

PANOPTICO 2.0: JFOR

JUAN FELIPE OCAMPO ROJAS

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER

INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

PROGRAMA DE ARTES PLASTICAS

BUCARAMANGA

2021

PANOPTICO 2.0: JFOR

JUAN FELIPE OCAMPO ROJAS

Trabajo de grado para optar al título de Artista Plástico

Director

NICOLAS CADAVID

MAESTRO EN ARTES PLASTICAS

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER

INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

PROGRAMA DE ARTES PLASTICAS

BUCARAMANGA

2021

Dedicado a todos los usuarios de la internet

AGRADECIMIENTOS

A Ana Maria García y Andrés Felipe Torres, quienes creyeron en mi propuesta desde un comienzo, ofreciendo retroalimentación profesional de manera incondicional.

A Dayan, mi Pareja, quién participó y se prestó para llevar a cabo este proyecto.

A todos los maestros de la facultad que me exigieron con el fin de formarme como profesional.

A mi Familia, por apoyarme incondicionalmente durante todo el proceso académico.

A todas las personas que se tomaron el tiempo para retroalimentar el proyecto audiovisual.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	10
1. EL CONEJO EN SU MADRIGUERA: NO HAY LUGAR MÁS SEGURO QUE EL ANONIMATO DE INTERNET	16
1.1. EL CONEJO QUE APRENDIÓ A CORRER MÁS RÁPIDO QUE LA LUZ	20
1.2. ESPIANDO EN LA PRIVACIDAD DEL CONEJO	24
1.3. El Conejo En Su Madriguera.....	29
2. LA LECHUZA ACECHANDO SU PRESA: COOKIES, REDES SOCIALES Y OTRAS TRAMPAS DEL MUNDO DIGITAL	32
2.1. CONSTRUYENDO UNA NUEVA MADRIGUERA PARA UN CONEJO BAJO CONTROL	33
2.2. EL VIDEO VIGILANTE NO SE PIERDE NI UN PELO BLANCO	39
2.3. LA LECHUZA ACECHANDO SU PRESA	44
3.DE CONEJOS A LECHUZAS, AMBOS SON BLANCOS: DE VÍCTIMAS A VICTIMARIOS DESDE EL PANÓPTICO DIGITAL	48
3.1. HACIA UNA PROPUESTA DE PANÓPTICO DIGITAL	50
3.2. REPRODUCCIÓN – DISTRIBUCIÓN	55
3.3. DE CONEJOS A LECHUZAS, AMBOS SON BLANCOS	58
CONCLUSIONES	62
BIBLIOGRAFÍA	65

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Tomas del Conejo	16
Figura 2. Experimentaciones Iniciales	17
Figura 3. Secuencia final Video	19
Figura 4. Diseño Final Mouse	21
Figura 5. Boceto Inicial	22
Figura 6. Bocetos de Propuesta – Conejo	29
Figura 7. Estructura a partir de lluvia de Ideas	30
Figura 8. Apartes del Storyboard	31
Figura 9. Proceso de Edición del Video	33
Figura 10. Presidio Modelo, Cuba	34
Figura 11. Apartes del Storyboard	37
Figura 12. Del Boceto a las tomas – Secuencia del baño	39
Figura 13. Storyboard cuadro a cuadro	40
Figura 14. Edición de tomas desde el retrato	41
Figura 15. Reverse Televisión	42
Figura 16. The Sleep Of Reason	43
Figura 17. The Sleep of Reason.	43
Figura 18. Contraste Blanco y Negro en Edición	46
Figura 19. Recopilación de Fotogramas durante el Renderizado	47
Figura 20. Avatar en Edición	49
Figura 21. El Autor	50
Figura 22. Secuencia inicial del Video – Tomas desde el Dron	50
Figura 23. Secuencia del Video – Instagram	52
Figura 24. La Lechuza Omnipresente en Edición	54
Figura 25. Transcendence, 2016	55

Figura 26. Cartel de Cine para el Video	57
Figura 27. Montaje en Sala	58
Figura 28. Secuencia del Video – Observando a Edward Snowden	59
Figura 29. Secuencia Protocolo Final	62

RESUMEN

TITULO: PANOPTICO 2.0: JFOR

AUTOR: JUAN FELIPE OCAMPO ROJAS* **

PALABRAS CLAVE: INTERNET, PANOPTICO, PRIVACIDAD, VIDEOPERFORMANCE

DESCRIPCIÓN:

Un Panóptico es una estructura carcelaria que propone utilizar prisioneros como guardias. En el centro del sistema circular, hay un individuo que lo ve todo, todo el tiempo, o al menos da a los presos esa impresión de que pueden ser observados, regulados. El vigilante no es una persona, es una institución, y la libertad está controlada por el miedo y la autorregulación. La pieza audiovisual resultante de este proyecto, Panóptico 2.0: JFOR, es un ejercicio auto representativo que sigue la rutina del artista en el uso de las redes sociales y los dispositivos tecnológicos. Esta interacción tiene un costo de privacidad; donde el usuario es un vigilante y es vigilado al mismo tiempo por quienes controlan el sistema. Así como otros usuarios pueden leer y reaccionar en las redes sociales, los espectadores del video, que también representan ese rol regulador del panóptico, interactúan con el video publicado en las plataformas. Todo el texto utiliza la metáfora del conejo y la lechuza común para ilustrar la relación de poder que ha traído la era de la información. El panóptico digital llegó para quedarse, en esta propuesta solo se presenta la versión 2.0 en el capítulo JFOR. Ahora, el espectador decide el rol que desea asumir.

* Trabajo de Grado

** Escuela de Artes Plásticas. Director Nicolás Cadavid.

ABSTRACT

TITLE: PANOPTICON 2.0: JFOR

AUTHOR: JUAN FELIPE OCAMPO ROJAS^{***}

KEY WORDS: INTERNET, PANOPTICON, PRIVACY, VIDEOPERFORMANCE

DESCRIPTION:

A Panopticon is a prison structure that proposes to use prisoners as guards. At the center of the circular system, there is an individual who sees everything, all the time, or at least gives that impression to the prisoners that they can be observed, regulated. The watchman is not a person, it is an institution, and freedom is controlled by fear and self-regulation. The audiovisual piece resulting from this project, Panopticon 2.0: JFOR, is a self-representative exercise that follows the artist's routine in the use of social networks and technological devices. This interaction comes at the cost of privacy; where the user is a watchman and is watched at the same time by those who control the system. Just as other users can read and react on social networks, the viewers of the video, who also represent that regulatory role of the panopticon, interact with the video published on the platforms. The entire text uses the metaphor of the rabbit and the barn owl to illustrate the power relationship that the information age has brought. The digital panopticon is here to stay, in this proposal only version 2.0 is presented in the JFOR chapter. Now, the spectator chooses the role that is assumed.

* Bachelor Thesis

** Fine Arts Program. Director Nicolas Cadavid.

INTRODUCCIÓN

“Qué video es la vida ¿no?” Parece que no estamos tan lejos de hacer literal esta frase. Todo queda grabado. Ahora no podemos dejar de caminar por una calle sin ser seguidos por cámaras de tránsito, celulares, GPS. Somos virtualmente rastreables y, aunque le echemos la culpa al sistema, lo cierto es que somos los principales responsables.

Al principio somos como conejos blancos, inocentes frente a los peligros de la sociedad. Vivimos en nuestras madrigueras, salimos en busca del alimento, conseguimos pareja, regresamos a la madriguera, nos reproducimos, nos replicamos, dormimos, nos levantamos y volvemos a salir en busca del alimento; satisfacemos nuestras necesidades básicas. Sin notarlo, quizás estamos sujetos a sistemas de control: el acceso a los alimentos, a las tierras, al trabajo, a los servicios básicos, a la opinión política, a la libertad. Y es así, como conejos, que corremos, nos apuramos y deambulamos con la prisa del miedo, de un enemigo invisible. Sin saberlo estamos encerrados, sujetos a seguir una rutina y repetir patrones invisibles. Nos sentimos vigilados y eso nos inmoviliza, nos lleva a tratar de sustraernos a ese sistema de control y a buscar un lugar donde solo estamos seguros en la privacidad de nuestra madriguera. ¿O no?

Ejemplo de instituciones que controlan y buscan reestructurar el comportamiento, son los sistemas carcelarios, entendidos como sistemas no solo de castigo sino de reforma social, restringe la libertad de las personas en la misma medida que las controla y, supuestamente, las reeduca. Podría parecer exagerado comparar la sociedad con la prisión, al igual que la planicie de los conejos con un terreno de caza. Sin embargo, solo debemos remontarnos al siglo XVIII, al modelo carcelario

de Jeremy Bentham, para empezar a relacionarlos con la idea de que el control se basa en el conocimiento total de los sujetos. Imaginar un panóptico sin muros, una planicie donde todos parecen libres, donde los conejos, unos con otros, parecen preocuparse entre ellos, es algo que se muestra paradójico. Sobre todo, porque no se percatan que los sobrevuela un único guardián, que espera el juicio de sus compañeros y de aquellos que están por encima de él para ubicar la posición de una de las presas y atacar. La Lechuza, símbolo de la vigilancia total y del que conoce todo el pasado del sujeto, sobrevuela el campo, a semejanza de un Gran Hermano, y silenciosamente lo vigila todo y lo controla todo desde las sombras, como los dirigentes en la novela 1984 de Orwell. Esta metáfora visual del conejo y la lechuza, tomada de la propuesta de Bill Viola, *The sleep of reason*, me inspiró a relacionar el rol que tenemos, que tengo dentro de la sociedad, y a vincularla con ese amplio pastizal en el que aguardan ingenuamente los conejos. Este texto describe, así, el proceso de contextualización y realización del producto en video *Panóptico 2.0: JFOR*, en el que me inspiro en las imágenes del conejo y la lechuza para mostrar a través de mi propia acción, de qué manera los individuos nos exponemos, sin conciencia de ello, a la vigilancia total cuando exponen toda su vida e información en las redes sociales e Internet.

La idea de la cárcel panóptica es la de un sitio donde los prisioneros se vigilan entre ellos mismos y sólo se requiere de un guardia que supervisa. Más como mito que como realidad, lo que busca es implantar el miedo frente al castigo para seguir alimentando el sistema y darle continuidad. Parece entonces, en principio, un proyecto desechado, algo propio de paranoicos y de la ficción; pero lo cierto es que hoy más que nunca se afirma como algo vigente. En los párrafos de los textos que se presentarán se va develando la estructura de un panóptico digital que ha venido avanzando de manera paralela con el desarrollo de la era digital, saltando desde la WEB 1.0 hasta la 5.0 y así tener acceso a todo, controlarlo todo, darnos una falsa sensación de privacidad, anonimato; mientras nuestras decisiones, materializadas

en clics, van dejando un rastro de migas de galletas que le dan poder a un Gran Hermano. Acá, el gran Hermano es como una cámara que lo ve todo. Por este motivo, se decidió hacer uso de un dron como herramienta para capturar las imágenes casi omnipresentes, para espiar y dar esa sensación de seguimiento que invade la vida de los sujetos. El video se presenta como un medio para capturar y sintetizar mis reflexiones sobre el panóptico y los sistemas de control digital. Pensado, producido y presentado desde la plástica, tal producto audiovisual se vale de la metáfora del conejo y la lechuza para presentarme como alguien encapsulado en el mundo virtual, que observa, que espera ser observado por los espectadores del video de este proyecto, y que cifra su subjetividad en lo que ve, lo que oye y lo que visita en Internet.

