación de un móvil que se va acercando a cámara hasta que solo vemos el fondo en blanco de la pantalla encendida. Entonces se asoma el mensaje “Hola, ¿estás ahí?”, a lo que le sigue una sucesión de imágenes y videos de archivo de dispositivos móviles y ordenadores que van apareciendo cada vez que se oye el sonido de notificación. Los politonos aumentan en rapidez progresivamente y las imágenes muestran un ritmo de velocidad ascendente, casi vertiginoso. Esto es sinónimo de nuestra forma de vida sin frenos y siempre conectada a las redes. Tras el último sonido, fundido en blanco (que recuerda al espectador que su pantalla está encendida) y se presenta el título “*Nuevas formas de ausencia: las redes sociales*”. Nuevamente fundido en blanco y surge el texto: “Un ensayo audiovisual de Judit Blasco García”. Todos los textos comparten la misma tipografía y tamaño: Arial 44pt. Le suceden dos planos grabados por mí: plano detalle de la oreja de mi hermana y primer plano de la mesa con la silla vacía. El *opening* termina con otro fundido en blanco.

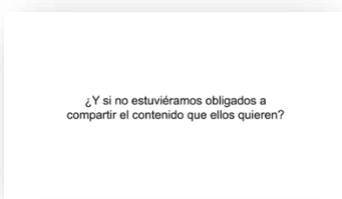


Fig. 31 Judit Blasco García:
Plano-imagen más
subtítulo, 2020

Fig. 32 Judit Blasco García:
Plano-texto, 2020

- Estructura de las **22 secuencias**, 00:34-24:36. Estas secuencias están marcadas por el cambio de temática de cada momento. Coincide con la distribución de párrafos que se produce en el texto de la voz en off. La estructura común que siguen todas las secuencias se caracteriza por dos tipos de planos que se van intercalando: plano-imagen más subtítulo (fig. 31) y plano-texto (fig. 32).

Los dos tipos de texto son una transcripción de lo que narra la voz en off. La voz en off, como ya he indicado anteriormente, surge de la auto-entrevista, donde expongo mi opinión sobre el tema de las redes sociales. Es mi voz, y no la de cualquier otra persona, por este motivo: porque es algo totalmente subjetivo. De no haber sido así, me hubiera planteado que fuera otro locutor quién aportara el sonido al proyecto. Me sentí obligada a exponer mis palabras en voz alta, a manifestar la situación que, según mi criterio, era muy triste.

Cabe señalar que tuve muchas complicaciones para grabarme, debido a la situación de confinamiento. Primero de todo mi inexperiencia. Al no saber modular la voz, no fue tarea fácil conseguir un audio que me gustara. En segundo lugar, no disponía de micrófonos ni de un espacio adecuado en el que obtener un buen registro. El hecho de que mi barrio no fuera muy silencioso dificultó mucho el proceso. Tuve que aprovechar las horas del día en las que había menor actividad y aún así en ocasiones se puede apreciar un ligero ruido de fondo.

Tras colocar en el proyecto el audio de mi voz en off, determiné qué fragmentos estarían compuestos por imagen con subtítulo y cuales solamente llevarían texto. Quería incluir el texto a las imágenes que aparecieran, para que imagen y texto formaran un conjunto indivisible. Para ello utilicé el recurso del subtítulo, con tipografía Arial de 12pt. Para asegurar su correcta lectura durante toda la duración del vídeo, le añadí un fondo en negro. Por otra parte, me interesaba trabajar el texto como imagen; que el texto fuera un componente que articulara el metraje y que aportara ritmo a la composición. Así, sobre fondo en blanco, inserté las frases de la voz en off, manteniendo la tipografía anterior, pero agrandando su tamaño.

En el anexo, en el apartado montaje de las 22 secuencias, se explica de forma resumida el esqueleto que estructura cada una de ellas⁸.

- Créditos finales:

Realización: Judit Blasco García

Material de archivo: Pexels y Archive

Voz en off: Judit Blasco García

Producción general: Judit Blasco García

Producción ejecutiva: Universitat Politècnica de València

⁸ Ver 8.7 *Montaje de las 22 secuencias* en el anexo



5.4. DIFUSIÓN

En el proyecto la difusión es un apartado de extrema necesidad, ya que uno de mis objetivos es hacer reflexionar al espectador. Para ello se sube a YouTube, en mi canal personal, en dos versiones: una de ellas sin cortes y la otra fragmentado en 6 partes.

Por otro lado, se diseñan tres carteles. El primero de ellos es un collage del mismo tendedero en días diferentes (fig. 33). Se hace así referencia al continuo cambio al que estamos expuestos y, al mismo tiempo, se introduce el píxel, que te lleva a pensar en nuestra vida digital.

El segundo cartel está formado a partir de un *mock up* de mi teléfono móvil donde, en la pantalla, incluyo la interfaz de la red social Instagram (fig. 34). Mediante el uso de Photoshop modifiqué algunos de los parámetros. En la parte superior, cambié la hora por un 2020 (año de la producción del video-ensayo). La foto de perfil se convierte en un círculo naranja que, junto al paño y el suéter, forman una diagonal cromática. El naranja contrasta con el azul del fondo, con el pequeño círculo que acompaña a la foto de perfil y con algunas prendas de ropa. Se ha borrado el número del apartado de publicaciones, seguidores y siguiendo, dejando el marcador en 0. Se ha incluido un comentario entre paréntesis que revela el auténtico significado de cada uno de ellos. El resultado obtenido es el siguiente: “0 publicaciones (relevantes), 0 seguidores (falsos amigos), 0 siguiendo (*influencers*)”. Este es mi deseo por cumplir en Instagram: que las publicaciones no tengan por qué ser relevantes, que mis *followers* sean amigos de verdad y no tener que seguir los pasos de nadie para publicar en mi cuenta.

El tercer cartel, también se caracteriza por el uso de un *mock up* de mi teléfono móvil (fig. 35). Esta vez, la red social protagonista es WhatsApp. Se hace una captura durante el experimento donde todo el texto que aparece es “Este mensaje fue eliminado”. Con el tampón de clonado de Photoshop se eliminan los dos últimos mensajes y se añade el título y mi nombre.

El cuarto y último cartel es una fotografía de la ventana y tendedero de mi vecina tomada durante el confinamiento (fig. 36). Aunque la elaboración de este cartel haya sido la más fácil (es una foto sin manipular), en mi opinión, es el que visualmente impacta más. Por un lado, obliga al espectador a preguntarse la relación entre el título del ensayo audiovisual y la imagen; se crea un aura misteriosa que pienso que incita a la visualización del vídeo. Por otro lado, los guantes de plástico sitúan el documental en el contexto de pandemia en el que fue producido este trabajo.

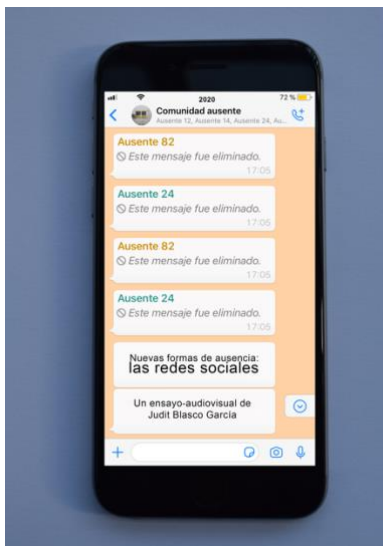
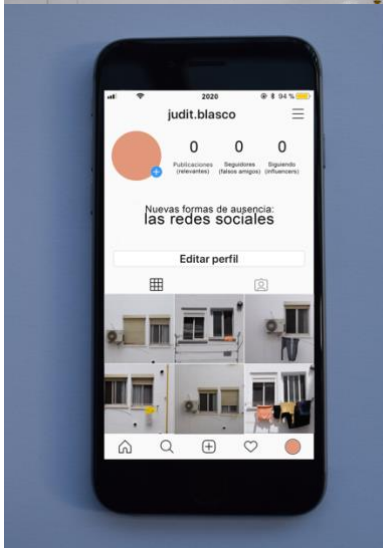


Fig. 33 Judit Blasco García:
Propuesta I de cartel, 2020

Fig. 34 Judit Blasco García:
Propuesta II de cartel, 2020

Fig. 35 Judit Blasco García:
Propuesta III de cartel, 2020



Fig. 36 Judit Blasco García: Cartel del video ensayo *Nuevas formas de ausencia: las redes sociales*, 2020

Se elabora también dos *teasers*, tráiler corto que funciona como adelanto del ensayo audiovisual, y un *pressbook* (fig. 37), nota de prensa donde se facilita la información técnica del metraje y una breve filmografía de la autora.

