

TITLE

Diamonds. Affective representation of the body in the digital space

ABSTRACT

The spread of new information technologies has led to the transformation of social structures and ways of relating to others. In this process of change, the logic of social relations is characterized by fragility and temporality of reciprocity and communication systems that are now established in a new cyber culture. The new online communication technologies favor the rigid rules of the "strong partnership" diluted in flexible and reversible referential contexts. This research will focus on new dynamics and modes of communication and network architecture, culminating in a practical realization of the research process.

KEYWORDS

affective relationships, avatar, bot, cyberspace, identity, social network,

Diamantes. Representación del cuerpo afectivo en el espacio digital

Alicia de Manuel

aliciademanuel@hotmail.com

Master Oficial EEES: Master Universitario de Investigación en Arte y Diseño

EINA, Centre Universitari de Disseny i Art. Adscrito a la UAB.

Fragmento del Trabajo de fin de Máster

1. Reproducir el cuerpo

En los últimos años la idea del cuerpo del futuro ha cambiado drásticamente. Las propuestas de la ciencia ficción en las que la ciencia evolucionaba tanto que conseguía evitar que el cuerpo se deteriorara, añadiendo prótesis hasta convertir el cuerpo en un ciborg han quedado obsoletas. El imaginario ciberpunk insistió en cuestionar hasta que punto la experiencia de las nuevas tecnologías y redes de telecomunicación suponían el fin del cuerpo, olvidarlo, trascenderlo mediante la simulación, o cómo podría operarse la sustitución del cuerpo biológico por el "cuerpo de datos" (Prada 2012: 154). El cómic manga de principios de los 90 escrito por Masamune Shirow, *Ghost in the Shell*, narra la historia de la Mayor Motoko Kusanagi, la cual ha ido reemplazando su cuerpo incluso su cerebro para poder realizar hazañas sobrehumanas.

Actualmente se están empezando a desarrollar otras visiones que tienen que ver menos con el objeto carnal customizable y más con la posibilidad de generar un ente y convertirnos en una nube de información.

Iniciativa 2045 es uno de estos proyectos, llevado a cabo por Dmitry Itskov, un millonario ruso que está convencido de poder descifrar la mente humana, nuestra personalidad, recuerdos y sentimientos a través de computación cuántica para encarnarlos en cualquier otro recipiente. Sus objetivos principales son:

_La creación y realización de una nueva estrategia para el desarrollo de la humanidad que cumpla con los retos de la civilización global.

_La creación de condiciones óptimas que promuevan el descubrimiento espiritual de la humanidad.

_La realización de una nueva realidad futurista basada en 5 principios:

- a) Alto nivel de espiritualidad
- b) Alto nivel de cultura
- c) Alto nivel de ética
- d) Alto nivel de ciencia
- e) Alto nivel tecnológico

El plan se encuentra dividido en 4 etapas cuenta con el apoyo de los principales líderes espirituales además de un sinnúmero de especialistas y técnicos que llevarán a cabo la hazaña de conseguir el primer humanoide sintético *lowcost*. Cada una de sus partes se estructura a su vez bajo los siguientes puntos:

_El sujeto (aquello que lo controla), quién será el operador del Avatar, un cerebro biológico o un sujeto artificial.

_El objeto (aquello que se controla), qué es un robot, una copia de un ser humano, un sistema que asegure el funcionamiento de un cerebro, o el portador de una personalidad sintética

El control (cómo funciona el control), qué es una interfaz neuronal, una interfaz cerebral/sistema de soporte de vida o una interfaz/ordenador con un software que genere una personalidad sintética.

El desarrollo del proyecto por fases sería el siguiente:

Avatar A (2015-2020)

Supondría la creación de un robot antropomórfico controlado mediante una interfaz cerebro-ordenador. Esta tecnología permitiría al usuario llevar a cabo determinados trabajos en ambientes hostiles, viajes en situaciones extremas, además se plantea la posibilidad de utilizar los distintos componentes en aplicaciones médicas como prótesis para pacientes discapacitados.

Avatar B (2020-2025)

Creación de un sistema que pueda mantener las funciones vitales del cerebro. Un avatar que pueda transportar y mantener

vivo un cerebro humano fuera de su cuerpo con un sistema de soporte vital autónomo. La idea es que puedan salvarse la vida de aquellas personas que han sufrido heridas irreversibles pero que mantengan intacto el cerebro. Este tipo de tecnologías posibilita la hibridación entre dispositivos bio-electrónicos, haciendo posibles futuros desarrollos de sistemas biológicos y electrónicos.

Avatar C (2030-2035)

Desarrollo de un portador artificial de la personalidad y conciencia de un humano. Se prevé poder crear un avatar con un cerebro no biológico que contendría una mente y conciencia originalmente biológica, que podría trasladarse de dos formas. Una que consistiría en un traslado gradual de la personalidad completa gracias a la nanotecnología.