El texto describe la relación depredadora entre el conejo y la lechuza. Una lechuza alimentada por datos, búsquedas por Internet, opiniones en foros, tableros y blogs, uso y preferencias de apps que van desde las que se emplean para pedir domicilios y llegan a las que llevan a domicilio el sexo o la búsqueda de satisfacción personal. Como conejos, seguimos siendo controlados por la búsqueda de satisfacción de nuestras necesidades, pero ahora todas ellas parecen estar al alcance de nuestro dispositivo móvil, que hace las veces de grillete, de carnada. Es en algún punto donde el panóptico se cierra ante sus habitantes y nos convierte, sin que lo advirtamos, en vigilados y vigilantes. 'Yo' como artista, como ser humano, formo parte de la conejera. Por esto, considero que amerita reflexionar desde una propuesta audiovisual, que se asemeja a un autorretrato de mi subjetividad y personalidad, el modo en que estoy inmerso, como muchos otros, en el Panóptico Digital. Retratar esta visión requiere de las posibilidades del video como recurso, de las nuevas tecnologías y de los dispositivos y aplicaciones como modos de representar la idea de que nosotros mismos le damos acceso a las lechuzas que nos vigilan y acechan.

En el primer capítulo “El conejo en su madriguera: No hay lugar más seguro que el anonimato de internet” hay un primer momento donde se presenta al conejo, nosotros como actores del sistema, oculto en la seguridad de un anonimato informático. Para lograrlo, se decidió empelar un avatar, un nickname, que me permitió entrar, usar servicios y criticar sin rostro, sin asumir aparentemente ninguna responsabilidad o dejar algún rastro. En esta etapa, empiezan a esbozarse, aunque solo eso, las siguientes preguntas: ¿Qué es entonces la privacidad? ¿Dónde está esa línea que separa lo público de lo privado, mi vida, mi espacio, mi opinión, mis decisiones de las del otro? ¿Saber sobre el otro o que los otros sepan de mi nos torna públicos acaso?

En el segundo capítulo “La Lechuza acechando su presa: Cookies, redes sociales y otras trampas del mundo digital” se presenta a la lechuza, un actor invisible que se nutre de nuestro uso de las redes y de la información para controlarnos. Silenciosa, surca los cielos esperando atacar, mientras el conejo cree que sus movimientos son libres. Sin embargo, la lechuza los sigue, así como los gobiernos, organizaciones y particulares. Ellas hackean y siguen archivos de preferencias, cookies, términos y condiciones infinitas que aceptamos firmar, bases de datos no solo nos identifican, con nombre y género, sino que relacionan nuestras últimas compras, historial médico y financiero. ¿A quién pertenece la información? ¿Qué alcance tiene el contrato social tras el uso del internet? ¿Hay verdadera libertad de navegación? ¿Todas las políticas y riesgos son claros para todos o se trata de una trampa predeterminada?

Finalmente, en el tercer capítulo “De Conejos a Lechuzas, ambos son blancos: De víctimas a victimarios desde el Panóptico Digital”, hay un giro panóptico de la situación: ¿Cuándo deja de ser víctima el conejo para ser victimario? El registro audiovisual, inspirado en una época de aislamiento pandémico, presenta a un

hombre vigilado y poco a poco lo lleva a representarse como un individuo vigilante. El Gran Hermano, no solo lo ve a él, lo ve todo y le permite a él también verlo todo, ver todo lo que lo rodea y cómo este entorno hace lo mismo que él. No obstante, este conejo consciente de su situación también tiene la potestad no solo vigilarlo sino también cuestionarlo, aprobarlo, 'likearlo', replicarlo, comprarlo. ¿Qué gana y que pierde el individuo que usa los dispositivos digitales para aprobar a otros? ¿Cuál es la estética detrás y delante de las pantallas? ¿Qué de performance tiene la acción rutinaria en la madriguera de un artista (Yo)?

Cada capítulo aporta en concepto a la solución plástica, que a través del video se presenta como una autorreflexión que invita al usuario a verse como vigilante y vigilado. El contraste entre privacidad y vigilancia, libertad y control se evidencia mediante el uso de una pieza audiovisual que se quiere distribuir en las redes, tal vez como una contradicción cuando se considera desde el deseo de tener total control sobre mi intimidad, pero que me permite presentarme totalmente como alguien que es consciente de la total publicidad de mi subjetividad al hacer uso de Internet. Junto a la pieza audiovisual, se emplearán códigos QR, plataformas stream y espacios sociales digitales para sembrar la duda de si el acto de observar la pieza audiovisual convierte al observado en un tipo de observador consciente de lo que quiere mostrar y cómo quiere construir su imagen en Internet.

Si a veces la vida parece un 'video', bien vale la pena hacer entonces un video sobre la vida; quizás así logremos capturar y poner en evidencia a este Panóptico Digital. Este proyecto es la oportunidad de usar mi gusto en aumento por las artes audiovisuales, mis experimentaciones con los drones, las tomas de persecución y las narrativas de la imagen. También es una oportunidad para presentar con ironía lo atados que estamos a los medios digitales a través del uso consciente de estos. Al final de la producción de esta pieza audiovisual me pude observar a mí mismo,

ya no como alguien que quiere denunciar una prisión que me parecía obvia, sino como alguien que alimenta de manera perversa los hábitos e hilos invisibles de los sistemas de control. Ayer, quizás usaban panópticos de concreto, ahora los panóptico se ocultan en 'Términos y Condiciones'. Espero que los observadores no solo puedan acercan a lo observado en la pieza final, sino adentrarse un poco a sí mismos como yo lo hice al producir este proyecto.

1. EL CONEJO EN SU MADRIGUERA: NO HAY LUGAR MÁS SEGURO QUE EL ANONIMATO DE INTERNET

“Al principio, la madriguera del conejo se extendía en línea recta como un túnel, y después torció bruscamente hacia abajo, tan bruscamente que Alicia no tuvo siquiera tiempo de pensar en detenerse y se encontró cayendo por lo que parecía un pozo muy profundo”¹

Figura 1. Tomas del Conejo



Si bien en el texto de Lewis el conejo parece ser el personaje de obsesión en la mente de Alicia, la obra presenta una intrincada metáfora, donde cada personaje de su sueño, se relaciona con un familiar y con una figura de poder de su época, la obsesión por el conejo podría interpretarse como una obsesión por hacer entender su idea. Este texto se vale de una metáfora también y por ello se empezará por relacionar al personaje del conejo con la propia obsesión del texto.

¹ LEWIS, Carroll. Alicia en el país de las maravillas. 1865.

¿Quién es el conejo? El conejo somos todos, bueno en esta metáfora somos todos; pero entendido desde el individuo. Este individuo cree sentirse seguro en su madriguera; luego en un giro inesperado, en lugar de sentirse protegido, cae; cae a una maravillosa locura. De entre tantos mundo y sueños hechos realidad por el hombre ¿No es acaso el Internet un país de maravillas? ¿De maravillosas locuras? Entramos desde nuestra madriguera en un clic y giramos cayendo en hábitos, rutinas que ponen al descubierto lo más íntimo de nuestra vida.

Figura 2. Experimentaciones Iniciales



A diario son miles de personas las que entran a internet, colocan y leen información, desde cualquier dispositivo, por unos momentos o quizás en una gran proporción del día. La información, gracias a la red global viaja en cuestión de segundos y está presente desde el computador, el celular o incluso el refrigerador; pero ¿Somos conscientes de la implicación que tiene esta información en nuestra huella digital?

La huella o rastro digital es el camino que toma la información con la que interactuamos y como esta deja señalada su relación con nosotros. Ya menciona Alejandro Suárez Sánchez en su libro *Desnudando a Google*:

"Es más fácil ocultar una infidelidad a tu pareja que a Google... Cada vez que usamos Chrome, YouTube, Gmail o el buscador, Google toma nota de nuestros gustos, horarios, localización geográfica e intereses personales. Esta empresa ofrece servicios buenísimos, pero no son gratis, como creemos ingenuamente. Pagamos con nuestra privacidad."²

El lugar seguro e íntimo que podríamos imaginar al usar nuestros dispositivos, nos cobra solicitando información que después podrá ser usada en favor de otros intereses. Es importante recalcar como podemos entrar con la inocencia del conejo blanco a usar las redes, quizás amparados en un anonimato. Las personas opinan e interactúan con información sin querer hacerse responsable de ella, tan solo en la ciudad de Bucaramanga el 66%³ de las personas que acceden a puntos digitales, para el 2013, tenía nivel educativo de bachillerato incompleto, según fuente de El punto vive digital. Luego, el analfabetismo digital sumado al fácil acceso a dispositivos que usan internet, permite a las personas interactuar con la información

² SUÁREZ SÁNCHEZ. Alejandro. *Desnudando a Google*. 2012.

³ GAMBOA. Sonia. *Bumangueses no sienten garantías para usar el Internet en los parques*. Vanguardia Liberal. 2013.

sin conciencia de lo que ocurre con ella una vez apagan el dispositivo y otros accedan a la red. El analfabetismo digital nunca había sido mayor prioridad antes de la pandemia; aunque dejó entrever que la población no tenía tan claro el uso de las aplicaciones como se pensaba.

Presentar el internet como un sistema de control parte del análisis del mismo como una evolución desde su idea original, no desde su uso comercial; porque el internet sin lugar a dudas nació de la guerra y de allí que lo presentemos como depredado, que evoluciona en un abrir y cerrar de ojos.

Figura 3. Secuencia final Video



1.1. EL CONEJO QUE APRENDIÓ A CORRER MÁS RÁPIDO QUE LA LUZ

La información son las zanahorias por las que corremos por el campo como conejos, al acceder a ella con mayor prontitud nosotros también ganamos velocidad hasta tomar decisiones de forma inmediata. Es una característica de nuestra forma de ver y ser observados, Thompson lo expresa con el cambio que introdujo la tecnología: “Los individuos son cada vez más capaces de adquirir información y contenidos simbólicos de fuentes distintas a las personas con quienes ellos interactúan directamente en el curso de su vida cotidiana”⁴ Al obtener la información sin el contacto con el otro, a una mayor velocidad el mecanismo de comunicación es intuitivo y poco racionalizado.

Sobre el internet podemos encontrar en varios autores como Latorre, que se originó como una estrategia militar durante la Guerra Fría; fue creado en Estados Unidos para reforzar la seguridad nacional en el área de comunicaciones interestatales, y prevenir interceptaciones soviéticas de los mensajes transmitidos. Por años la intercomunicación que se dio mediante internet fue de uso exclusivo militar, debido a que esta era una herramienta que permitía y facilitaba el monitoreo de enemigos o posibles sospechosos y la comunicación con aliados. Sabemos poco de cómo este fenómeno digital pasó de uso exclusivo para militares y gobiernos para convertirse en parte del ‘paquete’ básico en nuestros hogares. La prontitud con la que podemos acceder a los servicios de internet o en si a muchos infoservicios en la actualidad sobrepasa al conocimiento de las mismas caminando en una alfabetización digital que va pasos atrás, esto deja una zona gris sistemáticamente nociva.

