



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**  
1 8 0 3

**FACULTAD DE  
COMUNICACIONES**

Una lágrima por cada pixel

María Antonia Gómez Sierra

Asesores

Nicolás Mejía Jaramillo y Ana Victoria Ochoa Bohorquez

Trabajo de grado para optar al título de Comunicador Audiovisual y Multimedial

Facultad de Comunicaciones y Filología  
Comunicación Audiovisual y Multimedial  
Medellín  
2023



*Para María Antonia del pasado, María Antonia del futuro y la web.*

## Índice

1. Introducción	4
2. Objetivos	5
3. Antecedentes	5
4. Planteamiento y problema de investigación	7
5. Mapa teórico	9
6. Referentes	18
7. Metodología	21
8. Hallazgos	25
9. Conclusiones	28
10. Referencias bibliográficas	29

## 1. Introducción

Considero la web como un lugar habitable, uno que ocupó desde mi niñez. He pasado un gran porcentaje de mi vida *online* y haber pasado tanto tiempo allí, naturalmente, moldeó e interceptó mi forma de ver el mundo. Me ha permitido la autorepresentación de muchísimas maneras, incluso opuestas. Desde mis cuentas personales y profesionales, hasta el anonimato, perfiles falsos o cuentas de memes, todas ellas para lograr una identidad diferente para cada propósito, siempre con la búsqueda de ese factor *cool*.

Inevitablemente la web ha cambiado, tanto en su forma como en su fondo. La sigo habitando y disfrutando pero hay una parte de mí que está nostálgica por las estéticas y los usos que se le daban en la primera década de los años 2000. El crecimiento tecnológico en los últimos 30 años ha sido exponencial y lo que alguna vez se vivió, nunca jamás se volverá a vivir. Ahora tenemos una tecnología que ha suplido nuestras nuevas necesidades: la inmediatez, el estímulo constante y el acceso permanente. He logrado ver los cambios con mis propios ojos y he sentido esos cambios en mi relación con la web, y aunque la sigo habitando, navegando y disfrutando, extraño las dinámicas creativas y expresivas del mundo virtual, especialmente lo rudimentario del asunto, artesanal incluso.

Este proyecto es una reinterpretación de mi experiencia en la web. Todos los *yo* que he construido y desaparecido. Y todos los archivos que he recolectado durante estos años. Representa mi forma de hablar de mis identidades digitales, los cambios que han surgido en ellas y las dinámicas fluctuantes de la web.

## 2. Objetivos

### Objetivo general

Construir un sitio web navegable que comunique estéticamente el tema de la web 2.0 y la creación de mis identidades digitales.

**Conceptos:** internet, *net art*, identidad digital, cibercultura y multimedia.

### Objetivos específicos

1. Analizar el impacto de Internet en el desarrollo de mi identidad, a partir de la creación de piezas audiovisuales.
2. Intervenir creativamente mi colección de archivos digitales.
3. Contrastar los aspectos sociales y estéticos de la web 2.0 y de la web 3.0.

## 3. Antecedentes

En la Facultad de Comunicaciones y Filología de la Universidad de Antioquia, hasta el momento, hubo pocos proyectos de investigación que se ocuparan del tema de la identidad digital. En mi lugar más cercano, mi pregrado, se encuentra uno de los más exitosos en términos de reconocimiento: “*Insta-ensayo: Selfie*” de Alejandra Tuberquia (2021). Se trata de un ensayo audiovisual que cuestiona los discursos mercantiles de belleza femenina en Instagram. En palabras de Tuberquia:

Busca crear, desde un perfil ficcional en Instagram, contenidos audiovisuales que respondan a modelos publicitarios de belleza y cuestionar su influencia en la identidad virtual. Así, se usa el mismo discurso para subvertir la intención comercial y generar una reflexión a través de la estética selfie (2020).

Si bien este trabajo se desarrolla en el mismo entorno digital y trata el tema de la identidad digital, lo hace desde una perspectiva diferente y es la mirada comercial. Se pregunta la autora cómo desde la autorrepresentación se puede llegar a la comercialización; que es algo que yo abordo brevemente en mi escrito. Su mirada frente a la autorepresentación coincide mucho con la mía, pues aprecia cómo el usuario reproduce tendencias con el objetivo de ser aceptado en el ecosistema digital, que finalmente, termina en una homogeneización del contenido consumido y producido.

En el banco de información del pregrado de Comunicaciones encontramos el proyecto de investigación “*Exhibición de Intimidación: reconfiguración de comportamientos en usuarios de Instagram*” de Manuela Maya (2022). La autora cuestiona el sujeto digital y su esfera de privacidad en relación con los otros. De este modo propone que:

En el mundo de la contemporaneidad digitalizada se puede comprender que la esfera íntima se convierte en un escenario donde cada persona diseña un modo de explorar sus subjetividades al espectacularizar su cotidianidad, querer compartir y ser parte de una comunidad digital, por medio de rituales de publicación y generación de contenido que hace parte de la lógica de la Web social (Maya, 2022).

Es así como de nuevo me encuentro frente a otros puntos que son característicos de mi proceso de investigación. La diferencia con mi trabajo radica en el carácter cualitativo de la investigación de Maya, pues tomó cinco sujetos de estudio, entre los 22 y 25 años, en una plataforma específica denominada Instagram. A partir del análisis de los cinco sujetos sustenta la metamorfosis social propuesta por Beck (2017), que se trata de transformaciones sobre las nuevas formas de habitar el mundo, la apropiación diversa del espacio digital y la resignificación de las esferas de lo público, lo privado y lo íntimo.