La otra forma se basa en la creencia por parte de algunos científicos de que la base de la conciencia es cuántica. Así, la conciencia podría trasladarse a un soporte artificial a través de computación cuántica. Esta tecnología no sólo pondría al alcance a todo el mundo la posibilidad de la inmortalidad cibernética, sino que además llegaría a crear una inteligencia artificial que expandiría las capacidades humanas y le daría la oportunidad a las personas de modificar o recrear su propio cerebro múltiples veces. Itskov plantea en este punto la verdadera revolución en la forma en la que entendemos la naturaleza humana, y que podría cambiar al propio ser humano y su futuro.

Avatar D (2045)

Será entonces cuando se puedan obtener cuerpos de luz similares a un holograma. La idea es crear un ente independiente que reciba las capacidades de un cuerpo y que sobrepase las capacidades de un humano ordinario. Konstantin Tsiolkovsky fue el primer científico en describir la última evolución del cuerpo humano a partir de un estado biológico a un estado de energía. Itskov se inspiró a demás en diferentes textos espirituales que mencionan la evolución del ser humano en un cuerpo de luz. Cuando el Avatar D esté terminado, podrá manifestarse en cualquier parte del mundo en forma holográfica.

Imaginemos las posibilidades del proyecto. No de forma ética, sobre la muerte, el nacimiento, que dejaremos aparte, sino en cuanto a la resignificación del ser humano. Amber Case propone durante su conferencia *"We are all cyborgs now"*, la posibilidad de que el ser humano haya evolucionado atendiendo a la definición de ciborg: "Organismo al cual se le añaden componentes exógenos para adaptarse a un nuevo entorno."

Si bien el ser humano se ha añadido prótesis físicas al cuerpo desde la edad de piedra, para ser más fuerte, para ser más letal, queda preguntarnos el límite entre una figura y otra, entre el ciborg y el humano. El desarrollo tecnológico es inherente al ser humano. Las tecnologías no se adaptan porque simplemente funcionen, sino porque nosotros, los seres humanos, las utilizamos.

Pero lo que estamos viendo actualmente no es más una extensión del yo físico, sino una extensión del yo mental. ¿Cuál es el papel del cuerpo en esta simulación? Cada una de nuestras redes es una representación en potencia de nosotros mismos, nos permiten simularnos en diferentes espacios. Así pues, cada una de estas arquitecturas en red posee sus propias estructuras y normas. Lo que Amber Case se refería con el ejemplo del agujero de gusano. Pongamos, como dice ella, por ejemplo una hoja de papel donde dibujamos A y B. Ciertamente, la forma más rápida para recorrer la distancia entre ambos sería una línea recta. ¿Pero qué pasaría si pudiéramos doblar esa misma hoja para que A tocara a B? Seríamos capaces de crear un agujero de gusano y podríamos viajar en el tiempo. Esta misma idea tiene Case, y años más tarde se da cuenta de que actualmente contamos con esa tecnología.

Las esferas virtuales nos permiten viajar allí donde queramos, en cualquier punto del planeta. Todavía no de la forma que propone Itskov, pero podemos establecer comunicaciones desde un punto del globo a otro. Ya en 1997, Sherry Turkle hacía alusión a la posibilidad de mundos paralelos en los que el yo se distribuye por ventanas. Le confiere cierta autonomía a cada una de las identidades desarrolladas en la pantalla, de esta forma deja entrever la posibilidad del desarrollo de otras identidades al margen del yo corpóreo.

Después de todo ¿por qué darle este estatus superior al yo que tiene el cuerpo, cuando los yoes que no tienen cuerpo pueden tener diferentes clases de experiencias? (Turkle 1997: 21).

Dentro de las posibilidades de desarrollo de aspectos de uno mismo, otro de los temas a tratar es la posibilidad de simularte con un cuerpo que no es el tuyo. Durante las investigaciones que le tomaron a Turkle en los entornos MUD, se dio cuenta de la variedad de géneros posibles y sobretodo de la flexibilidad que ofrecen al usuario para "merodear" por estas identidades. Foros, comunidades en línea construyen un ideario a partir de la complejidad y diversidad de usuarios, sueños y deseos producidos en un mundo multicultural y multimedia conectado. Uno de los primeros lugares desarrollados en cuanto a la creación de espacios alternativos donde estas presente es aquel generado en los entornos interactivos conocidos como MUD. Dentro de un MUD (*multi user dungeons* o *domains*) usuarios de todo el mundo se reúnen bajo una realidad virtual social. Para empezar, cada uno crea su propio per-

sonaje, donde se especifica un género, características físicas y psicológicas. Utilizando lenguajes de programación el usuario puede crear un espacio en el escenario del juego y establecer las normas.

