

YO CONECTADO

CARLOS IVÁN JAIMES BECERRA

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2007**

YO CONECTADO
Proyecto de Grado

CARLOS IVÁN JAIMES BECERRA

Director
JOSÉ ALFREDO TORRES ORTÍZ
Maestro en Artes plásticas

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2007

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mi mamá Leonor por el apoyo incondicional que me brinda desde que nací, a mi papá Carlos Arturo por ser el hombre que da todo por sus hijos, a mi esposita Hilda por el compromiso, la fuerza y el amor que me estabiliza, a mis hermanos Adrián, Laura, Zully y Sergio que estuvieron atentos en el proceso de mi trabajo y que en el momento de ayudar nunca tuvieron excusas para no hacerlo, a mi tutor José Alfredo que siempre tuvo la disposición para escuchar y las frases que me confundían pero que eran las precisas para encontrar el camino, a Edgar Fernando por el nivel tan elevado de amistad que posee.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	12
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
2. JUSTIFICACIÓN	16
3. OBJETIVOS	18
3.1 Objetivo general	18
3.2 Objetivos específicos	18
4. MARCO TEÓRICO	19
4.1 MARCO CONCEPTUAL	22
4.1.1 Identidad	22
4.1.2 La personalidad y el Yo	23
4.1.3 Internet, Chat y virtualidad	24
4.1.4 Arte y video	24
4.2 REFERENTES ARTÍSTICOS	25
5. PROCESO	31
5.1 Proceso de anteproyecto	31
5.2 DESCRIPCIÓN DE LAS ETAPAS DEL PROCESO	37

5.2.1 Del Chat	37
5.2.2 De los personajes y su identidad	39
5.2.3 Del video	44
5.3 DESCRIPCIÓN DE LA OBRA	49
6.CONCLUSIONES	52
BIBLIOGRAFÍA	53
ANEXOS	54

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Matthew Barney: Cremaster 4. 1994.	25
Figura 2. Matthew Barney: Cremaster 3. 2002.	26
Figura 3. Cindy Sherman: Untitled Film Still. 1978.	27
Figura 4. Cindy Sherman: Clown. 2004.	28
Figura 5. Irene Andessner: Donne illustri. 2003.	29
Figura 6. Irene Andessner: Done illustre. 2003.	29
Figura 7. Carlos Iván Jaimes B: Mutaciones del Yo (Intervención digital).	31
Figura 8. Carlos Iván Jaimes B: Diálogo (Video).	32
Figura 9. Carlos Iván Jaimes B: Velocidad ciberespacial (video).	33
Figura 10. Carlos Iván Jaimes B: Conversaciones en una sala de Chat.	34
Figura 11. Carlos Iván Jaimes B: Conversaciones en una sala de Chat.	34
Figura 12. Carlos Iván Jaimes B: Sin titulo (Fotografía).	35
Figura 13. Carlos Iván Jaimes B: Sin titulo (Fotografía).	36
Figura 14. Carlos Iván Jaimes B: Pagina Web de latín Chat.	37
Figura 15. Carlos Iván Jaimes B: Salas de Chat.	38
Figura 16. Carlos Iván Jaimes B: Conversación de Chat.	39
Figura 17. Carlos Iván Jaimes B: Silla de Mr. Hyde.	41
Figura 18. Carlos Iván Jaimes B: Silla de Narciso.	41
Figura 19. Carlos Iván Jaimes B: Objetos de los personajes.	42
Figura 20. Carlos Iván Jaimes B: Conversación en Terra Chat.	43
Figura 21. Carlos Iván Jaimes B: Prueba de maquillaje en Photoshop.	43
Figura 22. Carlos Iván Jaimes B: Lugar de Grabación.	44
Figura 23. Carlos Iván Jaimes B: Adecuación del lugar.	44
Figura 24. Carlos Iván Jaimes B: Habitación de Narciso.	45

Figura 25. Carlos Iván Jaimes B: Narciso.	45
Figura 26. Carlos Iván Jaimes B: Habitación de Icaro.	46
Figura 27. Carlos Iván Jaimes B: Icaro.	46
Figura 28. Carlos Iván Jaimes B: habitación de Mr. Hyde.	47
Figura 29. Carlos Iván Jaimes B: Mr. Hyde.	47
Figura 30. Carlos Iván Jaimes B Ratón (proyección del yo real a través del Mouse).	48
Figura 31. Descripción de la obra 1.	49
Figura 32. Descripción de la obra 2.	49
Figura 33. Descripción de la obra 3.	50
Figura 34. Descripción de la obra 4.	50
Figura 35. Descripción de la obra 5.	51

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Story board	55
Anexo B. Pruebas de Luz	56
Anexo C. Plantilla de video	57

RESUMEN

TITULO: **YO CONECTADO***

AUTOR: **JAIMES BECERRA, Carlos Iván****

PALABRAS CLAVES: **Identidad, Personalidad, Yo, Virtualidad, Imagen mental, Chat, Video**

“Yo conectado” es un video que muestra la posibilidad del cambio parcial de la identidad por medio de alteraciones de la personalidad, teniendo como punto de partida el texto y la narrativa que se produce entre los usuarios conectados al Chat a través de la Internet.

Tres personalidades son la evidencia de la multiplicidad y de la imagen mental que se produce en una conversación de Chat a la hora de simular ser otra persona, tres personajes con características particulares: Narciso, Icaro y Mr. Hyde, todos interpretados por un mismo usuario, y para cada uno un hábitat creado escenográficamente con elementos que se entrelazan y nos cuentan acerca de la personalidad que recorre ese lugar, por otra parte esta un ratón que permanece en el umbral de los dos lados de la pantalla, este es la extensión virtual del usuario que se percibe pero no se ve, solo se escucha el sonido del teclado, el clic del Mouse y un timbre que avisa cuando se da la conexión.

El tiempo en el video se plantea en términos de la simultaneidad, esa misma que se produce al abrir varias ventanas en la pantalla del computador, cuando el “yo” del usuario decide fragmentarse y conectarse.

* Proyecto de grado

** Universidad Industrial de Santander, INSED, Programa de Bellas Artes, TORRES ORTIZ, José Alfredo

SUMMARY

I TITLE: ME CONNECTED*

AUTHOR: JAIMES BECERRA, Carlos Iván**

KEY WORDS: Identity, Personality, Yo, Virtualidad, mental Image, Chat, Video

"Me connected" it is a video that shows the possibility of the partial change of the identity by means of alterations of the personality, having as starting point the text and the narrative that "Yo" takes place among the connected users to the Chat through the Internet.

Three personalities are the evidence of the multiplicity and of the mental image that takes place in a conversation of Chat when feigning to be another person, three characters with particular characteristics: Narcissus, Icaro and Mr. Hyde, all interpreted by oneself user, and it stops each one a habitat, scenery created with elements that are intertwined and they count us about the personality that that place travels, on the other hand this a mouse that remains in the threshold of the two sides of the screen, this it is the user's virtual extension that is perceived but don't leave, alone it is listened the sound of the keyboard, the click of the Mouse and a bell that it warns when one gives the connection.

The time in the video thinks about in terms of the simultaneity, that same one that takes place when opening several windows in the screen of the computer, when the "me" of the user "Yo" decides to fragment and to be connected.

* Thesis project

** Univesidad Industrial de Santander, INSED, Fine Arts Program, TORRES ORTIZ, José Alfredo

INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto busca reflexionar sobre las nuevas tecnologías de comunicación y de cómo estas inciden en la construcción de la identidad personal de quienes participan en estos nuevos medios; ya sea por escabullirse de su entorno material o simplemente por el ejercicio del ocio, aquí se da la posibilidad de virtualizarse, de recorrer infinidad de espacio sin la necesidad de abandonar el sitio que habita.

