

Re-Codificación.

Statement.

Re-Codificación es un DataArt generado mediante una base de datos tratada y convertida a datos numéricos, obtenida de la aplicación de una encuesta sobre el uso de filtros en la población de un rango de edad de 16 a 25 años, está compuesto por una animación 3D realizada en Blender y una sonificación generada con los datos CSV, mediante por la conexión de Supercollider con Ableton.

Re-Codificación es un DataArt elaborado con una base de información formada a través de la recolección de datos realizada a la población de jóvenes de Toluca, Estado de México, dentro de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Lerma, en un rango de edad establecido de 16 a 25 años, relacionada al tema del uso de filtros en las redes sociales, más específicamente enfocándose en el fenómeno de la dismorfia del selfie o de Snapchat, que es llamada así por ser la primera aplicación en promover y hacer uso de filtros que permitían realizar cambios estéticos en el rostro de sus usuarios.

Como objetivo se tiene desarrollar un DataArt en 3D generado a través de los datos sobre el uso del filtros, obtenidos de la encuesta aplicada.

En lo que compete a la problemática que se desarrolla, identificamos 3 puntos relevantes;

- 1) El uso de filtros para la mejora estética en las redes sociales; los usuarios hacen uso de filtros con los que mejoran su apariencia en fotografías que después circulan en las redes sociales.
- 2) La frecuencia del uso del filtro; las aplicaciones que utilizan y la frecuencia con la que hacen uso del filtro y los tipos de filtro.
- 3) El rango de edad que predomina en el uso de estos filtros; los grupos por edad en los que se ven más afectados por este fenómeno del uso de filtros.

Y lo aplicamos a un contexto en el que ciertos grupos sociales (mayormente los más jóvenes, que tienen fácil acceso a las redes y tecnologías), se ven intensamente afectados, Susruthi Rajanala escribe que “la omnipresencia de estas imágenes filtradas puede afectar la autoestima de una persona, hacer que uno se sienta inadecuado en cierta manera en el mundo real, e incluso puede actuar como un desencadenante y conducir al trastorno dismórfico corporal” (Romero, 2018)

Siguiendo esa declaración buscamos investigar acerca de los siguientes conceptos elegidos para poder formar un marco contextual para nuestro trabajo bajo los siguientes conceptos:

- Dismorfia de Snapchat: Trastorno mental que hace que las personas estén extremadamente preocupadas con un defecto percibido en la apariencia que a otros no se les puede ver o que parece ser de poca importancia.
- Filtros: Nuestra investigación y el debate, nos han llevado a formular un concepto propio acerca de que son los filtros que es el siguiente; son una herramienta de embellecimiento instantáneo, a través del uso de aplicaciones, que añadiendo

características especiales brindan la capacidad de transformar ciertos componentes estéticos, mayormente referidos a el cambio de facciones, de manera radical y que hacen que el usuario haga una re-estructuración estética sobre sí mismo llevándole a crear una auto-satisfacción a través de los cambios realizados a su imagen.

- Re-Codificación corporal: Al igual que el punto anterior, el concepto de *Re-Codificación*, es un concepto estructurado por el equipo de trabajo, que ha reutilizado el concepto de la *codificación* que es empleado mayormente en el ámbito digital y que refiere a un proceso de hacer o transformar un cuerpo de manera sistemática, y el termino *re* que según la DRAE hace referencia a *repetición* y *oposición* o *resistencia*. “Significa ‘negación’ o ‘inversión del significado simple’.” (Wikilengua, s. f.), que aplicándolo en términos de la corporalidad y el uso de aplicaciones con los filtros nos llevó a replantearnos ambas definiciones en una estructuración colectiva dando como resultado el siguiente concepto; Es la capacidad que se desarrolla a través de un medio externo al corporal para mejorar, corregir, modificar o remodelar alguna zona del cuerpo para alcanzar la imagen o estética deseada.
- Visibilidad; Concepto para el cual se empleó la lectura #4 de 6 Propuestas para el nuevo milenio del periodista y escritor Italo Calvino que hace referencia a la construcción de la imagen visual y los procesos imaginativos, principalmente en el apartado en el que menciona a la que parte de la imagen visual que llega a la expresión verbal.

El equipo a través del debate sobre el concepto y como aplicarlo llegó a la conclusión de que este, esta estrechamente relacionado con la capacidad de la percepción de figuras que se forman mediante el imaginario que uno tiene dentro y de su representación que terminamos por exteriorizar, básicamente aplicado a nuestro eje, es que la percepción de nuestra realidad se ve moldeada por el uso de estos filtros que terminan quedándose solo en la virtualidad pero que en nuestra mente se forjan como una realidad en ese imaginario.