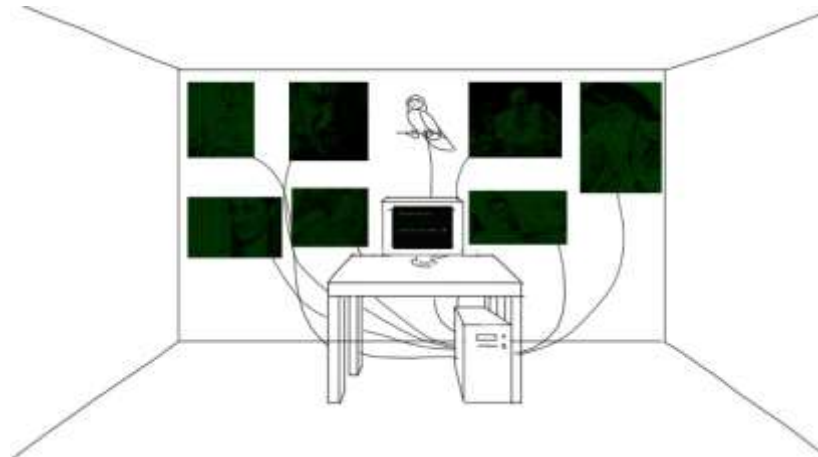
⁴ THOMPSON. Jhon. La nueva visibilidad. Universidad de Cambridge. 2005.

Figura 4. Diseño Final Mouse



La guerra es una de las principales promotoras de los avances tecnológicos, esto ocurrió con el internet. Lo que en un comienzo se utilizó para transgredir al enemigo, robar, intercambiar información para ganar una posición privilegiada, se transformó en una herramienta para intercambiar información, aplicanose a muchos otros productos de consumo masivo. En 1990 se construyó el primer cliente y servidor web: World Wide Web - WWW. De ahí en adelante el uso de la red se extendió por el mundo y surgieron las primeras páginas webs, dando paso a la estructura base de la internet como la conocemos y utilizamos hoy día. Un ejemplo de su evolución es que en solo una década se pasó de usar una sencilla cuenta de correo a estar atados a varias redes sociales.

Figura 5. Boceto Inicial



Comprender la evolución de internet permite comprender como la información, su presentación y nuestro rol como espectador fue evolucionando. La WEB pasó de una versión 1.0, donde el conejo era un lector de la información, unidireccional, a tornarse cada vez más participativa. En la 2.0 podía agregar información, allí se abrió la puerta a la posibilidad de opinar sobre lo que se quisiera y comunicarse desde cualquier lugar del mundo. El siguiente paso fue aprender más del conejo, la versión 3.0 fue semántica, interactuaba en el hiperespacio con el internauta, le propuso la tridimensionalidad. Aprendió a saltar como sus usuarios, en la 4.0 se adapta a las decisiones del usuario. Ya en la actualidad, 5.0 comprende las inclinaciones sentimentales, los clics y como trazar el camino a la privacidad desde la virtualidad.⁵

‘Ya el conejo no salta entre la hierba buscando la comida, la comida llega a casa’
La decisión está a la velocidad de un clic. A medida que Internet evoluciona esta

⁵ LATORRE. Marino. Historias de la web 1.0, 2.0, 3.0, 4.0. 2019, P 2.

autopista se torna más robusta para que cualquier formato de información deambule por ella, ya no solo texto, sino fotos, videos, perfiles... vidas. “Los medios electrónicos posibilitaron que la información y los contenidos simbólicos se transmitiesen a largas distancias con muy poco o ningún retraso. De ahí que los medios electrónicos creasen un tipo de visibilidad que se caracterizaba, al menos en principio, por lo que nosotros llamaríamos «simultaneidad desespacializada»”⁶ A cada paso de crecimiento en infraestructura, la despersonalización se ha acentuado, un ejemplo de ello son las video llamadas que ahora nos permiten conectarnos en simultaneo para ver una película, vernos y oírnos, a pesar de la distancia o a pesar de la cercanía. Mejores servidores, más velocidad, mayor captura de información.

Es al reflexionar sobre el papel que juego el internet en nuestros días, sus ventajas y riesgos que reaparece en mi mente la metáfora del conejo y la lechuza, la fuente de inspiración yacía en experiencias previas efectuadas con el video. Al pensar en el papel de los usuarios de internet cuestioné mi propio papel en su uso, y como viendo un video, me vi a mi mismo formando parte del sistema, todo había evolucionado tan rápido que sentía que nadie lo notaba, me empecé a angustiar al pensar sobre que pasaba con la privacidad y la información, era necesario formar una idea, ‘documentarlo’, plasmarlo, siguiendo al usuario del sistema al seguirme a mí mismo en la cotidianidad digital, ya tenía claro que yo sería el conejillo de indias en esta metáfora listo para ponerme a merced de la lechuza.

⁶ Ibid.

1.2. ESPIANDO EN LA PRIVACIDAD DEL CONEJO

Por un lado, estaba el internet y el uso analfabeta que hacemos de él. Hay en la tras escena una oscura sensación de acecho, donde el internet, por sus orígenes parecía una trampa captadora de información; pero ¿En realidad la captura de información podría representar una amenaza? Luego por el otro lado estaba la privacidad y los sistemas de control.

Desde la literatura universal se ha propuesto el tema de la privacidad. Un ejemplo de ello es la distopía creada por George Orwell en 1984, donde para lograr el control de la disidencia ante un gobierno, se usa la vigilancia destruyendo la intimidad y cualquier atisbo de libertad personal. Surge el término de “El Gran Hermano te vigila”⁷ donde la prioridad es la agenda de un poder sobre la privacidad. La vigilancia y el control se unen al jugar con la subjetividad del observador: “Pero una vez la visión fue reubicada en la subjetividad del observador, se abrieron dos vías entrelazadas. Una conducía hacia todas las múltiples afirmaciones de la soberanía y autonomía de la visión que derivaban de este cuerpo dotado de nuevos poderes, en el modernismo y otros. La otra vía conducía hacia una creciente normalización y regulación del observador, proveniente del conocimiento adquirido sobre el cuerpo visionario, así como hacia formas de poder que dependían de la abstracción y formalización de la visión.”⁸ Como lo propone Crary el segundo camino logra control a partir de elegir que puede ver el observador. Es aquí donde se ataca el derecho a la privacidad. Así como se ha presentado el internet como depredador, la privacidad se puede presentar como presa:

“En la vida contemporánea, disponemos de un único concepto que abarca todo este espacio negativo o potencial ubicado fuera de los límites del Gobierno. Se trata del

⁷ ORWELL, George. 1984. DeBolsillo. 2013.

⁸ CRARY, Jonathan. Las técnicas del observador. Cendeac. 2008.

concepto de «privacidad»: una zona despejada, más allá del alcance del Estado, un vacío al que la ley solo tiene permitido entrar con una orden judicial, aunque no una orden judicial válida «para todo el mundo» ... Todos tenemos una idea distinta de lo que es. «Privacidad» significa algo para todo el mundo. No hay nadie para quien no quiera decir nada. Por esta falta de definición común, los ciudadanos de democracias plurales y tecnológicamente sofisticadas creen que deben justificar su deseo de privacidad y enmarcarla como un derecho.”⁹

El ciudadano entonces juega un doble rol, de un lado es inherente su privacidad como un concepto abstracto (por ejemplo, la imagen que se observa a través de un video, al ser video se puede percibir como ficción); pero a la vez existente, por tanto, lo debe validar, demandar y exigir para no perder o permitir que alguien acceda a él sin su consentimiento (la acción que se grabó es real, tan real como el individuo que la ejecutó o fue víctima de ella):

“Sin embargo, los ciudadanos de una democracia no han de justificar ese deseo; por el contrario, es el estado el que debe justificar su violación. Negarte a reclamar tu privacidad equivale a cederla, bien a un estado que transgrede sus limitaciones constitucionales o a un negocio «privado».”¹⁰

El rol que se puede llegar a asumir, como por ejemplo frente al uso del internet deja al observador a merced de una actitud pasiva que vuelve su privacidad vulnerable. Partamos de que la privacidad es un derecho: “la privacidad como derecho está relacionada con la admisión de cierta inmunidad de las personas, con una aceptación de que estas son, ante todo, seres singulares, individuos”¹¹ y este

⁹ PÉREZ PORTO. Julián. MERINO. María. Artículo Intimidad, revista La Guía 2009

¹⁰ SNOWDEN. Edward. Vigilancia Permanente. 2019. P 196-197.

¹¹ Béjar, Helena. El ámbito íntimo. Privacidad, individualismo y modernidad. Madrid,

derecho está relacionado con la libertad, la libertad de ser singulares, individuales, aunque al tiempo se forme parte de un grupo social. Luego un individuo está sujeto a las reglas de su sociedad; pero al tiempo, al ser único, en el ejercicio de su libertad construye singularidades, que le son propias, propias de él y ya no son de la sociedad, al pertenecerle son privadas. Nuestro 'conejo' puede tener orejas y pelaje igual que el resto de la conejera; pero es único y tiene derecho a su propio espacio en la madriguera, así la comparte con otros. El respeto por su propia singularidad le debe el respeto por la singularidad de los otros. Adentrarse en esas singularidad y espacios, es espionaje y por tanto representa un mecanismo de control y coartación de la libertad.

Desde la puesta plástica se abrían dos caminos de representación: ser grabado interpretando un rol, el de un chico cualquiera usando dispositivos; o grabarme en mis redes reales, en mis usos reales de las redes y dispositivos... ser grabado presentándome, desnudándose.

Frente la privacidad se abre el espionaje, el cual ha existido desde la antigüedad. Es el afán de saber sobre el otro en contra de su voluntad, romper las barreras del secreto y de su libertad a la singularidad. En principio, este significado se enmarca en las relaciones entre individuos, se despierta la curiosidad y el espía tan solo es un chismoso; pero quizás lo que hace con la información obtenida es lo que le da ese carácter oscuro que lo diferencia del simple vecino chismoso. El espía usa esa información para favorecerse y/o limitar las acciones de su víctima. Así el espionaje, como enemigo de la privacidad no surge de entre los miembros de la sociedad, sino dentro de sus instituciones. Para esto nos podemos apoyar en Reg Whitaker, quien habla del espionaje como la cara oscura del mundo académico, donde se vale de cualquier medio para lograr la información y el avance en pro de su cliente, el

Alianza Editorial, 1988. P 146.

estado.¹² Es el estado quien forma parte del ‘Gran Hermano’ y quien se convierte en el principal financiador del espionaje.

Las revelaciones de Edward Snowden en mayo de 2013 acerca de las actividades de las agencias de seguridad estadounidenses, y especialmente la NSA (National Security Agency) para la que trabajaba, son un ejemplo de la vulneración de la privacidad en la era de la información. Los documentos que filtró Snowden a los periodistas Glenn Greenwald y Laura Poitras dieron a conocer el alcance de los programas de vigilancia global de las comunicaciones desarrollados por la NSA. Estas actividades de vigilancia fueron desarrolladas en estrecha cooperación con otras agencias de inteligencia y con la colaboración de gobiernos europeos y de las compañías de telecomunicaciones norteamericanas. Agencias con el poder de espiar y tomar la información de cualquiera... ¿y si lo hacen con mi información? ¿Si me espían a mí? Luego, si existe una amenaza sobre el uso de la información que otros puedan hacer en contra de nosotros al socavar la privacidad, usando el internet para ello. Un individuo como yo puede estar siendo vigilado, si bien muchas de mis acciones no representen un riesgo, queda el miedo latente de que tan solo una opinión puede representar ante ellos una amenaza, una opinión podría colocar a cualquiera en esta segunda vía de la que nos hablaba Crary.

