

# SELFI- SISMO

OBJETO VISUAL INTERACTIVO

YESICA ORELLANA

MULTIMEDIA.ORELLANA@GMAIL.COM

## Introducción

Selfisismo combina en su composición dos términos entre los cuales hallé una relación estrecha, estos son: Narcisismo y *Selfie*. Ambos términos confluyen para dar lugar a la conformación principal de la obra: creencia de superioridad, contemplación del auto-reflejo, comportamientos inusuales, alteración y deformación de la propia imagen, y por último, la observación de nosotros mismos desde una perspectiva diferente.

## SELFISISMO



Figura 1. Vista cenital de obra con el usuario interactuando.

## Justificación

Hevelack introdujo en Psicología el término narcisismo para definir un amor desviado hacia la propia imagen. Freud aplicó en Psiquiatría la “neurosis narcisista” a la psicosis y a la esquizofrenia en que el enfermo se desprende del mundo y concentra en si toda la libido que normalmente se proyecta sobre los objetos externos. Para este proyecto utilice algunas citas del texto llamado *Algunas reflexiones sobre el autorretrato* de Carlos Cid Priego, como punto de partida ya que, considero interesante observar y analizar los comportamientos de las personas en el momento de autorretratarse o realizar una *selfie*. Dicho texto me llevo a la reflexión de que existe una relación entre el narcisismo y el complejo de exhibición, ya que en el autorretrato puede ocurrir que el diálogo, solo lo entable el artista consigo mismo y para el contemplador deje únicamente la exhibición de su belleza.

Debido a que actualmente el alcance de los dispositivos telefónicos por parte de la población ha incrementado así como también el uso excesivo de las redes sociales para difundir fotografías de uno mismo (*selfie*), las mismas se han visto banalizadas al punto de ser consideradas como autorretratos efimeros.

Dentro del campo de la psicología se interpreta que, la necesidad de reconocer nuestro propio cuerpo o cara está basada en la necesidad de ser vistos por otros y en cómo somos reconocidos por ellos. A través de la tecnología es posible mostrarnos mediante imágenes narcisistas y autocomplacientes, pero en este proceso dejamos de lado otras cualidades que también forman parte de nosotros. La metáfora planteada para el desarrollo de mi obra está basada en una de las versiones acerca de la historia mitológica del joven llamado Narciso quien se enamoró de su propia imagen reflejada en una fuente e incapaz de apartarse de su imagen, acabó arrojándose a las aguas. Adapté dicha historia a mi obra para que se correspondiera a su vez con la otra parte de mi tema, el fenómeno *selfie*, ya que la pantalla del celular alude a la fuente donde se vio reflejado Narciso y la acción del usuario hace referencia a la que realizó dicho joven.

**“A través de la tecnología es posible mostrarnos mediante imágenes narcisistas y auto-complacientes, pero en este proceso dejamos de lado otras cualidades que también forman parte de nosotros.”**

## **Descripción de la obra**

*Selfisismo* es un objeto visual interactivo la cual se constituye por un dispositivo cuya interfaz simula ser la de un teléfono celular, pero en una escala de mayor tamaño. El celular se encuentra ubicado horizontalmente sobre un soporte realizado especialmente para adecuarse a las necesidades técnicas de la obra. La pantalla del dispositivo está compuesta por un espesor de agua, la cual adquiere movimiento a partir de unos motores con hélices que se activan cuando un sensor de presencia detecta el movimiento de una persona (en particular, de su mano). Sobre el fondo de la pantalla acuática se encuentra una proyección que permite visualizar la selfie capturada por el usuario cuando sumerge su mano para poder presionar el botón que se encuentra en la cara inferior (botón de captura de fotos). Lejos del objeto se encuentra una segunda cámara imperceptible, que se encarga de capturar el momento en que el usuario está interactuando con la obra.

## SELFISISMO

La intención del artista es invitar al espectador a una reflexión acerca de los comportamientos y actitudes de nosotros mismos al momento de realizar una *selfie*, y como se constituye como una nueva práctica narcisista. Esta situación análoga a la realidad se intenta dar cuenta por medio de una experiencia donde se plantea pasar de una representación banal del usuario a otra donde pueda llegar a un análisis más sustancial del mismo. Mediante esta manera se intentará reivindicar el uso consciente y reflexivo de la tecnología para comunicarse con las personas que nos rodean. Esta reflexión pretende ser posible cuando el usuario intente ver su *selfie* en la red social proporcionada por la obra, y en vez de encontrar la imagen que él había capturado previamente, se topará con una nueva fotografía cuya perspectiva será semejante a la de una tercera persona. En ella podrá visualizarse a sí mismo pero desde otro punto de vista y en el momento exacto donde interactúa con la obra, este factor sorpresa busca despertar en el usuario otra forma de percibir a la *selfie* como tal. Otro aspecto que sirve para fortalecer la percepción de usuario acerca de la representación de su propia imagen, es por medio del efecto distorsionador del agua mediante sus ondas constantes sobre la proyección de su *selfie*.



Figura 2. Proceso de interacción de la obra. Secuencia ilustrativa.

**“... se plantea pasar de una representación banal del usuario a otra donde pueda llegar a un análisis más sustancial del mismo.”**

La distorsión generada por el agua hace hincapié a la deformación que es provocada por el uso inconsciente y repetitivo de este tipo de fotografía, dificultando la visión, percepción e identificación real acerca de nuestra propia imagen.

## **Diseño funcional**

La obra se llevará a cabo a partir de la implementación de las siguientes tecnologías:

- 1º Cámara web: captura la imagen en vivo de usuario.
- Proyector: recibe los datos de la cámara anterior, y los representa por medio de una proyección sobre la pantalla acuática del celular.
- Sensor PIR: el mismo detecta la presencia y movimiento de la mano del usuario.
- 1 motor con hélice: hace circular el agua cuando se active el sensor descrito anteriormente.
- Botón sumergible (luminoso): permite realizar una captura de la imagen del usuario que en ese momento es registrada por la cámara uno.
- 2º cámara web: realiza una fotografía en el momento de la interacción, la cual es publicada en un sitio web.
- Arduino y Processing: es la plataforma que posee la programación y controla

## SELFISISMO

En resumen, la mayoría de nosotros en algún momento hemos sido narcisos con nuestros selfies, nos hemos fotografiado queriendo reflejar en una imagen nuestros mejores atributos, cualidades o virtudes superficiales. La búsqueda de un ángulo, del recorte y de la pose ideal, se han implementado tan repetitivamente que este tipo de fotografía llegó a estandarizarse hasta el punto de visualizar imágenes que parecen copias de otras.

Al interactuar con *Selfisismo* podemos vislumbrar como estos factores alteran nuestros comportamientos por medio del movimiento del agua (alterando nuestro reflejo), de la carga automática a una red social (preocupándonos de cómo será vista nuestra selfie) y por último, al ver que la fotografía consiste en una que abarca un plano más general donde nos vemos desde la perspectiva de un tercero.

YESICA ORELLANA

## Créditos

· Quiero agradecer especialmente a mis padres y hermanos por haberme acompañado durante este camino, gracias a ellos logré alcanzar este gran objetivo.

Al grupo de amigos que conocí en el transcurso de la carrera, a los que ya conocía de antes y a todas las personas que me brindaron su ayuda en los momentos que más necesitaba.

¡Dedicado a todos  
ustedes!.