Por último, deseo referenciar el proyecto artístico “*Otrus extraviadus*” de Agye Paola Murillo y Alejandra Caicedo (2020), estudiantes de la Facultad de Artes del pregrado en Artes Visuales de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. Para describir la obra tomo del repositorio institucional su resumen en inglés. La traducción es mía: “*Otrus* es un cuerpo latente en continua implosión y expansión. Esto crea múltiples facetas, siete personajes para ser exactos, que habitan diferentes dimensiones. Nos gusta llamarlos *machine monsters*. Este manifiesto mítico es un movimiento, y no sería posible si no provocara el intercambio, encuentros, acercamientos, oportunidades y amistad. *Otrus* abre un espacio para eventos poéticos y políticos, a través de la construcción de redes de afecto y experimentos online-offline”.

A pesar de lo abstracto de este proyecto, creo que hace un buen trabajo al representar el mundo *online*. Es precisamente lo intangible del asunto lo que permite incluso que sea un ambiente excéntrico y absurdo. Sus formas me recuerdan específicamente a la *web* rudimentaria y creativa que añoro. Este proyecto toma muchas dimensiones, tanto físicas como digitales, sin embargo, la que más me interesa es su [formato web](#), pues se convierte en un referente estético para mí.

Estos antecedentes no son los únicos que existen, claramente, pero son los que encontré en mi cercanía. La selección de este material debió hacerse aunque eso excluyera otros proyectos, pero mi delimitación no les quita el reconocimiento de su existencia.

#### **4. Planteamiento y problema de investigación**

Este proyecto de investigación-creación es una reinterpretación de mi experiencia en la *web*, tanto desde la creación de diferentes identidades virtuales en varias plataformas,

como desde la postura como espectadora y aventurera en el espacio virtual. *Una lágrima por cada pixel* nació, por un lado, de un sentimiento inherente al título, que es la nostalgia. Siento nostalgia por la *web* que pude vivir en mi infancia y adolescencia temprana. La recuerdo divertida, novedosa, colorida y especialmente, mágica. Esto no quiere decir que no siga considerándola igualmente de divertida, pero es evidente que las dinámicas han cambiado.

La otra parte de mi inspiración para este proyecto nació de reconocer el cambio de las estéticas y de las formas de identidad digital; ese paso de la *web* 2.0 a la 3.0 y lo que eso implicó socialmente. La llegada de redes sociales como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* y *Tumblr* marcaron un punto de partida sobre cómo serían las nuevas dinámicas contemporáneas en la *web*. No solo dimos el salto técnico de pasar de sitios *web* a aplicaciones (*apps*), sino que estas plataformas establecieron una forma de relacionarnos y de representarnos. Hubo una homogeneización en la forma; es decir, la plataforma para todos los usuarios se ve igual, todos tenemos un *feed* igual, lo que cambia es el contenido, que depende de los intereses particulares y relaciones con otros usuarios. Nuestros perfiles tienen la misma forma; podemos escoger nuestras fotos de perfil y de portada, pero no podemos customizar nuestros perfiles como otras redes sociales, aunque antes lo permitían (i.e. MySpace, Blogspot). El caso de *Tumblr* es particular porque mezcla ambas formas; se puede customizar el *blog* pero usa elementos comunes de las redes contemporáneas como el *dashboard (feed)* que te permite ver lo que publican las personas que sigues.

Ahora bien, otro aspecto que cambió fueron los mismos límites establecidos dentro de estas plataformas. El seguir normas no es lo que cuestiono, sino los límites estéticos y expresivos que estas aplicaciones nos imponen. Nos hemos alejado del resto de la *web*, donde las posibilidades son casi infinitas y habitamos únicamente estas plataformas. Las redes



sociales evidenciaron el poder de las masas *online* y el efecto que pueden tener en la economía, lo cual hizo que se capitalizaran todas estas estructuras. Esto ya era algo que pasaba con los *ads*, pero logró evolucionar hasta el punto de camuflarse entre el contenido que consumimos. Estas empresas se convirtieron en magnates de Internet, quienes tienen la mayoría del público de la *web*. Para mí, esto dificulta la posibilidad de crear en la *web* y de explorar diferentes formas de autorepresentarse.

Creo que hace unas décadas se arriesgaba más en el diseño, la singularidad y la diversión de los productos *online u offline*. Claramente eso puso obstáculos en el medio y de este modo en algún momento la funcionalidad empezó a tener más peso que la estética del producto, pero creo que se perdió un componente, para mí esencial del goce de la vida: la estética. Y a mi parecer aplica en la *web* y en nuestras autorepresentaciones *online*. Al respecto Daniel Murray (artista digital del que hablaré más tarde) dice en su blog:

No todo lo nuevo es equivalente a algo mejor, ni toda innovación es necesaria”.

Entonces me pregunto, ¿por qué dejamos de navegar la *web* y explorar nuestras autorrepresentaciones y nos quedamos únicamente en las redes sociales que conocemos, que nos proponen un modelo de autorrepresentación?

## 5. Mapa teórico

Me gusta comprender la *web* como una ciudad y cada tema de interés, digamos, lo veo como un barrio. Cada barrio tiene sus habitantes, y sus casas representan los diferentes sitios *web* operados por personas diferentes. Naturalmente, hay puentes y carreteras para conectar estos barrios (hipervínculos). Pero de repente empieza a haber un barrio más popular que todos, porque allí hay edificios más económicos (vivienda gratis), modernos y placenteros para habitar (redes sociales). Tienen una estética más prolija, más

aséptica, minimalista e incluso un poco corporativa. Como tienen tantos beneficios, todos se empiezan a mudar a estos edificios residenciales. Y aquí pasan dos cosas. Por un lado, los residentes empiezan a hacer uso de las instalaciones y forman una gran comunidad. Se empiezan a conocer entre todos, segmentan sus intereses y se llevan bien (amigos/seguidores). Sin embargo, hay unos residentes más populares que otros y todos los vecinos quieren ser como ellos (*influencers*). Las cosas que hacen para ser populares (contenido) se hacen cada vez más populares (virales) y así se empiezan a crear tendencias (*trends*).