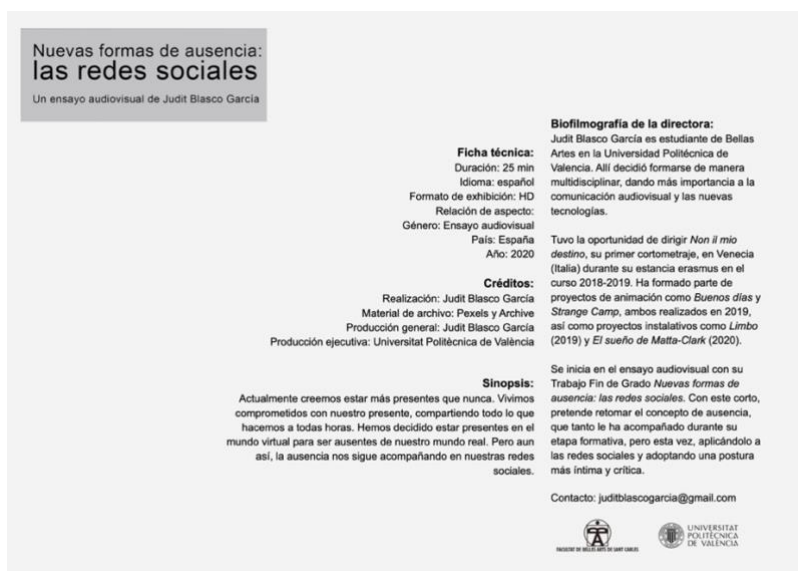


Fig. 37 Judit Blasco García: *Pressbook*, 2020

Por último, en mi cuenta artística de Instagram, se suben diferentes capturas del metraje. Pienso que, de esta manera, el mensaje que quiero transmitir llega más fácilmente, ya que no todo el mundo está dispuesto a visualizar un vídeo de más de 25 minutos. Además, tanto las imágenes con subtítulo como los textos sobre pantalla en blanco funcionan sin la voz en off como publicación en esta red social⁹.

⁹ Ver apartado 8.8 *Difusión* en el anexo

5.5. OTROS EXPERIMENTOS

De forma simultánea, y girando siempre en torno al tema de ausencia, se desarrollan ciertas actividades en WhatsApp, así como obra gráfica¹⁰.

-Acción en WhatsApp: Se toman capturas a conversaciones y elimino algunas de las palabras para evidenciar el sin sentido de las redes sociales y la pérdida de comunicación que se está produciendo al estar tan presentes en ellas.

-Obra gráfica: siguiendo con la experimentación empezada en Procesos gráficos digitales, utilizo el escáner para obtener nuevas imágenes de huella digital. El objeto introducido en el escáner pierde materialidad, se convierte en imagen y se transforma en materia virtual, visualmente muy distinta al original. Esto es una metáfora de el proceso de desmaterialización que sufrimos en las redes sociales cuando nuestra identidad se pierde en una imagen.

5.6. RESULTADOS

Ensayo audiovisual completo:

<https://www.youtube.com/watch?v=7iAhX5GSLJc>

Lista de reproducción del ensayo audiovisual dividido por partes:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLogqTkg4llw-IXVgpFZEfrpWhmP14pNkH>

Teasers

https://www.youtube.com/watch?v=UJ-IY_v4ckg

<https://www.youtube.com/watch?v=UJfnu77jWqs>

Difusión en Instagram:

<https://www.instagram.com/judit.blasco/>

¹⁰ Ver apartado 8.9 Otros experimentos en el anexo

6. CONCLUSIONES

Las redes sociales han cambiado nuestra forma de relacionarnos con el resto de las personas, así como nuestra percepción de la realidad. Esto es lo que he tratado de justificar en la parte teórica de la memoria, redactada a partir de la lectura crítica de textos sobre el tema. En este proyecto se experimenta con el concepto de ausencia, que ha inspirado toda mi obra precedente, pero esta vez vinculado al contexto virtual. El proceso creativo se desarrolla de forma multidisciplinar. El trabajo consta de un ensayo audiovisual, la parte más extensa, obra gráfica realizada con el escáner y acciones llevadas a cabo en Instagram y en WhatsApp.

Para la producción del ensayo se redacta la voz en off que es fruto de mi opinión, influenciada por los autores a los que se han estudiado. El material audiovisual se divide en dos tipos. Por una parte, se encuentra el material de archivo y la apropiación de publicaciones vistas en las redes sociales. Por otra parte, se graba la voz en off y los vídeos de carácter documental, todo ello desde obligatoriamente desde casa por causa del confinamiento y con la precariedad que supone. La introducción del texto como imagen en el metraje pienso que ha aportado ritmo y que articula la estructura del relato.

La obra gráfica creada a partir de utilizar el escáner como recurso artístico relaciona el concepto de ausencia con la pérdida de información que se produce al introducir los objetos encima del cristal. Funciona como metáfora de la huella digital que dejamos nosotros en el mundo virtual.

Con la creación de una comunidad de ausentes en WhatsApp e Instagram creo que se ha conseguido incidir en el fenómeno de visibilidad y de ausencia que se produce en este contexto, desarrollando estrategias de arte colaborativo.

Mediante la campaña publicitaria se ha podido divulgar el proyecto en las diferentes redes sociales y hacer reflexionar al espectador que, en la mayoría de los casos, nunca se había planteado el concepto de ausencia en las redes sociales.

Este ha sido mi primer ensayo audiovisual y estoy interesada en seguir descubriendo este medio, partiendo de la colaboración que me permiten las redes sociales y evidenciando como estas nos roban nuestro tiempo a cambio de experiencias cada vez más banales.

7. BIBLIOGRAFÍA

Alcalá Mellado, J. R. (2011). *La piel de la imagen: ensayos sobre gráfica en la cultura digital*. Sendemà

Aliberti, F. (2015). *(Auto)exposiciones*. [Video experimental]. Hamaca. <https://www.hamacaonline.net/titles/autoexposiciones/>

Barthes, R. (1990). *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía* (1ª, 12ª ed.). Paidós.

Bravo, C. (s.f.). ¿Qué es un Mock Up? Estudio Aka. <https://estudioka.es/que-es-un-mock-up/>

Conner, B. (1958). *A movie*. [Video experimental]. Daily motion. <https://www.dailymotion.com/video/x248brc>

Debord, G. (2002). *La sociedad del espectáculo* (2ª ed.). Pre-Textos.