Una jugadora de once años ha construido un espacio al que llama «el pisito». Está lujosamente amueblado y en el tocador hay magníficas joyas y exquisitos perfumes. Cuando la jugadora está en el pisito, invita a sus amigos, charla, pide pizzas por teléfono y coquetea con los visitantes. Otros jugadores tienen vidas sociales más variadas. Crean personajes que practican el sexo casual o romántico, tienen empleos, asisten a ceremonias y celebraciones, se enamoran y se casan. Decir que estos juegos enganchan es quedarse corto. «Esto es más real que mi vida real», dice un personaje que resulta ser un hombre haciendo el papel de mujer que se finge hombre:

En un MUD puedes ser lo que tú quieras ser. Si quieres, puedes redefinirte por completo. Puedes ser del sexo opuesto, puedes ser más parlanchín o más callado, lo que quieras. Puedes ser lo que quieras, siempre que tengas capacidad para serlo. Tampoco tienes que preocuparte por las situaciones en las que otros puedan meter-te. Es más fácil cambiar la imagen que das a los demás, porque lo único que ven es lo que tú les enseñas. No miran tu cuerpo y sacan conclusiones, ni escuchan tu acento y sacan conclusiones. Sólo ven tus palabras. Y siempre está ahí. Durante las veinticuatro horas del día puedes acercarte a la esquina y siempre habrá allí unas cuantas personas con las que valga la pena hablar, si has encontrado el MUD adecuado para ti. (Turkle)

Debemos destacar a su vez la importancia del anonimato en la red para la desinhibición del comportamiento. Es probable que este deseo por desaparecer, por ocultarse, fuese la atracción más fuerte que moviera a los usuarios. Pues la llegada de Internet hizo posible la disolución momentánea de la carga identitaria de lo que somos. Por primera vez el individuo tiene la posibilidad de interactuar socialmente sin arriesgarse afectivamente ni exponerse (Prada 2012: 148). Estas identidades flexibles son la máxima expresión del planteamiento de la fragmentación. La conclusión de Turkle es que finalmente no hay ningún aspecto que se pueda afirmar como absoluto, como el verdadero yo.

La gente (cultura de la simulación) se siente cada vez más cómoda con la sustitución de la propia realidad por sus representaciones. (Turkle, 1997, p. 23)

Neuromancer (William Gibson, 1989), a lo largo de toda la fantasía futurista del ciberpunk, sentó las bases del espacio virtual, entendiéndolo como un espacio que en realidad no existe, simulado, pero al que podemos adentrarnos físicamente, encuentra una correlación en su

descripción con los propios MUD como espacios donde se da una interacción sobre una representación espacial.

Al tratarlos como dos entidades autónomas e independientes, se empieza a plantear la posibilidad de confusión del mundo virtual con la vida real. Proceso que se ha naturalizado con el advenimiento de las redes sociales. Actualmente podemos ver que se ha dado un paso adelante hacia la unión de ambos mundos, las *apps* que conectan absolutamente todo, el Internet de las cosas, nos han avanzado hacia un futuro que es ahora donde coexisten ambas realidades de forma simbiótica.

Debemos añadir, que en la época de las redes sociales, al usuario se le pide constantemente que muestre su lado más íntimo, que comparta sus preferencias y se exponga a sí mismo. Han dejado de tener interés las formas en las que el usuario se esconde a través de un avatar. Por el contrario, los modelos de negocio se centran en la explotación de la identidad más concreta. Mark Zuckerberg dijo durante una reunión del G-8 que el secreto de Facebook es que la identidad de la gente que accede dentro es real. Hay sitios en Internet donde uno puede adquirir una identidad ficticia, pero el secreto de Facebook es que prima la identidad real (Jiménez Barca, 2011).

2. Reproducir la identidad

Uno de los avances futuristas que a principios de los años 90 se consideraban marcarían un antes y un después fue la creación de *bots*. Un *bot* es un programa informático que imita el comportamiento de un ser humano. Lo que se consideró como una posible forma de vida inteligente, ha acabado a ser un asistente informático utilizado en atención al consumidor en empresas online.

ELIZA fue el primer *bot* creado en el MIT entre 1964 y 1966 por Joseph Weizenbaum. Haciéndose pasar por un psicoanalista (parodiaba a Carl Rogers) intentaba mantener una conversación con el usuario. Aunque no podríamos decir que es un sistema inteligente, en realidad sus trucos están basados en sustituciones y frases hechas (e.j. Humano: – Estoy mal. Eliza: - Usted ha dicho “Estoy mal”. ¿Por qué?) Aunque en los años 60 algunos la confundieron con una persona real.