El “Yo” del individuo se fragmenta al ver que no hay límites dentro de la simulación que ofrece el ciberespacio, la Internet y la comunicación por Chat, en esta última existe la opción de crear una nueva personalidad al chatear siendo otra persona; este es el inicio del planteamiento general del proyecto, basándose en argumentos y teorías de autores que definen conceptualmente el poder de la simulación, la virtualización de las sociedades, la Internet como influyente en la construcción de la identidad y el videoarte como medio artístico, que explora estéticas plásticas a partir de la imagen en movimiento, el tiempo y el sonido. También se toman referencias de artistas que han trabajado alrededor de la identidad y la transformación de la misma por medio de soportes técnicos y estéticos de la fotografía y el video. Seguidamente se muestra el proceso de una manera general, describiendo etapas que se tuvieron que desarrollar para la elaboración de la obra final. Un video que muestra un “Yo” conectado, que se multiplica en la pantalla por el movimiento de la narrativa que se da en una conversación de Chat y se hace imagen en la mente del que está al otro lado de la pantalla.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Un sujeto se autoreferencia como único a partir de las diferencias con el otro, esto hace que adquiera una personalidad, una identidad, las cuales se construyen desde la cultura, las relaciones sociales, y el conocimiento adquirido a lo largo de la vida.

Según el diccionario de la Real Academia, la identidad es el "conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás; la conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás"¹. Dado lo anterior, toda persona reconoce su identidad, tiene creencias sobre si misma, adquiere valores y sentimientos específicos, se enmarca en parámetros determinantes para adoptar un estilo que va conforme a su cotidianidad; para luego interactuar dentro de la colectividad e ir construyendo y reconstruyendo dicha identidad desde las relaciones con la familia, el trabajo, la religión, el grupo de amigos, las utopías, las ficciones y los sueños que todo individuo posee. La identidad esta dada en el sentido de la multiplicidad y la construcción social, en la contemporaneidad el yo tiende a desestabilizarse perdiendo la singularidad y la unicidad. La construcción de la identidad equilibra los diferentes aspectos psicosociales de todo individuo, determina el comportamiento general de la persona y dibuja el contorno de un "yo", ese mundo íntimo y personal que tiende a ramificarse para cumplir con las múltiples situaciones de nuestro diario vivir, y aún más en la contemporaneidad cuando las nuevas tecnologías y la comunicación a distancia, nos muestran nuevas formas de interactuar con la sociedad y de percibir el mundo.

¹ [http:// www.rae.es](http://www.rae.es), Diccionario de la lengua española - vigésima segunda edición. Consultado 14 abril. 2007

Dentro de las nuevas tecnologías que hacen pensar en la multiplicidad de la identidad se encuentra Internet, una red mundial de computadoras interconectadas que permiten la distribución acelerada de la información, además de la transferencia de archivos, simulación virtual, correo electrónico, y conversaciones en línea conocidas como Chat. "Los Chats parecen ser un perenne espacio de iluminación existencial, desempeñan una función múltiple: paraíso secular, campo celestial laico, espacio intangible sin tiempo, estancia en donde lo absoluto y el reinado de lo subjetivo están plenamente garantizados"² El Chat es una aplicación de Internet, es un sistema que permite la comunicación escrita, oral y visual entre dos o más personas y se realiza de forma simultánea, es un medio que reemplaza lo puramente físico de la conversación presencial, consiste en una interfaz gráfica diseñada por salas temáticas (amistad, amor, países, edades, sexo, etc.), un espacio virtual donde se construyen identidades y se entretajan relaciones de todo tipo.

Por otra parte se puede encontrar que a lo largo del desarrollo de las artes visuales, estas siempre han estado ligadas a la posibilidad de ser un instrumento de reflexión, de evocación, de explicación para el ser humano y su identidad inacabada, individual y colectiva, solo basta con recordar la plasmación de la mano impresa en la piedra como vestigio prehistórico hasta llegar a lo que hoy se consideran nuevas tecnologías para representar identidades virtuales. Es así como el arte también ha buscado nuevas formas y nuevos soportes en los avances tecnológicos de cada era, apoderándose de sus posibilidades y realizando exploraciones para profundizar en la creación.

En este sentido, una de las plataformas que ofrece un sin número de posibilidades dentro de lo que se conoce como nuevos medios aplicados a la producción artística es el video, un soporte contemporáneo para el quehacer del artista y con el que a través de sus cualidades de síntesis entre el tiempo, el movimiento y la imagen, se convierte en una herramienta para responder o solucionar el problema

² SÁNCHEZ, Antulio, La Fantasía y los afectos en el Chat, Primera revista en América latina Especializada en comunicación, <http://www.razonypalabra.org.mx/cibersexo/textos/asanchez.html>. Consultado 14 abril. 2207

alrededor de la identidad que se plantea en esta propuesta, asunto que a su vez teniendo en cuenta lo anterior hace que surja la siguiente pregunta:

¿Cómo realizar por medio del video una obra visual que manifieste una reflexión sobre la construcción y la transformación de la identidad personal en el Chat?

2. JUSTIFICACIÓN

El arte y los artistas han buscado mediante sus expresiones construir una identidad que los represente, creando nuevas formas de percepción a partir de los avances tecnológicos que alteran su entorno social. Es así como las nuevas tecnologías y medios masivos de comunicación nos hacen reflexionar sobre los cambios del ser humano y sus relaciones, sobre la transformación y construcción de identidades, sobre el “yo” que se multiplica en la era de la Internet.

La construcción de la identidad es fundamental para todo individuo en el proceso de pertenecer a una sociedad, para equilibrar la multiplicidad del "yo" y tener control sobre este. En la contemporaneidad aparece una forma alterna de construcción de identidad que se da a partir del desarrollo de las nuevas tecnologías; los individuos han cambiado costumbres y hábitos en la manera de llegar a establecer vínculos entre ellos; la telepresencia ha invadido la cotidianidad de niños, adolescentes, adultos, que participan del Chat, entendido este como un espacio de comunicación a distancia en donde se intercambian símbolos, fantasías, emociones y afectos, logrando crear relaciones de amistad, amor y sexo. El Chat es un laboratorio social donde se experimentan cambios en el comportamiento, donde se da la oportunidad de cambiar a una personalidad idealizada.

A partir de la anterior reflexión se genera esta propuesta, la cual intenta exteriorizar la construcción de identidades creadas en el Chat; son estas identidades creadas a partir de una conversación entre usuarios donde se describen físicamente, sin necesidad de ver la imagen del usuario con el que se esta chateando, igualmente cabe la posibilidad de describir el interior de esta nueva identidad, utilizar el medio para evocar el "yo", una identidad simulada que

deconstruye la identidad real, pero sin embargo la ayuda a reconstruirse y a meditar sobre cual seria la verdadera. La descripción genera una imagen mental de la cual se apropia el artista, quién como productor de imágenes, es el encargado de mediar y dar forma a través de la construcción videográfica. El arte contemporáneo se ha visto influenciado por las imágenes en movimiento, ellas han abierto campos de exploración que permiten interpretar y reivindicar las cualidades del tiempo, así como hacer más extensiva la capacidad de difusión; el video, es sinónimo de movimiento, movimiento de la imagen en el tiempo; ésta característica también es propia de la identidad que se crea en el Chat, en un tiempo donde el movimiento se da por la transformación de la simulación.

La reflexión que pretende el autor de esta propuesta parte de la experiencia cotidiana frente a la pantalla del computador, navegando en la red, participando en conversaciones de Chat, creando identidades virtuales y alterando su realidad para jugar el juego de la simulación. En relación a lo mencionado hasta aquí, el autor de esta propuesta ha optado por utilizar el video como soporte para la realización de esta; dada la analogía entre el video y la Internet como medios de comunicación de fácil acceso, permitiendo a su vez la relación conceptual espacio-tiempo, además es un soporte que ofrece diversas posibilidades de producción en el campo de las artes visuales y con el que el autor ha venido explorando en la creación de imágenes visuales a partir de los acercamientos que se dan en la academia y exploraciones personales por medio de la edición del video.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

- Realizar por medio del video una obra audiovisual que manifieste una reflexión sobre la construcción y la transformación de la identidad personal a través del Chat.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear un número finito de identidades, con características particulares a partir de conversaciones de Chat.
- Explorar esas pequeñas variaciones de identidad y mantenerlas durante el tiempo que se esta conectado en una sala de Chat.
- Capturar y producir imágenes en video, personificando las diferentes identidades creadas en el Chat.
- Experimentar con las herramientas de captura y edición, haciendo uso del tiempo, el movimiento, el sonido y la imagen como recurso plástico que ofrece el video, como estrategia en el proceso del proyecto.
- Investigar los referentes artísticos pertinentes que permitan contribuir en la realización de esta propuesta.