Si la tecnología ha sido usada para mejorar las técnicas de espionaje, el internet no es la excepción. Estamos acostumbrados a separar el espacio público del privado, forma parte de nuestro derecho. Después de todo a partir de construir nuestra privacidad formamos una sensación de seguridad. Existe un espacio, como la habitación, donde podemos refugiarnos del tráfico social y apartarnos de los demás. Sin embargo, los dispositivos tecnológicos, traspasan la intimidad de la habitación, le hemos dado esta capacidad de expandir nuestra relación exterior y crear una

¹² WHITAKER, Reg. El fin de la Privacidad. Barcelona, Paidós, 1999.

brecha hacia nuestra privacidad, al llevarlos a todas partes, dormir a su lado, tenerlos tanto en nuestros escritorios como en nutras neveras. Nos abrimos a una nueva visibilidad, mediada por el internet a través de los dispositivos inteligentes “En este nuevo mundo de visibilidad mediada, hacer visibles las acciones y los hechos no es precisamente el resultado de filtraciones en los sistemas de comunicación e información que son cada vez más difíciles de controlar, es también una estrategia explícita de los individuos que saben muy bien que la visibilidad mediada puede ser un arma en las luchas que llevan a cabo en su vida cotidiana”¹³ El individuo desea ver al otro y en contra prestación termina visibilizándose.

Esta imagen me inquieta, me llama la atención ¿Cuántas veces no me he visto a mí mismo en la escena de sentirme en la seguridad de mi cuarto privado, pero rompiendo mi privacidad con un dispositivo conectado al mundo, un mundo vigilante, un mundo en el que vigilo? Ya se empezaban a formar las escenas de este proyecto. Eran, debo confesarlo, en su inicio, escenas sueltas, al azar, inspiradas en la ciencia ficción del mundo del cine. Era clara la necesidad de documentar mi relación con los dispositivos, portales e internet. Yo sería un actor interpretando el rol de cualquier de los usuarios actuales; comprometería mi rutina para presentar más que representar.

¹³ THOMPSON, Jonathan. Op. Cit.

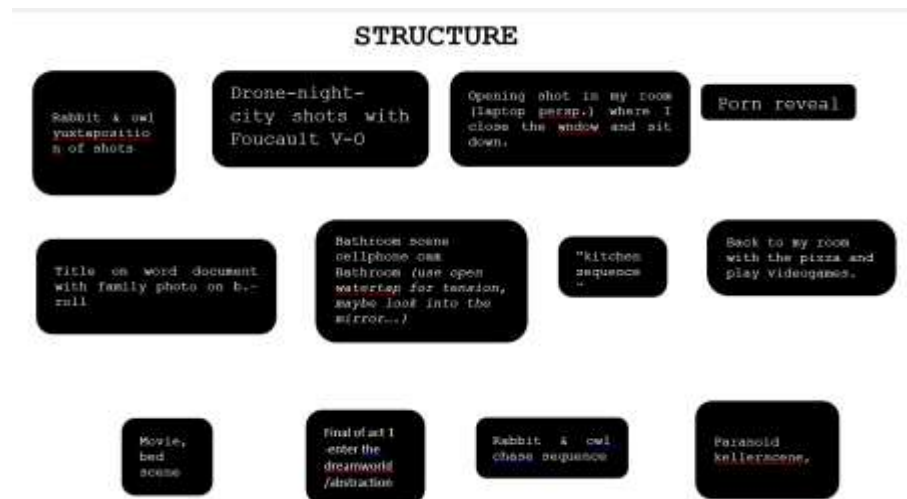
Figura 6. Bocetos de Propuesta - Conejo



1.3. El Conejo En Su Madriguera

Ya hemos determinado lo que está en escena: el internet, la privacidad, la intimidad, el observar y ser observado, el espionaje. 'El conejo está en su madriguera' con una percepción de seguridad. Sin saberlo, el individuo paga más que solo un costo por el servicio de internet, hay un impuesto oculto y es la entrega de información. Todo lo captura la cámara, quedan huellas digitales, migas que marcarán el camino a la 'lechuza', 'El Gran Hermano'. Sin notarlo el individuo es vigilado, perseguido y direccionado a un tipo de celda que presentaremos como celda panóptica. Todos los usuarios de internet estamos en el sistema y yo también me veo como un prisionero más, un conejo dentro de mi madriguera. El video como medio de expresión es una decisión tomada, y las imágenes en mi cabeza tras reflexionar sobre el uso que el damos, que le doy al internet van formando un libreto, un story board que orienta y centra las ideas y palabras en imágenes.

Figura 7. Estructura a partir de lluvia de Ideas



Quiero usar el registro de las cámaras para pensarme en esta rutina que me aprisiona como a muchos, que me controla y que ahora me confronta al recordar que como artista soy también un vigilante, esperando ser uno más sensible y cauteloso. El guion inicial es una descripción de planos y tomas que se desarrollan en el storyboard. El inicio del guión es el siguiente:

Guión

- Secuencia de conejo y búho en la que un búho caza un conejo blanco, que termina con un texto de codificación html.
- (Exterior). Secuencia de tomas nocturnas dinámicas de la ciudad con un dron (donde lo único visible son las ventanas de los interiores que están iluminados (todo lo demás está en una oscuridad casi absoluta)
- A lo largo de la secuencia, se presentará una voz en off de un fragmento del libro vigilar y castigar (Michel Foucault) donde el autor describe la estructura arquitectónica del panóptico.
al final de la secuencia, la cámara enfoca un edificio (a 10-15 m de distancia de él) el marco luego comienza a descender a velocidad media, mostrando las ventanas de cada piso y algo de sus interiores

hasta llegar al 4to piso, donde se ve la silueta de un hombre de pie junto a la ventana, -el paneo se detiene- (pausa) La cámara del dron se acerca a la silueta hasta que se logra un primer plano medio del personaje. CORTE

Figura 8. Apartes del Storyboard



2. LA LECHUZA ACECHANDO SU PRESA: COOKIES, REDES SOCIALES Y OTRAS TRAMPAS DEL MUNDO DIGITAL

Ya dimos una mirada a la privacidad del 'conejo' y es hora de presentar el concepto detrás de la metáfora de la 'Lechuza'. El video inicia con una secuencia de persecución entre la lechuza y el conejo. Esta persecución está presente en todo el relato, hay una narrativa silenciosa, donde la lechuza representa al Gran Hermano digital. Al final del video se cierra con la misma persecución, pero esta vez yo tomo el lugar del conejo afianzando la relación entre presa y depredador, usuario e internet. He decidido lanzarme, exponerme y desnudarme al presentar la acción valiéndome del video. La pieza no solo es una propuesta de video, no solo documenta una acción, es en sí misma performática. "La performance es una manifestación artística que representa esa idea del work in progress, como reinención continua y experimental de la obra-en-proceso de las artes escénicas. Además, la performance se caracteriza por la presencia en directo del cuerpo del artista como material"¹⁴ Como artista, me presto para mostrar el rol del 'conejo' que cae a diario en las tretas de la 'lechuza'. La reinención continua que menciona Valdellós, está presente desde la gestión de la idea, las imágenes que venían a mi mente tras indagar sobre el concepto del Panóptico, las tomas, el guion, el storyboard. Este trabajo en progreso se alimenta con cada reproducción que los espectadores hagan del video en las redes digitales. Los espectadores del video observarán desde la perspectiva del vigilante, asumirán el rol de la 'lechuza'. Entre todos, conejos de un lado de la cámara, conejos como lechuzas del lado de la pantalla cuidaremos panópticamente que estemos haciendo las cosas 'bien'. En este punto de la descripción del proyecto del videoperformance, es importante

¹⁴ VALDELLÓS, Ana. Videoperformance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento. Universidad de Málaga. 2013.

presentar uno de los conceptos claves que inspiraron las reflexiones anteriormente expuestas en el primer capítulo: El Panóptico.

Figura 9. Proceso de Edición del Video



2.1. CONSTRUYENDO UNA NUEVA MADRIGUERA PARA UN CONEJO BAJO CONTROL

Hacia fines del siglo XVIII, el filósofo Jeremy Bentham planteó una estructura arquitectónica carcelaria denominada panóptico: palabra de origen griego que se puede traducir como “que todo lo ve”. En el libro *Vigilar y Castigar*, Michel Foucault realiza un extenso análisis de aquella estructura arquitectónica, describiéndola de la siguiente forma:

“El Panóptico de Bentham es la figura arquitectónica de esta composición. Conocido es su principio: en la periferia, una construcción en forma de anillo; en el centro, una torre, ésta, con anchas ventanas que se abren en la cara interior del anillo. La construcción periférica está dividida en celdas, cada una de las cuales atraviesa

toda la anchura de la construcción. Tienen dos ventanas, una que da al interior, correspondiente a las ventanas de la torre, y la otra, que da al exterior, permite que la luz atraviese la celda de una parte a otra. Basta entonces situar un vigilante en la torre central y encerrar en cada celda a un loco, un enfermo, un condenado, un obrero o un escolar.”¹⁵

Figura 10. Presidio Modelo, Cuba



Desde su descripción inicial Foucault hace énfasis en el hecho de que un panóptico es un concepto que no se limita a edificios carcelarios. Es decir, teniendo en cuenta que la esencia del panóptico consiste en el hecho de tener acceso visual y constante sobre otro individuo, resulta en si un mecanismo que permita tener control de los otros usando a los mismos vigilados como vigilantes, un sistema auto controlador, así lo sigue describiendo Foucault:

¹⁵ FOUCAULT. Michel. Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión. 1975, P 184.

“De ahí el efecto mayor del Panóptico: inducir en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantiza el funcionamiento automático del poder. Hacer que la vigilancia sea permanente en sus efectos, incluso si es discontinua en su acción... en suma, que los detenidos se hallen insertos en una situación de poder de la que ellos mismos son los portadores.”¹⁶

En 1949 y precediendo a Foucault, George Orwell publicaría su novela de ficción 1984, en la cual indaga las consecuencias de una civilización futurista regida por un sistema panóptico. El escrito captura esencialmente una visión distópica en donde la sociedad está sujeta a una vigilancia constante por parte de un sistema político totalitario. Inspirado en regímenes socio-políticos de las entonces potencias mundiales, - el Imperio Británico, la Unión Soviética de Stalin y la Alemania Nazi -, el panorama sobre el cual transcurre la historia nos presenta un personaje emblemático al que hoy por hoy se le sigue referenciando a la hora de hablar de vigilancia estatal: el ‘Gran Hermano’. Este concepto mezcla de forma inherente al caudillo con el Estado Totalitario, por lo que siempre que se menciona se piensa tanto en un persona o nación de corte dictatorial.