Para comprobar la inteligencia de una máquina se lleva a cabo el test de Turing, creado en la década de los 50 por Alan Turing. Su fundamento sigue una hipótesis positivista según el cual si la máquina se comporta en todos los aspectos como inteligente, entonces debe de ser inteligente. Turing pensó que el buen uso del lenguaje iba acompañado de inteligencia. El examen consiste en una serie de preguntas que se realizan a una máquina y a un humano y que va leyendo un juez,

que dicta quien es el humano y quien es la máquina. Un juez se sienta en frente de una pantalla en la que va recibiendo las respuestas a preguntas de ambos sin saber quién es quién. Finalmente si la máquina es capaz de engañar al juez y hacerse pasar por humano habría superado el test de Turing.

El único *bot* que ha logrado pasar con éxito este test es Eugene Goostman durante la prueba realizada en 2014 por la Royal Society de Londres y que coincidía con el sesenta aniversario de la muerte de Turing. Este *bot* programado por unos investigadores rusos consiguió hacerles creer a los jueces de que era un chico de 13 años de Odessa (Ucrania), de que su padre es ginecólogo y de que tiene una cobaya.

Nunca como ahora el tiempo de consumo de los medios dedicado al deseo corporal, las imágenes del cuerpo y al mercado del sexo había sido mayor. Debemos recordar, además, que las páginas web pornográficas siguen suponiendo uno de los contenidos más visitados de todo Internet. También existen redes donde miles de usuarios exhiben sus cuerpos para que otros lo valoren y lo comenten. Lo que según Juan Martín Prada nos obliga a olvidarnos de olvidar el cuerpo, lo que refuerza además que la cultura de los videojuegos se incline hacia una transferencia de un cuerpo a un avatar, que produzca en el usuario una intensísima estimulación de adrenalina y excitación nerviosa.

De lo que sí podemos estar seguros es que el cuerpo, lejos de desaparecer, se fusiona con la infraestructura tecnológica de la red, cubriéndose y conectándose con tecnología inteligente como los *smartphones* o los dispositivos *wearable*. Debemos señalar que en cuestiones pertinentes al arte y tecnología ha primado una visión puramente orgánica del cuerpo, como por ejemplo el cuerpo transformado en la obra de Orlan o la visión del cuerpo tecnológico de artistas como Stelarc o Marcel·lí Antúnez. En resumidas cuentas podríamos concluir que han sido tres vías por las que el arte ha tratado la cuestión del cuerpo en Internet:

Cuerpo como interfaz

Las primeras propuestas son aquellas que han continuado la idea del cuerpo como una interfaz. Una idea que bebe de numerosos acontecimientos de los años sesenta y setenta y que parte del posicionamiento de que el problema de la relación entre el cuerpo y la red está en que no debemos hablar de “cuerpos” cuando sería más pertinente hablar de “entre cuerpos”. Una de las obras primordiales es la performance que Dennis Openheim realizó en 1971 se titulaba *Two Stage Transfer Drawing*. En ella, mientras su hija iba dibujando en su espalda, él iba repitiendo simultáneamente los mismos movimientos, de forma que uno era capaz de dibujar a través del otro.

Esta exploración del cuerpo como interfaz y la sustitución de los avatares por el cuerpo real va a tener un intenso desarrollo en acciones y performance presentadas para metaversos y entornos 3D y llevadas a cabo por la presencia de un avatar, como en las *Synthetic Performances* de Franco y Eva Mattes. Podríamos mencionar las performance llevadas a cabo por el artista Joseph DeLappe en *Second Life* y en la vida real, una de ellas, recorrer las 240 millas de la marcha de la sal que realizó Gandhi y cuyo avatar (Gandhi Chakrabarti) realizó online.

Relación entre redes y cuerpos

La segunda práctica esta basada en las relaciones que se producen entre el cuerpo y las conexiones digitales, en la idea del avatar como elemento desidentificador, donde el sujeto está abierto a múltiples identidades. En general, toman el cuerpo como una fuerza de escape de las condiciones que preceden al cuerpo físico y permiten, a través del avatar, una exploración que se debate entre el juego y el deseo. Por ejemplo, las orejas Necomimi (Gasco 2013) son un popular juguete en Japón, leen las ondas cerebrales y se mueven dependiendo del estado de ánimo: se yerguen cuando te encuentras concentrado y quedan caídas cuando te relajas.

Cuerpo real = cuerpo virtual

La tercera línea de investigación, y la que más se ha desarrollado en los últimos años, tiene que ver con la consolidación del espacio virtual como espacio real. Parte de la idea, consolidada gracias a las redes sociales, de que la imagen del cuerpo virtual es una fiel representación de la corporeidad del organismo.