4. MARCO TEÓRICO

La identidad en el mundo contemporáneo esta mediada por las nuevas tecnologías, las cuales hacen parte del contenido en el estudio social de los individuos que viven una cultura de simulación, Jean Baudrillard escribe al respecto: “La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad... El territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive. En adelante será el mapa el que preceda al territorio”³, el individuo contemporáneo habita en el mapa, recorre grandes distancias sin preocuparse por las fronteras geográficas ni por la traslación de si mismo, las nuevas tecnologías y sobre todo la comunicación, han mundializado el tiempo y el espacio territorial por medio de sistemas de simulación que representan otras realidades. La seducción por estas nuevas formas de comunicación se basa en la fácil comprensión de los elementos que la componen, todo esta calculado para que no exista la opacidad, para que su aprehensión sea la más eficaz, y así, de alguna manera, no exista la duda sobre la capacidad mediática. Lo anterior hace que el individuo participe activamente de la simulación y la ilusión, o como diría Baudrillard, engaño visual que juega con la ficción de realidad. En referencia a lo anterior y tomando como base al filósofo Pierre Lévy⁴ en su libro *¿Qué es lo Virtual?*, estas mediaciones logran en el sujeto la fragmentación de la identidad a partir del proceso de proyección por medio de la telepresencia, como fenómeno dinámico de la virtualización.

La psicóloga y socióloga Sherry Turkle en su libro *“La vida en la pantalla, la construcción de la identidad en la era de Internet”* plantea que las tecnologías nos construyen a nosotros en nuestros tiempos, somos parte de este sistema en el

³ BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y simulacro*, Editorial Cairos, Barcelona, 1978.

⁴ LÉVY, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Paidós Ibérica, Barcelona, 1998.

cual la interfaz empieza a condicionar la escala de valores; sin embargo la gente utiliza el contacto con los objetos para establecer referencias con su tiempo, en el que los juegos de simulación provocan una reflexión sobre el mundo real y la identidad de los individuos, que cada vez aumenta en número, atraídos por el “infinito poder de la simulación ya que permite siempre suponer, mas allá de los objetos”⁵.

De los nuevos avances tecnológicos que han trascendido en el cambio de las sociedades está la Internet, la cual nos ofrece gran variedad de objetos que permiten la simulación y la comunicación masiva; es aquí donde se traman muchos de los procesos de construcción de identidades a través de la interacción de usuarios conectados en la red; estos, navegantes del vasto mundo miniaturizado traspasan las fronteras sin restricciones y se acercan a lo lejano en cuestión de instantes. Dentro de las aplicaciones donde convergen estos navegantes de la red se encuentra el Chat, espacio donde confluyen y se mezclan miles de usuarios que buscan toda clase de sentimientos ya sea por necesidad, por experimentar o simplemente por ociosidad; Antulio Sánchez lo define como “un mosaico o rompecabezas lleno de figuras, clones humanos, ideas, pasiones, ardientes y locas expresiones psicológicas, héroes y villanos, inocentes y delincuentes, cuerdos y orates. Es un universo en el cual lo elitista se refugia en una provisional y en ocasiones erudita, acción práctica y sentimental”⁶, el Chat es un juego de simulación donde se construyen identidades virtuales, donde está la posibilidad de recrear el “yo” real, donde el medio permite disimular y simular; “Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia”⁷, de modo que la identidad estaría presente y ausente en esta conexión.

⁵ BAUDRILLARD, Jean, op.cit, pag. 43

⁶ Ibid : SANCHEZ, Antulio, www.razonypalabra.org.mx/cibersexo/textos/asanchez.html. Consultado 14 abril. 2007

⁷ BAUDRILLARD ; Jean, op.cit, pag. 6

La construcción de identidad a través del Chat se convierte en una deconstrucción del “yo”, una proyección de las múltiples personalidades que maneja todo ser humano, la posibilidad de reconstruirse socialmente en un instante lúdico, se da la oportunidad de autotransformarse, de autobuscarse y vivir en la pantalla mientras dure la conexión o bien sea por tiempo permanente. El Chat es una simulación real donde cada quien se representa a través de una descripción textual, donde hay posibilidades de jugar con la identidad; un laboratorio al mejor estilo del *Dr Jekyll*, donde está la poción para revelar ya no la doble naturaleza del ser humano entre el bien y el mal sino la oportunidad de ser *Mr. Hyde*⁸ y muchas otras personalidades; asumiendo un rol, un personaje ficticio en un escenario virtual que tiene todas las posibilidades, es la recreación de la personalidad una y otra vez, narrada por el tecleo, mutando fantasiosamente en la imaginación del usuario chateador; Sherry Turkle afirma “cuando las personas adoptan un personaje en conexión, cruzan una frontera que las lleva a un territorio altamente minado. Algunas tienen una incomoda sensación de fragmentación, otras de alivio, algunas sienten las posibilidades para el autodescubrimiento”⁹. Las características que se dan en el Chat son bases para rondar en torno a la reflexión sobre la identidad; el tiempo que transcurre durante la conexión, el movimiento que se da en el proceso metamórfico identitario, la imagen mental del personaje ficticio; tiempo, movimiento e imagen igualmente son características que se exploran en el arte contemporáneo por medio del video.

El video es un campo de exploración y experimentación que se destaca por su versatilidad en la producción de la imagen, es un camino hacia muchas posibilidades de creación, donde se genera esa imagen virtual que transita entre lo real y la representación. “el video arte sería la forma más pura o natural del video, en la medida que implica una percepción subjetiva del espacio-tiempo, a través de

⁸ STEVENSON; Robert, *El Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, 1886

⁹ TURKLE; Sherry, *La Vida en la pantalla, la construcción de la identidad en la era de Internet*, Paidós, 1995.

una tecnología nueva que es la imagen electrónica”¹⁰. El video nace de la tecnología de la televisión, tomando de ella la posibilidad de expansión, comunicación y manipulación de la imagen, con esta última característica es posible intervenir y alterar el tiempo, el movimiento y el espacio, todo depende de la imaginación del artista, de su expresión y sus intenciones. El arte se construye a diario así como las identidades de los individuos, propiciando una búsqueda de nunca acabar, necesaria para responder a una necesidad interior y motivar la constante reflexión del mundo contemporáneo.

4.1 MARCO CONCEPTUAL

4.1.1 Identidad. El proyecto parte del concepto de identidad como proceso constante de formación del sujeto, el cual busca referenciarse como ser individual a través de características propias de una sociedad en proceso de transformación continua.

El autor del Libro “El Yo saturado” narra la siguiente anécdota:

“Una amiga me cuenta:

El sábado fui de compras con mi hija adolescente. Yo necesitaba un vestido para una fiesta la semana que viene. Vi uno muy atractivo negro, de corte atrevido y con lentejuelas plateadas. Me gustaba muchísimo...hasta que me lo probé. Decepcionada le dije a mi hija que no podía llevármelo: que con eses vestido no era yo. Ella me contestó, discretamente burlona: Pero mamá, eso no importa, con ese vestido si que parecerás alguien.”¹¹

¹⁰ GUBERN, Román, en Arte y Video, introducción a la historia del video experimental, RTVE/Serbal, 1991.

¹¹ GERGEN, kenneth, El Yo saturado, Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo, Paidós, Barcelona, 1992

La madre esta atrapada por una imagen mental hacia el no cambio, mientras que la hija tiene una visión contemporánea, por lo tanto es más abierta a los cambios permanentes de las sociedades, a la identidad que se construye partiendo de dichos cambios y a un “Yo” como un mundo de posibilidades.

En el mundo contemporáneo, las comunicaciones y las nuevas tecnologías nos acercan a relaciones con personas de todo tipo sin importar la distancia, se multiplica el contacto con el otro haciendo que dicha identidad se sumerja ya no en un mundo sino en un universo de posibles “yo”. Las características culturales también determinan parte de la identidad de todo individuo; religión, género, clase, raza, profesión, sexualidad; así como también el entorno que adecua para si mismo, en cuanto a esto, en su libro “Sociología” el filósofo alemán Georg Simmel dice: *Toda propiedad significa una extensión de la personalidad; mi propiedad es lo que obedece a mi voluntad, es decir, aquello en lo cual mi sí mismo se expresa y se realiza externamente. Y esto ocurre antes y más completamente que con ninguna otra cosa, con nuestro propio cuerpo, el cual, por esta razón, constituye nuestra primera e indiscutible propiedad.*¹² De la misma forma el “otro” también es clave en la construcción de la identidad, partiendo de la diferenciación con este, se crea un carácter específico y propio, distinto a los demás.