Ducca, J. [@jazducca]. (2020, 4 de junio.). #leftunsaidproject #leftunsaid [Publicación]. Instagram. Recuperado el 19 de junio de 2020, de <https://www.instagram.com/p/CBA52EoqTq0/?igshid=1kd65ugm9nsfr>

Durante, C. [Carolina Durante]. (2019, 27 de mayo). *Nuevas formas de hacer el ridículo*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=idjFvayoDJs>

Fornés Capdepon, S. (2019). *Un día importante aunque nadie lo crea. Imagen y texto en la era de la hiperinformación*. [Trabajo Fin de Grado, Universitat Politècnica de Valencia, UPV]. RiuNet. <http://hdl.handle.net/10251/130538>

García López, S., & Gómez Vaquero, L. (2009). *Piedra, papel y tijera: el collage en el cine documental*. Ocho y medio.

Gaylor, B. (director y guionista). (2008). *RiP: A Remix Manifesto* [Documental]. The National Film Board. https://www.nfb.ca/film/rip_a_remix_manifesto/

Herranz, S. [@saraherranz] (2020, 27 de abril). *mi cuarenpena. La vida se vuelve muy rara si no puedes compartirla, así que cuando @esotromillennial me preguntó cómo llevaba...* [Animación] Instagram. Recuperado el 19 de junio de 2020, de https://www.instagram.com/p/B_f0xQSpq0Y/?igshid=pzokedocl9127

Kleon, A. [TEDx Talks]. (2012, 24 de abril). *Steal Like An Artist: Austin Kleon at TEDxKC* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=oww7oB9rjgw>

Kotz, L. (2008). *Words to be Looked At, Language in 1960s Art* [Review of *Words to be Looked At, Language in 1960s Art*]. 42(2), 199. University of Cincinnati on behalf of Visible Language.

Lialina, O. (1996). *My boyfriend came back from the war*. NETescopio. <http://netescopio.meiac.es/obra.php?id=103>

Marchán Fiz, S. (1994). *Del arte objetual al arte de concepto*. 6ª ed. Akal.

Marín, N. (2018). *La casa de Julio Iglesias*. [Página web] <http://nataliamarin.es/la-casa-de-julio-iglesias/>

Martín Prada, J. (2001). *La apropiación posmoderna: arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Fundamentos.

Martín Prada, J. (2012). *Otro tiempo para el arte: cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. Sendemà

Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Ediciones Akal.

Martínez Muñoz, A. (2011). *De la pincelada de Monet al gesto de Pollock*. Universidad Politécnica de Valencia.

Metrópolis (2016, 6 de marzo). *Metrópolis - Hito Steyerl*. [Monográfico]. Metrópolis. <https://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-hito-steyerl/3512578/>

Pérez Pla, N. (2012). *Redes sociales, arte y publicidad: el resurgir de la creatividad en proyectos de arte colaborativo*. [Tesis fin de máster, Universitat Politècnica de Valencia, UPV]. RiuNet <http://hdl.handle.net/10251/27400>.

Pirela Torres, A. E. (2001). *La estética de la desaparición y la ciudad en Paul Virilio*. Utopía y praxis latinoamericana: revista internacional de filosofía iberoamericana y teoría social, 6(15), 100–107.

Pons, A. [@morbixx]. (2020, 11 de junio). *¿Saludar con el codo? Mi opinión. No me vengas con el codo, no me vengas con la ridiculez*. [Animación]. Instagram. Recuperado el 19 de junio de 2020, de <https://www.instagram.com/tv/CBS3bDHgIXx/?igshid=1wv0l46uy5sar>

Prince, R. (2020) *New portraits*. Gagosian gallery. Beverly Hills.

Real Academia Española. (s.f.). Definición de ausente. Recuperado en 19 de junio de 2019, de <https://dle.rae.es/ausente>

Rekalde, J. (1994). *Sin imágenes*. [Video experimental] Hamaca. Recuperado en 17 de junio de 2019, de <https://www.hamacaonline.net/titles/sin-imagenes/>

Revista Vice. [@vice_spain]. (2020, 25 de abril). *Durante el confinamiento muchos estamos soñando más que nunca. Os pedimos que nos contarais vuestro sueño más raro y la...* [Animación]. Instagram. Recuperado el 19 de junio de 2020, <https://www.instagram.com/tv/CBS3bDHgIXx/?igshid=1wv0l46uy5sar>

Rochat, P. [@pablo.rochat]. (2020, 24 de mayo). *Weeeeeeeeeee*. [Animación] Instagram. Recuperado el 19 de junio de 2020, de <https://www.instagram.com/pablo.rochat/?hl=es>

Ruíz de Infante, F. (2009). *BlueSky (B.S.o.D.) Training attitude*. [Vídeo experimental]. Hamaca. <https://www.hamacaonline.net/titles/blueskybsod-training-attitude/>

Santiago Martín de Madrid, P. [Universitat Politècnica de València - UPV]. (2011, 26 de septiembre). *Apropiacionismo Medios de comunicación de masas en las artes visuales*. [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=0kMxk9nrUVI>

Siminiani, L. (2003). *KC#3 Digital*. [Capítulo corto de serie documental]. Hamaca. <https://www.hamacaonline.net/titles/kc3-digital/>

Siminiani, L. (2005). *Vecinos*. [Cortometraje]. Hamaca. <https://www.hamacaonline.net/titles/vecinos/>

Siminiani, L. (2006). *Zoom*. [Cortometraje]. Hamaca. <https://www.hamacaonline.net/titles/zoom/>

Siminiani, L. (2009). *Intro (a el tránsito)*. [Tráiler]. Hamaca. <https://www.hamacaonline.net/titles/intro-a-el-transito/>

Steyerl, H. (2013). *How Not to be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*. [Vídeo experimental]. ArtForum. <https://www.artforum.com/video/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651>

Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra Editora.

Tortosa, R. (2019). *La mirada no retiniana. Huellas electrónicas desde el registro horizontal y su visualización mediante la impresión*. Sendemà

Zafra, R. (2015). *La censura del exceso: apuntes sobre imágenes y sujeto en la Cultura-Red*. Universidad de Málaga.

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Blasco García, J. (2020) *Obras y conceptos* [Esquema]. Imagen de la autora

Fig. 2. Prince, R. (1989) *Untitled (Cowboy)* [Fotografía]. Recuperado de <http://megacable.blog/las-fotografias-mas-caras-de-la-historia/cowboy-richard-prince/>

Fig. 3. Prince, R. (2015) *Untitled (portrait)* [Fotografía]. Recuperado de <https://gagosian.com/exhibitions/2015/richard-prince-new-portraits/>

Fig. 4 Art & Language. Ramsdem, M. (1965) *Secret Painting* [Pintura]. Recuperado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Secret_painting_mel_ramsden_art_language.jpg

Fig. 5. Sheeler, C. y Strand, P. (1921) *Manhatta* [Fotograma]. Recuperado de <https://www.metalocus.es/en/news/paul-strand-manhatta-1921>

Fig. 6. Godard, J-L. (1988-98) *Histoire(s) du cinema* [Fotograma]. Recuperado de <https://proyectoidis.org/histoires-du-cinema/>

Fig. 7. Rekalde, J. (1994) *Sin imágenes* [Fotograma]. Recuperado de <http://josurekalde.com/obra/sin-imagenes/>

Fig. 8. Ruíz de Infante, R. (2009) *B BlueSky (B.S.o.D.) Training attitude* [Fotograma]. Recuperado de <https://www.yorokobu.es/pasado-continuo/>

Fig. 9. Herranz, S. (2020) Publicación de Instagram [Captura de pantalla]. Recuperado de https://www.instagram.com/p/B_f0xQSpq0Y/?igshid=pzkedocl9127

Fig. 10. Ducca, D. (2020) Publicación de Instagram [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/CBA52EoqTq0/?igshid=1kd65ugm9nsfr>

Fig. 11. Rochat, P. (2020) Publicación de Instagram [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/CAk06KIDrdU/?igshid=1p5msvgwgjt9>

Fig. 12. Steyerl, H. (2013) *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational. MOV File* [Fotograma]. Recuperado de <https://www.artforum.com>

com/video/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651

Fig. 13. Siminiani, L. (2003, 00:26) *KC#3 Digital* [Fotograma]. Recuperado de <https://www.hamacaonline.net/titles/kc3-digital/>

Fig. 14. Siminiani, L. (2005, 03:37) *Vecinos* [Fotograma]. Recuperado de <https://www.hamacaonline.net/titles/vecinos/>

Fig. 15. Siminiani, L. (2006, 01:43) *Vecinos* [Fotograma]. Recuperado de <https://www.hamacaonline.net/titles/zoom/>

Fig. 16. Blasco García, J. (2020) *Información del grupo de WhatsApp* [Captura de pantalla]. Imagen de la autora.

