

Internet y la vigilancia de sí: *morphing* y *post-imagen* en el siglo de las cámaras y pantallas

José Alberto Sánchez Martínez*

Es posible sospechar que el siglo XXI será el siglo de las cámaras y las pantallas, el de una realidad que será grabada y retransmitida. A diferencia del otro siglo, el XX, las cámaras y las pantallas cobrarán una relevancia sin igual, sobre todo en el diálogo que ejercen lo digital e Internet. Algunos sospechan algo más, que en nuestro siglo crecerá el uso de cámaras y pantallas hacia la videovigilancia. Lo que este trabajo busca no es asumir la videovigilancia desde una perspectiva del control del Estado, sino tratar de entender qué pasa con la cámara y la pantalla en la relación que establece con Internet, cómo se relacionan con los cibernautas, con uno mismo, qué rol asume uno. El texto explora la identidad como estatuto de la videovigilancia, la crisis de la imagen de sí mismo, hasta la creolización visual que desemboca en el *morphing* y la *post-imagen*.

El sí mismo, postmodernidad y tecnologías de lo virtual

Parlamentar del *yo* ha sido una de las tareas más difíciles y apasionantes en la historia del pensamiento, pues ejerce una ambigüedad; el *yo* no designa a nadie, es un espacio de ficcionalización que se encarna en hechos concretos, acciones y narrativas estructuradas en una significación cultural. A menudo ha sido la narrativa literaria la que ha podido proyectar la verdadera dimensión del *yo*, en ella se demuestra que la manera de producir verdad es a través de la ficción, el roce de la falsedad produce una verdad, una verdad que estaba

oculta y que señala, al estilo “índice” de Pierce, el desvanecimiento del *yo*. En efecto, el *yo* se desvanece cuando revela condiciones del sujeto portador, a esa noción en filosofía se le llama mismidad, lo que me hace ser *yo*.

Es digno sospechar en este contexto, que el artificio de desvanecer el *yo* encarna el origen de las nociones de identidad, pues como ha dicho alguna vez Alejandro Dolina, la identidad es el sustrato permanente y estable de los sujetos o de los grupos. La discusión basada en la observación anterior eleva el nivel de complejidad sobre el cual se ha teorizado el desvanecimiento del *yo*. El *yo* queda vestido por la identidad y es a menudo la identidad la que permite discernir sobre el *yo*, sin embargo, queda en ese contexto un espacio de sospecha sobre lo que realmente es el *yo*, para volver a la ficción inicial.

La ficción o artilugio del *yo* consiste en no mostrarse claramente y en su capacidad de mutar. El *yo* es la parte que permite discernir sobre sí mismo, de ahí que esté destinado al continuo devenir. Cambiar es el designio del *yo*, que arbitrariamente se usa para emprender todas las narrativas de sí mismo.

Bajo estas aseveraciones se debe entender que la identidad es una figura del sí mismo, cuando decimos *yo* implica tratar de definir la parte estable desde el lugar y el momento en el cual se trata de narrar ese *yo*, de eso se encarga la metodología en ciencias sociales y la narrativa biográfica ha encontrado un nicho. El sí mismo es la narratividad de la identidad, esa amalgama de datos simbólicos que estructuran una condición cultural. Esto quiere decir que no podemos argumentar socialmente nuestro *yo* sino a través de la ficción de la iden-

* Profesor-Investigador del Departamento de Relaciones Sociales y miembro de la línea de investigación *Educación, cultura y procesos sociales* de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco.

tividad, que podría de manera paradójica revelar al sujeto o volverlo más anónimo.

En el rubro del arte los usos del yo son claramente establecidos como ficciones falsas, de ahí su importancia para poner en jaque a la cultura, al conjunto de signos constituidos e instituidos. Pensemos por un momento en el *Ready Made* de Duchamp. En el *Ready Made* existe una falsificación del universo cultural, de modo que lo que entrevemos conlleva al descubrimiento de una nueva realidad, y que justamente por su carácter de nuevo esboza una noción verdadera. De ahí que lo verdadero y lo falso no pueden ser leídos, interpretados, sólo en el rubro de la metafísica, sino en el terreno de lo fenoménico cultural. Deben ser interpretados dentro de un marco de valor. El valor cultural gana presencia en el develamiento de nuevas realidades, y al igual que las metáforas gastadas de Paul Ricoeur, pierde su valor en su desgaste cotidiano derivado de sus usos.