4.1.2 La personalidad y el Yo. La personalidad es el conjunto de características y conductas propias de una persona, aquellas que se adecuan dependiendo de las situaciones en las que se vea involucrado, es aprendida a través del tiempo y del entorno en el que se desenvuelve, de la relación con el mundo y sus habitantes. El yo es la parte consciente de toda persona, aquella que piensa, siente y actúa, aquella parte que reconoce la realidad, pero que igual esta en constante formación y mutabilidad, todos manejamos diferentes personalidades y muchos “Yo”; la personalidad y el Yo son parte de un todo, de cualquier sujeto en cualquier parte del mundo.

¹² Citado en www.plataforma.uchile.cl/fg/semestre1/_2003/cuento/modulo3/clase1/textos/concepto.htm. Consultado 8 sept. 2007

4.1.3 Internet, Chat y virtualidad. Internet es una tecnología determinada, en la cual un conjunto de hardware y software permite el intercambio de información digital a nivel mundial, y yendo mas allá del tecnicismo se diría que es la nueva y mas relevante forma de comunicación en la sociedad contemporánea, la cual sintetiza el tiempo y el espacio, donde se deambula solo por el placer de navegar, donde la interfaz grafica (Windows, la mas utilizada) nos presenta una serie de ventanas de fácil acceso, donde las relaciones personales se multiplican eliminando la necesidad del encuentro habitual cara a cara, el sistema denominado Chat; es un sitio de reunión virtual, donde hay gran cantidad de usuarios conectados esperando conocer igualmente a una gran cantidad de amigos, novios(as), amantes, pareja para toda la vida, etc. Siguiendo la teoría de Pierre Lévy “Lo virtual tiende a actualizarse aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol esta virtualmente en la semilla”¹³. La potencia de la virtualización se da en el tiempo que se esta conectado con algún usuario, los afectos se sienten, pero la persona con la que se esta chateando no esta en frente; esta al otro lado de la pantalla.

4.1.4 Arte y video. El arte puede hacer perceptible lo que no esta en el mundo de los sentidos, lo que esta en los mundos imaginados, y mas precisamente en este caso, lo que esta al otro lado de la pantalla. El video nace en la pantalla de un televisor en la década de los sesenta, y desde ese momento ha venido desarrollándose rápidamente, el arte hace uso de códigos estéticos y se apodera de este soporte desde sus inicios, logrando una nueva forma de expresión artística, alimentándose de nuevas connotaciones como lo son el movimiento y el tiempo, las cuales en este proyecto construyen por medio de una cámara de video, una imagen que reflexiona alrededor de la identidad que se construye en las salas de Chat.

¹³ LÉVY, Pierre, ¿Qué es lo virtual?, Paidós Ibérica, Barcelona, 1998

4.2 REFERENTES ARTÍSTICOS

Dentro de la investigación y para conformar parte de la totalidad de la propuesta, se hace necesario referenciar artistas que con su pensamiento y obra, aportan conocimientos e ideas estéticas que tienen relevancia en el proceso del proyecto.

Matthew Barney, es un artista norteamericano, que hace uso del video y el sonido para reflexionar sobre la identidad masculina y su sexualidad, su obra más reconocida se trata de cinco películas hechas entre 1995 y 2002, donde muestra el enfrentamiento del hombre con su sexualidad, sus miedos, sus emociones y el transcurso embrionario de nueve semanas de vida que son necesarios para la definición de la masculinidad, para equilibrar el estado identitario que lo diferencia de la mujer. A partir de metáforas y analogías fantásticas presenta “Cremaster Cycle”.

Figura 1. Cremaster 4



En sus películas, Barney aborda la idea de la obra de arte total combinando los más diferentes géneros. Sus películas están pobladas de extraños personajes y criaturas interpretado entre otros por el propio Barney y configurando historias no lineales con una estructura rizomática que exploran la identidad y el subconsciente llegando incluso a proponer un nuevo sistema de valores estéticos y morales...¹⁴. Su obra es un compendio de símbolos e imágenes que se conectan de manera imposible; representaciones creadas por su fantasía personal las cuales están meticulosamente construidas en una narrativa no lineal, que aparentemente es mas parecido al cine, aunque el verdadero interés del artista es meramente plástico.

Figura 2. Cremaster 3



¹⁴ www.explorafoto.com/programa/matthewbarney.html

Dentro de la propuesta se plantea la reflexión del “yo” y su multiplicidad, la exteriorización de su ser físico al igual que su entorno, la construcción de personalidades inexistentes en la vida real pero totalmente reales en la subjetividad de todo individuo, las cuales tiene un espacio de interacción virtual en el Chat.

Cindy Sherman, es otra de las artistas que ha trabajado el tema de la identidad; en sus fotografías muestra la creación de roles femeninos interpretados por ella misma, los cuales son multiplicidades del “yo”, un compendio de personalidades y mascarar sociales que niegan la aceptación de un único punto de vista sobre el ser humano. Es una exploración de personajes ficticios que hacen parte de todo individuo y de ella pero no son ella.

Figura 3. Untitled Film Still, Cindy Sherman



“Cindy Sherman se dedica a investigar la ficción del yo. Ella se autocrea en sus obras, utiliza el arte no para revelar el verdadero yo del artista, sino para evidenciar cómo el yo es una construcción imaginaria. Así, el yo adquiere unas claras características de ambigüedad que le convierten en actor y creador de la propia narración. Sus fotografías nos muestran la agonía del yo, la deconstrucción

de la identidad (los roles y estereotipos femeninos) y su plasmación en un caos. Un yo que estalla en mil fragmentos y que jamás se podrá volver a reconstruir como un todo coherente.”¹⁵

Figura 4. Clown, Cindy Sherman



La identidad es un manojito de patologías que vagan en lo profundo de todo sujeto, algunas con acceso denegado hacia el mundo real por cuestiones de normas y reglas impuestas por los mismos individuos; desde el arte se puede ficcionar con estas, haciéndolas en cierta forma más aparentes, logrando que interactúen con la supuesta realidad de donde salieron.

Irene Andessner, Artista austriaca que hace uso de la fotografía y el video en su obra más reciente “Donne Illustri” para mostrar mediante la escenificación de su propia imagen retratos de mujeres venecianas de épocas pasadas; el maquillaje, el vestuario y la actitud son elementos claves para la transformación de la artista.

¹⁵ www.fundacionstart.org/home/anunciantes/interferencia/cortes.html

figura 5. Donne Illustri, Irene Andessne



“no son autorretratos, porque no son representaciones de sí sino alteraciones por las cuales la artista procura deshacerse de sí (y a sí) para disponerse, versátil y vulnerable, a la posibilidad de dejarse ser otras. Más que travestirse de otras (si bien es éste el efecto obvio), Andessner se deshace de sí en la figuración ocasional de estos personajes.”¹⁶

Figura 6. Donne Illustri, Irene Andessne



¹⁶ www.artfacts.net/index.php/pageType/exhibitionInfo/exhibition/49463/lang/3

No solo son los peinados y escenografía, es la identificación con otras mujeres, es la introspección de un personaje al punto de perderse en él en un nuevo espacio, querer desaparecer y convertirse en otra, en una imagen.

5. PROCESO

5.1 PROCESO DE ANTEPROYECTO

"Miénteme mucho. Después de todo, estamos aquí para desconocernos."¹⁷

Disimular, simular, mentir, son unas de las tantas opciones que brinda la red a la hora de chatear, de navegar por el ciberespacio, ficcionando ser un pirata que reina los siete mares o simplemente el marinero que aseá el barco; todo experimento de transformación de la identidad empieza con la descripción del que está delante de la pantalla, su mente se sumerge en lo que puede ser y no es; chatear para poder ser otro, para mutar en un híbrido entre el "yo" real y el virtual. A partir de lo anterior nace un cúmulo de pensamientos e ideas que se exteriorizan por medio de la fotografía y el video en experimentos visuales, lo cual es un proceso necesario en el quehacer artístico para poder encontrar el medio de expresión adecuado para la propuesta presentada.