Indagar sobre el panóptico en la versión contrastada de Betham, Foucault y Orwell nos permite entender que los sistemas de control pueden surgir sin necesidad de barrotes. Solo se requiere captar la atención del observador re direccionándola. Esta redirección se propone desde lo panóptico a través de la visión, la manera en la que vemos y como lo que se nos presenta afecta nuestras decisiones: “...más adelante en el siglo xix, Georg Simmel descubrió que las formulaciones de Fechner constituían un medio incisivo para expresar cómo la experiencia sensorial había devenido colindante e incluso coincidente con un terreno económico y cultural

¹⁶ Ibid., p. 185

dominado por valores de intercambio.”¹⁷ Crary relaciona el trabajo de Simmel con la forma como las imágenes permanecen en nuestra mente luego de que el estímulo desaparece. La mente completa y asocia una pieza de información con otra. Al colindar el mundo visual, el de la pantalla con el de la realidad, la una puede reorientarse o modelarse a partir de la otra. El sistema panóptico centra la mirada sobre los otros para dirigir lo económico y cultural según las disposiciones del vigilante.

El concepto del Gran Hermano se volvió a usar como programa de televisión, un reality show. Este programa nos ofrecía la idea de que la vigilancia no era impuesta sino elegida, y que la exposición ante las cámaras era un privilegio más que un elemento cotidiano. Surgieron después otros varios reality shows que otorgaban continuidad a la misma idea, así diluyeron el fenómeno de la vigilancia estatal al replanteárnosla como espectáculo y entretenimiento.

“La vigilancia invade cada lugar volviéndose imperceptible, bajo la premisa de hacernos sentir ‘más’ seguros. En la actualidad se cuenta con una cantidad tan amplia de artefactos tecnológicos para vigilancia, que la distopía orwelliana parece desbordarse frente a la realidad.”¹⁸

Por ello el video surge en esta propuesta plástica como un juego con la cámara desde una doble perspectiva: la del usuario (interpretado por mí mismo) y la de los dispositivos (representando el control del Gran Hermano). Quiero captar en el video el acto de observar la pantalla; pero que a su vez estamos siendo observados por ella, no solo nuestro reflejo e imagen es capturada por las cámaras, sino también

¹⁷ CRARY, Jonathan. Op. Cit.

¹⁸ CHICA MARTÍNEZ. María Gabriela. Arte-vigilancia: más allá de Bentham.

nuestra huella digital es capturada a través de los archivos denominados como cookies.

Figura 11. Apartes del Storyboard

- (50 mm Primer plano del personaje de lado), de pie en un dormitorio y todavía mirando por la ventana, de repente las luces se apagan. La cara del personaje todavía es reconocible debido a la luz ambiental / de la luna, (pausa) luego cierra abruptamente las cortinas de la ventana. (CORTE)
- Toma panorámica desde la misma perspectiva, pero desde más lejos (lente 15 mm), el personaje luego se dirige hacia la cámara que emerge de la profundidad / oscuridad de la habitación y se sienta en una silla de escritorio (la perspectiva de la cámara simula la de una webcam). El personaje ajusta su postura y comienza a usar el mouse y el teclado. (CORTE)



Las cookies: “Son unos archivos informáticos diminutos enviados por los sitios web que se almacenan en nuestro navegador y que obtienen datos sobre nosotros. Estos pequeños programas-espía consiguen información clave para la publicidad en internet, especialmente en lo que respecta a los avisos publicitarios personalizados.”¹⁹ Es curioso cómo se le pueden denominar ‘programas-espía’. Este es uno de los ejemplos de cómo la dinámica del internet puede tomar y orientar la mirada del usuario en torno a motivaciones comerciales o políticas. La interacción que unos con otros hacemos a través de las pantallas, con el uso del internet, busca

¹⁹ BBC MUNDO. 2017.

hacer un seguimiento de la conducta de otros, generando juicios activos y pasivos, controles panópticos.

“El cambio tecnológico fue importante por otra razón: hizo más difícil correr un velo de misterio sobre el comportamiento privado de los líderes políticos y otras figuras públicas.”²⁰ Expone Thomson sobre la fiscalización de las figuras públicas; pero esta conducta no solo se queda en figuras importantes sino en cualquiera que esté usando las misma plataformas “...proporcionan un conjunto poderoso de instrumentos que pueden ser utilizados para desvelar comportamientos ocultos que las actividades de los medios de comunicación y otras organizaciones paralelas lo convierten en sucesos visibles y públicos.”²¹ La parte clave es como cualquier cosa puede volverse pública y aunque pareciere proporcionarle a los usuarios control sobre las acciones políticas también surge un control sobre las acciones civiles. “Pero es indudable que, debido en parte a la creciente disponibilidad de estas tecnologías, las condiciones sociales de la privacidad están cambiando de manera fundamental”²². En la propuesta de video el espectador ejecuta este rol de vigilante haciéndole cómplice en el sistema de control.

²⁰ THOMPSON, Jonathan. Op. Cit.

²¹ Ibid.

²² Ibid.

Figura 12. Del Boceto a las tomas – Secuencia del baño



2.2. EL VIDEO VIGILANTE NO SE PIERDE NI UN PELO BLANCO

La vigilancia se presta como la acción de estar en guardia observando lo que ocurre en un rango determinado²³. El vigilante, como agente humano de observación fue evolucionando, luego fue sido remplazado; el aparato completo del ojo humano que observa, pasó a ser el lente de la cámara. La palabra 'video' comparte con la palabra 'vigilante' la raíz latina 'ver'. El video captura fotogramas uno tras otro creando luego la ilusión de movimiento. Esto abrió múltiples posibilidades al mundo que observa, el artista que también está en continua vigilancia, vio en la videocámara una herramienta para valerse de nuevas narrativas y explorar en sus propias estéticas. "Desde sus inicios, la principal preocupación del videoarte se centró en una intensa innovación del lenguaje y la experimentación formal y en la profundización en las características creativas del medio electrónico, como el manejo creativo del espacio y el tiempo y su percepción por el espectador"²⁴ explica Valedllós. También están las posibilidades del lenguaje desde el color, de su uso o restricción a la toma en blanco y negro, permiten desarrollar, como en mi propuesta, una ruptura entre la realidad de la maquina respecto a la de las personas.

²³ RAE

²⁴ VALDELLÓS, Ana. Op. Cit.

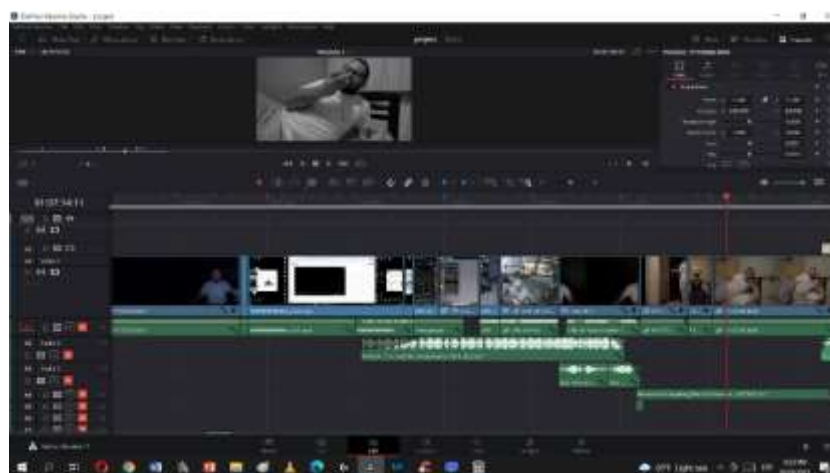
Uno de los primeros pioneros del videoarte fue Bruce Nauman, quien utilizó el video para revelar los procesos creativos ocultos del artista al filmarse en su estudio. Ahora de manera consiente, es decir desde la búsqueda del propósito del videoperformance, me filmo para presentar los procesos ocultos de la intimidad, nada lejana a quien pudiera hackear mis dispositivos digitales y verme a través de sus cámaras. A medida que la tecnología de video se volvió más sofisticada, el arte evolucionó desde grabaciones en blanco y negro en tiempo real hasta el énfasis actual en instalaciones a gran escala en color, como las obras multipantalla de Bill Viola. De estas, el concepto de multipantalla se traslada a mi propuesta como la oportunidad de saltar entre las pantallas de mis dispositivos digitales en una toma de corrido. De nuevo, la metáfora de la persecución, el asecho del depredador digital, está en ese salto a cada cámara que sigue mi imagen y mi actuar.

Figura 13. Storyboard cuadro a cuadro



Otros artistas, como Gillian Wearing, usan un estilo documental para hacer arte sobre los aspectos ocultos de la sociedad.²⁵ Entonces el video dejó de ser una mera herramienta de registro sobre el trabajo del artista para ser el trabajo en sí. Esto se acerca a una de los acercamientos del video al performance propuestos por Valdellós. En el primer modelo, el video es registro de la acción, en el segundo el video interactúa con la acción y en el tercero el video es medio de la acción. El documental, sigue al personaje para retratar su realidad. De Wearing surge este concepto de mi propuesta plástica como un retrato videoperformantico, donde sin hablar, dialogo con el espectador sobre quien soy, que tan diferente y similar soy a otros usuarios de la web.

Figura 14. Edición de tomas desde el retrato



El principal referente en la metáfora video artística de esta propuesta es el artista Bill Viola, quien destacó por su trabajo en la exploración de nuevos medios y elementos audiovisuales. Un ejemplo de la ironía con la que Viola juega usando el

²⁵ Artículo Video Art, extraído de: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/v/video-art>

video como medio está en su obra *Reverse Televisión* de 1980, el artista tomó imágenes de televidentes observando la pantalla y de esta manera jugar con el rol del espectador que resulta observado. A través de 42 personajes, cada uno de 30 segundos, propone diferentes escenas de televidentes que en silencio parecieran observar al espectador que los observa. Resulta motivante la iniciativa que tuvo Bill Viola de yuxtaponer perspectivas, este referente me permite proponer en mi pieza de video una relación entre observador y observado, asemejándose a los roles del panóptico, vigilado-vigilante. Si bien Viola, usa en su propuesta la ruptura de la cuarta pared a través de la mirada del televidente, para crear esta relación, en mi video la pared se rompe al relacionar el acto de fisgonear a través de la pantalla.

Figura 15. *Reverse Televisión*



Fuente: VIOLA, Bill. *Reverse Televisión*, 1980.

Fue en uno de los trabajos de Viola, donde surgió mi primer encuentro con el conejo y la lechuza. El video que no dejaba escapar ni un pelo, el video que repetía una y otra vez un testimonio y una denuncia, esto sucedió con su trabajo *The Sleep Of Reason*.

Figura 16. The Sleep Of Reason



Fuente: VIOLA, Bill. The Sleep of Reason, 1990.

El artista acondiciona el espacio con un escritorio sobre el cual se encuentra un monitor que transmite las imágenes de un hombre durmiendo. Luego, de manera súbita, se apagan las luces y se proyectan en el muro, tras el escritorio imágenes acompañadas de sonidos, finalmente todo vuelve a la normalidad. La trasmisión del sueño a través de las pantallas.

Figura 17. The Sleep of Reason.



Fuente: VIOLA, Bill. The Sleep of Reason, 1990.

Este contraste entre un espacio y otro, gracias al uso de la proyección, las luces y sonidos: ambientación, generan un paralelo entre dos realidades que habitan en el mismo espacio intervenido. Ese juego inspiró el cierre del video, donde yo, el individuo, se sume en una especie de sueño, revelación ('El sueño de la razón'), se acerca a este escritorio e interactúa con su propia imagen, aquí se recrea la secuencia de la cacería de la lechuza; pero el conejo soy yo, quien lucha atravesando la pantalla para correr por salvaguardar su privacidad. Queda la duda si es sueño o realidad. Una manera de romper la realidad y acentuar la existencia del Panóptico.

