



**NO ID: la relación entre el glitch y la identidad.
Una investigación basada en la práctica**

**Silvana Tello Guzmán
2022-1**

*A mi amado padre,
con quien me puedo encontrar
en el espacio digital.*

ÍNDICE

Introducción	4
Estado de la cuestión	6
Subtema 1: La construcción de la identidad en función a los posts de Facebook	10
Subtema 2: Relación entre glitch y memoria fallida	13
Subtema 3: La importancia del sonido por temor al vacío	15
Conclusiones	18
Anexos	20
Bibliografía	26

INTRODUCCIÓN

Esta investigación basada en la práctica presenta una reflexión acerca de las relaciones que existen entre el glitch y la identidad que creamos en los espacios digitales a través de nuestra memoria. Y, más concretamente, aborda cómo es que una imagen corrupta puede, a través de nuestros recuerdos, crear una nueva imagen de las personas que conviven en esos espacios. *NO ID* es una investigación en la cual cuestiono la construcción de la identidad en el ciberespacio y cómo ésta se define a partir de la cantidad de información visual a la que estamos expuestos en las redes sociales (en adelante, rr. ss.), específicamente en la plataforma Facebook.

Para empezar con el desarrollo, me he planteado las siguientes preguntas de investigación: (1) ¿cuál es la relación entre el glitch y nuestra memoria?, y (2) ¿de qué forma la imagen corrompida (glitcheada) hace referencia a la identidad? Con esto último me refiero a no tener una imagen clara de quiénes somos, pues hay un cambio que se ha ido dando a través de nuestras publicaciones, las cuales pueden decir mucho de nosotros pese a no tener un resultado visible de nuestra imagen. Parto de estas preguntas ya que, conforme pasa el tiempo, nosotros cambiamos física y psicológicamente, y lo que debiera ser una transformación con cierto grado de imperceptibilidad (especialmente para nosotros) se hace mucho más notoria en el corto-mediano plazo a través de nuestras publicaciones, las cuales acaban por componer nuestra propia imagen.

Lo primero que hago es tomar una fotografía de cada uno por año, de su cuenta de Facebook, hasta la última que ha publicado; luego armo un álbum con las imágenes que he elegido y les pido que me cuenten sobre cada una de ellas. Finalmente utilizo un programa en donde se ve el código hexadecimal de la última fotografía que voy a intervenir con la información ya recopilada. De este modo, busco recrear la identidad de las personas con información que ellos me dan de cada imagen posteada. Es como profundizar en la memoria de cada imagen, ya que sin ésta (la memoria) no podríamos construirnos; pero lo más importante para

lograr una imagen es *entrar en su alma* (es decir, el código) de cada una e introducirla en una nueva.

Con respecto al sonido, uso los testimonios en forma de audio porque es importante considerar la voz de las personas que están participando en mi proyecto. El sonido es parte del recuerdo, porque cuando hacemos memoria de algo que queremos recordar, dentro de nosotros está nuestra voz que trata de reconstruir ese momento. Nos hace un eco, nos llena para poder comunicarnos. Además, uso el sonido como capas porque es la forma en que represento ese espacio que se abre para darnos información sobre un recuerdo.

El contenido de esta investigación se divide en 4 partes en las cuales explico, en primer lugar, los referentes teóricos y visuales que me sirvieron para desarrollar mi propuesta. Después trato la construcción de la identidad en función a los posts de Facebook, porque es ese mi punto de partida para analizar la imagen y el comportamiento de las personas. Luego desarrollo la relación del glitch y la memoria fallida, y explico más detalladamente mi proceso creativo, ya que a través de él doy inicio a la intervención de la imagen a través del código. Finalmente trato la importancia del sonido por temor al vacío. Este último punto es donde cierro mi proyecto usando los audios que las personas me envían, audios que me han ayudado a darle voz a estos recuerdos.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Uno de los factores más relevantes para dar inicio a mi proyecto fue analizar por qué el glitch vendría a significar la imagen de la identidad de la persona. Es decir, si el glitch no solo representa la imagen física sino también la memoria de la persona. Veo el glitch como el error en la memoria y parte muy importante de NO ID es la memoria, pues es a través de ella es que logramos construirnos; o, mejor dicho, recordamos quiénes fuimos para poder definir quiénes somos ahora. Entonces, veo al glitch como nuestra memoria que ha sido corrompida por el tiempo, y la forma en cómo la interpreto visualmente vendría a ser la imagen

corrupta, una imagen que puede ser difícil de entender pero comprendemos que hay algo ahí.

Fue por esta idea de representación que me pareció apropiado trabajar con el texto de la docente y artista contemporánea Tania Castellanos San Jacinto, quien comenta sobre el glitch que: “El *glitch* equivaldría así a una especie de tercera dimensión desde la que se observa la imagen anterior. Aquello que impondría la suficiente separación como para poder percibir las imágenes de una manera que aporte algo más de lo que somos incapaces de ver en ellas.” (Tania Castellanos San Jacinto, 2016 p. 3)

En las imágenes de mi proyecto visual, la imagen glitcheada representa nuestra identidad narrada a partir de nuestras memorias corrompidas por el tiempo. Asimismo, cuando menciono que han sido corrompidas, hago hincapié en las memorias que no recordamos con exactitud: hacemos un esfuerzo por recordar y es por eso que la identidad que venimos construyendo se ve afectada por este error o esta falta del recuerdo.