Figura 7. Mutaciones del Yo (Intervención digital)



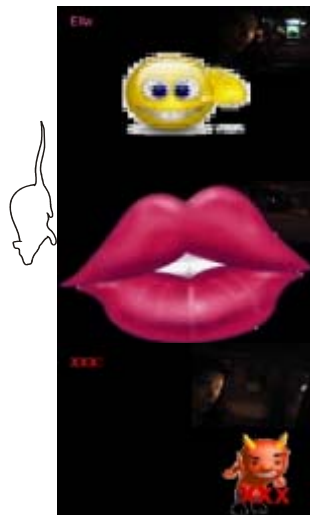
La secuencia anterior es un movimiento generado por un software que permite la traslación de una fotografía a otra creando un archivo en formato de video, igualmente el tiempo de esta secuencia se puede manipular haciéndolo más corto

¹⁷ Mensaje colgado en un tablón de citas de la red.

o mas extenso; de ahí en adelante las intervenciones pueden ser un gran campo lleno de posibilidades, de cambios de color, de animación, de composición; en fin, técnicamente el video brinda todo lo que las artes plásticas nos pueden ofrecer en cuestión de lo visual.

Dentro de la búsqueda y el acercamiento hacia los intereses de la identidad y el Chat, surgen demasiadas inquietudes, por lo cual aparecen trabajos que de alguna u otra forma experimentan con estas cuestiones, trabajos que se consideran como proceso para llegar a una clarificación de lo que ocurre alrededor de las reflexiones de la identidad y las alteraciones que se procrean en un lugar intangible, en la red, en el Chat.

Figura 8. Diálogo (Video)



El video ayuda en la conformación de un lenguaje único, que se sirve del movimiento para crear imágenes consecutivas que se relacionen, que narren sin comprometerse a una línea narrativa ni a un orden específico, es el lugar donde el tiempo es infinito, multitemporal, anacrónico; y todo puede ocurrir en un instante, de la misma forma el Internet es un espacio abierto en todo momento donde el tiempo es mundializado e idealizado, donde el intercambio de símbolos crea un

movimiento constante. “Al conectarme en la red siento al mundo en miniatura, sin embargo habito ese mismo mundo y entonces me siento como un ratón.”¹⁸

Ratón: *m.* Mamífero roedor, muy fecundo y ágil. *II 2. Inform.* Pequeño aparato manual conectado a un ordenador, cuya función es mover el cursor por la pantalla para dar ordenes. *II 3. person.* Proyección de/del yo en la red, que se da a través de un Mouse.

Figura 9. Velocidad ciberespacial (Video)



La conexión da como lugar a un cambio de velocidad, es la velocidad máxima la que impera en la red y más si hablamos de Chat, donde las relaciones se viven fugazmente; aunque muchas son las formas de relacionarse y muchas las salas de Chat para interactuar. En el proceso de experimentación se han capturado de la pantalla varias conversaciones de Chat por medio de un programa que permite tal efecto, igualmente se crea un archivo de video que también se puede manipular.

¹⁸ “Yo” en un Chat

Figura 10. Conversaciones en una sala de Chat



Figura 11. Conversaciones en una sala de Chat



El juego de la identidad en el Chat es una reflexión sobre el “Yo” interno, es un espacio para conocerse o para desconocerse, para especular sobre la multiplicidad de la identidad, para ser otro sin serlo o no sabiendo que se es en realidad lo que esta en la pantalla.

Figura 12. Sin título (Fotografía)



La identidad es un factor determinante para el individuo, mucho se habla de las mascararas sociales, del rol que interpretamos cada uno de nosotros en la sociedad por cuestiones de la normatividad, pero hay un espacio para cambiar en un instante o todo el tiempo que se desee, para idealizar la identidad o simplemente para esconderla. La identidad transformada afecta su entorno, cambia a una posibilidad de hábitat, de hacer real un lugar intangible para un personaje que no existe del todo, sin embargo es necesario darle un espacio para que interactué, para que narre su historia, para que se deleve.

El arte tiene todas las posibilidades, plásticas, conceptuales, visuales y técnicas, para poder desarrollar la reflexión propuesta en este proyecto, el arte es una campo abierto a la experimentación, a develar y revelar el cotidiano de nuestras vidas, al encuentro con el “yo” artista.

Figura 13. Sin titulo (Fotografía)



Dentro de los pasos en la construcción del video, se encuentra el story board, un guión visual que permite el seguimiento de las imágenes permitiendo de alguna forma previsualizar una idea, un encuadre o la composición; es una herramienta que hace parte de este proyecto, en el que las imágenes pertenecen a un tiempo no determinado y a un constante cambio del espacio, es la identidad que se transforma y cambia todo a su alrededor. (Anexo 1).

5.2 Descripción de las etapas del proceso.

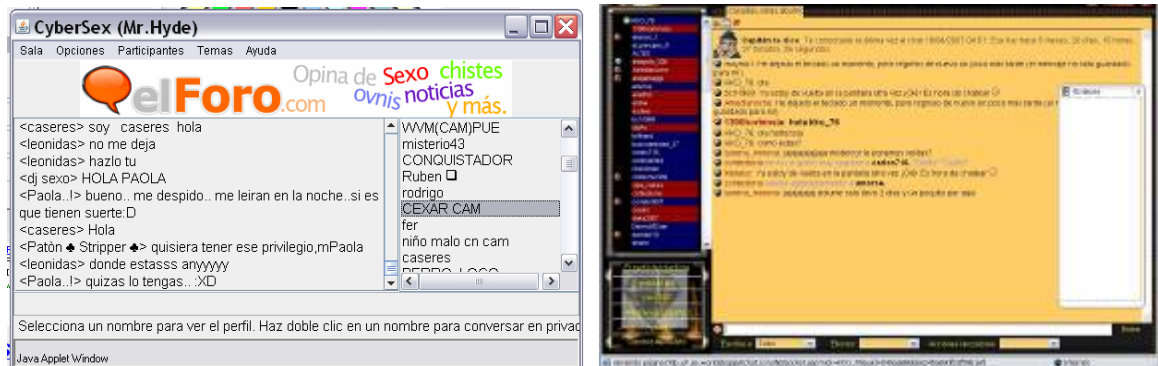
5.2.1 Del Chat. Recuerdo la primera vez que entre a chatear, no exactamente el día y la hora pero recuerdo que lo hice en un día de total ociosidad. A la primera sala de Internet que entre estuve por dos horas, porque todo lo nuevo es caro al principio; abrí mi cuenta de correo en Hotmail y me dispuse a agregar a todo los contactos que pude encontrar en la pagina Web “Latín Chat”, pagina en la cual se desprende un sinnúmero de salas para chatear con usuarios de diferente nacionalidad e intereses de todo tipo.

Figura 14. Página Web de latín Chat.



Estas salas temáticas fueron el comienzo para obtener una lista de contactos de diferentes países de habla hispana, de ambos sexos, de diferentes edades, religión, etc. La particularidad de estas relaciones es que la descripción física es fundamental para obtener un imaginario de quien está al otro lado de la pantalla, claro esta que existe la posibilidad de obtener imágenes, pero esto se da en otra clase de Chat en las cuales hay que obtener una cuenta de correo (Hotmail, yahoo, etc.), pero este no es el sistema a referirse en el proyecto.