La identidad, en semejanza con las metáforas, de hecho es una metáfora de la imposibilidad de ser, encubre al yo para envolverlo de una ficción e impedir que adquiera una transformación continua. Sobre este postulado la teoría de la posmodernidad ha cavilado varias razones justificables del impacto de las tecnologías, sobre todo visuales y virtuales, en la forma de vida contemporánea. Conocemos de sobra la teoría de lo líquido en Bauman, o de la velocidad en Paul Virilio, o el simulacro y la seducción en Baudrillard. La posmodernidad plantea que la realidad ha sido sustituida por imágenes, entendiéndose que la única manera de conocerla, apropiarse y entenderla se postula a través de imágenes, “imágenes de sustitución”¹, donde la capacidad de intervenir en su construcción se reduce sustancialmente por tácticas simbólicas de vigilancia y control. Para ello, la teoría posmoderna recurre a las tecnologías de virtualización, al asegurar que el ser humano ha sido desterritorializado en su identidad, bifurcado en su identidad y arrojado a un *continuum* de identidades. Lo que para Levinas es huella pierde su sentido en el rostro, que es una forma de la presentación. La huella que era rostro (culturas antiguas), en la era de la tecnología digital y virtual se convierte en rostro sin huella. Esto no quiere decir que el falazmente llamado usuario no exista², o que sólo existe su condición virtual, sino que las tecnologías virtuales permiten sustituir su imagen por otra imagen,

¹ Véase Serge Daney. *Devant la recrudescence du vol de sacs à main: cinéma, télévision, information*. Lyon, Aléas, 1991.

² Sherry Turkle ha cuestionado la curiosa apelación de usuario interponiendo su analogía con el usuario de drogas, una derivación que sólo puede ser entendida en los procesos de simulación.

para potencializar así su proceso de ficcionalización, y por ende el nacimiento de una nueva realidad.

El panorama que se desprende de esto tiene entonces tres cualidades:

- * Mayor nivel de virtualización de lo social (cámaras y pantallas).
- * Mayor nivel de lo privado en lo público (Internet).
- * Mayores procesos de transformación de sí, resultado de la inserción de lo virtual (formas de protesta y de alienación).

El sí mismo queda entonces revestido por herramientas que estructuran la ficción del hombre contemporáneo (lo digital e Internet: pantallas y cámaras), su búsqueda abandona ya el espacio sagrado y el espacio metafísico, para internarse en la superficie, como lo diría Fredric Jameson³, esa superficie es la imagen y su perpetua transformación. Es aquí donde la relación vigilancia y tecnologías de comunicación digital cobra relevancia, en primer lugar porque la alternancia de cámaras y pantallas se promueven a una nueva estructura del conocimiento y consumo; en segundo lugar, porque la estructura de relaciones simbólicas dadas por la interacción a través de Internet se reconfigura, como lo señala Rosalía Winocur, se trata de “artefactos rituales”, no sólo artefactos, incluido Internet, de comunicación sino de existencia⁴.

Identidad, pantalla y cámaras

Hay cámaras en los pasillos de las escuelas, cámaras en los hoteles, cámaras en los transportes públicos, en las calles, en el restaurante, en el bar, en los baños, en el consultorio del doctor, en los bancos. La presencia de las cámaras está abarcando un rango significativo de la vida pública y privada. Sobre el problema de la videovigilancia social, hay datos significativos, por ejemplo en Madrid existen actualmente 21 mil cámaras según la AEPD (Agencia Española de Protección de Datos); en México, las cámaras en el metro alcanzaron durante el 2009 a casi 4 mil⁵.