Los referentes que el equipo eligió se dividen en 2 partes;

- La primera que está enfocada a nuestros referentes visuales;

- La pieza Sonified animation of London COVID 19 rates de Valentina D’Efilippo, Arpad Ray, and Duncan Geere, este es un DataArt animado sonificado de Londres y las cifras de COVID 19, el sonido que lo acompaña es producido por acordes que reflejan el equilibrio de diferentes variables a lo largo del tiempo. A medida que aumentan el número de datos también aumenta el sonido y el corte del filtro. Básicamente a partir de las variaciones en los audios se obtuvieron las modificaciones a la animación.
- Justin Maller, un artista digital que se mantiene creando trabajo en la coyuntura de la vanguardia y la cultura pop desde el cambio de siglo.
- Visualising Advanced Technology de Variable & We Launch; es una visualización compuesta a partir de una base de datos que refleja las tecnologías avanzadas utilizadas por GSK en el proceso moderno de desarrollo de fármacos.

- Reimagining Data Structures - Digital Art de Dimitris Ladopoulos; esta pieza es su opinión sobre la reinención de estructuras de datos. Tiene mucho sentido cómo el mundo moderno se basa en datos y cómo es oro para las empresas mantener el control de nuestras formas descriptivas para uso futuro.
 - Pulse sensor data visualisation de Kultur Desing; una serie de impresiones, generadas a partir de conectar a algunos voluntarios a un sensor de pulso Arduino y visualizar las formas de onda de su corazón. Así cada voluntario obtuvo su propia impresión única.
- La segunda parte está relacionada a la parte de nuestros referentes más conceptuales;
- En el caso de la Re-Codificación y que se relaciona con la parte de la dismorfia del selfie, las apps y los filtros, elegimos el trabajo de Johanna Jaskowska, Una artista multimedia y diseñadora de origen francés, quien trabaja en el ámbito de la realidad aumentada. “Basándose en la tecnología de vanguardia, se inspira en los ricos mundos del cine, la fotografía, la belleza y los conceptos de futuro e identidad.” (Jaskowska, s. f.), con su trabajo explora las posibilidades que la tecnología nos brinda y como esta puede lograr una alteración de la percepción de la realidad mediante su uso en nosotros mismos.

Descripción y participación de cada integrante del equipo de trabajo.

Todos los integrantes estuvieron involucrados en cada aspecto del proyecto, desde la recolección de los datos, la sonificación y el diseño de la pieza. Sobre todo, se trabajó mayormente de manera colectiva en la conceptualización, la búsqueda de fuentes y referentes que pudiera aportarnos información y el desarrollo del término *Re-Codificación*.

Erandi Carrillo Alonso; Estudiante de Arte y Comunicación Digitales con intereses en la animación digital 2D en Adobe Animate y After Effects, ilustración digital, dibujo y creación de personajes.

- Se encargó de la parte sonora, realizó el muestreo de sonidos que se generaron a partir de los resultados de la encuesta convertidos en datos, así como en la edición y la composición a través de códigos tratados y generados en Supercollider, para obtener como resultado una sonificación realizada en Ableton.

David Felipe Morales Ramírez; Estudiante de arte y comunicación digitales, con interés en la parte de la producción audiovisual, la fotografía, gusto por el cine y series de televisión, aprendiz en electrónica.

- Se enfocó en el desarrollo de los datos, el planteamiento y los campos sobre los cuales queríamos obtener información para la correcta aplicación de la encuesta que realizó en Google Formularios, así como en la distribución de es la comunidad especificada y en la organización de los resultados y su conversión a datos numéricos para obtener las bases de datos.

Devora Itzel Mejía López; estudiante de arte y comunicación digitales, tengo intereses diversos enfocados al ámbito de las artes plásticas, la literatura específicamente en la

escritura creativa, el cine y la fotografía. Me gusta desarrollar ilustraciones que estén relacionadas a hobbies o aficiones personales como sagas de películas, series (web series, asiáticas), anime, donghuas, manhwas, libros (mayormente de ficción) y celebridades (idols, grupos de kpop.), también suelo tomar fotografías de lugares naturales o de lo que llame mi atención.

- Su enfoque estuvo más relacionado en el aspecto del trabajo con Blender, se mantuvo realizando pruebas a modo experimentación constante con diferentes formas y texturas para que pudieran adquirir funcionamiento a través de la sonificación con datos, relacionándose con el concepto y los términos *procedural o abstracto*, así como en el diseño de la propuesta final.

Ficha técnica.