La red se ha cargado de realidad, de imágenes de cuerpos que existen realmente y signos de identidades concretas. Podemos verlo en propuestas como las apropiaciones de imágenes de perfiles de Facebook que Paolo Cirio y Alessandro Ludovico montaron como una página web de citas, *Face to Facebook*. O los repositorios de videos amateur de Natalie Bookchin (Bookchin 2009).

Amber Case en una conversación en Twitter hacía la siguiente reflexión:

Piensa en algo tan básico como un perfil de Myspace o Facebook, las opciones que elegimos para que definan nuestra persona online crean un cambio manifiesto en el mundo offline. Las cosas que elegimos poner en Internet reflejan y magnifican nuestra consideración de nuestro propio yo y de los que nos rodean. (Finley 2010)

La línea entre las capacidades físicas e intelectuales es muy delgada, Como hemos visto, y si preguntáramos a algún transhumanista estaría

de acuerdo, la evolución es un proceso natural en cualquier ser vivo. Estamos evolucionando hacia distintos derroteros. No podemos olvidar que la afectividad es la parte del psiquismo que hace que el organismo devenga cuerpo (Prada 2012: 155). De lo que sí podemos estar de acuerdo, es que la concepción del cuerpo está cambiando de un cuerpo biológico a un cuerpo de datos.

3. Diamantes: bocetos y proceso

La idea de realizar una parte práctica que apoye a la sustentación teórica refuerza el interés por generar una investigación a caballo entre arte y diseño. Ambas se desarrollaron a la vez para que estuvieran en constante contacto durante la evolución del estudio.

Por otra parte, la inclusión del proyecto dentro de la filosofía *open source* y la decisión de mantenerlo en movimiento dentro del circuito *maker* visitando centros de fabricación digital y *hackerspaces* formaba parte del planteamiento inicial como un requisito primordial.

El proyecto de Diamantes nace con la idea de poder generar piezas geométricas con referencias digitales. Mi línea artística se basa en la fragmentación geométrica que torna lo orgánico en formas básicas, así que este proyecto partía de una constante estética. La idea de realizar un diamante surge por el carácter cultural de la propia piedra (compromiso, durabilidad, etc). Por otra parte, su estructura de carbono lo convierte en uno de los materiales más fuertes, pero si ésta fuera diferente podría haberse formado un material tan opuesto como el grafito.

El objetivo final es configurar una red que no viene definida por el usuario, sino que es una red de desconocidos, de personas afines, en teoría.

En 2014, Medialab Prado nos invitó a participar en el IIº Encuentro de Sociología Ordinaria y presenté junto con Claudia Garza un ensayo denominado “Caché Love: dime lo que buscas y te diré si quiero conocerte” en el que analizábamos un conjunto de 10 redes afectivas (divididas entre apps para ligar y páginas web de citas). Llegamos a la conclusión gracias a la conferencia de Amy Webb, que esta tipología de red no estaba hecha para relacionarte con el usuario más compatible, sino con uno inferior (Webb 2013). Nos arriesgamos a imaginar que, como empresa, necesitaría de un gran número de usuarios para garantizar las elecciones a los usuarios y al enlazarlos con gente con la cual no casaban del todo pero que mantuviesen cosas en común conseguían que siguieran manteniendo citas.

El ritmo de cada red utilizada era diferente. Mientras que las páginas webs requerían de periodos largos en los que los usuarios coquetea-

ban y mantenían conversaciones más extendidas, las aplicaciones móviles ofrecen disponibilidad y coito inmediato, los usuarios utilizaban frases mucho más cortas y concisas.

De esta forma surge un interés por analizar este tipo de redes. Anteriormente había cierta aura de negatividad en cuanto a las webs de contactos, donde aquel que hacía uso de esas redes se le consideraba como un inadapto con ciertos problemas para relacionarse con gente en el mundo real. Pero con la llegada de la tecnología móvil, su uso se ha generalizado y normalizado.

3.1. Proceso creativo

Mención especial merece en este proyecto la colaboración de Nec Necsoft, a quien debo el apoyo del desarrollo informático. Nos conocimos a través de Tinder durante su estancia en Barcelona. Este artista informático forma parte del equipo de *Processing Argentina* y en su obra incluye piezas puramente estéticas y de desarrollo de código. Entiende la programación como escritura de poesía. El proceso que llevamos a cabo durante este proyecto y que ha durado nueve meses podría dividirse en tres fases:

1º Fase

Se pone sobre la mesa la idea y se comienzan a realizar bocetos.