Pienso en la acción que ejerzo con las imágenes y reflexiono sobre el glitch, el cual viene a ser el resultado del acto fallido de nuestras memorias y nuestra necesidad de recordar para no olvidar. A propósito de ese acto fallido, Alejandro Schianchi, docente y artista electrónico, plantea: “El acto fallido es la expresión del deseo inconsciente, evidenciada a través de un uso no intencionado del lenguaje o acción. (...) las acciones fallidas pueden darse en el habla, la lectura, la escritura, y el recuerdo (...)” (Alejandro Schianchi, 2014, pp. 63 - 64). De esta manera, el glitch actúa como acto fallido en el contexto de la investigación.

Cuando menciono la escritura, que también forma parte del acto fallido en la reconstrucción de la memoria, instantáneamente pienso en cómo me adentro en la escritura de la imagen: es decir, en su código. Inscribo en el código las memorias narradas en texto por cada participante de mi proyecto.

Por otro lado, para lograr este proceso hice un análisis del comportamiento que las personas asumen en sus rr. ss. Para ello trabajé con perfiles de individuos que yo conocía personalmente, y que en el espacio real tienen una conducta totalmente distinta a la de sus redes.

Fue entonces que empecé a notar que algo no era del todo claro, y que era posible que esa diferencia de comportamiento —no solo en ellos, sino en la gran mayoría de quienes habitamos las redes—, se deba a que uno mismo suele crear identidades distintas dependiendo del contexto. O, mejor dicho, que uno compone su identidad en base a formas idealizadas —o arquetipos— que provienen del ciberespacio, y los asume para proyectar así una imagen deseada para los demás. Por esta razón, decidí trabajar a partir de la idea que propone la socióloga Odilia Sujey Bustillos Ibarra sobre el “yo digital” que construimos en el ciberespacio —en este caso Facebook—, ya que es ahí donde nosotros vamos a decidir, por medio del contenido que compartimos, cómo queremos que las personas nos identifiquen. En palabras de Sujey:

“En las redes sociales somos lo que deseamos ser. Cada uno proyecta un yo perfeccionable, un camino entre lo que somos y lo que anhelamos, sin el peso de la realidad. El yo se libera del peso material de la realidad y la conciencia en internet. Es la identidad de dominio público. Un yo construido como una personalidad (o varias en función de intereses y comunidades) con la que relacionarse con los demás y con el mundo de la sociedad de la información (público) de una manera abierta, donde la privacidad tendría que reconceptualizarse, porque se hace público, lo privado.” (Odilia Sujey Bustillos Ibarra, 2013, pp. 79-80)

Luego, al ingresar a los perfiles con los que decidí trabajar para hacer una selección de las fotografías que compartía cada uno, encontré un popurrí de información; es decir, cada uno presentaba un cambio constante en la construcción de su imagen desde el momento en que abrieron su cuenta. De este modo, fue fundamental para la elaboración de mi proyecto el concepto de identidad dinámica

que propone la antropóloga Eva Martín Nieto como una construcción en base a los demás. Según Martín Nieto:

“(…) los comportamientos, las ideas y los sentimientos cambian según las transformaciones del contexto familiar, institucional y social en el cual vivimos. Cambiamos con la edad, cuando envejece nuestro cuerpo, si pasamos del estatus de trabajador al de parado, incluso cuando cambiamos de estatus profesional, dentro de una misma institución. La identidad es una estructura dinámica. Está en continua evolución. En definitiva, nuestra identidad es constante a la vez que cambiante, en el transcurso de nuestra vida.” (Eva Martín Nieto, 2005, p. 7)

Pero esta construcción no es para nada gratuita, pues desde que iniciamos nuestras vidas en el ciberespacio nos hemos visto expuestos a cantidades innumerables de información visual, y en cierto modo esto nos ha hecho crearnos para los demás. Remedios Zafra, en su ensayo *Un cuarto propio conectado*, explica cómo las personas ya no se detienen a analizar lo que pasa a través de sus pantallas y que el resultado se ve en la construcción de uno mismo. Según Zafra: “La saturación de datos e imágenes con que llenamos nuestro tiempo en nuestros espacios conectados quiere (y puede) aniquilar el espacio vacío requerido para una autogestión del yo.” (Zafra, 2010, pp. 166)

Ese espacio requerido refiere al momento en donde podemos detenernos a analizar lo que estamos viendo a través de las pantallas. Sin este espacio no podemos discernir la información que recibimos y tampoco podremos decidir las cosas que van a influenciar nuestra construcción de la identidad que vamos a transmitir para los otros.