2.3. LA LECHUZA ACECHANDO SU PRESA

El panóptico que se ha presentado hasta el momento es el marco referencial del que se explora en la propuesta plástica: El Panóptico Digital. A través de la tecnología se accede a la información de manera inmediata, en su gran mayoría de tipo visual. Este escenario, el del mundo digital, provee los mismos elementos de la paradoja del espectador propuesta por Racnière "Esta paradoja es de formulación muy simple: no hay teatro sin espectador... Por lo demás, dicen los acusadores, ser espectador es un mal, y ello por dos razones. En primer lugar, mirar es lo contrario de conocer. El espectador permanece ante una apariencia, ignorando el proceso de producción de esa apariencia o la realidad que ella recubre. En segundo lugar, es lo contrario de actuar. La espectadora permanece inmóvil en su sitio, pasiva. Ser espectador es estar separado al mismo tiempo de la capacidad de conocer y del poder de actuar."²⁶ Ante la pantalla accedemos a información que miramos y que poco conocemos, la damos por cierta y esto asienta la falsa noticia y el comentario emocional sobre el verdadera conocimiento, dejando al internauta en la ignorancia.

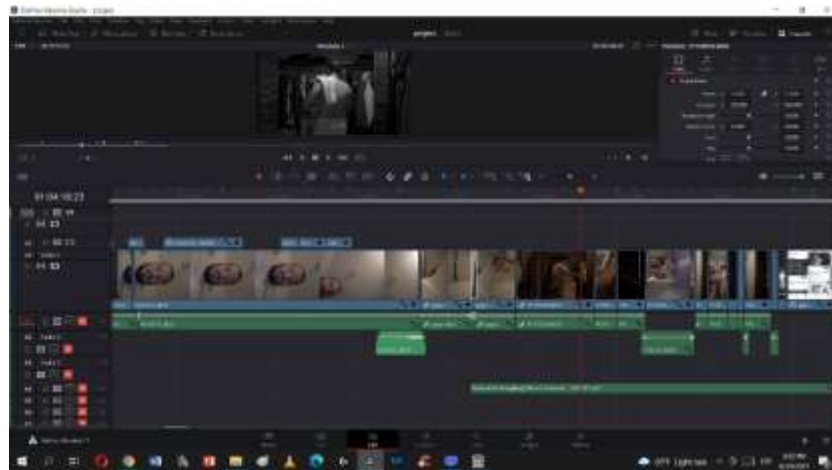
²⁶ RACNIÈRE, Jacques. El espectador emancipado. Bordes Manantial. 2008.

Por otro lado, la pasividad, que desde el mismo sedentarismo ante la pantalla nos aleja de los juegos y ejercicios reales para mantenernos en la ficción de lo digital. También hay una pasividad de opinión, lo que se piensa se digita y suple la acción, un clic para salvar a los niños del África es más fácil de lograr que un plato de comida para el vecino más pobre.

La imagen que se observa en la pantalla es vigilancia del comportamiento del otro, lo que genera regulación. Una imagen se asocia con otra como lo hace un taumatropo, es un efecto de las postimágenes: “Las investigaciones sobre las postimágenes habían sugerido que alguna forma de mezcla o fusión tenía lugar cuando las sensaciones eran percibidas en sucesión rápida, y la duración que implicaba el verlas permitía, por tanto, su modificación y control.” El salto de algo que nos entretiene en la pantalla a algo que debemos criticar, todo sobre el mismo escenario nos hace vulnerables al control y sublimación.

En la propuesta plástica accedo desde los dispositivos a este rol del espectador. Se remitía a la metáfora del conejo y la lechuza, para ilustrar la persecución. También el color (o tomas en blanco y negro) y el punto de vista para distinguir entre la perspectiva humana sobre las pantallas respecto a la panorámica de los dispositivos. Las tomas del código de programación contrastadas con las de las redes sociales. En toda esta experiencia el aislamiento durante la pandemia había intensificado rutinas previas y necesidades como el placer, la alimentación, contactar con otros, el entretenimiento a través del juego, el video; incluso la familia, memoria e identidad se veían planteadas en las redes y la forma como me proyectaba a través de los perfiles. Los perfiles como manera de modelarse ante el mundo y ser modelado por él.

Figura 18. Contraste Blanco y Negro en Edición

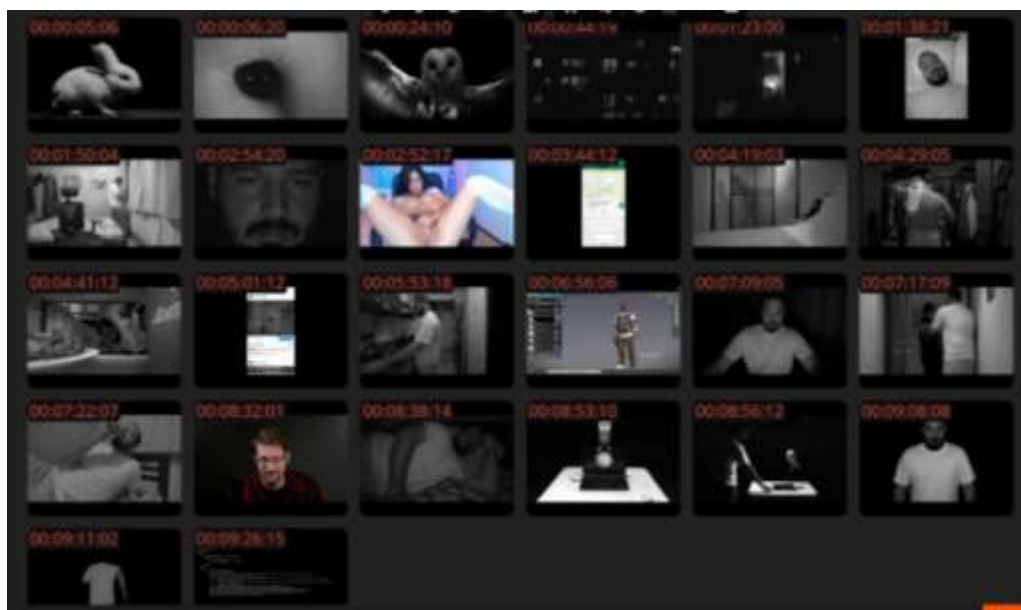


Esta es la lechuza que me acecha, mi propio deambular por las redes, soy mi propio acechador. Es la dinámica que se propone para el panóptico digital, donde a través de las redes se vigila y se autorregula de manera semejante al modelo de Bentham. En cada decisión y uso del internet dejo claro lo que me gusta y lo que no, me vuelve susceptible a las promociones que ‘casualmente’ aparecen en mi pantalla, incluso provocándome comprar o entrar a sitios a los que quizás no tenía intención de adquirir o entrar. Vivo mi rutina en casa mostrando mis emociones y reacciones a través de emoticones y las conversaciones se tornan directas, frías y monótonas.

Los juegos, como las redes me dejan escapar y asumir otro yo, un avatar que pueda saltar y disparar a sus objetivos, ejecutar proezas que mi cuerpo y diplomacia social no me lo permiten; pero detrás de todo está la ‘lechuza’, la Gran Hermana institucional al tanto de nivel de agresividad, subversión y manipulabilidad. Todas estas acciones surgen como performance, pretendiendo presentar y confrontar la pasividad del observador. “El propósito mismo de la performance es suprimir, de diversas maneras, esta exterioridad: poniendo a los espectadores sobre el

escenario y a los performistas en la sala, suprimiendo la diferencia entre uno y la otra, desplazando la performance a otros lugares, identificándola con la toma de posesión de la calle, de la ciudad o de la vida.”²⁷ El cambio de rol frente a la pantalla es el juego de la presente propuesta plástica.

Figura 19. Recopilación de Fotogramas durante el Renderizado



²⁷ Ibid.

3.DE CONEJOS A LECHUZAS, AMBOS SON BLANCOS: DE VÍCTIMAS A VICTIMARIOS DESDE EL PANÓPTICO DIGITAL

Panóptico 2.0: JFOR es un videoperformance que sintetiza mi sentir durante el aislamiento de la pandemia, se dio ese caldo social, que me permitió sentir con mayor claridad la manipulación de los medios, la recopilación de información y como mi rutina se transformó en una rutina digital. Los dispositivos: mi celular, computadora, consola de juegos, Tablet, me conectaban con el mundo exterior, a ese que no podía acceder; pero lo cierto es que no había gran diferencia ante la rutina previa y posterior al aislamiento. Quizás, el estar encerrado en casa en contra de nuestra voluntad excusó el uso del internet en su máxima expresión: aprendimos a abrazarnos, reunirnos, trabajar, educarnos, masturbarnos con la aprobación de la pantalla. La percepción de un panóptico digital ha estado presente en mis reflexiones; pero el cautiverio preventivo hizo realidad mis temores, el panóptico estaba aquí y ya estaba evolucionando a nuevas versiones. “El panóptico sólo es, en el fondo, un juego de prestidigitación, una simple ilusión, pero, según Bentham, crea el contexto adecuado para que los sujetos no tengan otra alternativa que creer que toda apariencia es realidad. La clave está en la vigilancia”²⁸ En esta nueva versión, la 2.0 la ilusión se presenta a través de la pantalla, el contexto es el de la información y de esta manera se genera una pantalla que aparenta realidad.

Inspiradas en el cine Noir, las tomas del video se realizaron en la noche, capturando el cierre de las rutinas cotidianas y acentuando el tiempo en el que la ‘lechuza’ se abalanza sobre sus presas. La es el momento en el que acudimos más a internet, para sacar nuestras perversiones y tomar avatares violentos en los juegos online, vender y comprar en los mercados oscuros de la web, refugiarnos en las

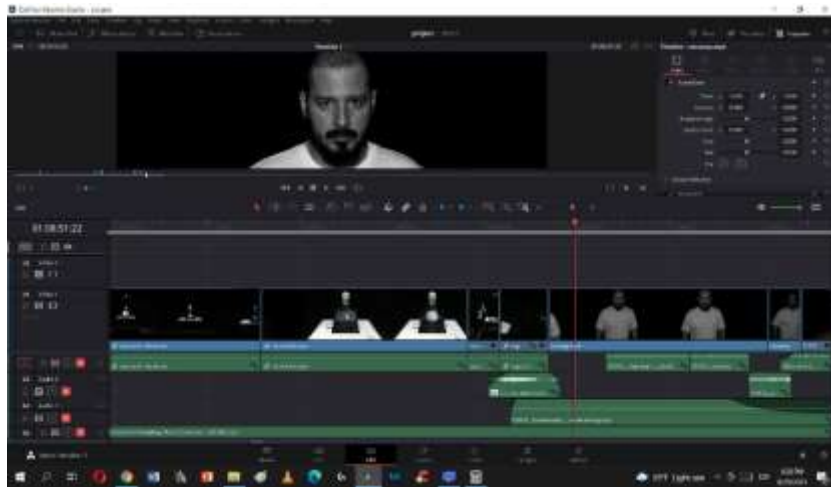
²⁸ WHITAKER, Reg. Op. Cit.

plataformas de streaming, manifestar nuestra opinión de odio más que amor, todo bajo la máscara del conejo de un lado y de la lechuza del otro. Yo soy el personaje que usa los dispositivos, en la rutina nocturna de la narrativa que Panóptico 2.0 presenta. Soy yo el que al final se da cuenta, gracias a las mismas publicaciones en la red, de las conspiraciones, y que, en mitad del sueño, parece despertar y notar que todos somos la presa. En la toma final se repiten los protocolos de cuidado de la privacidad del inicio, la toma en la que aparecen estos sobrepuestos al uso de mis redes sociales; como advirtiéndolo al espectador que ahora él podría ser la próxima presa de la lechuza, del Gran Hermano.