³ Fredric Jameson. *El posmodernismo o la lógica cultural del posmodernismo avanzado*, Barcelona, Paidós, 1995.

⁴ Rosalía Winocur. *Robinson Crusoe ya tiene celular*. México, Siglo XXI, 2010, p. 13.

⁵ Sobre el caso español véase: Sergio Heredia. “Vigilar al video vigilante”. Periódico *La vanguardia*, España, 16 de abril del 2009. <http://www.acaes.net/ficheros/fichero_37.pdf>. Sobre caso mexicano véase: Carla Contreras. “El metro de la Ciudad de México, el segundo más vigilado del mundo”. *Once noticias digital*, 27 de enero del 2010. <http://oncetv-ipn.net/noticias/index.php?modulo=despliegue&dt_fecha=2010-01-27&numnota=71>.

La presencia social de las cámaras obedece a la mirada dirigida contra la multitud, esto quiere decir que a menudo lo que ven esas cámaras ejerce un valor de vigilancia en tanto se transgrede lo privado dentro de lo público. En la multitud, en su lógica de ser, lo privado tiende a ser absorbido por lo público, las acciones de cualquier sujeto en un espacio público nos hablan de su calidad pública, donde queda encerrada su calidad privada: la videovigilancia trata de ver la identidad, de registrarla y asegurar la permanencia colectiva de ella, es en ese sentido que se convierte en una transgresión a la capacidad constructivista del sujeto como ente crítico. Sin embargo, este caso corresponde a la cámara videovigilante que mira al sujeto en multitud, ¿pero qué pasa con las cámaras que no son videovigilantes, sino que miran al sujeto en su individualidad?

Las *webcams* son ejemplos concretos de videocámaras que no tienen como prioridad ver al sujeto en multitud, sino en su individualidad, lo mismo ocurre con las pantallas de las *Laptops*⁶. La tecnología individualizada genera nuevos mecanismos de vigilancia, sólo que esta vigilancia opera bajo otra estructura⁷. La videovigilancia de la tecnología individualizada funciona sobre aspectos simbólicos del sí mismo: belleza, imagen pública, aspecto, apariencia, presentación, etc. Se trata de vigilar la identidad que ha sido previamente constituida por el espectáculo (medios analógicos), y ahora una identidad alineada por la tecnología, y en específico por la digital. Esto quiere decir, que la *webcam* funciona a través de otros soportes que están en Internet, como por ejemplo las redes sociales.

Jorge Alberto Lizama ha señalado de manera correcta cómo el modelo de mercado de las redes sociales (Web 2.0) ha generado tipos de usuarios simplificados (alfabetizados deshabilitados)⁸. En un lenguaje más práctico: ser alfabetizado deshabilitado significa estar mayormente vigilado, escaneado. Y esto no únicamente por razones técnicas, que podemos señalar, se encuentran no sólo sustentadas en la apropiación del hardware, sino igualmente del software. En la cibercultura los deshabilitados alfabetizados han girado la cámara hacia sí mismos provocando con ello dos cosas: una, la transformación del sentido de vigilancia; dos, la idea de que la vigilancia de la tecnología individualizada es asumida como un control sugerido.

⁶ Las pantallas dentro de la tecnología individualizada son equiparables al espejo, aunque su dimensión tiende a conectar con el exterior (espacio público virtual), la proyección de sí mismo en ese espacio tiende a devolver nuestra imagen para construir virtualmente lo que no somos, lo que no quiere decir que ese ser no sea real.

⁷ Llamo tecnología individualizada al modelo que impera en Internet, sin que esto obstruya la cualidad pública y colectiva que tienen nuestras interacciones a través de ese medio.

⁸ Jorge Alberto Lizama. "Computer underground, los usos crítico-creativos de Internet", en *Ciencia y desarrollo*, Conacyt, México, volumen 35, número 238, Diciembre 2009.