Buscamos otros proyectos que hayan trabajado desde Tinder. Lo cual nos dio un gran número de *bots*. Observamos las diferentes alternativas para obtener los datos, lo que nos llevó a decidir que la mejor solución sería utilizar *Processing*. Su funcionamiento se basa en la instalación de librerías, que consisten en una colección de herramientas empaquetadas que extienden las

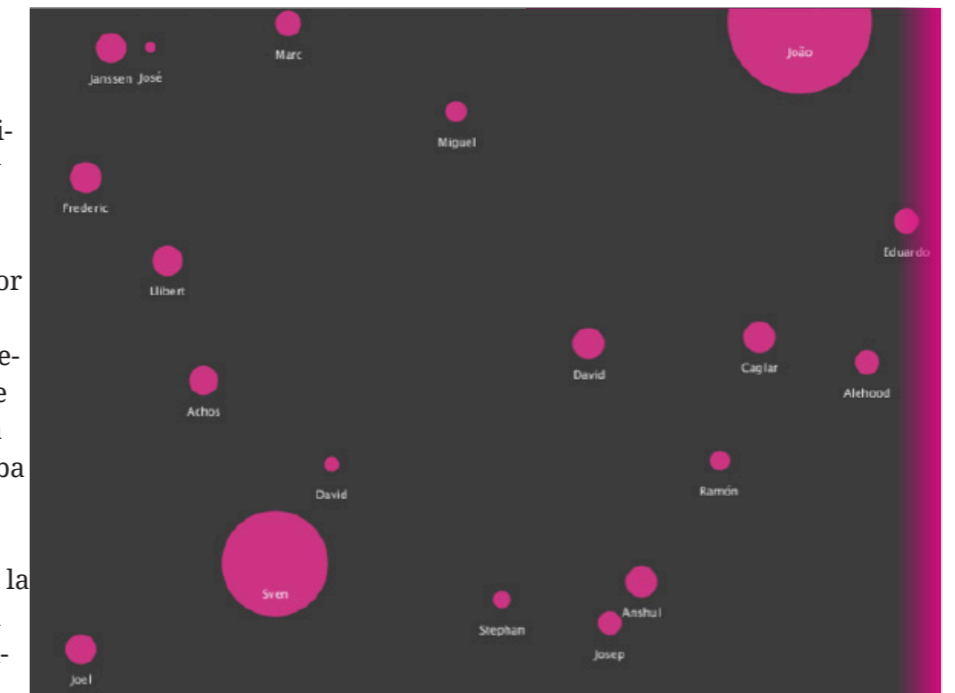


Figura 1. Primera visualización de datos. Los usuarios se disponen de manera aleatoria y el tamaño varía en función de las cosas en común con el perfil del usuario.



Figura 2. Visualización de la pieza en 3D en Processing

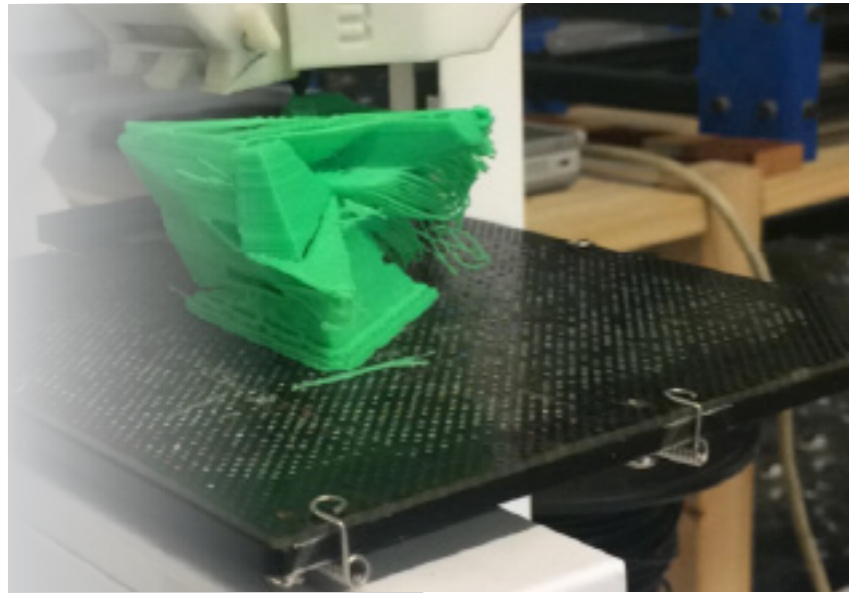


Figura 3. Proceso de impresión en Fab Café Barcelona

funcionalidades del programa. Sobre Tinder no había ninguna librería, pero sí que había sobre Facebook, así que decidimos utilizarlo como “llave de paso” para recuperar la información que deseáramos e importarla.

2º Fase

Observamos todos los datos que se pueden obtener en Tinder, desde *matches*, rechazados, descripciones de perfil, número de imágenes, sexo, gustos en común, etc. Se hacen pruebas sobre la selección de información y llegamos a la conclusión de que es inviable utilizar más de tres datos debido a la complejidad de las figuras.