Blender

- Este programa se utilizó como base para la estructuración de la visualización, en el se realizaron pruebas experimentales relacionadas al diseño del DataArt y a las funciones que se buscaba realizara a partir de la intervención de los datos obtenidos a con la aplicación de la encuesta, como audio.

Supercollider y Ableton

- Ambos programas fueron herramientas para la elaboración de la composición sonora, en Supercollider se generaron los códigos para la lectura de los datos transformados a CSV y su conexión con canales MIDI y el envío de mensajes OSC, Ableton por su parte estuvo vinculado a la composición, ahí se seleccionaron los sonidos que se emplearían y los efectos que se añadirían.

Google formulario

- Este nos sirvió para la obtención de la base de datos, en esta se generó una encuesta de la cual se obtuvieron los datos base para toda la pieza, se asignó el rango de aplicación a 100 personas, una vez obtenidas el número de respuestas que se buscaba se convirtieron las respuestas a datos graficables para la correcta lectura del CSV en Supercollider y por consiguiente el correcto tratamiento de esta en Ableton.

HotGlue

- Es un sitio web mediante el cual se pueden generar páginas web, en nuestro caso fue utilizado para la realización del espacio donde nuestra pieza esta expuesta para la visualización de ella, al igual que para la lectura de este documento escrito que se añadirá.

El trabajo en conjunto de todos los datos y los programas/aplicaciones/software/paginas dio como resultado un DataArt en Blender formado a través de una base de datos CSV, sobre el uso de filtros en las redes sociales y la Dismorfia del selfie o de Snapchat, con su respectiva sonificación producida en Ableton y Supercollider generada a través de las variables de la

base de datos. La animación básicamente reacciona y adquiere movimiento mediante el audio.

Derechos de autor.

Debido a la recolección de datos de personas ajenas al grupo de trabajo y su utilización en la generación de este mismo, el equipo llegó a la conclusión de que las licencias de derechos de autor que deben ser utilizadas y que pueden corresponder al correcto uso y manejo de la base de datos generada a partir de la encuesta son las siguientes;

Uso educativo y académico permitido, que describe y estipula que;

- Este objeto digital está protegido por derechos de autor y/o derechos relacionados. No se requiere permiso de los titulares de los derechos para su uso con fines educativos y académicos sin fines comerciales. (Agenda digital de cultura, s. f.)

A falta de la generación de bases de datos relacionadas con el tema y con el fin de poder facilitar la investigación de este, como estipula el punto anterior, se busca que la base de datos sean solamente usada con fines educativos y sin fines de lucro.

- Esta limitación a la protección de derechos patrimoniales de autor está descrita en la Ley Federal del Derechos de Autor Arts. 148 151. El usuario final deberá en todo momento, respetar los derechos morales de autor y contactar el titular de los derechos patrimoniales de autor. Para otros usos, debe obtener el permiso de los titulares de los derechos. (Agenda digital de cultura, s. f.)

El uso de estos datos deberá respetar el anonimato por parte de los colaboradores voluntarios que respondieron la encuesta y solo deberá ser usada con fines de investigación para la generación de proyectos relacionados.

Referencias

Agenda digital de cultura. (s. f.). *Uso educativo y académico permitido - Permisos de uso.*

Agenda digital. Recuperado 18 de mayo de 2022, de

<https://agendadigital.cultura.gob.mx/declaraciones-de-uso/page/InC-EDU-MX/1.0>

Jaskowska, J. (s. f.). *Johanna Jaskowska*. johwska.com. Recuperado 6 de abril de 2022, de

<https://johwska.com/>

Romero, S. (2018, 10 agosto). *¿Qué es la dismorfia Snapchat y por qué es preocupante?*

MuyInteresante.es. Recuperado 6 de abril de 2022, de

<https://www.muyinteresante.es/tecnologia/articulo/que-es-la-dismorfia-snapchat-y-por-que-es-preocupante-57153388205>

TecnoXplora. (2021, 7 julio). *Dismorfia del selfie: qué es y cómo te puede afectar.*

Recuperado 6 de abril de 2022, de <https://www.lasexta.com/tecnologia->

[tecnoxplora/redes-sociales/dismorfia-selfie-que-como-puede-](https://www.lasexta.com/tecnologia-)

[afectar_2021070760e5583c1bebaa000178e7cd.html#:~:text=La%20dismorfia%20del%20selfie%20es,belleza%20que%20modifican%20la%20cara.](https://www.lasexta.com/tecnologia-)

Wikilengua. (s. f.). *re- (prefijo) - Wikilengua*. Recuperado 18 de mayo de 2022, de

[https://www.wikilengua.org/index.php/re-\(prefijo\)](https://www.wikilengua.org/index.php/re-(prefijo))