Por el otro lado, la administración ve tanto éxito que opta por sacar provecho económico de esta situación, de esta cantidad de gente. Primero empieza por permitir la publicidad de marcas en las pantallas del *lobby*. Pero eventualmente evoluciona hasta poner tiendas físicas dentro del edificio (*marketplace*, tiendas de *Instagram*). Todo está en un mismo lugar y no hay necesidad de salir porque todo está reunido. Aún hay algunos edificios más donde se hacen compras, como *Amazon*, *Mercado Libre* o *eBay*. Oficinas de correo como *Gmail* o *Outlook* o los servicios de bodega como *Google Drive*, *OneDrive*, *Mega* o *iCloud*. Y así sucesivamente. Sin embargo, los barrios pequeños quedaron desolados, pocas personas viven allí ahora. Son más un nicho que una comunidad a gran escala.

Volviendo a la vida real, cabe aclarar que igualmente dentro de las mismas redes sociales actuales hay nichos, personas con intereses comunes, con lenguajes comunes e ideologías similares. Y esta es la forma actual de relacionarnos dentro de lo establecido. Pero creo que el factor diferenciador de estas segmentaciones es la globalización. Es decir, en la medida en que más gente esté en Internet y en estas plataformas comunes, más gente se ve afectada por ellas. Por ejemplo, los modelos de trabajo y de economía han cambiado; los

llamados nómadas digitales, quienes gracias al poder de la conectividad pueden trabajar desde cualquier parte del mundo. O los interesados en las criptomonedas, a quienes sarcásticamente en Internet los llaman *crypto bros*. Este modelo económico no está mediado por los bancos, ni tampoco permite trazabilidad. Aún sigue siendo un nicho, no se puede pagar con criptomonedas en los restaurantes, pero existen y tienen su comunidad.

Haber mencionado este ejemplo, me recuerda una pregunta que me parece más potente: cómo el uso crónico de Internet también ha logrado transformar el lenguaje. Colectivamente hemos creado unos códigos que se usan exclusivamente en estos ambientes, como los *Emojis*. Hemos adaptado anglicismos a nuestra forma de comunicarnos; hemos transformado nuestras formas de discurso en aras de adaptarnos al ambiente digital. Lo hacemos para formular ideas en menos de 164 caracteres, para evadir el algoritmo y prevenir censuras, para hacer humor, para adaptarnos al ecosistema digital. Incluso considero que los memes son ahora una forma de lenguaje. Todo lo que se repite suficientes veces, permanece en el inconsciente. Creo que las comunidades *online* han logrado deconstruir el lenguaje y el sentido del humor al punto de lo absurdo. Yo misma he tenido momentos en que me siento como un meme, o me siento como un *emoji*. A veces mis personas cercanas y yo nos comunicamos solo con referencias de Internet e increíblemente, nos entendemos a la perfección. Me atrevo a generalizar esta experiencia personal, porque precisamente estas observaciones se legitiman a través de la repetición de muchos, lo que puede ser por ejemplo, el origen de la viralidad.

Figura 1. Meme



*Tomado del perfil de Twitter @whotfisjovana.*

A pesar de que trata un tema serio, como lo es romper con patrones destructivos, se hace en forma de un meme absurdo de hipnosis. Este es un ejemplo del humor absurdista y deconstruido en la *web*.

Un último gran ejemplo que quiero mencionar es la influencia directa que tienen las redes sociales sobre los estilos de vida de la población adolescente y adulta joven (millennials tardíos y generación Z). Se han definido formas de representación colectivas y no es algo necesariamente reciente. Desde estilos como *soft grunge*, *pastel goth*, *boho chic*, *vaporwave* o *synthwave*, que nacieron en *Tumblr* en 2012-2013 aproximadamente, hasta estéticas relativamente nuevas como *clean girl aesthetic*, *e-girl / e-boy*, *soft boy*, *cottagecore*, *witch core*, *dark academia* y muchísimas más. En mi opinión, se vuelve irrisorio el asunto por la hiper especificidad que implica. La plataforma [Aesthetics Wiki](#) tiene más de 800 entradas con estéticas diferentes, las cuales a veces se repiten pero con distintos nombres. Lili Alexandre

en su video [Millions of Dead Vibes: How Aesthetics Hurt Art](#) la llama *vibes culture*. La *vibe* o la *vibra* que dan ciertas imágenes y los videos o sonidos que son el factor decisivo a la hora de nombrarlos. La “vibra” es abstracta, implícita, está ahí, pero la debes reconocer para poder entender. Y creo que es una habilidad, si es que se puede llamar así, que se perfeccionó con el uso crónico de Internet. Todo esto por lo demás, se traslada a la vida análoga.

**Figura 2.** Soft grunge.



Tomado de Luanna @luanna en Instagram.

**Figura 3.** *Clean girl aesthetic.*



*Tomado de Jess Hunt @jesshunt2 en Instagram.*

**Figura 4.** Cottagecore.



*Tomado de Faithfull the Brand @faithfullthebrand en Instagram.*

Esta transferencia de acciones —el tomar un elemento identificador de la vida *online* y llevarlo a ejecución en la vida real—; me hace pensar en la explicación de identidad que propone Stuart Hall en “¿Quién necesita identidad?” (2000). Hall propone que la identidad no es estática ni unitaria, sino que es construida desde diferentes posiciones específicas, dentro de un contexto específico, mediado a su vez por discursos y prácticas específicas. Es decir, no existe tal cosa como “el verdadero y único sí mismo” porque estamos compuestos por diferentes contextos y posiciones, que nos determinan de cierta manera pero siempre en

relación al otro. Porque la construcción de identidad solo se logra a través de las diferencias y el impacto que tiene el encuentro con el otro.