Como referencia visual para mi proyecto encontré al artista surcoreano Hyo Myoung Kim y su propuesta *Data Corruption*, en donde el artista encontró en la red una serie de pinturas llamadas *Concetto Spaziale* (Concepto Espacial), del pintor italiano Lucio Fontana. Aquí Kim aplica el glitch en las obras de este pintor, haciendo referencia al acto mismo de la perforación que hace Fontana sobre sus obras para añadir “espacio” en ellas. Entonces Kim trata de recrear esa misma

forma, siguiendo la misma pauta pero adentrándose en la pintura de manera digital. (Ver imagen 1 en anexo)

Me pareció apropiado tomar como referencia a este artista, ya que el acto de corromper la imagen corresponde a la forma análoga a la que el autor de las pinturas propone para crear un nuevo espacio, solo que aquí Kim lo hace en el espacio digital. En mi proyecto lo que yo propongo es también recrear todos los recuerdos que las personas tienen de sí mismas. Esas memorias que ellas me han brindado y que forman parte de su identidad, trato de recrearlas interviniendo el código. Como resultado tengo una imagen corrupta, una imagen errónea. (Ver imagen 2 en anexo)

También he tomado a David Ariel Szauder y su proyecto titulado *Memorias Fallidas*, donde el artista hace una fotografía de una persona e interviene el código de la imagen con los recuerdos que tiene ésta sobre su fotografía. Aquí el artista propone la analogía entre la corrupción de la imagen con la falta de memoria que tiene la persona respecto a su foto. De este modo crea la memoria corrupta de la fotografía (ver imagen 3 en el anexo). En mi proyecto, en cambio, propongo una lectura de una fotografía por cada año de la existencia en Facebook de la persona con la que trabajo. (Ver imagen 4 en el anexo)

Finalmente consideré el proyecto del artista Pawlu Mizzi titulado *The Facebook Project*, en el cual trabajaba con fotografías de Facebook de diferentes personas para crear una sola imagen. De esta forma nos ofrece un acercamiento a la relación sujeto-redes sociales. Lo que Mizzi propone en su obra es juntar a diez personas en un mismo grupo de Facebook, elegir diez fotografías de cada uno de sus perfiles y construir diez retratos superponiendo una foto de cada perfil. Aquí el artista trabaja con el concepto del yo en función al otro: todos formamos parte de un grupo de personas (sean nuestros amigos u otras personas con gustos u opiniones en común). Entonces nuestra identidad empieza a formarse en función de la interacción con las demás que están ahí. Cada una toma parte de la otra, y el artista propone una fotografía para representar esa fusión en una sola identidad indistinguible.

Este referente fue muy importante para la primera parte de mi proyecto, ya que lo que proponía en un inicio era fusionar capas de imágenes de una misma persona para generar su nuevo retrato, obteniendo una imagen abstracta de esa persona. Sin embargo, este resultado tenía cierta característica pictórica, lo cual hacía que no me sentía conforme con mi propuesta. Igual considero que fue un punto de partida importante para lograr lo que ahora propongo. (Ver imagen 5 y 6 en el anexo)

SUBTEMA 1: LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD EN FUNCIÓN DE LOS POSTS DE FACEBOOK

Esta es la parte de la construcción de mi propuesta visual, pues las imágenes que fui recopilando las tomé del perfil de Facebook de cada participante, ya que éstas me iban narrando de forma fotográfica los cambios que cada una había experimentado a lo largo del tiempo. Propuse ciertas pautas para elegir las fotos, como que la persona siempre esté en la imagen y mejor si es sin compañía. También es importante poder apreciar claramente lo que visten y el contexto en el que se encuentran. Lo principal era observar esos detalles para que luego cada participante pudiese contarme tanto por escrito como por audio qué significan esas fotografías. Algo que llamó mucho mi atención fue que habían imágenes que ni siquiera recordaban, o tenían que hacer un esfuerzo por recordar de qué se trataba, o por qué las habían publicado en primer lugar.

Pareciera que cada persona asume un rol distinto por época, como si se tratara de recrearse cada vez que se pudiera porque dentro del espacio digital es más fácil poder construir diferentes identidades. La socióloga Sherry Turkle menciona que: “Internet se ha convertido en un significativo laboratorio social para la experimentación con las construcciones y reconstrucciones del yo que caracteriza la vida posmoderna. En su realidad virtual, nos aut creamos.” (Sherry Turkle, 1997, p. 228)

Por otro lado, pienso que este software ya es tan parte de nuestra vida cotidiana que, como mencioné en párrafos anteriores, puede que sea el mayor contenedor de nuestra historia, de nuestros cambios y en general de todas nuestras memorias que decidimos subir. También existe una función bastante interesante en esta plataforma llamada *Tus recuerdos de Facebook*. Lo que hace esta función es organizar y mostrarte lo que ya habías compartido según la misma fecha en años anteriores para que no olvides ese momento, como si de alguna forma te estuviera imponiendo el hecho de no olvidarte a ti mismo. Reflexiono sobre esta función de la plataforma y nuestro propio acto de recordar y recordarnos: mientras Facebook solo nos permite ver la imagen desde afuera, somos nosotros quienes vamos a tener finalmente esa información real; tal vez no la recordemos, pero sí podemos hacer un esfuerzo para no olvidarla.