Fig. 17. Blasco García, J. (2020) *Participantes del grupo de WhatsApp* [Captura de pantalla]. Imagen de la autora.

Fig. 18. Blasco García, J. (2020) Seguidores de @ausente.24. [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://www.instagram.com/ausente.24/>

Fig. 19. Blasco García, J. (2020) *Experimento en el grupo de WhatsApp* [Captura de pantalla]. Imagen de la autora.

Fig. 20. Blasco García, J. (2020) *El tenderete como red social* [Fotografía]. Fotografía a la ventana y tendedero de mi vecina. Imagen de la autora.

Fig. 21. Blasco García, J. (2020) *Escena cotidiana* [Fotografía]. Fotografía a la mesa de mi cocina, vacía. Imagen de la autora.

Fig. 22. Blasco García, J. (2020) *Animación con Keynote I* [Fotograma]. Imagen de la autora.

Fig. 23. Blasco García, J. (2020) *Animación con Keynote II* [Fotograma]. Imagen de la autora.

Fig. 24. Pons, A. a.k.a Morbix (2020) Publicación de Instagram de @morbixx. [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://www.instagram.com/tv/CBS3bDHglXx/?igshid=1wv0l46uy5sar>

Fig. 25. Revista Vice (2020) Publicación de Instagram de @vice_spain. [Captura de pantalla]. Recuperado de https://www.instagram.com/p/B_asRODKyI5/?igshid=1vho4u2pc7b7p

Fig. 26. Blasco García, J. (2020) *Animación texto* [Fotograma]. Captura de uno de los fotogramas del video ensayo *Nuevas formas de ausencia: las redes sociales*. Imagen de la autora.

Fig. 27. Blasco García, J. (2020) *Mock up horizontal* [Fotograma]. Captura de uno de los fotogramas del video ensayo *Nuevas formas de ausencia: las redes sociales*. Imagen de la autora.

Fig. 28. Blasco García, J. (2020) *Mock up vertical* [Fotograma]. Captura de uno de los fotogramas del video ensayo *Nuevas formas de ausencia: las redes sociales*. Imagen de la autora.

Fig. 29. Blasco García, J. (2020) *Modo multitarea* [Captura de pantalla]. Captura de mi escritorio, con varias ventanas abiertas. Imagen de la autora.

Fig. 30. Blasco García, J. (2020) *Animación Illustrator y Photoshop* [Captura de pantalla] Captura de uno de los fotogramas. Imagen de la autora.

Fig. 31. Blasco García, J. (2020) *Plano-imagen más subtítulo* [Fotograma]. Captura de uno de los fotogramas del video ensayo *Nuevas formas de ausencia: las redes sociales*. Imagen de la autora.

Fig. 32. Blasco García, J. (2020) *Plano-texto* [Fotograma]. Captura de uno de los fotogramas del video ensayo *Nuevas formas de ausencia: las redes sociales*. Imagen de la autora.

Fig. 33. Blasco García, J. (2020) *Propuesta I* [Cartel]. Imagen de la autora.

Fig. 34. Blasco García, J. (2020) *Propuesta II* [Cartel]. Imagen de la autora.

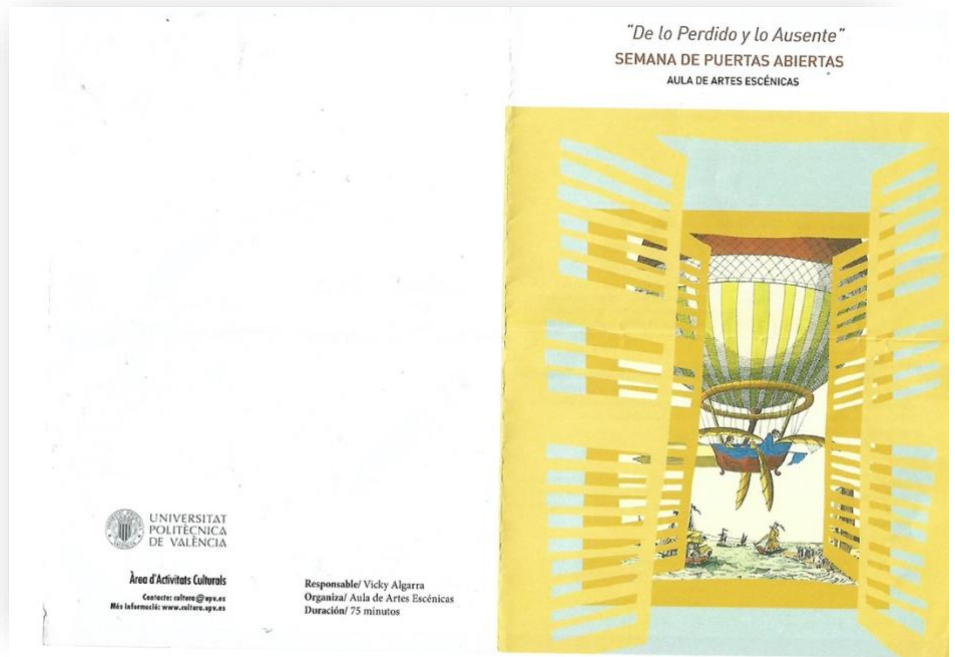
Fig. 35. Blasco García, J. (2020) *Propuesta III* [Cartel]. Imagen de la autora.

Fig. 36. Blasco García, J. (2020) *Nuevas formas de ausencia: las redes sociales* [Cartel]. Imagen de la autora.

Fig. 37. Blasco García, J. (2020) *Pressbook* [Captura del documento]. Imagen de la autora.

9. ANEXO

9.1. PRECEDENTES



19:30H. NAVE DE ENSAYOS (EDIFICIO 9F)
Entrada libre hasta completar el aforo

El aula de artes escénicas presenta 6 minipiezas de creación colectiva elaboradas íntegramente por las actrices y actores que componen los talleres.

TALLER
1

Viernes 24 de febrero y lunes 27 de febrero de 2017

“ No puedo vivir sin ti ”
En una vida de continua emergencia, las relaciones virtuales superan fácilmente lo real. Aunque es, ante todo, el mundo *offline* el que impulsa a los jóvenes a estar constantemente en movimiento. “No puedo vivir sin ti” plantea una visión sobre la fragilidad de los vínculos y las relaciones personales postmodernas, cada vez más fugaces.

Reparto:
Judit Blasco García / Laura Carbonell Bullón / Celia Domenech García / Ángela Gallego Durá / Marga Ortiz Noriega / Andrés Pérez Pascual

“ Bar de Oz ”
Ven al *Bar de Oz*, copas a mitad de precio de 21:00 a 23:00 h. Pasa una noche inolvidable en nuestro bar, cuya atmósfera reactiva tus recuerdos más turbios y te hará enfrentarte a aquello de lo que careces.

