

# “All about me” :Experimentación sobre la relación entre la interferencia de la imagen videografica y la enfermedad neurodegenerativa

Rocío García González-Mohino

Universidad Politécnica de Valencia(Master Artes Visuales y Multimedia),Valencia,  
phasertodeinterlacer@gmail.com,46020, España

**Abstract** ---“All about me”, es una video creación monocanal, diseñada para su difusión en un espacio expositivo. Representa el cambio que sufre la identidad, de personas afectadas con enfermedades neurodegenerativas, como el alzheimer, usando como recurso la interferencia de la imagen digital (glitch) para establecer una analogía entre ambos.

*Index Terms* — glitch, biology, alzheimer, information, data, experimental, identity, video art.

## I.Introducción

A partir del siglo XVIII, en la pintura, figuras como Gericault, comienza a mostrar interés por la representación de individuos aquejados con enfermedades mentales. Estos retratos, son el resultado de un encargo, para que alumnos de la facultad de psicología pudiesen estudiar a través de ellos, los rasgos faciales de diversas monomanías. [1]

Desde los años 60 se a generado la necesidad de establecer similitudes entre el funcionamiento del ordenador y el cerebro humano, sin entrar con profundidad en ese posible debate, con este proyecto se plantea una mirada disfuncional a esa relación, por ello, conscientes de que en la actualidad, gracias a la incorporación de los nuevos medios, existe la posibilidad de representar la identidad de un individuo de forma muy amplia, se investigara si el cambio del formato de los archivos digitales y la incorporación de fallos en el código de la imagen y la modificación sonido digital pueden plantear una analogía con las enfermedades humanas que producen una disfunción en la memoria.

El factor concreto de disfuncionalidad digital en el que se centrará el proyecto es el efecto de interferencia o Glitch de la imagen digital para vincularlo a la transformación del sentimiento de identidad en las personas con enfermedades neurodegenerativas.

La interferencia se presenta como una ruptura del flujo de información(digital) dentro de los sistemas de comunicación, que resulta como un accidente de percepción o error. [2]

El “Glitch Art” como recurso en mi investigación tiene la finalidad de representar la pérdida y el desorden de la identidad de estos individuos afectados por la enfermedad. El sonido de la pieza se modificará tambien desde la misma base conceptual de la perdida de la identidad.De esta manera la simbiosis realizada no sólo

supone la unión entre dos elementos de naturaleza dispar, si no que representa de manera metafórica, el comportamiento de individuos afectados por enfermedades neurodegenerativas, de forma que la identidad queda representada desde una perspectiva distinta, aportando un nuevo modo de ver y entender a los individuos que nos rodean.

## II.Motivación

La motivación principal de este proyecto, consiste en establecer una analogía entre la interferencia de la imagen digital y la ruptura del “yo” en individuos de fragilidad psicológica, para elaborar nuevas formas de representación de la identidad en la época contemporánea.

## III.Objetivos

### A. *Objetivos Generales*

- Contrastar las diferentes posibilidades de manipulación de la imagen mediante el “Glitch Art”.
- Contrastar las diferentes posibilidades de manipulación del audio, mediante el uso de programas como Berna, GLITCH y AudioMulch para generar sonidos relacionados con la interferencia.
- Representar de forma distinta, la problemática de la fragilidad mental de la identidad, gracias al uso de los nuevos medios y el recurso del Glitch Art.
- Interceder al espectador en la mente de **i d e n t i d a d e s c o n e n f e r m e d a d e s** neurodegenerativas mediante el uso de la metáfora visual.

### B. *Objetivos específicos*

- Utilizar la modificación de la imagen y la interferencia como un recurso informativo.
- Cuestionar la perdida de la identidad como perdida de la memoria.

- Asimilar los efectos de la enfermedad sobre la identidad para que estas sean reflejadas de manera correcta en la pieza.

#### IV. Metodología

La investigación es de carácter cualitativo y tiene una parte práctica y una parte teórica basada en la documentación. En la parte teórica se procederá a la búsqueda de documentación sobre los métodos de manipulación de la imagen digital, así como los artistas de esta corriente y a la búsqueda de datos para la comprensión de la enfermedad mediante artículos, documentales, revistas, experiencias personales... En la parte práctica se procederá a la realización de pruebas con la imagen para obtener interferencias y errores, además de la elaboración de una lista con los puntos en común entre ambos elementos a relacionar.

#### V. Referentes Artísticos

1. En el libro *The Glitch Momentum*, Rosa Menkman habla sobre las nuevas formas de percepción de la información gracias la manipulación de la imagen digital, a través del recurso estético del Glitch. Apoya la necesidad de valorar las interferencias y el error como grandes potenciales de información e incorporarlos a lo cotidiano. [2]

2. *Demolish the eire void* de Rosa Menkman es una videocreación elaborada a partir de la modificación del código interno de la imagen para crear desperfectos en el resultado final. El resultado de la modificación supone la transformación total del contenido de la imagen debido a la aparición de macroblocks. [3]



3. *Text Image* de Ted Davis, es un software de visualización de datos, que explora una forma alternativa de crear imágenes Glitch a partir de la introducción de un texto. Las imágenes se generan de manera totalmente distinta según el texto introducido. Las posibilidades de la imagen dependen del número de letras introducidas y el tipo.