En términos muy básicos, Hall dice que hay dos elementos que conforman la identidad. Por un lado, están nuestros discursos y nuestras prácticas. Aquello que hacemos que nos establece como “sujetos sociales”. Y por el otro, están los procesos que producen subjetividades, que nos hace como sujeto percibible. Es decir, el relacionamiento con otras personas. Entonces, la identidad sería el punto de encuentro entre estas dos aristas, que también, constantemente está cambiando. Por ende, “son el resultado de una articulación o “encadenamiento” exitoso del sujeto en el flujo del discurso” (Hall, 2000, p. 20).

Stuart Hall defiende la superposición, el contraste e incluso la oposición en las identidades. Al ser construidas de maneras múltiples, también las atraviesan discursos, prácticas e incluso posiciones que pueden ser antagónicas o yuxtapuestas. Esto resulta en identidades abiertas, expuestas y “definidas precisamente por esas contradictorias intercesiones”, según Restrepo (2014, p. 106). Me recuerda a la teoría de sistemas propuestos por Bertalanffy, específicamente los sistemas abiertos: son una serie de relaciones e intervenciones mutuas que se caracterizan por el tránsito de energía, información y materia. Creo que eso mismo pasa con las identidades, así, las identidades pueden ser contradictorias y múltiples al mismo tiempo. “El concepto acepta que las identidades nunca son singulares, sino construidas de múltiples maneras a través de discursos, prácticas y posiciones diferentes, a menudo cruzadas y antagónicas” (Hall, 2000, p. 17).

Por último, Hall propone que las identidades están constituidas por representaciones:



La noción de que la identidad está por fuera de la representación —que hay un sí mismo en cada uno de nosotros y que sólo luego se agrega el lenguaje en el cual nos describimos— es insostenible. La identidad está dentro del discurso, dentro de la representación. Es constituida en parte por la representación” (Hall, 2000, p. 345).

Creo que la propuesta de Hall aplica en su totalidad para las identidades digitales. Incluso, abre la puerta a una nueva perspectiva. Hace casi un año, cuando iniciaba el proyecto, pasé por Wikipedia para ver su definición de identidad digital. Me pareció curiosa la siguiente afirmación: “Una de las competencias personales necesarias en la sociedad actual para el ciudadano digital es el saber gestionar su propia identidad digital, actuando de una manera ética y legal dentro de una correcta cultura de la participación”.

Y pensé inmediatamente en los estados de vigilancia de Foucault, un poco como el panóptico, siendo este la industria que te va a contratar más adelante. Con la llegada de la web 2.0 y las libertades dadas a los usuarios, la web abrió la puerta a ser un lugar hostil y demostramos también lo peor de nosotros. Creo que se dio por sentado ya que es un lugar abstracto e intangible, pero evidentemente nos dimos cuenta (como sociedad) que la web tarde o temprano iba a penetrar nuestras “vidas reales” y tener consecuencias reales.

Quizás de ahí viene la necesidad del anonimato en la red o por lo menos constituye uno de los motivos. La web le permite al individuo crear identidades completamente nuevas y diferentes a su persona. La web permite crear versiones de nosotros que consideramos ideales, o incluso nos permite identidades no propias, que no existen, un *no-yo*. La identidad digital de un individuo no tiene que coincidir necesariamente con su identidad analógica. En la web se puede intentar escapar de lo que se es. Y eso permite la creación de cosas hermosas,

o cosas terribles. Pero creo que precisamente va de la mano con la representación que menciona Hall; Vemos otros usuarios, imitamos y nos dejamos atravesar por discursos específicos en momentos específicos mediante prácticas específicas.

## 6. Referentes

Después de revisar detenidamente los referentes que he recogido a lo largo de este proyecto (también de mi vida), llegué a la conclusión de que se pueden separar en tres categorías: referentes estéticos, funcionales y narrativos. Finalmente, todos están incluidos en una gran categoría que sería sitios web (sitio hace referencia al todo, cuando se dice página web se refiere únicamente a uno de los apartados en todo el sitio).

Los referentes estéticos, en este caso, son aquellos que tienen un tratamiento estético (valga la redundancia) relativo a los inicios de la WWW, es decir, código html básico, archivos GIF, muchos colores y muy autorreferenciales. Generalmente también tienen un eje temático muy similar entre ellos, donde proponen sus sitios web como espacios que se crean y se cuidan, espacios personales y seguros. Casi todos estos referentes vienen de artistas que sienten la misma necesidad de revivir sus inicios en Internet.

Mi primer referente estético en este proyecto fue la artista digital [Molly Soda](#). Su persona *online* la conozco desde el 2010 aproximadamente. La seguía en *Tumblr* y fue lo que se conoció en esa época como *Tumblr famous*. Esto quería decir que tenía un blog con muchos seguidores, anónimos que enviaban preguntas y miles de *reblogs* en sus posts originales. Ella ha descrito parte de su arte como *arte de tumblr (Tumblr art)*, pero además de esto, se ha desenvuelto en los ambientes digitales, tratándolos como espacios reales. Su proyecto a su vez es muy autorreferencial, pues su cara e identidad son parte de su obra. Sin

poner palabras en su boca, interpreto que Internet ha sido su diario y lugar seguro, con lo cual me puedo relacionar.

Varias de sus obras hablan de este Internet prematuro, una suerte de lugar intangible pero con mucho potencial creador. [Wrong box](#) es un videojuego creado en colaboración con Aquama. Traduciendo exactamente la descripción del juego: es una versión reimaginada de lo que se sintió surfear la web en la adolescencia y cómo se siente intentar acceder a estos espacios ahora. ¿Cómo ha cambiado la experiencia de estar *online* en los últimos 10 a 15 años?, ¿qué se preserva y qué se olvida?

[Decor My Desktop](#) es otra obra que fue subida a YouTube y se presenta como un video más en la plataforma, pero es una pieza de arte digital, donde decora su escritorio de pantalla, que ella define como la habitación de su computador. Esto, acompañado de su reflexión “Performing for the Screenshot” (contribución para el zine [PrtScn-The Lazy Art of Screenshot](#), p. 26), nos da una visión general de la relación que existe entre la artista y el Internet (que viene siendo mediado por su computador).