Se construye una primera visualización mientras prototipamos en papel formas geométricas regulares para analizar caras y vértices. Durante el proceso, barajamos la idea de que el propio usuario pudiera descargarse la *app* y fabricar sus propias gemas, pero recuperar el *token* de la URL resulta demasiado complicado.

3ª fase

Se construye la primera gema y se realiza una prueba impresión donde obtuvimos las primeras conclusiones. El programa une los vértices por proximidad, y los sitúa en el espacio manteniendo la distancia original pero añadiendo un componente de aleatoriedad. Este “algoritmo ruido” (Fry y Reas), altera sutilmente la distancia para generar formas diferentes y para cambiar el ángulo en base 0,0. Los diferentes software de modelado 3D no eran capaces de entender la pieza ya que algunas de sus caras no estaban completamente cerradas o estaban del revés. Se analizan y eliminan los errores en la propia pieza final, ya que manipular el código sería más costoso. Finalmente, mediante una limpieza de caras *convex hull* unimos los puntos que faltan y convertimos el diamante en un sólido cerrado y consistente.

Se cortan las piezas de madera maciza y se graba en láser el número de identificación de Facebook utilizado para extraer el perfil de Tinder.

3.2. Los problemas que hemos encontrado por el camino

Primero la idea era que se montara como una instalación para que el espectador, con cuenta en Tinder pudiera ver su red y hacer su gema. El código funciona obteniendo un *token*, esto es, una clave que se genera en la URL y que pide paso al servidor para conectarse. A partir de

allí y con el número de identificación de Facebook recopilamos unos datos y eliminamos otros. El código en la URL aparece durante un par de segundos nada más, por tanto hay que saber tomarlo y se hace poco práctico para un usuario no experimentado.

Tomamos los datos parametrizados, de los cuales tuvimos que hacer una selección ya que la cantidad de data disponible es inconmensurable. Podemos elegir entre: gente que te ha dado al *like*, gente que te ha rechazado, nombres, edad, fotos, perfil, localización, etc. De esta forma, separamos los datos entre datos principales y datos secundarios, entendiendo como datos principales aquellos que tienen especial conexión con las preguntas a resolver en Tinder (sexo, edad, distancia). Dejando datos como nombre, fotografías, gustos en común, rechazos fuera de la gráfica.

Una vez dispuestos los bocetos y analizadas las formas, se decidió prescindir de algunos datos y quedarnos con los siguientes:

- _Usuarios a los que y que nos han dado al *like* (*matches*)
- _Radio de distancia en km

3.3. Revisión del objeto “she’s always right”

Durante la composición y determinación de las gemas conocí el trabajo de investigación llamado *Identitat* en donde un grupo de investigadores representaba el cuerpo digital a través de figuras orgánicas imprimibles en 3D. Por su parte, utilizaban 3 redes, de las que seleccionaban datos como los días desde que se dio de alta por primera vez en Facebook. Llegaron a la conclusión de que la geometría no alcanzaba todo aquello que querían decir, y acabaron generando una serie de organicidades en donde se pierde por completo el dato y recuperan el componente aleatorio.

La decisión de ejecutar una formalización geométrica, en mi caso, ayuda al espectador a entender la pieza en tanto en cuanto, los datos sobresalen en la superficies, siendo así una experimentación poética de nosotros mismos.

Por otro lado, se enmarcaría dentro de las leyes de la simplicidad expuestas en el libro homónimo por John Maeda. Entre las cuales aparecen palabras como reducir, organizar, tiempo, aprendizaje, diferencia, contexto, emoción, confianza, fracaso y único.

La tecnología atemoriza. Los objetos grandes nos dan miedo porque pensamos que van a ser increíblemente complicados de operar. Así establece la base Maeda, con un discurso de 10 leyes básicas para hacer tecnología, diseño, vida y negocios más sencillos. En especial quiero referirme a ellas desde el apartado que titula *She is always right*. SHE, si-

gue el acrónimo 'shrink' (estilizar), 'hide' (ocultar), 'embody' (integrar). Es una metodología para llegar a diseños claros, firmes y simples. *Shrink* corresponde a un objeto con apariencia frágil y delicada que sorprende por su fuerza y carácter. *Hide* propone la ocultación de parte de la información, no como engaño, sino como parte de la magia, la ocultación como placer. Y *embody* hace referencia a la asociación de cualidades y a la percepción de dicho objeto como algo más.

3.4. Imágenes del proceso de impresión en Fab Café Barcelona

El lenguaje de *Processing* nos permite hacer una visualización de los datos en el mismo momento. Aunque la forma de la red es dinámica, es decir, en 1 hora podría tener más contactos o menos, las representaciones estáticas permiten arrancar un momento volátil y hacerlo eterno. El principal problema que nos dio este medio es que la simulación 3D sitúa los puntos de forma aleatoria, basados en la distancia real con el sujeto, y los une o de forma aleatoria, con lo cual nos encontramos con una pieza con una intrincada malla dentro del propio contorno de la pieza. Finalmente, conseguimos una solución y simplificamos la malla.