Del vigilar al escanear

Pero más allá de la vigilancia el problema en los alfabetizados digitales consiste en la exhibición; exhibirse forma parte del funcionamiento contemporáneo de Internet, lo podemos constatar con toda la cultura de la sindicación que se traduce en lectores, links, consultas, followers, etc.⁹ El uso de Internet está mediado por una alta cultura del marketing, donde su último reducto es la obtención del mayor número de seguidores, asegurando con ello un sentimiento de presencia y relevancia: la cultura de la contabilización. Contabilizar es un ejercicio instalado en la cultura digital que proviene de la vieja noción de acumulación en el capitalismo material; sin embargo, su relevancia consiste en transmutar el valor de posesión, un valor de posesión que está fincado en la imagen, es decir, pasando de la condición de tener, a la de ser visto. Lo que permitiría hacer una clasificación tripartita estructurada históricamente en tres fases: ser (condición metafísica), tener (condición capitalista) y ser visto (condición tecnológica). Quiero hacer la aclaración de que esto es un común denominador, y que el enfoque que le estoy dando consiste en que toda red social conlleva a querer ser visto, pues el mismo medio lo promueve, como el caso de *Facebook*, que tiene un alto grado de sindicalización en los motores de búsqueda.

Bajo argumentos endebles, el discurso de la Web 2.0 justifica ese proceso y modelo de comunicación, así como la importancia de la interacción a través de ese nuevo valor; es decir, es innegable que las redes sociales han permitido potencializar la comunicación-sindicación, y sin embargo, la realidad funcional de las redes sociales consiste en mostrarse, en ficcionalizarse para construir una comunidad de allegados que a menudo reafirman la identidad. Las redes sociales han roto el juego cuasi mítico propio del ciberespacio, que consiste en descentrar la identidad jugando con el imaginario, y esto en pos de una reafirmación de sí¹⁰.

Aunado a ello, las redes sociales debilitan el valor de la palabra, sustituyendo su poder creador por un ensamble de discursos superficiales, lo efímero como cibermundanidad. Bajo este contexto, no es casualidad que las redes sociales estén asociadas a dispositivos de imágenes muy allegadas

⁹ La sindicación en Internet consiste en redistribuir toda información a través de software, permitiendo en tiempo real conocer la publicación y el origen de la publicación. Comúnmente se le llama RSS o ATOM y funciona sindicándose para recibir información. La sindicación tiende a crear perfiles de búsqueda, identidades informacionales de rastreo.

¹⁰ Sigue siendo paradójica la posibilidad de suplantar identidades en Internet, pues por un lado el mecanismo de las redes (*Facebook*, *Twitter*) consiste en mostrarse, mientras que por el otro, Internet como medio, por sus características lo sigue permitiendo. Véase: Raúl Trejo Delarbre. *Habermas en Twitter*. <<http://sociedad.wordpress.com/2010/02/03/habermas-en-twitter/>>.

al *e-marketing* y la *e-publicity*, como podemos ver en el caso de Twitter. ¿Se trata de un nuevo mecanismo de vigilancia?, ¿permite la categoría de videovigilancia comprender el desplazamiento de esta tecnología individualista? Internet obliga indudablemente a replantear el problema de la vigilancia y el control. Repensar el problema implica detectar que en Internet no hay una vigilancia institucional¹¹, entendiendo que toda vigilancia conlleva el establecimiento de un control, lo que sucede en Internet es que el sentido de vigilancia se ejerce por un escaneo mercantil, que se hace sobre la identidad virtual, producto de la sindicación: en Internet no hay vigilancia sino escaneo.

Escanear significa buscar, es decir, detectar algún rasgo significativo que permita no su control, sino su registro, de ahí su diferencia con respecto a la vigilancia, las cámaras son en cierta medida escáner, tanto como las pantallas que muestran la realidad escaneada. La videocámara escanea y necesita de la pantalla para mostrarlo. La noción de escáner permite entender la transformación de un documento, en este caso de una persona-documento en imagen; el escaneo es necesario porque permite la transmutación del valor cultural material en imagen, como se explicaba hace un momento: la única manera de darle sentido a Internet es escaneando, que a menudo se traduce en un cúmulo de imágenes referenciales. Una vez escaneado, es mucho más fácil el rastreo de algo en Internet, pues la cultura escáner sintetiza y unifica la comunicación fragmentada y dispersa que ocurre en Internet. Cuando vemos servicios en la red como *Xmarks*¹², o la misma herramienta de *navegadores* en el software, lo que tenemos es una noción de la realidad (nuestro propio sentido) escaneada.