Daniel Murray, conocido en línea como Melon, es un artista digital irlandés. A pesar del tono informal de su [sitio web](#), es un trabajo complejo de código, que contiene incluso una ideología detrás de él. Una ideología que defiende un Internet libre, como lo fue en sus inicios. Y esto tiene que ver directamente con que la web sea ahora un lugar de comercio, lleno de límites. Sin embargo, percibo que él no aborda este asunto de manera visiblemente política y radical, sino que desde su propia individualidad y su propia realidad, actúa en concordancia de sus principios, haciendo su arte. Creo que es un cimiento de ideología que está al fondo, retratado de una manera dulce y alegre, con ánimos de compartir e interactuar.

Ha trabajado en proyectos como [Museum of Modern GIFs \(MoMG\)](#), que como su nombre lo dice, es un museo de archivos GIF [99GIF shop](#), simulador de una tienda de gifs, [Texture Town](#), sitio web dedicado a la recolección de texturas y patrones, y por último, [GIFYPET](#), donde se puede crear una mascota virtual para añadir a sitios web. Lo bello de todos estos proyectos es que todos podemos hacer uso de ellos, pero también contribuir. Creo que cuando las cosas se hacen genuinamente, se quiere retribuir genuinamente.

La segunda categoría son los referentes funcionales. [Internet archive](#) y [Wayback Machine](#), que son sitios web con un propósito de recopilar y compartir toda clase de archivos, incluyendo sitios web que ya no existen. Se dedican a la preservación del pasado *online* y sobreviven aún gracias a donaciones de sus usuarios o patrocinadores. [Net Art Anthology](#) es un proyecto de Rhizome, que intenta representar el *net art* como un conjunto híbrido de prácticas artísticas que se mezclan con diferentes medios y disciplinas. Rhizome define el net art como "arte que actúa en la red, o sobre el que la red actúa". Con la intención de esbozar un posible canon de net art, el proyecto asume la tarea de identificar, preservar y presentar 100 obras, que hacen parte de un campo completamente amplio y diverso, con estándares formales y estéticos que cambian rápidamente.

Claramente yo no quiero hacer un sitio web con estos propósitos, pero son estos encuentros los que me han inspirado a querer crear mi propio portal. No sólo son trabajos admirables por el tiempo que necesitaron, sino porque están actuando en pro de la sociedad y para personas como yo, que disfrutan observar el pasado. Estos portales se sienten como minas de oro.

Por último, los referentes narrativos los he definido como aquellos que son obras de arte en sí mismas. No quiero decir que los referentes estéticos no lo sean, sí lo son, pero tienen más contenido, más allá del arte por el arte. Almacenan pensamientos, representan lugares, pueden ser blogs personales, repositorios de imágenes, etc. Mientras que estos referentes son obras de arte en sí mismas. Su único propósito es ser arte. Obras como [Cloud Quotes](#), [The most beautiful website](#) (2002) de Olia Lialina, así como una de sus primeras y más famosas obras de net art [My boyfriend came back from the war](#) (1996) o el dúo artista JODI con [Automatic Rain](#) (1995)<sup>1</sup>. Otro ejemplo es el usuario “Fauux de Neocities” que tiene un portal dedicado al anime [Serial Experiments Lain](#), lo que me hace ubicarlo en esta categoría es la reinterpretación del anime y como lo vuelve *net art*.

Creo que cualquier exploración sobre un tema en Internet puede ser un camino interminable. El concepto de hipervínculo, casi como una matrioska, es hipnotizante y es la misma obra la que te conduce hacia lo siguiente. Ese es el punto en común entre los referentes que acabo de mencionar y es algo que definitivamente quiero explorar. El espacio digital es infinito, los únicos límites son el tiempo y la imaginación (Murray, Melon’s Manifesto v1.0, 2021).

## **7. Metodología**

Este proyecto de investigación - creación se basó en el paradigma cualitativo y se desarrolló a través de la Investigación Basada en la Práctica de las Artes y los Medios Audiovisuales (IBAPAMA) (Carrillo-Quiroga, 2015). Este tipo de investigaciones son interdisciplinarias porque atraviesan múltiples áreas de estudio. Por ejemplo, incluye

---

<sup>1</sup> El enlace que sugiero a esta obra es de Net Art Anthology, ya que los creadores tienen almacenadas todas las obras y los respectivos simuladores para poder acceder a ellas.

elementos de la investigación social, como lo es la recolección de datos, análisis, interpretación y representación. Estas herramientas se han adaptado a las artes creativas para responder a preguntas en donde la teoría y la práctica se entremezclan (Leavy, 2009, pp. 3-4). Además, la subjetividad de la experiencia humana ha sido importante en metodologías como la etnográfica, biográfica, histórica, narrativa y performativa (Carrillo-Quiroga, 2015).

El objetivo final de una pesquisa basada en la práctica es, además de la investigación escrita, crear algo, cualquier artefacto de carácter audiovisual. Así entonces se proporciona el espacio para que los dos elementos dialoguen entre sí. Esto expone una relación bilateral entre la práctica y la teoría, ya que finalmente, el objetivo de cualquier investigación es crear nuevo conocimiento. Lo ideal en estas investigaciones es la producción simultánea de conocimiento a través de la práctica. Este modelo es especialmente apto para artistas visuales que lleven a cabo una indagación teórica sobre sus propios procesos creativos y de producción, que sería exactamente mi caso.

En el proyecto los objetos de estudio fueron la web y mis identidades creadas en este entorno, y el sujeto investigador fui yo, quien he sido partícipe de estas dinámicas virtuales durante mucho tiempo. Por eso mis propios juicios de valor formaron parte del conocimiento creado y la reflexión sobre este, fue fundamental.