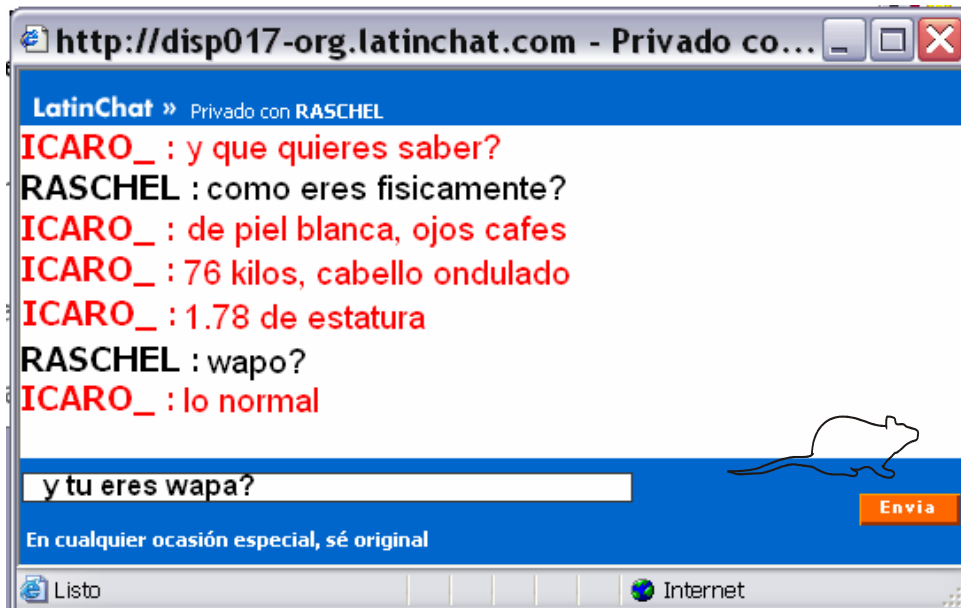
Figura 15. Salas de Chat.



Poco a poco se fueron revelando la cantidad de personalidades ficticias que se manejan en el mundo del Chat y las relaciones virtuales, todo es una simulación de sentimientos, un laboratorio de personalidades, donde el supuesto anonimato pone en libertad al “yo” aprisionado en una sociedad marginal, es como una verdad enmascarada, o una mentira dentro de otra, un juego de roles de nunca acabar.

A partir de lo anterior se empieza por escudriñar y experimentar con diferentes personalidades creadas a partir de conversaciones de Chat sin intercambio de imágenes, solamente el texto hace posible la aparición de varios personajes en diferentes salas de Chat. Es de esta forma que van apareciendo ciertas características físicas y personales a través de una descripción textual, donde en cada charla se descubren nuevas cosas que hacen parte de esa identidad creada, imaginada, simulada, de lo cual hace que surja la imagen mental al otro lado de la pantalla.

Figura 16. Conversación de Chat.



5.2.2 De los personajes y su identidad. En el proceso de creación de identidades en el Chat se crean tres personajes: Mr. Hyde, Icaro y Narciso.

Mr. Hyde. Hombre de 30 años, piel trigueña, 1,80 de altura, ojos negros, contextura delgada, cabello negro, cejas pobladas, mentón pronunciado, de profesión abogado, sus colores favoritos son el negro y el verde, le gusta el vino, la música clásica y la buena comida. Entra a Internet a satisfacer su necesidad por ver pornografía ciberespacial y como en la misma novela de Robert Louis Stevenson (El Dr. Jekyll y Mr. Hyde) la pócima que enciende el lado obsesivo y oculto no es una combinación de elementos químicos sino el ingresar a salas de Chat eróticas y todo lo relacionado con situaciones de carácter sexual, es un maníaco y perverso a la hora de chatear, tanto que ha dejado a un lado las experiencias sexuales con mujeres reales para autoestimularse mientras navega por el ciberespacio. Su última novia lo dejó porque no aceptó el fetichismo por las faldas de niñas colegialas, y la ropa interior roja.

Ícaro. Cumplió 26 años, esta en el último año de universidad, estudia biología y trabaja medio tiempo en el jardín botánico de su ciudad, hace tres años vive solo en el piso numero 14 del edificio, le gusta viajar, la jardinería y conocer amigos por Chat; sueña frecuentemente estar volando, igual que en su película favorita de Disney, Peter Pan, pasa los días cuidando sus plantas y construyendo aviones de papel, gusta del arte y la poesía. Duerme en colchón de plumas o bien en una hamaca que tiene en la mitad de una habitación, anda descalzo cuando esta en casa porque le recuerda el sabor que tiene la libertad, odia ver animales enjaulados y las novias posesivas.

Narciso. Metrosexual de tiempo completo, tiene 24 años, cabello rubio dorado, ojos claros, y cero acné, cremas, mascarillas, vitamina E, jabón de avena y 8 vasos de agua diarios, se cree un ángel caído del cielo, pero ahora mas terrenal y mortal tiene que ayudarse de la alquimia moderna, esa que ofrece juventud y belleza eterna. Vive con sus padres con los que se encuentra de vez en cuando, estudia comunicación social, la mayoría del tiempo esta conectado al Chat sino es por PC entonces por el celular de última tecnología, solo amigos bien, ropa de marca, perfumes de toda clase, gimnasio y MTV. Aun así no esta contento con su imagen, razón por la cual se niega a poner su foto en el Chat.

A partir de los personajes anteriores y de la imagen mental que se tiene de ellos, pienso en el espacio, el lugar en el que pueden vivir estas personalidades virtuales, ya que cada sujeto habita un espacio que adecua para si mismo, adecuación que dependerá de la relación de su identidad con el mundo que lo rodea. Después de navegar aun mas por salas de Chat voy descubriendo el mundo de cada personaje, dando forma al entorno de una habitación, en la cual ellos navegan en Internet, donde pasan la mayoría del tiempo, una habitación para cada uno; partiendo de la analogía con el entorno básico en el momento de chatear; de este sitio se toma una silla, un computador y cuatro paredes, a partir

de estos elementos se empieza a crear la escenografía en la que habitarán las tres identidades virtuales mencionadas anteriormente, Mr. Hyde, Icaro y Narciso.

La silla es el primer elemento que se busca, tomando como referencia gustos y aficiones de cada personaje, todos somos diferentes y la permanencia en un lugar hace que este de algún modo se adhiera a nuestra forma.

Figura 17. Silla de Mr. Hyde.



Algunos bocetos para los primeros objetos y algo de intuición para otros, cada personaje buscaba lo indicado, lo necesario para sentir que estaba en un espacio propio, algunos fabricados, otros adquiridos o encontrados.

Figura 18. Silla de Narciso



El entorno donde habitamos es toda una escenografía, un compendio de objetos que nos pertenecen, y que en la mayoría de los casos hemos decidido ubicarlos según nuestro parecer; dentro del proyecto se contempla el lugar donde viven los personajes creados; un espacio rodeado de la atmósfera indicada para cada quien, donde la personalidad fluya y la identidad se asiente de muchas formas, es una imagen mental, un imaginario visto a través de la pantalla, construido a partir de una conversación en una sala de Chat.

Figura 19. Objetos de los personajes.



Otra parte fundamental del proyecto es la exploración de la apariencia física de cada una de las personalidades, siguiendo el recorrido por la narrativa del Chat.

Figura 20. Conversación en Terra-Chat.

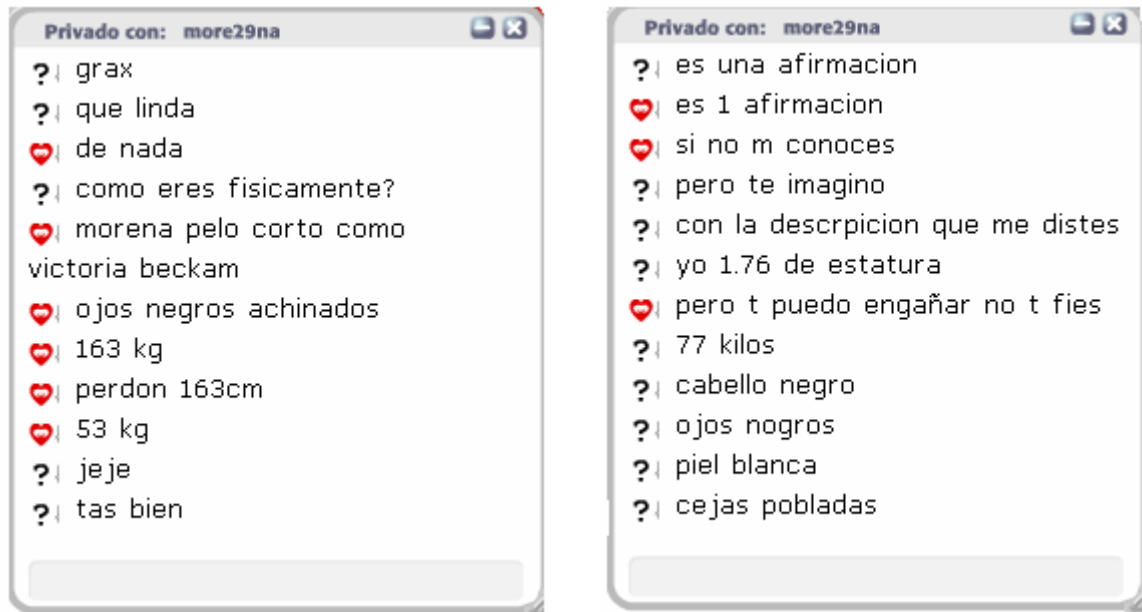


Figura 21. Prueba de maquillaje en Photoshop.