Pero la cultura escáner no tiende a generar un marco de la identidad del usuario en su totalidad, sino que funciona sobre aquello que denominamos identidad virtual, es decir, esa parte fantasmal (imagen) de sí mismo que vaga en la red, por ello ha cobrado tanta importancia el fenómeno avatar, que no es sino la distorsión de la presencia en Internet.

Software, vigilancia y espectáculo

Una de las características de la tecnología individualizada consiste en liberar las máquinas del modelo de producción masiva (primer capitalismo) a un modelo de consumo de espectáculo-masivo (capitalismo avanzado), modelo tras el cual,

¹¹ Asociado al ciberespacio podemos hablar de una policía virtual, de leyes asociadas a la prohibición de intercambio de archivos (PSP); sin embargo, como veremos más adelante, esto no ha servido para activar un control en Internet, lo que sí ha ocurrido es un crecimiento de la comunicación *spam*.

¹² Véase <<http://www.xmarks.com/>>.

después de la aparición de Internet, el sentido de producción, no sólo de manera literal, sino también simbólicamente queda soslayado. La computadora e Internet, la pareja paradójica, nacen proponiendo consumo, intentando a toda costa dejar fuera cualidades de producción artístico-cultural que permitan un diálogo complejo con el otro. En la actual configuración de Internet, la expresión artística nativa en soporte electrónico es poco frecuente, la mayor de las veces ésta corre a cargo de usuarios que poseen ya un rango de apropiación técnica avanzada, y otras esa expresión demanda públicos en concordancia con dichos intereses. Es común encontrar que Internet se utiliza para mostrar, exhibir lo creado en el espacio físico, y esto es una de las formas más pobres de apropiación, vaciar la creación en la herramienta; hay ejemplos de lo opuesto, como los famosos *Blooks*, es decir, literatura que nace en blogs y que luego se convierte en libro, podemos señalar incluso premios existentes como *Lulu Blooker Prize*¹³, un galardón a la literatura electrónica que ha adquirido sustanciación. El arte electrónico tiene que ver más con el nacimiento, alumbramiento de expresiones desde el útero tecnológico directamente, y no con la digitalización. La clonación, la copia, son estructuras de naturaleza digitalizable, porque son posibles dentro de la identidad estable, dentro de ese sí mismo que aparece estructurado por una tecnología que produce alfabetizados digitales sin capacidad de desterritorializarse.

Esto quiere decir que el avance técnico no suprime el subsumo, sino que lo desplaza a un modelo digital, inmaterial y deslocalizado. Guy Debord señaló que las condiciones modernas de producción anunciaban una inmensa acumulación de espectáculos. Y no es raro ver que las cámaras y las pantallas aparecen como espectáculo, se insertan en espacios de divertimento, Internet mismo es hoy un teatro de la diversión, del espectáculo de sí mismo en la esfera pública; en este sentido, ¿debemos sospechar que se refiere a otra forma de la videovigilancia, una videovigilancia-espectáculo¹⁴?

Para que este subsumo cognitivo pueda ser entendido, es necesario referirse al software, sobre todo al software liberado a los usos públicos (socialware), o lo que podríamos llamar ingeniería de software en redes sociales, que están generando una “comunicación colaborativa en tiempo real”¹⁵, y baste decir que el software libre ya está intentando participar en esa lógica, *Ubuntu* es un claro ejemplo. La naturaleza e historia del software es extensa y rica en aspectos que reflejan la paradoja tecnológica del capitalismo; al mismo tiempo ella marca las disquisiciones a través de las cuales se pueden ver los problemas de apro-

¹³ Véase <<http://www.blookerprize.com/>>.