Reparto:
Joan Aguado Pérez / Sara Casamayor Merino / Pedro Martínez Torrecillas / Alejandro Miquel Sánchez / Marina Rico Sarrión / Alicia Sancho Ripoll

“ 23 de enero ”
Laura y Pablo van a recoger el apartamento de su amigo fallecido. El descubrimiento de un diario contestará muchas preguntas y sembrará otras tantas dudas.

Reparto:
Ángel Hernández Montesinos / Laura López Giner / Pablo Tapia Rodríguez Interlandios:
Juan Albacac

TALLER
2

Martes 28 de febrero y miércoles 1 de marzo de 2017

“ Fugaz ”
Un grupo de jóvenes ha decidido acampar en la montaña, con la intención de contar historias alrededor de la hoguera y gozar del cielo estrellado. Tanta ficción alrededor de una noche mágica les lleva juntos a lo imposible.

Reparto:
Ramón Fandos Planelles / María Giménez Ferrer / Sergi Llucer Sánchez / Estel Ordóñez Aguilár / María Romero Pérez

“ Sicalíptico Cabaret ”
Cinco mujeres que trabajan en un banco se ven sorprendidas por la entrada de un viejito que asegura que la gris oficina fue en otro tiempo un Sicalíptico Cabaret, es decir, un lugar pleno de erotismo y picardía. La fantasía del viejo arrastrará a las cinco bancarias y al público al encanto del antiguo cabaret, provocando la ilusión de que la diversión y el descaño pueden actuar como antidotos contra el poder del dinero.

Reparto:
Carolina Fernández Moreno / Amparo López Marzal / Vicenta Marta Lombart Prior / Olga Martínez Cánovas / Armando Ribera García / Aida Sanz Pulido

“ Un mundo de lo más global ”
¿Dónde van los globos de helio una vez que estos van unidos, los libera? Pues, al parecer, desafían las leyes de la física y visitan dimensiones espacio-temporales inconcebibles para la razón humana. Ideas políticas, tipos del lenguaje y objetos en desuso se acumulan más allá de la estratosfera, en mundos donde siguen relacionándose con su idiosincrasia y contradicciones, con sus funciones esenciales intactas, pero sin el marco de referencia que les daba sentido. Allí, los globos de helio, son sonetidos a las leyes del asombro.

Reparto:
Pablo Benítez Sanabria / Francisco Javier Díaz Fernández / Adrián Moreno González / Lana Paz Contreras Carreño

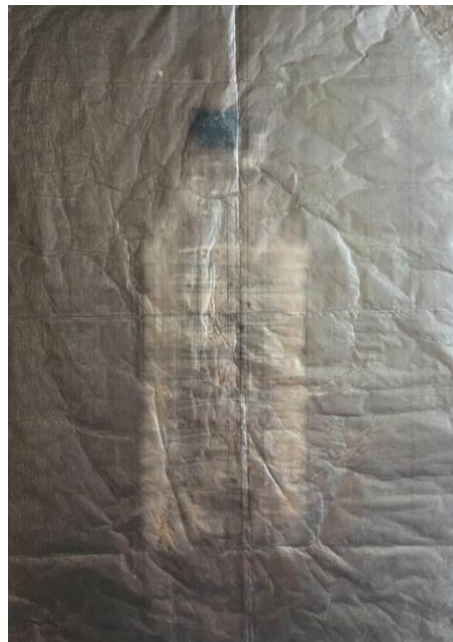
Equipo técnico/ Vicky Algarrá, Miguel Ferrando y Laura Pala
Diseño gráfico/ Laura Pala
Dirección/ Russell DiNapoli
Producción/ Vicky Algarrá

De lo perdido y ausente, 2017.
Folleto de la semana de puertas abiertas del Aula de Artes Escénicas de la UPV. Participo en la obra *No puedo vivir sin ti*.

Judit Blasco García:
Presencia y Ausencia, 2019.
Registro escáner e impresión Ink
Jet sobre papel fotográfico.
Díptico. 100 x 70 cm c/u



Judit Blasco García:
Revelación, 2020. Transferencia
de botella escaneada sobre papel
de aluminio. 297 x 420 cm c/u



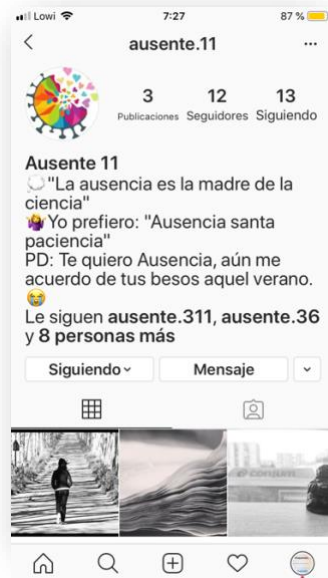
9.2. CONVOCATORIA



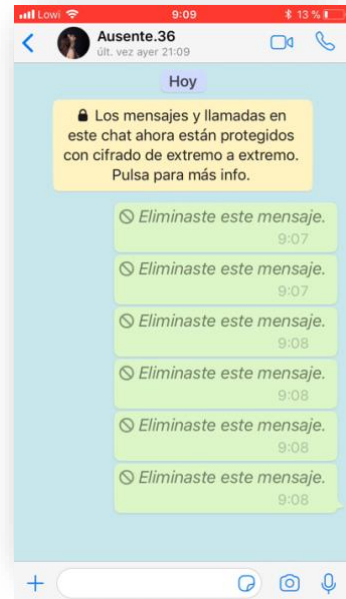
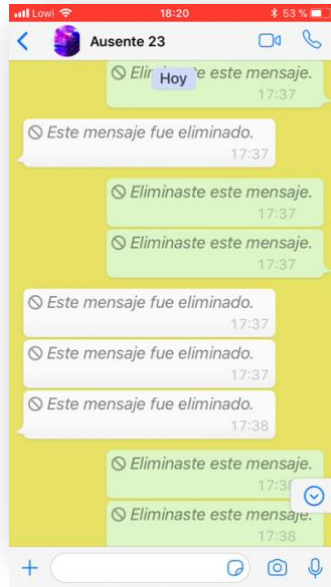
Judit Blasco García:
Carteles para la captación de participantes publicados en el apartado de historias de mi cuenta de Instagram, 2020.

9.3. CRONOGRAMA

SEMANA 1: Plan de trabajo							SEMANA 2							SEMANA 3							ABRIL						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5							



Capturas de pantalla, desde mi teléfono móvil, de algunos de los perfiles ausentes de Instagram, 2020.