Poco a poco se fue reuniendo lo necesario para lograr las escenas imaginadas de cada personaje, donde cada uno de ellos pudiera ser.

5.2.3 Del video. La locación para grabar el video fue encontrada en la casa de mi madre, tenía ciertas cualidades que la hicieron en ese momento el sitio ideal; un lugar casi en forma de cubo, 3 x 3x 2.45 mts.

Figura 22. Lugar de grabación. (Habitación de los personajes).



Luego vino el desplazamiento con todas las cosas hacia dicho lugar; muchas horas de trabajo en la adecuación; tapar paredes, una ventana y una puerta con icopor texturizado del que se usa para el cielorraso y además cubrir el piso con cartón cartulina.

Figura 23 Adecuación del lugar.



La grabación había que realizarla de una sola vez, ya que era una casa habitada y no desocupada, además el proceso de montaje era demasiado largo como para volver otro día; se empezó con Narciso, un ambiente con luz blanca, una habitación muy limpia, objetos plateados, frutas, un espejo, una mesa, un sillón, una lámpara en el techo, esencias, perfumes y una silla blanca.

Figura 24. Habitación de Narciso.



La mayoría de las imágenes estaban preconcebidas antes de la grabación, otras se hicieron siguiendo las conversaciones que se tuvieron en el Chat.

Figura 25. Narciso.



El siguiente escenario fue el de Icaro; ambiente con luces verdes y amarillas, las paredes no cambiaron, al piso se le agregó el verde (cartulina escolar), una mesa, una planta de flor blanca, un jardín miniatura, un jarrón, piedras, plumas, aviones de papel y una silla en el aire.

Figura 26. Habitación de Icaro.



Se grabaron suficientes imágenes para luego decidir sobre cuales saldrían en el video.

Figura 27. Icaro.



El siguiente montaje fue mas fácil, solo había que colgar 20 metros de tela negra, y ubicar una mesa, una lámpara con piernas y falda de colegiala, una botella de vino, una copa, un maniquí, un computador portátil y una silla negra, todo en una ambiente que daban las luces matizadas en rojo.

Figura 28. Habitación de Mr. Hyde.



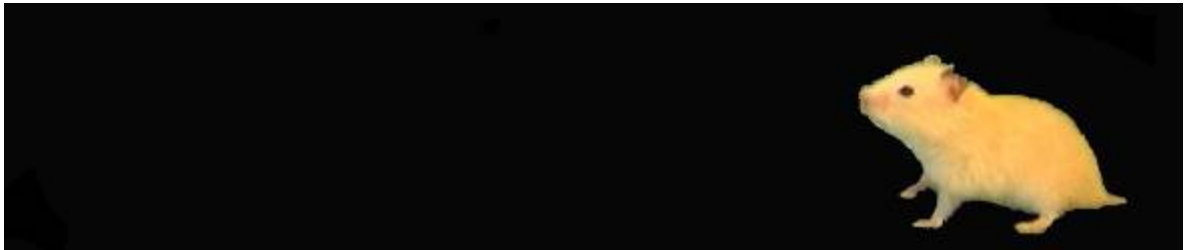
El vestuario y el maquillaje ayudaban a realzar la personalidad de cada una de las tres identidades.

Figura 29. Mr. Hyde.



Otro de los personajes adheridos a este proyecto es el ratón, un hámster comprado en un vivero de la ciudad, escogido por su color y su hiperactividad, con el se hicieron muchas pruebas para lograr las tomas que se buscaban.

Figura 30. Ratón (proyección del yo real a través del Mouse).



Luego de ese fin de semana sin dormir y teniendo las tomas de video, me dispuse a editarlas en el programa Ulead Mediastudio Pro, junto con pequeñas grabaciones de conversaciones de Chat que se habían obtenido de la pantalla del computador por medio del programa Camtasia Studio; de aquí en adelante fue cuestión de recortar, probar, acelerar, volver a cortar, editar; de todo cuanto se necesito para componer la imagen deseada, lo anterior es posible gracias a una de las cualidades del video: la codificación de datos de fácil intervención en cualquier PC. Siguiendo en consonancia con el proyecto, tenía que pensar en el sonido, ya que era necesario para reafirmar aspectos importantes de la obra, pensé en lo más básico, en el sonido que hago al escribir este documento, el mismo que se hace al chatear, el sonido del teclado al escribir y el clic del Mouse como una constante durante el tiempo del video.

Siendo consecuente con el proyecto, como opción de montaje y reproducción del video, se dispondrá de una pantalla de televisor y la proyección de esta se hará en horario programado.

5.3 DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

En los primeros segundos del video se muestra una barra de color que hace referencia a un momento en espera, para entrar a ese mundo inmaterial en el que caben todas las posibilidades y toda la imaginación, donde se virtualiza el mundo y todos los usuarios de la Internet.

Figura 31 Descripción de la obra 1



Al entrar a la Internet se muestra la interfaz gráfica con la que la mayoría de usuarios navega; el puntero del Mouse nos da indicios que alguien esta al otro lado de la pantalla, que esta conectado, que la mayoría de su ser material se extiende a través de la pantalla por medio de una extensión virtual, la cual ofrece navegar hacia el infinito, abrir todas las ventanas y atravesarlas.

Figura 32 Descripción de la obra 2



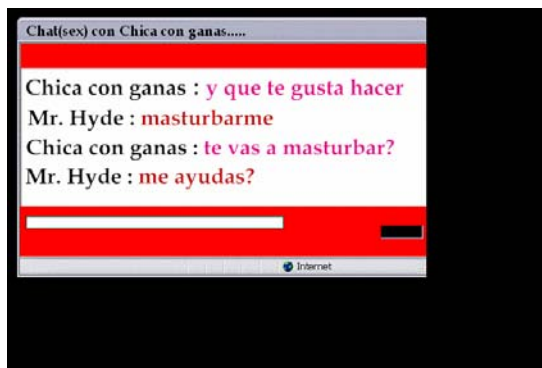
Un ratón donde se proyecta el individuo virtualizado, aquel que esta conectado, que se mueve ágilmente por el acá y el allá de la pantalla, es su extensión virtual, el guía, el Mouse.

Figura 33 Descripción de la obra 3



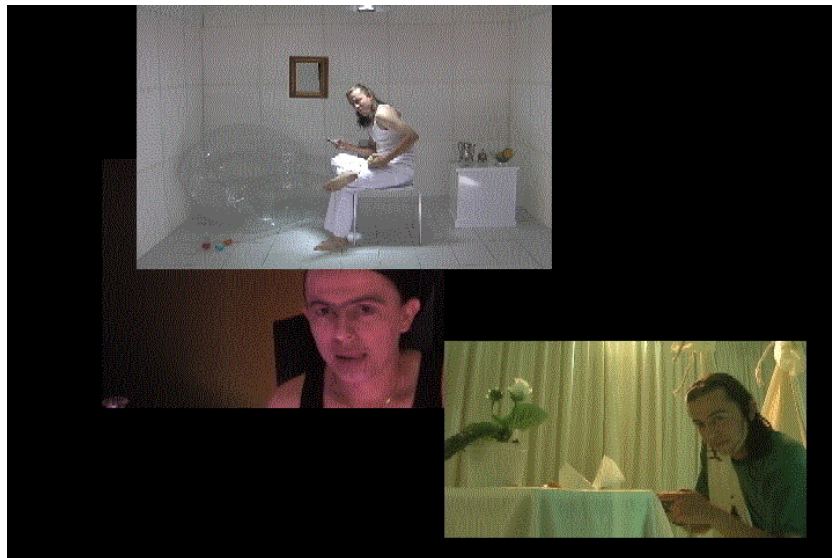
Las salas de Chat que van desglosando un texto dan rienda suelta a una gran cantidad de imágenes mentales que navegan en el interior del chateador, que trata de descifrar como es la persona que esta al otro lado, preguntándose si existe en realidad tal cual como lo ve en su mente o simplemente es un espejismo en esa distancia que no se ve.