¹⁴ Véase Guy Debord. *La société du spectacle*. Francia, Gallimard, 1992.

¹⁵ Véase <<http://wave.google.com/help/wave/closed.html>>.

piación social, de control (Sistemas operativos) y vigilancia en Internet (IP, cookies). Pero la parte más significativa del software probablemente se derive de dos momentos, el de la limitación que se ejerce a través de licencias (1970) y la liberación del software para usos colectivos (1980), del cual derivaron las plataformas, herramientas y programas que actualmente funcionan en Internet.

En el terreno de la vigilancia el software ha cumplido un papel decisivo, la vertiente que explora la seguridad en Internet ha puesto de manifiesto distintas nociones, de entrada en Internet a partir del IIS (11 Septiembre) la problemática cambio de rumbo, pasando de un asunto de privacidad a un asunto de seguridad; es decir, la privacidad dejó de ser un asunto relevante, justificando la intrusión en la vida privada por la seguridad, de ahí el desarrollo importantísimo de las pantallas y de las cámaras en los espacios públicos, pero a menudo determinados por la red o por dispositivos de red. En este proceso es innegable la presencia del software y de su desarrollo para diversos fines, Gabriel Pérez Salazar ha marcado tres actores que atentan la privacidad: Estados/nación, empresas privadas y piratas informáticos¹⁶. Vale la pena resaltar que pirata no es igual a hacker, para una mejor diferenciación puede verse a Jorge Lizama¹⁷. Como un mecanismo de escape a la vigilancia que se ejerce sobre la privacidad, el software ha desarrollado contrapartidas, formas de evasión, como por ejemplo la *esteganografía*, que permite reclamar por medio de encriptación el lugar de la privacidad en la comunicación a través de Internet¹⁸.

Hay que reconocer que esta forma de vigilancia ejercida por los Estados, justificada en la seguridad no ha desaparecido, su presencia es innegable para entender los procesos de coerción en expresión o de socialización de información en Internet. Sin embargo, el panorama de Internet del siglo XXI se vislumbra más complejo que eso, que una simple mirada a la intervención del Estado, habría que añadir a esos tres niveles de coerción uno más: la lógica simbólica del funcionamiento de las Web 2.0 o redes sociales, donde estamos viendo un creciente monstruo privado que interviene con intereses de marketing en la construcción de plataformas, lenguajes, etc.

Pese a ello, sería injusto dejar de señalar el trabajo casi invisible de aquellos que aún creen en la dinámica libertaria de Internet. La participación de estos desadaptados, como

podría llamarlos el orden, permite dar cuenta de que Internet sigue siendo el lugar de la utopía cyberpunk, pese a los esfuerzos por convertirlo en un espacio de ocio, en un mercado global, en un espacio para compartir nuestras miserias identitarias como nuevamente el caso de Facebook. ¿Quién de nosotros ha comprimido un archivo en formato KGB, o rateó alguna vez un DVD? ¿Cuántos de nosotros hemos utilizado un software desatendido? Ello implicaría haber utilizado software que reclama un uso más productivo acorde a la lógica de una Internet distributiva-gratuita, pero que sin duda no es conveniente para los dioses del mercado ciberespacial, quienes satanizan bajo argumentos monetarios la diabólica presencia de estos softwares. Este parece ser un lugar más justo para hablar de la cybervigilancia, en esa disputa latente y donde la única manera de soslayar la ideología cyberpunk ha sido a través del subsumo cognitivo del uso de Internet como espacio de diversión.

El sí mismo como espacio de autovigilancia: el *morphing* y la *post-imagen*

La lógica del funcionamiento de la Web 2.0 se funda en la imagen. En sus orígenes, la dinámica de las redes sociales perseguía otros vértices, a saber, permitir un mejor tránsito de información en construcción colectiva; se soñaba en que las Web 2.0 tendería un puente para la liberación del monopolio en Internet. Sin embargo, la aparición del software y hardware masivo conllevó a un singular movimiento: la noción de cámara y pantalla dejaron de mirar hacia fuera, hacia la construcción colectiva, centrándose en el usuario como ente singular, característica hoy constitutiva. La característica real de las redes sociales en el ciberespacio actual estriba en este pequeño movimiento impulsado por cámara y pantalla: no es lo mismo ver a los otros que verse a sí mismo. Otra forma de decirlo es: ser vigilado y vigilarse a uno mismo.