La autorreflexión y auto-análisis fueron clave para la realización de la página web, pues mucho material que fue usado, vino de mi propia colección de material durante años. Material que acumulé incluso antes de saber que iba a hacer este proyecto. Al momento de capturar, guardar, y archivar todo ese material, sin darme cuenta, estuve juntando piezas de mi a lo largo de estos años. Todo esto me llevó a cuestionarme a mí misma, y reflexionar

sobre porqué lo había hecho. ¿Qué fue eso que me llamó la atención en ese momento en ese lugar virtual? ¿Por qué me capturó de tal manera, que hice el esfuerzo de capturarlo yo? Preguntas como estas fueron claves para iniciar este proceso de investigación. Reiteró que fue desde la misma autorreflexión que nació mi proyecto y es algo que va a estar hasta el final de este.

La IBAPAMA utiliza nociones como el ser, la subjetividad y la autobiografía como herramientas metodológicas. Estas prácticas pueden ser la base para explicar fenómenos sociales, artísticos y culturales incluso más amplios. Como los llama Hernández “problemas que no son revelados a través de otras metodologías” (2008, pp. 92-93).

Los enfoques autobiográficos, así como la inclusión del sujeto y la subjetividad en investigaciones reflejan una tendencia global. Y no necesariamente se ven en contextos académicos, sino en general en la cultura audiovisual moderna. Los blogs personales, los *vlogs* (videoblogs) en YouTube, el *live streaming* y me atrevo a incluir a los perfiles de nuestras redes sociales, pues finalmente establecemos una narrativa en aquello que representamos. Todo esto es parte de la misma tendencia autobiográfica. Rascaroli dice que las formas autobiográficas, como un diario incluso, son afines a los tiempos de contingencia y se relacionan con el tiempo privado y personal de cada individuo, al mismo tiempo que la experiencia humana general (2009). La autora Perla Carrillo Quiroga dice con respecto a la idea anterior algo con lo que concuerdo bastante: “Al mismo tiempo, son modos que expresan un contexto cultural y social, es decir, son plurales en primera persona.” Para mí, el encanto de las creaciones autobiográficas o subjetivas es la conexión o sentimiento de cercanía a lo expresado por quien lo ve. Identificarse con palabras de otros dan sentido a la

experiencia humana. Como dice Fernando Hernández, “la autobiografía convierte la experiencia personal en social y lo privado en público” (2008, p. 107).

Inicialmente, hice una revisión documental. Esto incluyó hacer un sondeo del material audiovisual en mi actual computador, así como en los respaldos de computadores viejos. Releí conversaciones antiguas y mis escritos de adolescencia. Todo esto me trajo inevitablemente muchos recuerdos y evocó sentimientos de nostalgia. Con eso, hice una [playlist de la música](#) que escuché durante mi adolescencia, canciones que siguen siendo igual de significativas para mí.

Después de esto, establecí unos conceptos concretos como eje central de mi investigación: *internet*, *net art*, *identidad digital*, *cibercultura* y *multimedia*. Con esto empecé mi búsqueda bibliográfica. Primero rastree fuentes primarias, que corresponden a libros, artículos, ensayos y tesis doctorales. Algunos de estos textos hallados fueron *¿Quién necesita identidad?* de Stuart Hall, *Imágenes e imaginarios. Contribuciones desde el Net.art a la construcción de la identidad en la generación net* de Guadalupe Durán Domínguez. También leí autores como Manuel Castells y Byung-Chul Han, con *La Galaxia del Internet* y *La Agonía del Eros* respectivamente. Artículos como *Screen Memories* de Kelly Pendergrast, *Net.Art: el arte al que el tiempo dio la razón* de Silvia Hernando y *Neocities celebrates 'the old internet,' offering relief from 24/7 social feeds* de Rosy Hearts. Todo esto me dio unos márgenes claros para hacer lo que hice.

También hice gran uso de fuentes bibliográficas secundarias, como blogs, foros, fanzines y conversaciones. Especialmente obras de la artista Molly Soda, quien indaga sobre los espacios digitales. El fanzine *Wrong Box*, que es parte de un videojuego realizado por ella



y un artista llamado Aquma, fue de gran ayuda para organizar mis pensamientos respecto a internet. El fanzine digital *PrtScn: the lazy art of screenshot* que incluye obras y textos de múltiples autores, habla sobre el acto de la captura de pantalla como arte. Quizás un arte perezoso, como se describe en el título, pero arte en todo caso. Molly Soda hace parte de esta publicación colectiva y habla de su *desktop* (escritorio de computador) como casi una habitación de su casa, que cuida, limpia y organiza como cualquier otra. Es un espacio completamente íntimo donde puedes ser tú, porque tu *desktop* es solo tuyo.

Por otro lado, las conversaciones no estructuradas fueron una gran parte de la metodología. Este es un tema en el que vengo sumergiéndome desde hace tiempo y naturalmente ha sido parte de muchas conversaciones, incluso antes de empezar. Parte de la experiencia de Internet es darse cuenta de que muchos tuvimos acercamientos parecidos. Compartir estas experiencias, opiniones, hallazgos con amigos fueron parte esencial de este proyecto audiovisual.

Por último sistematicé toda la información recopilada durante este año (marzo 2022 - marzo 2023). Todo lo que consideré útil fue marcado y almacenado en una carpeta en mi computador. Dentro de ella, establecí categorías basadas en los temas que encontré que fueron recurrentes en mi colección digital. Paralelamente recogí pensamientos, reflexiones, dibujos, capturas de pantalla de textos e imágenes que fueron de alguna inspiración o ayuda para mi proyecto. Todo esto está documentado en la bitácora.