Figura 34 Descripción de la obra 4



La recreación de las identidades es el resultado de esa imagen mental que se produce de la comunicación entre varios usuarios conectados, la construcción de la identidad se da no a partir del movimiento de una acción corporal sino del movimiento de una narrativa textual, la multiplicidad es de fácil acceso en el ciberespacio, pero no se habla de un cambio total de la identidad de ese ser conectado, es la fragmentación parcial de un “yo” que escapa de un mundo con limitaciones sociales a un mundo que no tiene límites de ninguna clase.

Figura 35 Descripción de la obra 5



El entorno creado para cada personaje hace referencia al lugar que habita una persona, ese espacio escenográfico privado donde se descarga la personalidad de cada individuo, pero que por ser de otro mundo lleva la magia de un sitio perfecto.

El tiempo en el ciberespacio es un todo que va muy deprisa, puedes ver miles de cosas en un segundo o simplemente nada, la percepción es distinta para cada usuario conectado, en este caso el usuario virtualizado en el sonido que intuye la presencia del que está al otro lado de la pantalla.

6. CONCLUSIONES

Los nuevos medios de comunicación afectan de manera directa a los individuos que tienen contacto con estos, han cambiado de muchas maneras las formas de interacción personal, el afecto, el tacto, la forma de acercarse al otro, la forma de recrearse a si mismo y de construcción de la identidad.

No es extraño encontrar en estos tiempos a personas adultas y jóvenes que construyen gran parte de su personalidad a partir de usuarios conectados en la red, de sociedades virtuales, de grupos donde mantienen los mismos intereses pero con la particularidad de no haberse visto nunca, de imágenes en pantalla o bien de imágenes mentales que se producen en una sencilla descripción física que puede ser real o no, de alguien que esta del otro lado de la pantalla.

El arte es un mediador entre las cosas que se perciben a simple vista y los mundos fantasmales, virtuales e inateriales que todo ser humano carga en el lado oculto de su mente, solo de esta forma fue posible que una conversación de Chat, se recreara en personajes que no existen del todo, pero que navegan en la mente en forma de imagen.

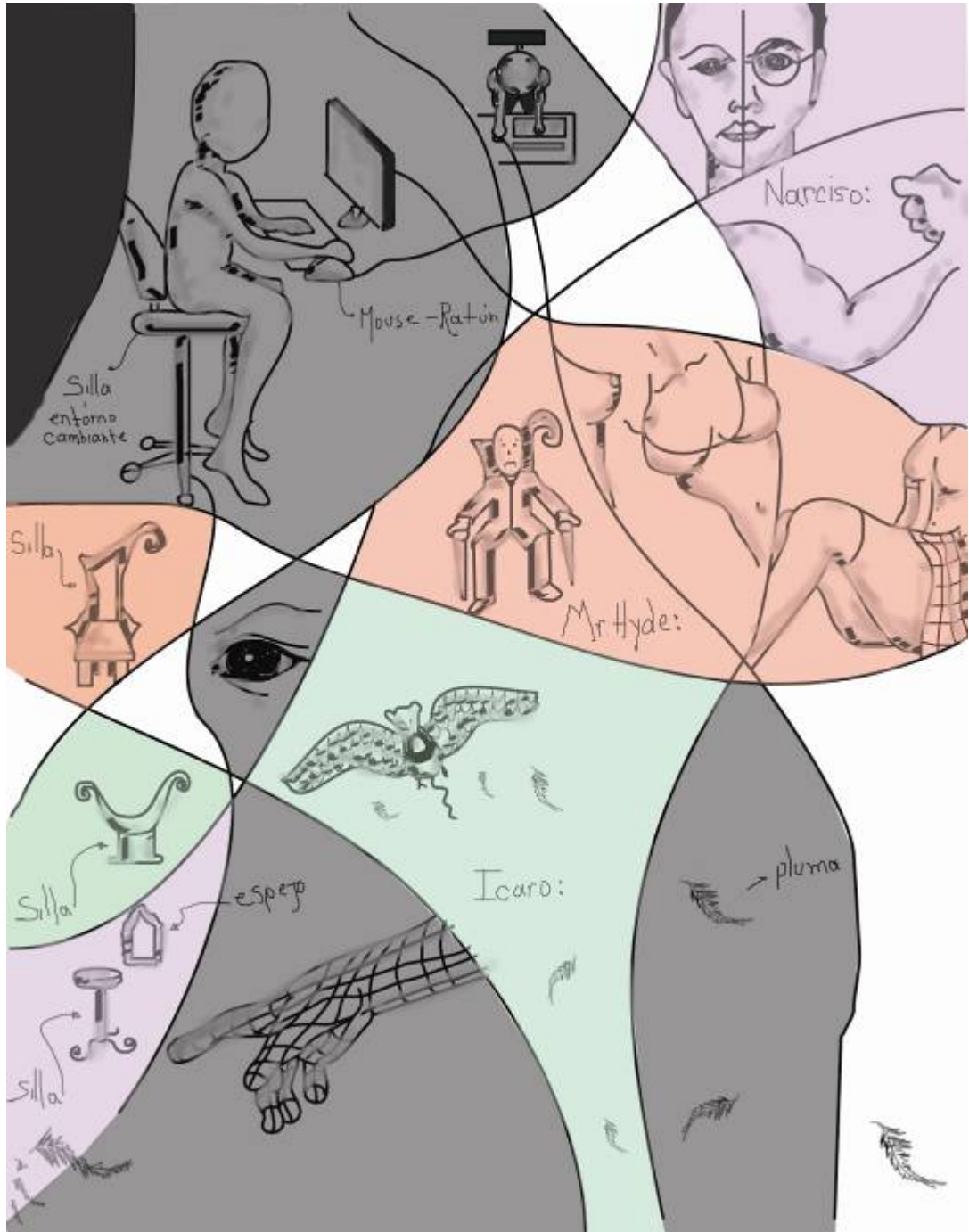
La experiencia alrededor de este proyecto deja las dudas suficientes hacia el verdadero conocimiento del si mismo, somos seres inacabados en todos los sentidos, reconstruyéndonos diariamente y desconociéndonos la mayoría del tiempo, es así como a veces da temor dejar sueltos esos seres ocultos que podríamos ser y una opción para dejarlos ser, es un mundo paralelo, un mundo virtual.

7. BIBLIOGRAFÍA

- BAUDRILLARD, Jean, Cultura y simulacro, Traducido por Pedro Rovira Editorial Kairós, Barcelona, 1978.
- GUBERN, Román, en Arte y Video, introducción a la historia del video experimental, RTVE, 1991.
- LÉVY, Pierre, ¿Qué es lo virtual?, Editorial Paidós, 1998.
- STEVENSON, Robert, El Dr. Jekyll y Mr. Hyde, 1886.
- TURKLE; Sherry, La Vida en la pantalla, la construcción de la identidad en la era de Internet, Ediciones Paidós Ibérica, 1995.
- MARTIN, Silvia, Videoarte, Uta Grosenick, Benedikt Taschen, 2006.
- KENNETH, J, Gergen, El Yo saturado, dilemas de identidad en el mundo contemporaneo, Pidos Iberica, 1992.
- SANCHEZ, Antulio, La fantasía y los afectos en el Chat, El presente texto es el primer capítulo del libro La era de los afectos en Internet, editorial Océano, México, 1997. Consultado 14 abril. 2007
www.razonypalabra.org.mx/cibersexo/textos/asanchez.html

ANEXOS

ANEXO A.
STORY BOARD



ANEXO B
PRUEBAS DE LUZ



ANEXO C PLANTILLA DE VIDEO