Figura 20. Avatar en Edición



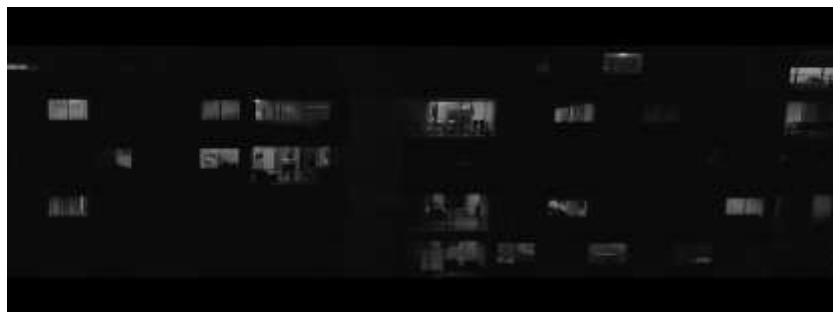
Figura 21. El Autor



3.1. HACIA UNA PROPUESTA DE PANÓPTICO DIGITAL

El panóptico 2.0: JFOR es una propuesta conceptual generada por el autor del presente proyecto en donde se busca sintetizar los conceptos del panóptico ya explorados y concluir con el señalamiento de una problemática actual, la consideración de la versión “benigna” de una sociedad “transparente”, donde la privacidad e intimidad sean un tabú.

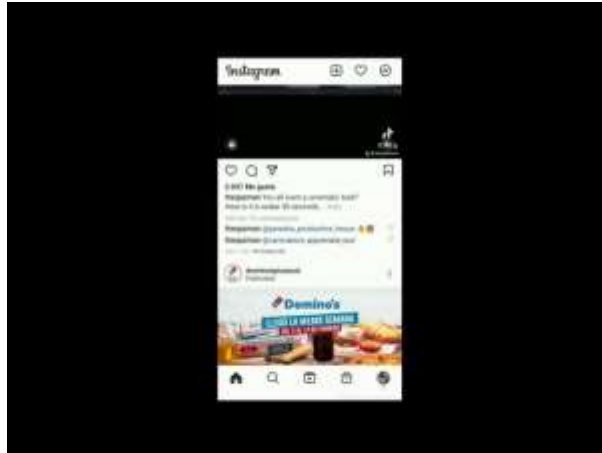
Figura 22. Secuencia inicial del Video – Tomas desde el Dron



Se le presta poca o ninguna atención a los términos y condiciones que rodean a los usuarios de internet (redes sociales y cualquier otro tipo de interacción virtual en la web que involucre el manejo, y, recolección de metadatos de usuarios a través de dispositivos). Los usuarios no están protegidos dentro de ninguna de las interacciones virtuales que se llevan a cabo en el uso cotidiano, pues en la mayoría de los casos se suele acceder a la red a través de los dispositivos personales, generando metadatos en un registro permanente, recolectado en un banco virtual las entradas, decisiones, ubicación y conexión con otros usuarios. Todo esto termina a disponibilidad de terceros, cuyos propósitos e intenciones se desconocen a la luz pública. Así como mi uso del Dron para capturar durante la noche la intimidad de las personas a través de las ventanas, donde nadie se percató de ser visto ni vigilado, ignoran su vulnerabilidad al vivir en las alturas, es por eso que esa secuencia conecta la cacería de la lechuza con el acto vigilante del Gran Hermano.

Por ahora se evidencia la recolección de información sobre usuarios con fines comerciales, para ejercer manipulación a través de la implementación de contenidos basados en gustos personales; estrategias ya vista en otros medios masivos de comunicación como la radio y televisión en su tiempo, pero de forma personalizada. Gran parte de los usuarios adoptan esta “manipulación personalizada” de manera voluntaria y optimista sin tener en cuenta que, a través de ello, están alimentando un fenómeno que expande cada vez más sus alcances de influencia sobre los usuarios.

Figura 23. Secuencia del Video – Instagram



Desde la posición de Whitaker el Gran Hermano es el Capitalismo que controla el Estado-Nación. Si considero que detrás de la cortina de una prisión social digital, como lo puede ser el Panóptico 2.0 la principal motivación sea el control de consumo. El poder de unos pocos en el planeta está basado en la distribución nada equitativa de bienes y recursos. El conocimiento y la forma como se puede negociar con los bienes es una cuestión de posicionar al espectador, como ya lo planteaba Rancière. Por ello, por ejemplo, se propone una secuencia en el video, donde la publicidad de pizza surge para mi fortuna justo al necesitarla y poder saciar el hambre, allí accedo voluntariamente, con satisfacción; pero ¿en qué punto realmente decidí cenar pizza esa noche? por ejemplo. Por lo tanto, se trata de un fenómeno con el potencial de monopolizar su poder sobre los usuarios de internet, que más allá de ejercer influencia o control, también los priva proporcionalmente de su privacidad y de su libertad ya que se limitan sus opciones, se direccionan como en un cerco.

Gracias a la educación televisiva de las últimas décadas, el concepto de privacidad se alteró con el mundo del espectáculo y la mayoría de usuarios adoptaron una actitud de “celebridad hollywoodense”. Publican cualquier cantidad de información íntima con el fin de establecer una auto narrativa materialista y de apariencias ante el mundo de la internet, pero sin tener en cuenta el lado oscuro de la fama, es decir, la pérdida de privacidad. Luego el panóptico 2.0 ha venido desarrollándose a través de los medios masivos, el acceso cada vez más inmediato de la información, la capacidad de opinar y exponerse. En el video, hay secuencias donde se usan las redes sociales con ese espacio de exposición, incluso la secuencia del WhatsApp presenta que tan superficiales pueden ser las interacciones con otras personas y al tiempo cumplir con lo que el grado de exposición requiere. Tener una relación virtual o una real parece cada día muy similar, como ocurre con una cita a cenar donde todos están frente a su celular, incluso escribiéndose secretamente entre ellos.

Entonces, resulta coherente afirmar que el uso desmesurado e inconsciente de la internet pueda conllevar a una pérdida de privacidad acompañada de consecuencias probablemente nocivas, tanto para el individuo como para la sociedad. Ya que un control y seguimiento del individuo en un océano conjunto de metadatos resulta en un control de masas, un control social.

La lechuza, el Gran Hermano que lo ve todo desde las alturas, parece todopoderoso gracias a su omnisciencia, desde su posición privilegiada ve todo de los conejos y más estando cercados, direccionados en sus decisiones por el consumo necesario, para el mejor postor del sistema. De cierta forma, éste es el verdadero potencial del panóptico: gracias a nuestra interactividad desmesurada en la web, el concepto del panóptico aplicado a la virtualidad y la actualidad, es casi el equivalente a la definición de “visión omnipresente”.

Figura 24. La Lechuza Omnipresente en Edición



Debido al paso de los avances tecnológicos es fácil pronosticar que esta es solo una etapa de desarrollo del panóptico digital, gracias a que nos familiarizamos y tornamos dependientes de nuestros dispositivos inteligentes, que día a día se vuelven más portables, poderosos, interactuantes y biológicamente invasivos. Es esta la sustentación del término “panóptico 2.0” estamos ante una versión neófito del panóptico digital.

La presente propuesta se torna en retrato, por ello el panóptico tiene este capítulo JFOR. De nuevo siguiendo el llamado de Racnière se propone el video como una ‘imagen pensativa’, donde la pensatividad “...designaría así un estado indeterminado entre lo activo y lo pasivo... Es hablar de una zona de indeterminación entre pensado y no pensado, entre actividad y pasividad, pero también entre arte y no-arte”²⁹ Busca proponer más que presentar, jugar con el rol del observador y presentar la justa medida entre lo repulsivo y lo tolerable.

²⁹ RACNIÈRE, Jacques. Op. Cit.

3.2. REPRODUCCIÓN – DISTRIBUCIÓN

Dentro de mi exploración plástica como estudiante me he acercado a cuestionar el uso de la información de manera masiva, desde los mismos medios comunicativos hasta las instancias gubernamentales. Por otro lado, me ha interesado los nuevos medios, el video y como la tecnología juega un papel importante dentro de los procesos de globalización. La propuesta que le antecede al proyecto del Video Panóptico 2.0: JFOR es sin duda Transcendence - Videoarte (2016). El video es un zoom out desde mi ubicación en la iglesia del Sagrado Corazón de Jesús (San Pedro), Bucaramanga, Colombia. En cámara lenta, de manera vertical hacia el espacio, proveyendo una vista progresiva tanto del edificio como de la ciudad, el país y parte del globo terráqueo, resultando en un encuadre desde donde se puede apreciar el planeta tierra en medio del espacio. Posteriormente realiza un “viaje” a través de la galaxia hasta terminar en absoluta oscuridad. En este video ya me cuestionaba sobre la “visión panóptica”, además despertó en mí el gusto por la edición y el trabajo audiovisual. En este proyecto también usé un dispositivo, permitiéndome observarme en la toma y sin quererlo, al alejarme, observar y vigilar a otros. Yo era el protagonista de este primer trabajo y pudo animarme a tomar un rol más activo, performantico de la actual propuesta plástica. Jugar con la perspectiva de quien observa generó en mi propia apreciación una interesante formulación, fue un redescubrir sobre cómo me veo a mi mismo con otro a través de la cámara.

Figura 25. Transcendence, 2016



Mi propuesta plástica va más allá de la producción de un video, su presentación y distribución son parte importante de la denuncia y reflexión que hago sobre el panóptico digital. Empieza el rol del Arte Relacional, siendo esta dinámica “Un conjunto de prácticas artísticas que toman como punto de partida teórico y práctico el conjunto de las relaciones humanas y su contexto social, en lugar de un espacio privado e independiente”³⁰ esta relación es una relación virtual y podría entenderse por tanto que va en contravía del postulado de Bourriaud; pero de nuevo la ironía: atacar a los medios a través de los medios, es la que me llama a procurar una relación con los espectadores a partir de las mismas reglas y medios que uso y denuncio. El contexto social, es un contexto digital, el de las redes sociales y plataformas de video como YouTube. Colocar el video en estas plataformas para que sea observado y permitir al espectador formar parte del trabajo ante la sola acción pasiva de observarlo y de esta manera ubicarse en el rol de la lechuza, de un facilitador de la vigilancia panóptica.

Bourriaud “Vio a los artistas como facilitadores en lugar de creadores y consideraba el arte como información intercambiada entre el artista y los espectadores. El artista, en este sentido, brinda al público acceso al poder y los medios para cambiar el mundo.”³¹ Y mi rol como artista, en este proyecto, es cederle al espectador el poder sobre mí mismo, mi privacidad y de esta manera empoderarlo sobre lo que podría estar haciendo con la suya.

³⁰ BOURRIAUD, Nicholas. Estética relacional, 1998.

³¹ Artículo Internet Art, extraído de: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/internet-art>.