Además, es apropiado mencionar que no es solo de la memoria de lo que estamos hablando en este capítulo, sino también de la identidad que estamos proyectando de nosotros mismos hacia los otros dentro de esta plataforma, esta identidad que se ha ido construyendo a través del tiempo y de modelos o estereotipos que abundan en el espacio virtual. Aquello que, sin darnos cuenta, influye en toda nuestra construcción. Me parece importante para mi trabajo este tipo de actitudes, ya que busco representar la identidad que de alguna forma tratan de transmitir las personas hacia los demás dentro del espacio digital, pero esta imagen/identidad, en mi proyecto, termina siendo corrompida por tanta información que cada persona ha ido adquiriendo al momento de construirse.

Luego de todo este proceso de recopilación de datos entiendo que internet es un espacio en donde construimos es una acción que podemos ejecutar en cualquier momento, como si este espacio fuera infinito: no hay límites para lo que queremos transmitir a los demás. Vamos a seguir tomando información de diferentes partes dentro de la gran nube y esta se va a transformar en lo que queramos comunicar o mostrar a través de nuestras pantallas. Sin embargo, ¿qué tanto puede soportar el código los cambios que estamos generando? Cuando meto toda esta información lo que obtengo es una imagen dañada, corrompida, y mientras más información voy agregando al código más se daña la imagen, llegando a veces obtener una

imagen en negro. Pienso en que, tal vez, esa sea la identidad real, una identidad que no existe.

SUBTEMA 2: RELACIÓN ENTRE GLITCH Y MEMORIA FALLIDA

Cuando no recordamos algo ese recuerdo está roto. Es como si le faltara información, e incluso creamos información para tratar de tener la memoria completa. En este caso, este vacío del recuerdo lo relaciono al glitch que obtengo cuando corrompo la imagen con la data que me da cada persona. Antonella Caballero comenta lo siguiente sobre el error: “El ensayo del error es parte del desarrollo de nuestro cerebro y nuestras habilidades, siendo este necesario en el proceso del pensamiento. Cometiendo errores cambia nuestra perspectiva, mejoramos y corregimos nuestro entendimiento de las cosas.” (Antonella Caballero, 2020, p. 9). Por lo tanto, el ensayo del error se relaciona al glitch, dado que al sentir la necesidad de recuperar un recuerdo que no tenemos claro provocamos una disrupción en la construcción de la memoria y esto se manifiesta en forma de glitch, es decir de imagen corrupta.

Por otro lado, es importante comprender que, para realizar mi propuesta visual, tomo como objeto principal el post de Facebook ya que éste es mi principal prueba de que las personas con las que voy a trabajar habitan el ciberespacio. En Facebook podemos encontrarnos con el “yo” que hemos venido creando a partir de los diferentes “yo” que existen en el ciberespacio, ya que en este lugar uno puede crearse las veces que quiera y, al mismo tiempo, cambiar en el momento que desee. El ciberespacio es entonces un lugar que soporta todo, un lugar posible.

Una de las razones por las cuales decidí trabajar con el código de la imagen fue porque pensaba en cómo podía representar la construcción de la identidad de las personas en el espacio digital. Pensaba que en el espacio físico podemos generar los cambios que queremos de formas tan simples como cambiarnos de ropa o cortarnos el pelo. Sin embargo, estos cambios que se dan en el espacio físico, pero ¿tienen un paralelo en el ciberespacio?

Aquí vuelvo al párrafo anterior, en donde menciono el código como la parte más original de la imagen: por más que hayan dos fotografías iguales sus códigos van a ser distintos. Es como si se tomaran dos fotografías seguidas de lo mismo: aparentemente son idénticas sin embargo ya hay un cambio en ellas; será porque la segunda se tomó unos segundos después o simplemente porque fue la que le siguió a la primera. Entonces, toda esa información que vengo recogiendo del espacio real debo encontrarla en el espacio digital, y la forma más viable es adentrándome en el código de la imagen para crear una nueva.

Lo que obtengo después de haber introducido toda esta información dentro del código de la imagen es una imagen corrompida, y ver este resultado solo me hace pensar en cómo lo que no recordamos puede afectar esta imagen digital. En el espacio físico, cuando no recordamos algo hacemos un esfuerzo por recordarlo y es un ejercicio que realizamos sin pensar si en verdad estamos recordando o es que estamos construyendo recuerdos. Recordar es algo que hacemos para no desprendernos de alguna situación o persona, y sentir que estamos olvidando a veces puede ser aterrador. Creamos el recuerdo porque tenemos miedo a ese vacío que podría generarse, y este vacío del que hablamos se extrapola en el espacio digital en la forma de glitch.