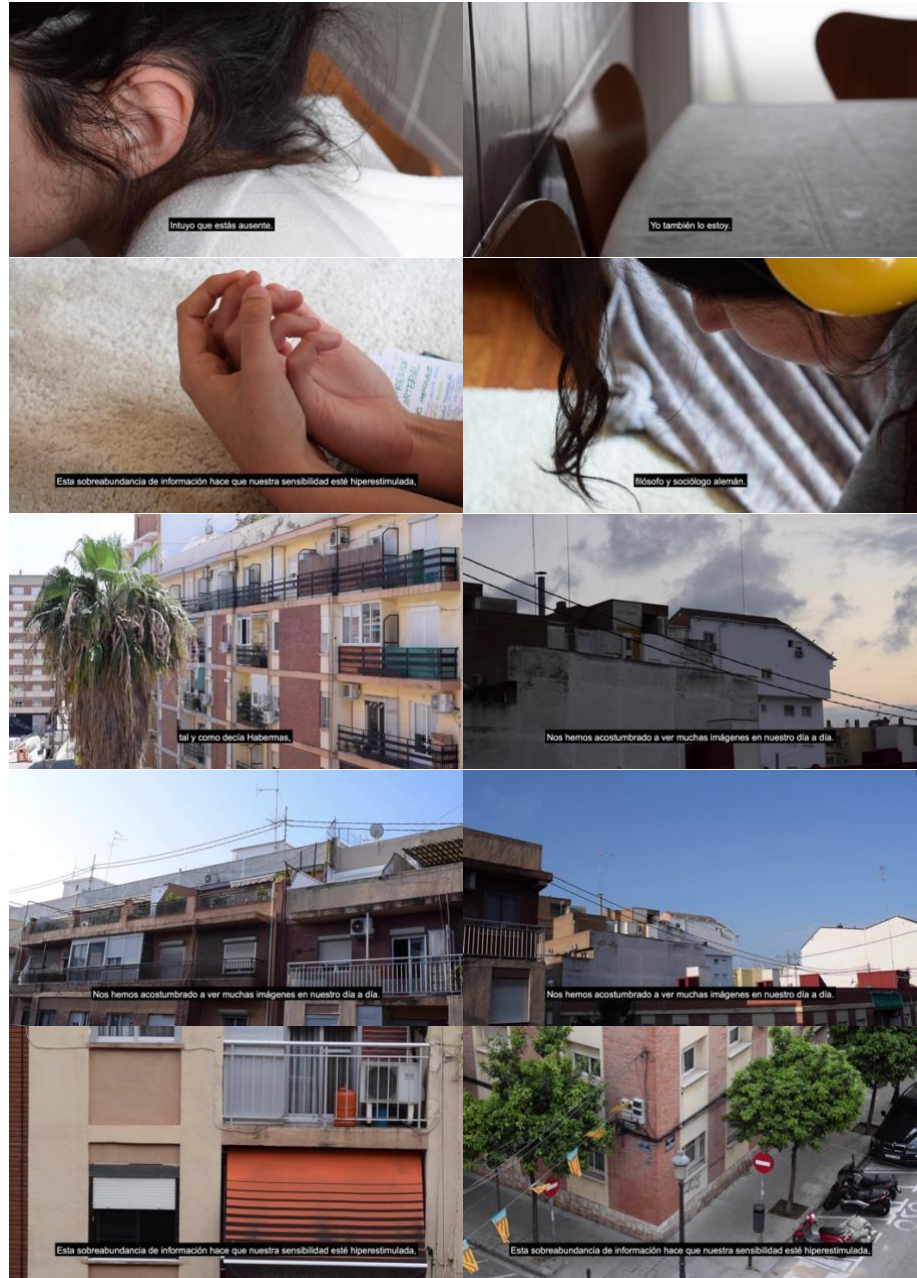
Capturas de pantalla, desde mi teléfono móvil, de las acciones en los 3 chats individuales, 2020.

9.5. EL TENDERETE



Judit Blasco García:
Selección de fotos de los
tenderetes de mis vecinos, 2020.

9.6. ESCENAS COTIDIANAS



Judit Blasco García:
Capturas del ensayo audiovisual
*Nuevas formas de ausencia: las
redes sociales*, 2020.

9.7. MONTAJE DE LAS 22 SECUENCIAS

A continuación, se explica, de forma muy resumida, el tema principal y el esqueleto que construye cada una de las secuencias:

- Secuencia 01, 00:34 - 01:28. Introducción. Las pantallas en blanco en esta ocasión se entrelazan con grabaciones de edificios filmadas desde mi casa y 3 vídeos de archivo. El primero hace referencia a nuestra disposición de llevar siempre una cámara encima (el teléfono móvil). El segundo, a la forma en la que maquillamos la realidad (mediante filtros y edición de la imagen). El tercero, a la alienación de la sociedad. En este último vídeo, llegado a la mitad de su duración, se invierte la velocidad. Con esto se sugiere la enajenación a la que estamos siendo expuestos.

- Secuencia 02, 01:28 – 02:55. El tendedero como red social. Empieza con una imagen de archivo en blanco y negro donde se puede observar a un sujeto que mira a través de una ventana. La ventana actúa como el dispositivo móvil, mostrándote lo que hay ahí fuera, lo que está ocurriendo en ese preciso momento. Le sigue el fragmento de texto y más tarde empieza la sucesión de fotografías, tomadas por mí, dónde vemos tendederos con ropa tendida. El tenderete, como se ha adelantado antes, funciona como red social. La ropa tendida es una metáfora de lo que se publica en el espacio digital. La secuencia termina con otra pantalla en blanco con texto.

- Secuencia 03, 02:55 – 03:49. Siempre las mismas publicaciones. La parte de texto con fondo blanco, tal y como hemos visto en la Secuencia 01, se vuelve a intercalar con material de archivo. Esta vez, las imágenes escogidas muestran a tres personajes sobre fondos de colores. Son la representación de los *influencers*, las nuevas celebridades que nos enseñan el camino a seguir para dejar de ser invisibles en las redes sociales. Nos adoctrinan los estereotipos de belleza que antes se encargaba de exhibir la publicidad.

- Secuencia 04, 03:49 – 04:22. La red social como espectáculo. Empieza con una secuencia formada por 16 vídeos encontrados en páginas libres de derechos de autor. En ellos se pueden ver interferencias típicas de los primeros televisores que se mezclan con pantallas actuales y el mundo de los programas de telerrealidad. Esta secuencia finaliza con la estructura de texto con fondo blanco.

- Secuencia 05, 04:22 – 05:24. Fácilmente manipulables. Comienza con la primera animación explicada en el apartado de Producción. El material de archivo empleado aquí se distribuye en dos partes. En la primera, un niño con una Tablet se esconde tras una cortina. Esto es una imagen de lo ausentes del mundo real que nos hace estar tan presentes en las redes. La segunda parte

está formada por una sucesión de capturas de desarrollo web, del lenguaje digital que está detrás de las páginas que visitamos todos los días.

- Secuencia 06, 05:24 – 06:28. Copias de copias de copias. En esta ocasión el material visual se divide en tres partes. En la primera se suceden vídeos que remiten a nuestra necesidad de querer pertenecer a un grupo; ya bien sea familia, amigos, compañeros de trabajo... En la segunda, las *influencers* de la Secuencia 03 nos enseñan las poses que se deben repetir para conseguir gustar a los demás: sacar “morritos”, sonrisa fingida... En la tercera, una niña se mira deformada en una cuchara. Se ha convertido en el reflejo del otro, en una simple copia.

- Secuencia 07, 06:28 – 08:18. Elementos que construyen la identidad. Para explicar el juego de miradas que se produce en la construcción de la identidad, se inserta una serie de personas abriendo los ojos. Pero hay un tercer elemento que participa en esto: la cámara. Así, hay tres condicionantes: el autoconocimiento de uno mismo, la visión que tiene de ti el resto y la mirada de la cámara. Se ha seleccionado una serie de videos de archivo de una misma sesión para desarrollar esta idea. Por último, se añaden imágenes de gente utilizando los dispositivos móviles y animaciones encontradas que señalan la forma de valorar al otro en las redes sociales: los llamados “me gusta”.

- Secuencia 08, 08:18 – 09:37. Una persona nunca es su imagen. No hay que olvidar que por muchas fotos que te hagas eso no eres tú. Se insertan vídeos de una mujer haciéndose *selfies*, autofotos, a sí misma. Por otra parte, los programas de edición de fotografía también modifican la realidad, convirtiendo lo falso en verdadero y deformando nuestra percepción de lo real. Teniendo esto en cuenta, se incluyen imágenes editadas con Photoshop.

- Secuencia 09, 09:37 – 11:01. Imagen que te conecta con el presente y con el resto de los usuarios. El material de archivo utilizado representa a gente haciéndose fotos a sí misma y diferentes dispositivos de visualización (ordenadores, tabletas, móviles), para explicar la actual función de la fotografía. Esto se contrapone a su inicial cometido: recordar momentos (se incluyen fotos antiguas escaneadas). Así se oponen dos conceptos: la imagen como mediadora entre personas y comprometida con el presente con la imagen como recuerdo, comprometida con el pasado.