Figura 26. Cartel de Cine para el Video



<https://youtube.com/watch?v=qJT8YDHbL7Y&feature=share>

La puesta expositiva del video se vale de la convencionalidad, una pantalla con proyección en loop; pero a su lado un cartel con formato de película, acompañado de un código QR y del link para la proyección del video en plataformas. Se entiende el video como un estreno, entre tráiler y película, la película de mi propia vida. Al reproducirse en loop, reafirma la rutina en la que se encarcela a quien accede al Panóptico. El día que arranca la exposición del trabajo en sala lo hace en las redes, luego la sala de exposición es tan solo un punto físico que sirve de testimonio de la premier del registro sobre el panóptico digital en su versión 2.0 Sobre un muro de la sala se ubicara una pantalla de televisión con la reproducción del video. Al lado estará un afiche doble pliego en impresión policromada a partir de un diseño dibujado en lápiz sobre fondo negro. Sobre el afiche está el código y la aclaración de que se puede encontrar en Youtube.

Figura 27. Montaje en Sala



3.3. DE CONEJOS A LECHUZAS, AMBOS SON BLANCOS

Yo soy el protagonista del video, soy el protagonista de Panóptico 2.0: JFOR, cuando al principio de este proyecto era quien estaba frente a la pantalla viendo

videos sobre el 11 de septiembre, el panóptico, Foucault o Edward Snowden. Soy el mismo que estará observando el comportamiento del video en las redes, las estadísticas y opiniones de los espectadores, haciéndolos partícipes de su rol. Es esta experiencia una incursión performática, donde deje de ser un modelo o actor para ser el Ser de la propuesta plástica.

Figura 28. Secuencia del Video – Observando a Edward Snowden



“El performance nació como arte para la resistencia, tendente a lo político, y se aleja del debate sobre individuos aislados y las reflexiones sobre el talento artístico”³² Este proyecto es una postura política sobre el uso de la información y el internet, como puede nuestra pasividad retenernos. El rol que mutó, al plantear y ejecutar este proyecto como artista, es una manifestación del cierre de mi metáfora: El conejo y la lechuza. Llega un punto donde uno no puede diferenciar con claridad quien es la víctima o el victimario. Hay una cesión de derechos y privacidad, el grado de consciencia diferente entre personas; pero quizás, para muchos, aun sabiéndolo

³² WARR, Tracey. El cuerpo del artista. Barelona: Phaidos. 2006.

estarían dispuestos a cederlos tanto por el beneficio de los actuales dispositivos e información, como por la vitrina que avala la vida del individuo a partir del like de las masas. Tapamos nuestras vulnerabilidades señalando las debilidades de otros, más en estos tiempos de crisis: biológicas, medicas, sociales, políticas; todos usan el dedo acusador, sin mano, sin identidad individual; pero una gran cara social, para criticar a los líderes. No se toma un rol claro de liderazgo, de nuevo la falta de cara (argumentos y soluciones) detrás de cada dedo señalador lo comprueba. Entonces los conejos son lechuzas, o quieren serlo y actuando de una manera depredadora, acechante, atacan y no comprenden que con ello se atacan, nos atacamos a nosotros mismos. ESE es el Panóptico, cada uno controlando y señalando, discutiendo con la verdad en solo 280 caracteres y la objetividad del distante anonimato virtual. El conejo se cree lechuza; pero nunca vuela de su jaula para comprobar que tan solo es otro conejo, de intentarlo, los otros conejos se asegurarían de cuestionar y controlar su conducto, así la mentira, el sistema se ajusta así mismo. Cada usuario se da espaldarazos con likes, corazones y emoticones que ocultan lo vacío y adictivo de la pantalla.

Como un videoperformance la pieza busco llegar a ese tercer nivel "... el de la submodalidad integral de videoperformance, el vídeo se utiliza no como mero registro sino explotando sus particulares propiedades expresivas como parte de la acción. El resultado es una pieza monocal (con formato video, duración temporal determinada y reproducible) en la que tiene un importante papel la acción. En este caso, performance y dispositivo vídeo dialogan en igualdad. Las acciones son concebidas única o fundamentalmente para la cámara y no tienen sentido sin ella."³³La pieza usando la contradicción tiene sentido usando las redes que critica, como el cuerpo y la acción se han valido del video para comunicar mi sentir.

³³ VALDELLÓS, Ana. Op. Cit.

Ambos, conejo y lechuza son blancos, se ven a sí mismos inmaculados y tanto el Gran Hermano, como las masas y los individuos solo buscan el bien, la felicidad, la tranquilidad propia. Se ven blancos en mitad de la noche y por eso no podemos sino solo a través del Video acercarnos al verdadero tono de nuestras conciencias.

CONCLUSIONES

Realizar este proyecto me permitió reflexionar y comprender un poco mejor el fenómeno del mundo virtual, que desde tanto ha formado parte de mi vida. Estar inmerso en el mundo digital, como nativo, como usuario generacional es un punto de vista; pero al buscar comprender el origen de las tecnologías, del internet, su funcionamiento, las dinámicas de la información; me permitió comprenderlo desde afuera, desde una observación, quizás más objetiva.

Figura 29. Secuencia Protocolo Final

[illegible]

En cuanto al producto final, a nivel personal, siento que ha sido un proceso enriquecedor que me ha permitido explorar la narrativa del lenguaje audiovisual desde la perspectiva de un artista plástico. Por un lado, al ser el protagonista, pude no solo interpretar, sino vivir la propuesta. En un inicio jamás se me hubiese ocurrido plantear o acerca esta propuesta de video desde el performance; pero lo cierto es que todo en la vida es performático y a medida que cuestionaba la postura de las

personas sobre el uso de las redes y la tecnología, más podía cuestionarme a mí mismo y la forma como las uso, en parte fue una experiencia catártica. El performance, como manifestación artística, creo, tiene un poco de terapéutico, porque bien busca representar un proceso de epifanía o superación que el artista ya vivió o en sí misma la acción se vuelve transformadora. Pero el video, no solo opera como un testigo de la acción, al explorar el lenguaje audiovisual, entonces las tomas surgen como imágenes que se conectan y con las cuales se puede jugar en términos de encuadre, acercamientos y color. Eso no se podría lograr solo con la acción. Es al concebir la idea como video y darle orden desde un libreto, que pude crecer en las adversidades, más cuando se está encerrado por una pandemia. Este fue otro aprendizaje, las circunstancias puedes hacer al individuo; pero el individuo en ultimas, escoge como le afectan las circunstancias y el encierro pandémico me fue inspirador.

La intención del producto a nivel social, más allá de exponerme, cumple también con la idea de usar el propio sistema como plataforma para generar un dialogo reflexivo con el espectador. Porque el aprendizaje personal no es la meta del proyecto, fue un resultado adicional. Lo importante es el potencial que el video y la viralización que las mismas plataformas tienen, al propiciarle visibilidad al mensaje y permitir plantear el juego de rol entre vigilado-vigilante.

Es a partir de estas relaciones digitales que también se cumple con vincular al espectador con una relación más directa entre los términos panóptico y el fenómeno virtual. De no conocerlo se despierta la curiosidad con el título de la pieza 'Panóptico 2.0: JFOR' y ya no vincularía solamente con un modelo de prisión, una estructura física; sino que se presenta un retrato de la versión digital. Dejando de lado una relación de términos distantes.

El compilado de reflexiones, luego de explorar el proyecto, podría resumirse en el ejercicio de la privacidad. La privacidad surge como la libertad de decidir que compartir y que mantener para sí mismo, la línea que separa lo público y lo privado subyace en principio en el ejercicio de la libertad, aunque las instituciones, lideradas por agendas de consumo, manejen otro discurso. Es el grado de exposición que cada individuo ofrece lo que va permeando esa privacidad, al negociar los términos y condiciones motivado por el uso que hará de un servicio o la función social que se hace cada vez más necesaria de las plataformas. La información es de todos aquellos a los que se les presta; pero debería estar siempre atada al conocimiento del alcance real al brindarla. Estos derechos, libertades deben exigirse también en ambientes virtuales y desde luego requiere de nuestro fortalecimiento como individuos, para no buscar aprobación y espacios de Reality Show donde confundamos al Gran Hermano con el Mago de Oz que solucionara nuestros problemas.

Porque si la vida es un video, debemos recordar que no podemos dar flashback; pero si podemos decidir qué papel actuar frente a la cámara, nuestra propia memoria es un registro efímero y solo nos queda la libertad en cada momento presente, para ser fieles a nosotros mismos.

BIBLIOGRAFÍA

ARAUJO, Cícero. Capítulo X. Bentham: el utilitarismo y la filosofía política moderna. 2000

Artículo Video Art, extraído de: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/v/video-art>

BÉJAR, Helena. El ámbito íntimo. Privacidad, individualismo y modernidad. Madrid, Alianza Editorial, 1988. P 146.

BOURRIAUD, Nicholas. Estética relacional, 1998.

CHICA MARTÍNEZ. María Gabriela. Arte-vigilancia: más allá de Bentham.

CRARY, Jonathan. Las técnicas del observador. Cendeac. 2008.

DW. The Intercept: el sitio web inspirado por Snowden. 2014.
<https://www.dw.com/es/the-intercept-el-sitio-web-inspirado-por-snowden/a-17421451>

FOUCAULT. Michel. Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión. 1975, P 184.

GAMBOA. Sonia. Bumangueses no sienten garantías para usar el Internet en los parques. Vanguardia Liberal. 2013. <https://www.vanguardia.com/area-metropolitana/bucaramanga/bumangueses-no-sienten-garantias-para-usar-el-internet-de-los-parques-DYVL207172>

HARFORD, Tim. La tecnología de espionaje de la Guerra Fría que todos usamos. 2019. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-49442319>

INTERNET ART, extraído de: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/internet-art>

LATORRE. Marino. Historias de la web 1.0, 2.0, 3.0, 4.0. 2019, P 2.

LEWIS, Carroll. Alicia en el país de las maravillas. 1865.

MILAN, Laura. Salidas de Emergencia. Tomada de BBC Mundo https://www.bbc.com/mundo/video_fotos/2016/01/151230_fotos_cuba_presidio_modelo_nq

ORWELL, George, 1984, Ediciones Destino, Barcelona.

PÉREZ PORTO. Julián. MERINO. María. Artículo Intimidad, revista La Guía 2009

RACNIÈRE, Jacques. El espectador emancipado. Bordes Manantial. 2008.

SNOWDEN. Edward. Vigilancia Permanente. 2019. P 196-197.

SUÁREZ SÁNCHEZ. Alejandro. Desnudando a Google. 2012.

THOMPSON, Jhon. La nueva Visibilidad. University of Cambridge. 2005-

VALDELLÓS, Ana. Videoperformance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento. Universidad de Málaga. 2013.

VALDELLÓS, Ana. Videoperformance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento. Universidad de Málaga. 2013.

VIOLA, Bill. Reverse Televisión, 1980. Imagen extraída de: <https://co.pinterest.com/pin/466122630152405225/visual-search/?cropSource=6&h=300&w=401&x=12&y=10>

VIOLA, Bill. The Sleep of Reason, 1990. Extraída de: <http://anabundanceof.blogspot.com/2011/11/same-question.html>

WARR, Tracey. El cuerpo del artista. Barcelona: Phaidon. 2006.

WHITAKER, Reg. El fin de la Privacidad. Barcelona, Paidós, 1999.