Aquí el glitch cumple un papel fundamental, ya que va a representar esa falta de recuerdo. El artista multimedia David Ariel Szauder, en su proyecto *Memorias fallidas*, comenta:

“(…) los paralelismos que veo entre la memoria humana y la memoria de la computadora: nuestro cerebro almacena imágenes para recuperarlas más tarde, como archivos almacenados en un disco duro. Pero cuando regresemos e intentemos volver a acceder a esos recuerdos, es posible que descubramos que están corruptos de alguna manera, fallados, (...)” (David Ariel Szauder: 2013)

El glitch va a completar la ausencia de recuerdo, pero el glitch también va a ser el creador o el constructor de la identidad que se ha venido forjando a través de los

años dentro del espacio digital, esa identidad que se ha amoldado a los diferentes gustos y necesidades de las personas que, consciente o inconscientemente, habitan Facebook con el único fin de construirse para los demás.

Finalmente, el glitch corrompe una imagen como quien se corrompe en el espacio físico a partir de toda la información que viene consumiendo día a día en el espacio digital. Esta información que se consume es la que arma la identidad de cada uno en el espacio físico, y este cambio lo voy a representar corrompiendo la imagen.

SUBTEMA 3: LA IMPORTANCIA DEL SONIDO POR TEMOR AL VACÍO

En esta parte me parece importante considerar la necesidad del sonido que surge, producto del miedo al vacío, cuando no recordamos algún evento. Este sonido suele aparecer en forma de ruido (que, en un principio, nos incomoda). Con ruido me refiero a imágenes mentales que nos llegan en diferentes momentos. Los recuerdos no son lineales, no responden a un tiempo definitivo, pero al nombrarlo como ruido quiero decir que es mucha información en poco tiempo y sin un orden. Sin embargo cuando no podemos darnos cuenta de que en él hay algo que se está diciendo aunque no podamos oírlo del todo. Lo mismo ocurre con los recuerdos: sabemos que están ahí, pero a veces no los vemos del todo claro. Este elemento fue lo último que incluí en mi propuesta, dado que me parecía pertinente el uso de la voz de las personas que me están narrando sus memorias.

La voz nos puede hablar de alguien en concreto, es decir que podemos oír la voz de alguien e inmediatamente nos damos cuenta de que se trata de esa persona. Sin embargo, también pienso en el sonido de la voz como la primera parte del ejercicio de pensar, ya que cuando uno hace memoria lo primero que se nos viene a la mente es nuestra voz tratando de recordar.

Pienso que la voz es tan importante como la imagen, ya que ella nos va a narrar cada hecho. Entonces, lo que hago para integrarla a la pieza es colocar un audio sobre otro en el orden en que me los han enviado. De esta forma se genera una entropía en la pieza, es decir una acumulación de mensajes de nuestros recuerdos. Además, estos sonidos están en constante movimiento, no dejan de dar vueltas en nuestras cabezas hasta que dejamos de pensar en algo en concreto.

Al mencionar que se genera una entropía en la pieza que propongo automáticamente pienso en Mark Fisher, quien analiza la obra de Position Normal, un grupo que fue considerado “padrinos de la hauntología”; aquí plantea que: “Es como si en la música de Position Normal, Londres hubiera finalmente sucumbido a la entropía que siempre amenaza con sepultar a la ciudad en el mythos de Jerry Cornelius, de Michael Moorcock. (...) la entropía no es tanto una amenaza, sino más bien una promesa lisérgica, una oportunidad de desenroscar, desenrollar, rebobinar.” (Mark Fisher, 2013, p. 192)

Claro que en la pieza de Position Normal son varios los sonidos que se oyen y son de diferentes objetos o lugares. Sin embargo en mi pieza son sonidos producidos por las historias que cuentan las propias personas de sí mismas. Son muchas voces hablando de diferentes momentos, pero todos estos momentos son de una sola persona. De alguna manera se siente como si el sonido generase movimiento en el espacio, y no me refiero al movimiento visual de la pieza, sino que el sonido pasa a ser algo orgánico; o como diría Fisher “hay una sensación de movimiento sutil pero constante, de sombras sonoras que revolotean dentro y fuera del alcance del oído.”(Mark Fisher, 2014, pp. 191)

Si bien en un principio consideré que la pieza podría ser solo una imagen corrompida en movimiento, o sea el video de cómo esta se iba *glitcheando*, al escuchar los audios que me iba enviando cada participante me pareció que el sonido le daba más forma a la propuesta; pero poner el sonido tal y como venía no le aportaba mucho. Entonces, realicé el ejercicio análogo a la imagen: poner uno sobre otro, como construyendo las historias pero en momentos no determinados. De esta manera, al ver la pieza ya no era un video dando vueltas sino que te sumergía también en las voces que trataban de decir algo; el sonido es también

una forma de ver. Aquí me refiero a que, si la imagen que propongo en la instalación es una imagen corrupta, el sonido le va a aportar otra forma de ser vista y escuchada al mismo tiempo. La acción de sobreponer los audios uno sobre otro, sugiere que también el sonido se va degradando. Podemos oír voces, pero no nos resulta claro.