4. Antonie Catala en la obra *Cinese Portraits* recurre a la compresión de la imagen para obtener "Datamosh" en la imagen de video y utilizar este recurso estético para hacer referencia a la identidad cambiante del sujeto contemporáneo.



5. Steven H. Silverg crea el software *Pixel Lapse*, que instalado en un fotomatón o en una computadora con web cam, posibilita obtener tu propio retrato distorsionado. [4] [5]



6. Eija-Liisa Ahtila en *The House*, fractura la identidad del individuo, alterando el límite entre el yo y el otro, obviando la invasión del espectador en las mentes de los individuos captados en momentos de gran fragilidad psicológica.

7. Alvin Lucier artista sonoro con la obra *I Am Sitting In A Room* (1970) se basa en la grabación analógica de un texto recitado por el mismo, que es reproducido en playback y modificado hasta que el sonido elimina todo vestigio de una voz humana, perdiendo la identidad inicial.

#### VI. Cronograma

El periodo de realización de la investigación serán 9 meses, desde Enero de 2012 hasta Septiembre del mismo año y se divide en varias partes:

De 1 de Enero al 15 de Febrero se procederá a la búsqueda de la documentación teórica, a la realización de fichas de artistas y al análisis de las conclusiones obtenidas entre ambas identidades.

De del 15 de Marzo hasta el 15 de Mayo se procederá a la realización de pruebas videograficas mediante el uso

del glitch art para conseguir los efectos deseados en la imagen.

Del 15 de Mayo a Septiembre redacción de las conclusiones y el trabajo de investigación en la tesis.

## VII.Referencias

- [1]ATHANASSOGLU-KALLMYER, NINA. *Theodore Géricault*. Phaidon, Nueva York, 2010.
- [2]MENKMAN, ROSA. *The Glitch Moment(um)*, 2011.
- [3]MENKMAN, ROSA. A vernacular of file formats. 2010
- [4]MORADI, IMAN. GILMORE, JOE. ANT,SCOTT. MURPHY, CHRISTOPHER. *Glitch:Designing Imperfection*. MBP. Nueva York. 2009
- [5]URL:<<http://www.pixel-lapse.com/artscape2009/images/pxl200907191855.jpg>>

## VIII.Bibliografía

1. ATHANASSOGLU-KALLMYER, NINA. *Theodore Géricault*. Phaidon, Nueva York, 2010.
2. MENKMAN, ROSA. A vernacular of file formats. Network Notebooks 04, Amsterdam, Octubre, 2010.
3. MORADI, IMAN. GILMORE, JOE. ANT,SCOTT. MURPHY, CHRISTOPHER. *Glitch:Designing Imperfection*. MBP. Nueva York. 2009
4. DE DIEGO, ESTRELLA. *No soy yo, autobiografía ,performance y nuevos espectadores*. Siruela, Madrid, 2011.
5. SAN MARTÍN, FRANCISCO. *Incidencia del ruido en la transformación técnica y conceptual de los metodos de edición de video. Análisis teórico y experimental. Tesis Doctoral*, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de pintura, Valencia, Octubre 2003.
6. BAIGORRI, L. *El video y las vanguardias históricas*. Universidad de Barcelona, 1997.
7. BENJAMIN, W. *Discursos interrumpidos I*. Taurus, Colección Ensayistas nº 91. Madrid, 1982.
8. BREA, JOSE LUIS. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas postartísticas y dispositivos neomediales*. Centro de Arte Salamanca, Salamanca, 2002.
9. TAYLOR, RICHARD. *El alzheimer visto desde el interior*. Herder. 2010.

## IX.Videografía

1. MENKMAN, ROSA. *Demolish the eeire void*, Video, 16:9. 2010.
2. MOON, HARVEY. *Slow Scan*, Video, 16:9, 2011.
3. NILSON, LIINA. *Yelly Face*, 4:3, 2009.
4. NILSON, LIINA. *Facial Disruptions*, 4:3, 2009.
5. AHTILA, EIJA-LIISA. *The House*. Instalación, 14 m, 2002.
6. UTTERBACK, CAMILLE. *Liquid Time Tenderloin*. Instalación interactiva. 2009.
7. VASULKA, STEINA. *Warp*. 2000.
8. VASULKA, WOODY. *Artifacts*. Video, 22´, 4:3, 1980.
9. JONAS, JOAN. *Vertical Roll*. 1972
10. CATALAN, ANTOINE. *Cinese Portraits*, 2008.
11. SATROM, JON. *Window Pile*. 2011.