- Secuencia 10, 11:01 – 11:46. Falsa cercanía. Las redes sociales nos dan la sensación de estar menos lejos del otro. Pero esto no es real. Imágenes de archivo sacadas de una misma sesión simbolizan esta pérdida del contacto humano. El arco iris encarna a la luz que desprenden las pantallas.

- Secuencia 11, 11:46 – 13:36. Idealización del otro, cosificación del yo. Esta secuencia se segmenta en 4 partes. La primera de ellas trata sobre los estereotipos y la publicidad. Los estereotipos aparecen representados por las estatuas de los dos primeros vídeos encontrados. La publicidad se nombra directamente incluyendo un anuncio de los años 60. En la segunda parte se insertan 3 imágenes de archivo que representan la vida ideal que los *influencers* nos hacen creer que tienen: viajes, trabajos ideales y casas de ensueño. La tercera parte muestra los rituales de belleza a los que nos exponemos día a día mediante una sucesión de vídeos de archivo de una misma sesión de rodaje. Finalmente, la cuarta parte sigue con vídeos de esa misma sesión, pero esta vez señalando que todo ese proceso de búsqueda de lo estético es para obtener una valoración positiva de tus seguidores. La modelo intenta seducir a la cámara con sus poses.

- Secuencia 12, 13:36 – 14:52. La soledad que esconden las redes sociales. El modelo de la primera parte de la secuencia anterior aparece, esta vez, iluminado por el arco iris de la secuencia 10. Su sentimiento de soledad se descubre. Por otra parte, se hace referencia a Derrida y a su idea de que, aunque en el cine estés rodeado de muchos otros espectadores, cada uno de ellos ve la película solo. Lo mismo sucede en internet. Se insertan imágenes de archivo de un joven aburrido viendo la televisión en su casa. Para acabar, quiero destacar que el móvil y su pantalla encendida forma ya parte de muchos de nosotros y estoy lo consigo con vídeos donde se ve a una chica escribiendo un mensaje con su teléfono.

- Secuencia 13, 14:52 – 15:13. La subordinación del texto a la imagen en el ámbito de internet. Aquí no hay imagen. Se introduce la segunda animación explicada en el apartado de Producción.

- Secuencia 14, 15:13 – 16:18. Del “ser” al “tener” y del “tener” al “parecer”. Para insistir en que compartimos todo lo que hacemos se adjuntan 4 sucesiones rápidas de imágenes de archivo. Los 4 temas dignos de ser fotografiados son: comida, ejercicio, perro y fiesta. Todo es apariencia en las redes sociales. Se incorpora un vídeo de archivo donde se ve un dólar por fragmentos, también a cámara rápida. Esto es un apunte sobre la búsqueda de la fama y el éxito en este ámbito.

- Secuencia 15, 16:18 – 17:39. Constante visibilidad. Se divide en 4 partes. Primero, la sociedad de la exposición se muestra mediante material de archivo sacado de una sesión donde una modelo en ropa interior posa en un estudio artístico. Segundo, una sucesión de puertas ilustra el ejercicio de permanente visibilidad en las redes sociales. La idea es que detrás de esas puertas se encuentra nuestro yo real. Las puertas son mera fachada. En tercer lugar, vídeos de empresarios que advierten de lo expuestos que nos encontramos a

las grandes empresas que saben nuestros gustos y de qué pie cojeamos. Por último, se señala con imágenes de archivo de mockups que, lo no visible en las redes, no tiene valor. No tiene sentido publicar imágenes carentes de contenido.

- Secuencia 16, 17:39 – 19:26. Características de nuestro tiempo: la velocidad. Esta secuencia se distribuye en ocho partes. En la primera, se incluye la tercera animación en formato horizontal (explicada con detalle en el apartado de producción). Las imágenes que se pueden ver dentro de la pantalla del móvil se tomaron el día del cumpleaños de mi madre y señalan la velocidad con la que se puede obtener una fotografía hoy en día. Contraponiendo esta idea, en la segunda parte, aparecen vídeos encontrados en súper 8 que ilustran cómo se utilizaba la cámara en el pasado. En la parte tres se vuelve a recalcar la instantaneidad de la fotografía del presente con un vídeo de archivo donde aparece una modelo siendo fotografiada. Los flases remarcan la inmediatez de la captura. En cuarto lugar, aparece el compromiso con el presente, cuando en un vídeo de archivo se graba a un hombre que en ese momento está registrando con su móvil la mudanza a su nueva casa. En quinto lugar, una saturación de imágenes rápidas contrasta con la sexta parte, donde un cielo azul, nos hace frenar la mirada. En séptimo lugar, aparece una grabación a cámara rápida de unos ojos. En sus pupilas se puede ver la pantalla a la que está dedicando toda su atención. Por último, una grabación propia de la playa de Valencia, haciendo referencia a la necesidad de parar nuestra vida frenética para detenernos a observar lo que tenemos delante de nuestros ojos.

- Secuencia 17, 19:26 – 20:59. Características de nuestro tiempo: el movimiento. Se divide en 3 partes. La primera, en blanco y negro, se compone por dos vídeos de archivo del metro. En uno se ve a la gente andando y en el otro, el propio metro en movimiento. En ambos se ha aplicado el mismo efecto que en la primera secuencia, dónde a la mitad el vídeo empieza a ir a velocidad invertida, es decir, marcha atrás. La segunda parte se caracteriza por el uso de la animación por mock-up en formato horizontal, explicada en el apartado de producción. En ella, las capturas del experimento realizado en Instagram recalcan el movimiento y el continuo cambio que se produce en esta red social. Le sigue la parte tres con imágenes encontradas que hacen referencia al archivo de Instagram, el apartado donde se conservan las historias (tipo de publicación que desaparece transcurridas 24 horas pero que el propietario puede seguir visualizando). Se compara el archivo de Instagram con un antiguo álbum de fotos.

- Secuencia 18, 20:59 – 21:40. Características de nuestro tiempo: la simultaneidad. Se estructura en dos partes: grabaciones propias desde mi casa y la cuarta animación (explicada en el apartado de producción). Nos hemos acostumbrado a ver muchas imágenes día a día y, en el confinamiento, de

estar desvinculados de los dispositivos tecnológicos, las únicas que veríamos serían aquellas que nos permitiera nuestra ventana y aquellas que se encontraran en nuestra casa. En mi caso, los edificios, las calles vacías y mi hermana estudiando, sería lo único que podría ver.