Asimismo, consideré que mi proyecto guardaba cierta relación con el proyecto de Alvin Lucier llamado *I am sitting in a room*, en donde el artista degrada el audio que ha grabado con el sonido de su voz. Me interesó la forma de la propuesta, ya que si bien el audio puede ser un elemento que muchas veces necesitamos “escuchar”, esta propuesta más bien ofrece una experiencia distinta: puedes oír la pieza de Lucier, pero al deformarse ésta ya toma una dimensión incluso material. Aquí me refiero que el audio que propone en un inicio Lucier es un audio que podemos comprender, pero conforme va grabando otra vez la reproducción este audio pierde la forma original (digamos, su forma audible), y luego se convierte en un ruido semejante al de las patas de una silla de fierro siendo arrastrada por el suelo o garras raspando la pared. Con eso me refiero a que el audio al ser degradado toma una dimensión material.

En mi proyecto propongo que el audio que acompaña a cada pieza o que pertenece a cada pieza genere el mismo movimiento de la imagen que va cambiando constantemente. Así como la imagen se va deformando, el audio también. Así como la imagen se va moviendo y envuelve en un escenario de ruido visual, el audio también pretende envolver en una atmósfera más orgánica; esa vendría a ser la parte del proyecto que representaría el espacio real. Es decir la voz, el sonido de nuestra voz.

Para cerrar este subtema, quisiera mencionar la intención de mi instalación, ya que también se ha visto influenciada por este último elemento que he agregado a *NO ID*.

He decidido presentar las imágenes en pantallas de televisores LED de 30” y de forma vertical haciendo alusión al celular, el aparato más inmediato a nosotros. Si bien nos estamos transmitiendo a través de una plataforma digital, este aparato ha

tomado el protagonismo en esta construcción, ya que pasamos gran parte del tiempo con él. Me interesa que se vea de esa forma y que la imagen no deje su espacio real (las pantallas, el ciberespacio), porque es ahí donde pertenece. El formato debe ser grande, para que se pueda observar con más “claridad” aquella imagen corrompida por toda la información que se le ha añadido. No vemos una imagen claramente, pero hacemos el esfuerzo por reconocerla. Finalmente, de cada aparato saldrá el audio que le corresponde a cada video, y este elemento será lo único que *va a salir* del espacio digital.

CONCLUSIÓN

Tomando distintos referentes teóricos y visuales, he llegado a la conclusión de que mi proyecto nace del interés que tengo por saber cómo es que los demás pueden construir la identidad que manifiestan en sus redes sociales a partir de toda la información que vienen consumiendo día a día y, sobre todo, la memoria que tiene cada uno de ellos de sí mismos.

Asimismo, me parece interesante poder proponer dos lenguajes para crear una nueva imagen: el lenguaje de la imagen, es decir del código de ésta, y el lenguaje de los textos y audios que me envían los participantes. Unificar ambos es la forma que encuentro para poder crear una nueva identidad ambigua. Como resultado de esta experimentación obtengo una imagen corrupta, una identidad que no se reconoce. Es decir, creemos que estamos proyectando una imagen reconocible, pero lo que en verdad estamos haciendo es corrompernos y deformarnos. Somos la suma de todo lo que encontramos dentro de las rrss y todo eso junto da como resultado algo que no se puede ver.

Finalmente, el espacio digital me ha permitido involucrarme en la forma en cómo las personas se han ido construyendo a sí mismas para los demás. Una construcción llena de ruidos, de mucha información y poca reflexión acerca de lo que quieren proyectar. En cambio en el espacio real solo podré ver a las personas ya finalizadas y esos cambios que logro interpretar a modo de glitch estarán

siempre dentro de cada persona, en su memoria y no precisamente la memoria digital, sino dentro de ellos.