Referencias

BOOKCHIN, N. (2009) *Mass Ornament* [en línea]. disponible en <https://vimeo.com/5403546> [25 de mayo 2015]

CASE, A. (2010) *We are all cybogs now* [en línea]. disponible en http://www.ted.com/talks/amber_case_we_are_all_cyborgs_now?language=es [8 de marzo de 2015]

FINLEY, K. (2010) *Hipersigils reconsider. Technocult* [en línea] disponible en: <http://technocult.net/archives/2010/02/18/hipersigils-reconsidered/> [25 de mayo de 2015]

FREY, B. y REAS, C. *Processing* [en línea]. disponible en https://Processing.org/reference/noise_.html [8 de marzo de 2015]

GASCO, M. (2013) *Orejas de Gato con movimiento por ondas cerebrales*. [en línea]. disponible en https://www.youtube.com/watch?v=vYT78_yuGj8 [25 de mayo de 2015]

ITSKOV, D. (2011) *2045 Initiative* [en línea]. disponible en <http://2045.com/dialogue/29819.html> [8 de marzo de 2015]

JIMÉNEZ BARCA, A. (2011) 'Zuckerberg: Las revoluciones populares no las hace Face-book'. *El País*, tecnología. [en línea]. disponible en http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2011/05/25/58actualidad/1306314067_850215.html [24 de mayo de 2015]

Loh, J. & Steffen, F. (2009) *Identitat. The Gestalt of digital identity*. disponible en <http://www.digital-identities.com/concept.html> [8 de marzo de 2015]

MENESES NARANJO, J. (2006) 'Diez años de vida (cotidiana) en la pantalla: una relectura crítica de la propuesta de Sherry Turkle'. *Revista sobre la sociedad del conocimiento*. 2 [en línea]. disponible en <http://www.uoc.edu/uocpapers/2/dt/esp/meneses.pdf> [8 de marzo de 2015]

PRADA, M. J. (2012) *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal

TURKLE, S. (1997) *La vida en a pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós

TURKLE, S. *Identidad en Internet* [en línea]. disponible en: <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/mud.html> [8 de marzo de 2015]

WEBB, A. (2013) 'How I hacked online dating'. *TEDSalon* [en línea]. disponible en https://www.ted.com/talks/amy_webb_how_i_hacked_online_dating [1 de junio de 2015]

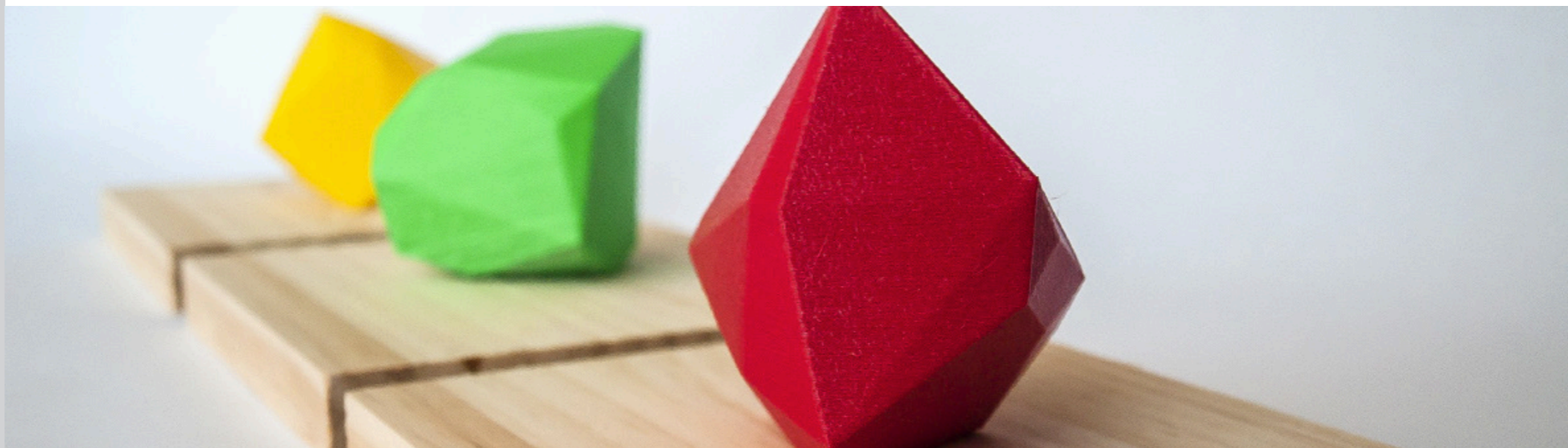


Figura 4. Diamantes