## **8. Hallazgos**

La exploración y representación de la identidad digital puede hacerse de muchas maneras, no hay solo una forma de identificarse, sin embargo en mi encontré un patrón de

hacerlo con mi cara. El autorretrato juega un papel importante en la búsqueda de mi identidad digital. La *webcam*, específicamente, ha sido una herramienta que he usado con ese propósito. Tal como cuando nació la fotografía, lo genial estaba en capturar un instante de la vida. Así he usado yo también la *webcam*, capturar los momentos, banales e importantes, dentro de mi pantalla. La calidad de la *webcam*, la resolución de esta cámara me parece notable y sugestiva. Es como si en serio estuviéramos dentro del ciberespacio, me parece encantador.

También encontré una tendencia en las capturas de mi cara. Aparte de posar, como generalmente se hace, encontré muchos videos míos cantando (haciendo *lip sync*) y bailando. Muchas veces mi pensamiento después de ver los videos era “así me veo yo”.

Ahora, lo curioso de la *web* es que en su inmensidad, siempre va a haber alguien que se relacione con aquello que digas. Va a haber siempre alguien que pueda compartir experiencias relacionadas a las diferentes formas de habitar la web. Nombrarlo la web de los 2000 como inicialmente lo hacía a la hora de escribir este proyecto, es algo muy vago y amplio. La web es tan vasta que nombrarla en un periodo de tiempo sigue siendo impreciso.

Me doy cuenta después de todo que este proceso de la web funciona por nichos, incluso dentro de herramientas que pueden entrar en lo *mainstream*, y que siempre hay segmentaciones que hacemos los humanos para encontrarnos con aquellos con quienes compartimos intereses comunes. La web termina siendo un traslado de la vida análoga al mundo online, qué tanto se traslada allí lo decide cada individuo. Yo soy uno que disfruta de esos espacios virtuales; me relaciono, me transformo y me dejo atravesar por diferentes contextos, porque soy consciente de que estoy en constante cambio, conociendo cosas nuevas

que van a aportar a quien soy. Me baso en Stuart Hall aquí con la afirmación de que mi identidad se ve nutrida por todo aquello que me rodea. *I am everyone I have ever loved (including my pc)*.

Somos dos generaciones que nacieron con tecnología; una tecnología que marcó un precedente en la historia, si es que esto no es ya una revolución tecnológica. Para nosotros esto se ha vuelto inherente a nuestra forma de percibir y actuar en el mundo. Nos hemos visto condicionados desde pequeños a mediar nuestras experiencias a través de la tecnología y creo que más allá de condenar estos avances —cosa que yo hago de vez en cuando— es adoptarlos y apropiarnos de ellos para explorar creativamente nuevas formas de autorepresentarse, incluso si eso significa estar en las plataformas hegemónicas y actuar desde allí. De hecho, creo que es algo que está pasando y no todo es tan malo como lo llegué a percibir en los inicios de este proceso.

Sin embargo, mantengo mi idea principal: creo que deberíamos explorar más formas de autorepresentación en la web. La idea de que nosotros somos los creadores de la “World Wide Web” (Olia Lialina, 2020) se ha vuelto una especie de filosofía para mí, una ideología. Crecí con una web libre que me permitió vivir experiencias estéticas y emocionales impactantes. Todos esos gifs de glitter, gifs en loop infinito, *emoticones*, sitios web contruidos con las manos dejaron una huella en mí y quiero retornar eso mismo a la web. Espero seguir alimentando mi sitio web, seguir recomendando personas, páginas o plataformas para correr la voz de una web libre, divertida y construida por sus mismos usuarios.

## 9. Conclusiones

Después de casi un año trabajando en este proyecto de investigación-creación, me doy cuenta de que la web es casi inherente a mí. Ha tenido un gran impacto en mí desde que la conocí por primera vez. No solo ha creado miles de referencias en mí, sino que ha atravesado mis dinámicas sociales y personales. Cultivó mi sentido del humor y mi gustos musicales, por ejemplo. Ha definido mis estéticas y mis formas de actuar en el mundo. Aún cuando me quise alejar de este proyecto, sea por un descanso o porque físicamente tenía que hacer otras cosas, siempre me veía volviendo a mi lugar seguro: la web. Ha sido algo que jamás me ha dejado de acompañar. Me ha impactado en la medida que estar tan presente en la web es casi una personalidad.

Lo genial de esta conclusión es que sé que esto se puede trasladar a muchos otros usuarios. Hay todo un mundo de referencias y conocimientos que solo se pueden entender cuando se es consumidor de ella. La web ha sido transversal a dos generaciones: *millennials* y *gen z*. De ahí los memes, los trends y más. No solo son imágenes que se relacionan a eventos o sensaciones comunes específicas, sino sonidos también por ejemplo, como los audios de Tik Tok. Este tipo de contenido viral, permite nuevas representaciones de parte de usuarios, incluso abstracciones completas de temas comunes. No solo se puede evidenciar en masas, sino en lo específico del individuo.

Por otro lado, se cumplieron parcialmente los objetivos prácticos de este proyecto de investigación-creación. El sitio web es el resultado vivo de este proceso, donde efectivamente pude intervenir creativamente mi archivo digital de *screenshots* y de archivos acumulados. Sin embargo, no lo construí como inicialmente lo planteé. Quería hacerlo con html y construirlo desde el inicio, como aquellos usuarios que admiro. Por cuestiones de tiempo y

practicidad no lo hice así. Trabajé en una plataforma que se llama Readymag y te permite construir las páginas webs directamente desde la interfaz; no se tiene que escribir código, sino que ellos organizan estos elementos para que sean usados con facilidad, como el usuario quiera. Tampoco es navegable como inicialmente quise. Me gusta muchísimo la idea del hipervínculo y su sensación de hoyo negro inherente. Perderse entre los enlaces, abrir varias pestañas porque hay varios hipervínculos por revisar y confundir al usuario en su búsqueda de volver al *index* era lo que quería lograr con la narración hipervincular, pero no fue posible por la plataforma en la que construí el sitio web.