ANEXOS

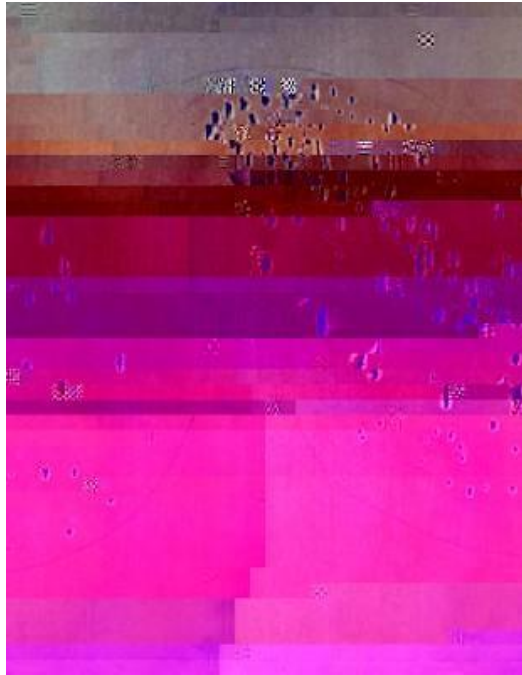


Imagen 1. Hyo Myong Kim, de la serie Digital Concept: Data Corruption. 2009

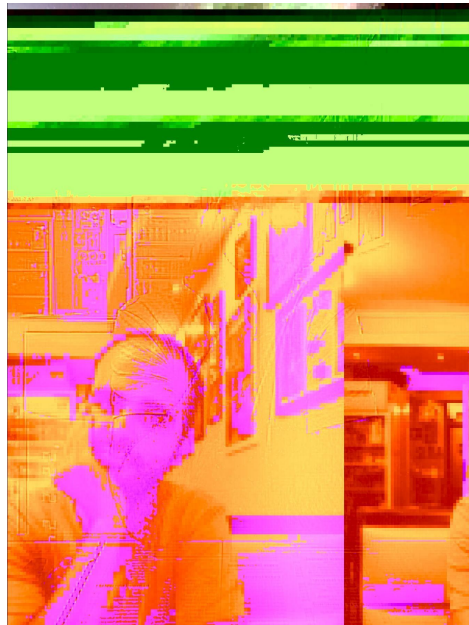


Imagen 2. Silvana Tello, de la serie NO ID. 2022

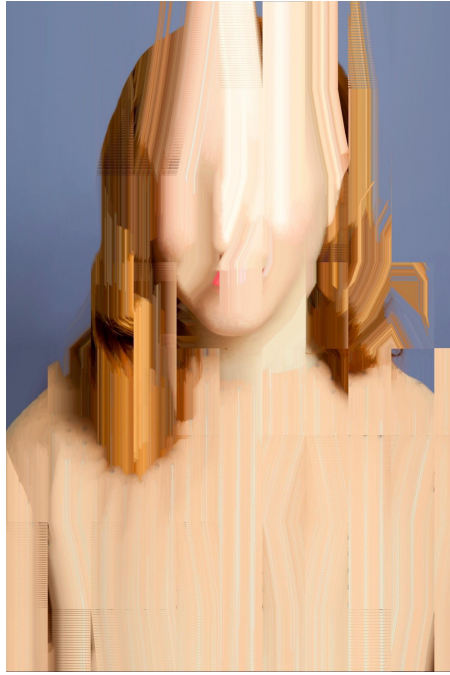


Imagen 2. David Ariel Szauder, de la serie Memorias Fallidas. 2013



Imagen 3. Silvana Tello, de la serie NO ID. 2021

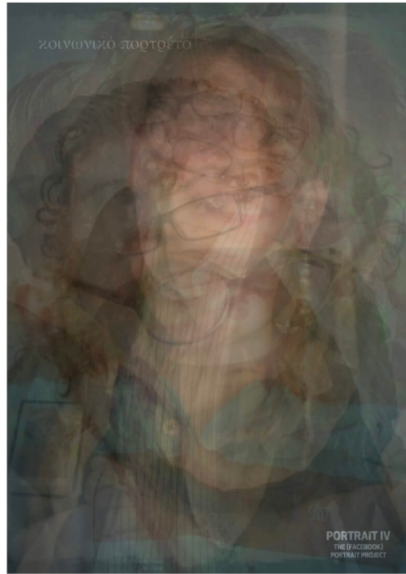


Imagen 4. Pawlu Mizzi, de la serie The Facebook Project 2013

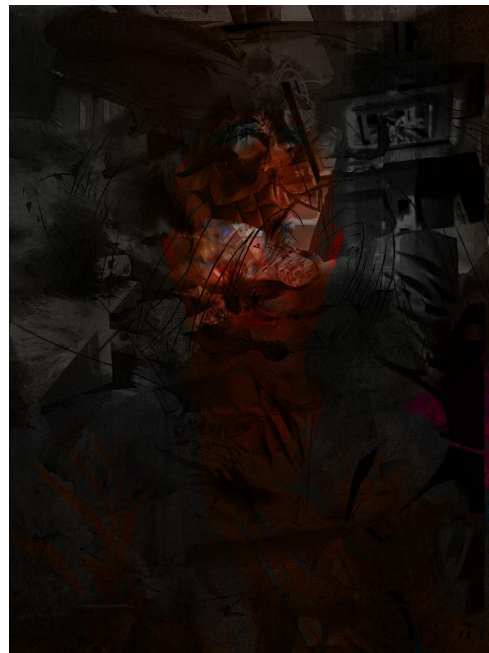


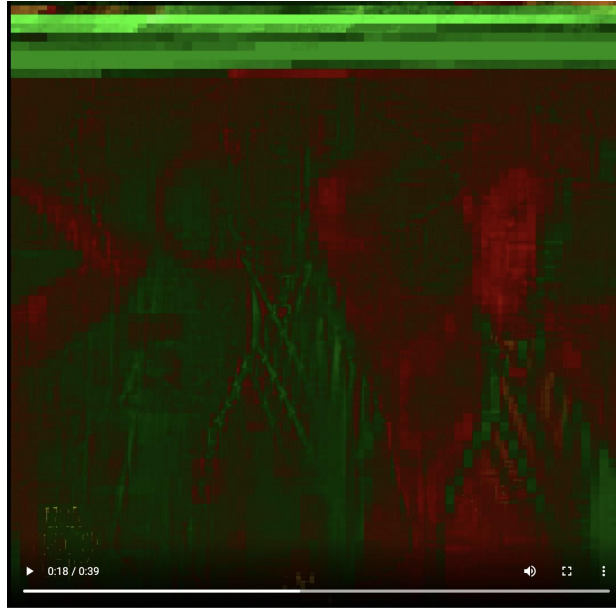
Imagen 5. Silvana Tello, de la serie NO ID 2020 (procesos antes de llegar al resultado actual)