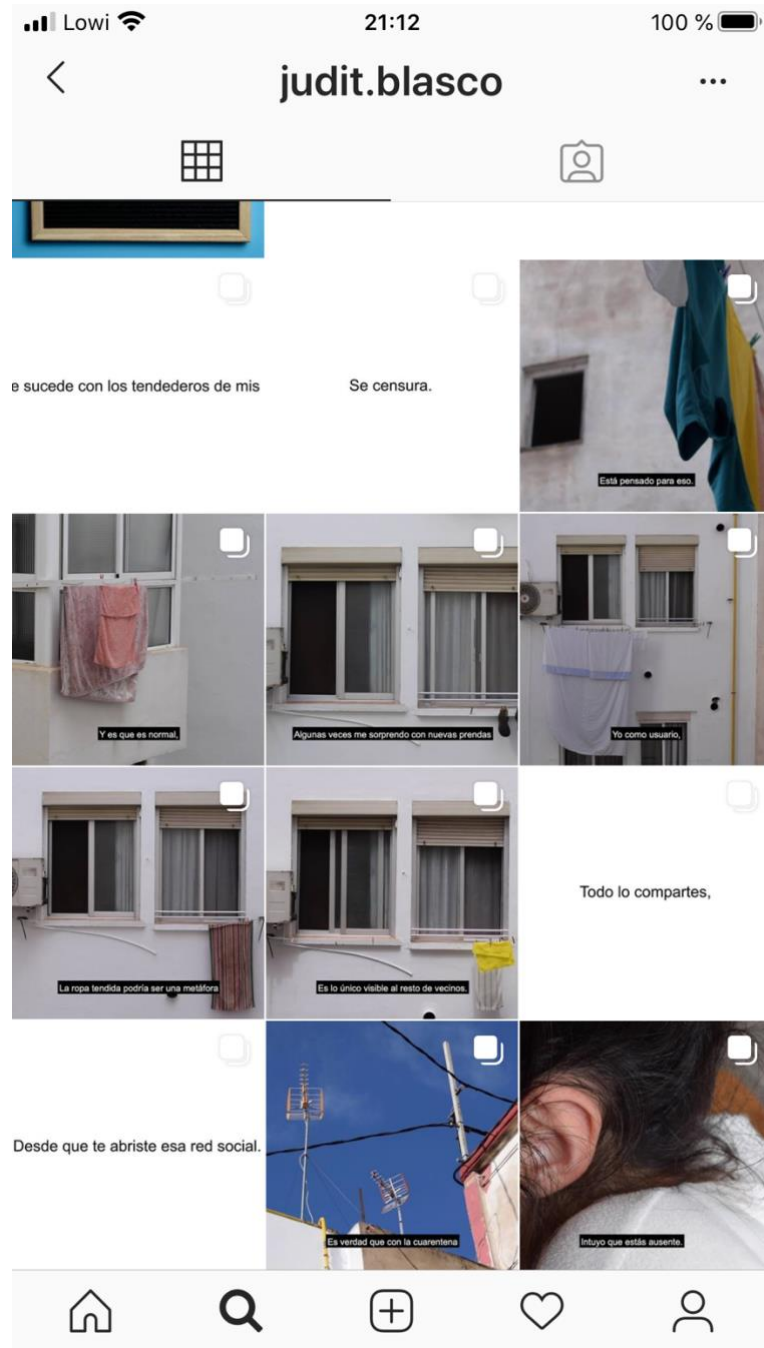
- Secuencia 19, 21:40 – 23:14. Experimento en Instagram. Hay dos tipos de recursos visuales en esta secuencia. El primero corresponde a la animación número 5, ya explicada en el apartado de Producción. El segundo tipo son una sucesión de grabaciones de pantalla del experimento desarrollado en Instagram.

- Secuencia 20, 23:14 – 23:55. Experimento en WhatsApp. El único recurso visual empleado aquí es una serie de capturas de pantalla de las conversaciones que se desarrollaron durante el experimento en WhatsApp. Para dar la sensación de *scroll*, movimiento de desplazamiento que hace el dedo para visualizar todo el contenido de una página o aplicación, se le añade un movimiento ascendente a cada imagen. Para recalcar el texto “Este mensaje fue eliminado”, se borra con el tampón de clonado, en Photoshop, el resto de los mensajes.

- Secuencia 21, 23:55 – 24:21. Encuesta. Se incluyen capturas de pantalla de la encuesta que se realizó a los participantes de la convocatoria. Se utiliza el recurso de *scroll* explicado en la secuencia 20.

- Secuencia 22, 24:21 – 24:34. Final. El ensayo audiovisual termina con la voz en off refiriéndose al espectador. Se le plantea la pregunta: “¿No te gustaría sentirte libre en tus redes sociales todo el tiempo?” Como espacio para la reflexión se mantiene el fondo en blanco, sin texto, durante unos segundos. Finaliza el discurso con un llamamiento a la acción, en imperativo: “Sé ausente de las redes sociales y vuelve a conectar con tu mundo real.”

9.8. DIFUSIÓN



Judit Blasco García:
Nuevas formas de ausencia,
2020. Difusión en Instagram

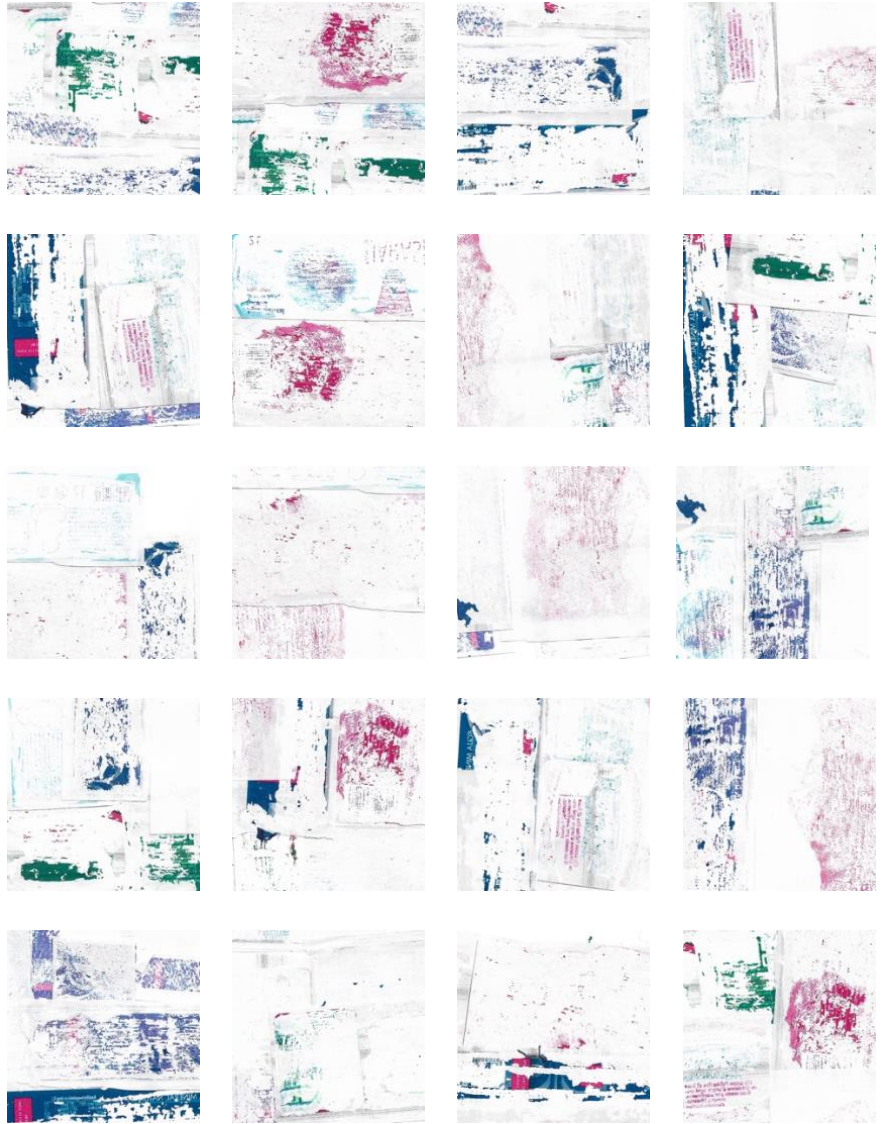
9.9. OTROS EXPERIMENTOS



Judit Blasco García:
Invisible, 2020. Capturas de
 pantalla de conversaciones
 modificadas



Judit Blasco García:
Huella digital, 2020. Cinta
aislante escaneada con
restos de CD



Judit Blasco García:
Identidad digital, 2020. Escaneado
de restos de papel transfer con
residuos que no se transfirieron