Estoy satisfecha con el resultado de mi proyecto de grado, sin embargo, este se ha vuelto un proyecto personal en el que quiero seguir trabajando. Eventualmente quisiera re-construir el sitio web con *html* y *css*, es decir, retarme y hacerlo desde cero. Quizás encuentre otro tipo de tesoros escondidos.

## 10. Referencias bibliográficas

- Aparici, R., & Osuna Acedo, S. (2013). *La cultura de la participación*. Universidad de Alicante. Grupo de Investigación Comunicación y Públicos Específicos (COMPUBES).
- Baigorri, L. (2019). *Identidades robadas. Arte, apropiación y extimidad en la vida online*. *Arte, Individuo y Sociedad*. 31, pp. 605-624. 10.5209/aris.61417.
- Baigorri, L. & Cilleruelo, L. (2004). *Net.art: Prácticas estéticas y políticas en la red*. In: T. DRUCKREY and L. GOLDMAN, eds. Los Angeles: Interactive Media Festival.

- Blank, J. (1996). *What is netart ;-)?* [Exhibition and congress "(History of) Mailart in Eastern Europe"]. Staatliches Museum Schwerin.  
<http://www.irational.org/cern/netart.txt>
- Bosma, J. (2017). *Automatic Rain*. Rhizome. Retrieved 5 October 2022, from <https://rhizome.org/editorial/2017/mar/24/automatic-rain/>.
- Bray, T. (2005). *Not 2.0? O'Reilly Radar*. Retrieved 5 October 2022, from <http://radar.oreilly.com/archives/2005/08/not-20.html>
- Carrillo Quiroga, P. (2015). *La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales*. Revista Mexicana De Investigación Educativa, 20(64).
- Cochrane, L. (2022, February 23). *Our obsession with nostalgia is driving a trend revival spiral*. *The Face*.
- Dalle, P., Elbert, R., Boniolo, P., & Sautu, R. (2005). *Manual de metodología. Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología* (pp. 38 - 47). CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- de Kerckhove, D. (1999). *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- Echeverría, J. (2009). *Cultura digital y memoria en red*. *Arbor*, CLXXXV(737), pp. 559-567. <https://doi.org/10.3989/arbor.2009.i737.313>
- Fourmentraux, J. (2011). Net art. *Communications*, 88(1), pp. 113 - 120.  
<https://doi.org/10.3917/commu.088.0113>

- Giones Valls, Aina; Serrat i Brustenga, Marta (2010). *"La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad informacional y digital"*. BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació, núm. 24 (juny). <https://bid.ub.edu/24/giones2.html>. DOI: 10.1344/105.000001545
- Hall, S. (2000). *¿Quién necesita "identidad"?*. In P. du Gay, J. Evans & P. Redman, *Cuestiones de identidad cultural* (pp. 13 - 39). SAGE Publications. Retrieved 5 October 2022.
- Hearts, R. (2022). *Neocities celebrates 'the old internet,' offering relief from 24/7 social feeds*. Polygon. Retrieved 5 October 2022, from <https://www.polygon.com/23024357/neocities-social-media-alternative>.
- Hernando, S. (2020). *'Net art': el arte al que el tiempo dio la razón*. *El País*. Retrieved 5 October 2022, from <https://elpais.com/cultura/2020-06-22/net-art-el-arte-al-que-el-tiempo-dio-la-razon.html>.
- Johnston, A. (2023). "Jacques Lacan", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2023 Edition), Edward N. Zalta & Uri Nodelman (eds.), <https://plato.stanford.edu/archives/spr2023/entries/lacan/>
- Lévy, P. (2001). *La conexión planetaria: el mercado, el ciberespacio, la conciencia*. São Paulo (Brasil): Editora 34.
- Lialina, O. (n.d.). *Olia Lialina's work*. Teleportacia. <http://art.teleportacia.org/>
- Maya, M., & Vásquez, V. (2022). *Exhibición de intimidad: Reconfiguración de comportamientos en usuarios de Instagram* [Trabajo de grado de pregrado, Universidad de Antioquia]. <https://hdl.handle.net/10495/30750>

- Murillo, A. P. & Caicedo, M. A. (2020). *Otrus extraviados*. [Trabajo de grado de pregrado, Universidad Pontificia Javeriana]. <http://hdl.handle.net/10554/53024>.
- Nešović, D. (2022). *PrtScn: The Lazy Art of Screenshot* (4th ed.). Institute of Network Cultures. Amsterdam (Países Bajos): Institute of Network Cultures.
- O'Reilly, T. (2005). *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. O'REILLY.  
<https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1>.
- Pendergrast, K. (2021). *Screen Memories. Real Life*.  
<https://reallifemag.com/screen-memories/>.
- Restrepo, Eduardo (2014). *Sujeto e identidad*. En Restrepo, Eduardo Stuart Hall desde el sur: legados y apropiaciones. Buenos Aires (Argentina): CLACSO.
- Roca, G. (2012). *La sociedad digital*. Presentación, TEDxGalicia.  
[https://www.youtube.com/watch?v=kMXZbDT5vm0&ab\\_channel=TEDxTalks](https://www.youtube.com/watch?v=kMXZbDT5vm0&ab_channel=TEDxTalks)
- Schuttenberg, M. (2007). *Identidad y globalización. Elementos para repensar el concepto y su utilización en Ciencias Sociales. Cuadernos de H Ideas, 1(1)*.
- Soda, M. (2019). *Wrong Box Zine* [Ebook]. <http://wrong-box.com>.
- Tuberquia, A. (2021). *Insta-ensayo: Selfie. El uso de la selfie como acción expresiva ante la mercantilización de la belleza en Instagram* [Trabajo de grado de pregrado, Universidad de Antioquia]. <https://hdl.handle.net/10495/18983>
- Yalcinkaya, G. (2022, February 28). *Why are we all so obsessed with early web nostalgia? Dazed Magazine*.