Silvana Tello, de la serie NO ID. 2021

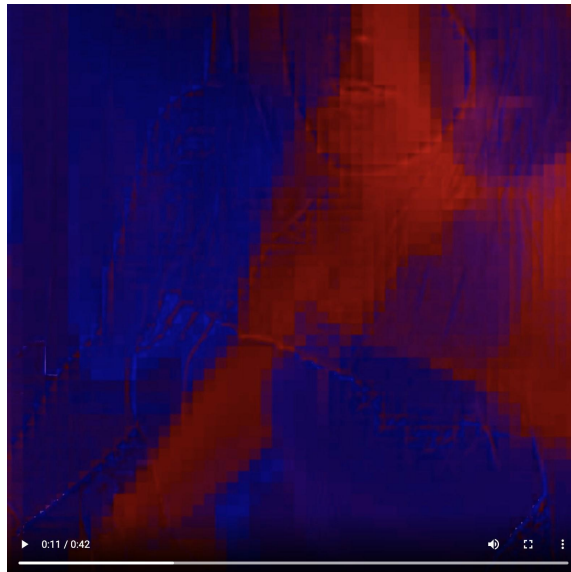


Silvana Tello, de la serie NO ID. 2021



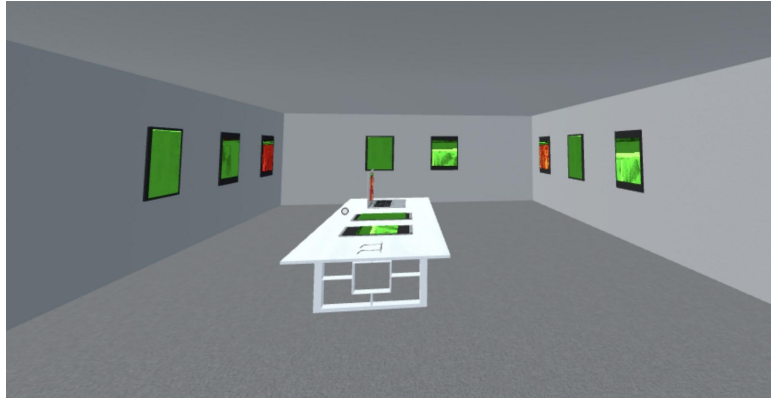
Silvana Tello, de la serie NO ID. 2022

https://video.wixstatic.com/video/384a81_1a434e54a2c64258bd9389c2d203d953/720p/mp4/file.mp4



Silvana Tello, de la serie NO ID. 2022

https://video.wixstatic.com/video/384a81_2f62fabd2f5446439270c54faf83eb99/720p/mp4/file.mp4



Boceto instalación NO ID 2022
<https://hub.link/qPdfFoh>

BIBLIOGRAFÍA

Bustillos, O. (2013). "Redes sociales y pertenencia: caso Facebook".

Recuperado de

<https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/556>

Caballero, A. (2020). Fallas tecnológicas: cuando lo digital nos lleva a la creación artística inesperada. Tesina en facultad de humanidades y artes. (Tesina en facultad de humanidades y artes) Universidad Nacional del Rosario. Facultad de humanidades y artes. Rosario.

Fisher, M (2014). Los fantasmas de mi vida: Escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos. (pp. 185 - 199). Buenos Aires, Argentina. Caja Negra Editora.

Martín, E. (2005). El valor de la fotografía. Antropología e imagen, 21, pp. 1-5.

Recuperado de:

<https://digibug.ugr.es/handle/10481/7178>

Turkle, S (1995). Aspectos del yo. En La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era del Internet (pp. 225 - 271). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Zafra, R. (2010), Elogio del párpado o ventanas para el tiempo en el cuarto propio conectado". Un cuarto propio conectado.(pp. 165 - 170).Madrid: Fórcola Ediciones,

DAVID ARIEL SZAUDER

Failed Memories. Consulta 28 de octubre del 2021

<http://www.davidarielszauder.com/#/failed/>

PAWLU MIZI

The Facebook Portrait Project. Consulta: 30 de diciembre del 2020.

<http://pawlumizzi.com/project/the-facebook-portrait-project/>

HYO MYONG KIM

Digital Concept: Data Corruption. Consulta: 16 de abril del 2022.

<http://www.hyomyoungkim.com/images/digital-concept-data-corruption>