

# Anti

## La ofuscación como motivo, la escritura como rodeo

Emilio Ocelotl Reyes

2 de febrero de 2022

### Resumen

La presente investigación da cuenta de un espacio de reflexión que parte de un bucle de investigación-producción artística. El resultado práctico de la investigación es un prototipo audiovisual que puede accederse por medio de un navegador web. Presenta una discusión sobre el uso de conceptos en múltiples hilos que abarcan lo tecnológico, lo investigativo y lo artístico. El proyecto gira en torno a un concepto específico: la ofuscación. De manera complementaria busca establecer los desbordamientos resultantes que condujeron a las múltiples implicaciones de la escritura y su reflexión.

### Introducción

La ofuscación puede definirse como el acto deliberado de encubrir el significado de una comunicación. Para el caso de la programación y apuntando ideas hacia los estudios del software, la presente investigación toma la noción de ofuscación de aquello que podríamos definir como la *estética del código*

(Dijkstra, nd) y aquellos programas que exploran “otros principios estéticos” (Montfort, 2008) además de los convencionales.

Esta definición es el punto de partida de *Anti*, una pieza audiovisual para el navegador que tiene dos objetivos: visibilizar la discusión en torno a el uso de datos y la responsabilidad tecnológica del usuario y 2) actuar como un dispositivo de ofuscación facial y vocal que pueda utilizarse en situaciones de uso cotidiano.

El maquillaje y el uso de accesorios anti-vigilancia son estrategias analógicas para evitar la detección de rostros. En una situación de protección fuera del entorno digital, incluso una máscara de leds puede cumplir esta función.

El presente proyecto se enfoca los mecanismos de anti-vigilancia que pueden realizarse de manera digital, teniendo a la computadora como un agente intermedio entre dos puntos que desean mantener algún tipo de comunicación gestual y vocal sin que estos puedan detectarse o asociarse a sujetos específicos, sin que esto implique que la comunicación sea completamente ofuscada para los usuarios.

## 0.1. Esquema general de la aplicación

La aplicación cuenta con tres momentos principales: 1) Detección de puntos de referencia faciales 2) motores gráfico y sonoro, 3) materiales y organización y 4) Redirección de flujos de audio y sonido.

Montfort, N. (2008). Obfuscated code. En Fuller, M., editor, *Software Studies: A Lexicon*. The MIT Press.

## Delimitación

Inicialmente la aplicación fue concebida para ser ejecutada localmente. Dadas las circunstancias específicas de la pandemia de COVID-19, el proyecto migró a una aplicación web.

Una de las consecuencias no buscadas del desarrollo para la web fue la compatibilidad entre sistemas operativos y la cero instalación de entornos y librerías; la aplicación puede ejecutarse con un navegador web actual

La pieza está alojada en la web y utiliza tone.js como motor de audio y three.js para el despliegue de gráficos tridimensionales. Adicionalmente utiliza: 1) Tensorflow.js para la lectura de puntos de referencia faciales (face-landmark-detection) y 2) algunos módulos adicionales de la librería JSM para el rendereo de efectos de post-proceso de imagen.

## Referencias

Dijkstra, E. W. (n.d.). Some meditations on advanced programming. Circulated privately.