La autovigilancia tiene que ver con una forma particular de la tecnología, es un proceso que se encuentra anclado simbólicamente en el conglomerado de factores que intervienen en su funcionamiento. No pertenece únicamente al orden de la cámara y la pantalla, ya estaba instalado en la dimensión de la tecnología desde planos mucho más generales, como la relación máquina-humano en la sociedad industrial; es una característica simbólica que se traduce en imagen, en la imagen de estar atento en uno mismo (Marx le llamaba subsumo), de ahí que la mayor parte de la publicidad diseñada para el consumo de tecnología esgrime la imagen en tanto presentación de sí como una razón significativa. La relación entre Web 2.0 y autovigilancia tiene muchos factores que benefician al control que se ejerce a través de Internet: los usuarios alfabetizados-deshabilitados contribuyen a un mejor control del ciberespacio, haciendo un trabajo del cual los defensores de Internet querían escapar.

¹⁶ Pérez Salazar, G. (2007) "Privacidad en la WWW: situación y estrategias de preservación". (Presentación electrónica) <http://www.inteligenciacolectiva.org/principal_proyectos_presentaciones06.pdf>, Fecha de acceso: 2010.

¹⁷ *Op. cit.*

¹⁸ Pérez Salazar, G. (2002). "Esteganografía: una herramienta de privacidad". (Documento electrónico) <http://www.inteligenciacolectiva.org/principal_proyectos_articulos01.pdf>. Fecha de acceso: 2010.

Es en este sentido donde el *morphing* y la *post-imagen* cobran relevancia. Tanto el uno como la otra son el resultado de una nueva crisis de la imagen. La primera había sido atribuida al problema llamado “El desgaste de la imagen”, del cual Duchamp dio cuenta tratando de restituir el sentido de asombro en el arte; no fue el único, muchos otros artistas desde otros ámbitos como la poesía o la pintura intentaron hacer lo mismo, de ahí se acuñó el fenómeno de post-imagen, como reacción a la saturación de imágenes que impiden ver. Frente a ese panorama, el arte recurrió a la consolidación de post-imágenes, que podemos entrever servía como plataforma de escape a la banal multiplicidad prolífica de imágenes en todos los órdenes de la vida social.

¿Cuál es el sentido de la post-imagen en los círculos de la tecnología, y dónde está su relación con la autovigilancia? El caso de las tecnologías de pantalla y cámaras recurre al software y al hardware para poder hacer una transgresión de la imagen (la cultura *Adobe*). Pero no es tan simple como parece, hay diversos fenómenos que incluyen pormenores de carácter funcional-técnico y simbólico. Primero debemos decir que, en analogía con el mundo del arte, en el terreno de la tecnología debe ocurrir una crisis de la imagen, un momento singular en el cual es imposible verse como uno es, sino que debe recurrir a una transformación para poder verse; esto no corresponde únicamente al *sí mismo*, al nivel de la persona también se aplican las formas del ver el mundo: la crisis de la imagen de *sí mismo* y del mundo. En el caso de la crisis de la imagen de *sí mismo* es posible sospechar que se relaciona con ciertas condiciones del capitalismo post-industrializado, como son el consumo y la aparición de Internet; por el lado de la crisis de la imagen del mundo, la razón se encuentra anclada en la lenta y progresiva degradación del espacio, no sólo físicamente sino también simbólicamente.

Pero en el terreno de las tecnologías digitales, esta crisis de la imagen tiene que ver con la aparición de los metaversos en Internet y el reconocimiento de la realidad virtual como medio de interacción, lo cual conlleva a incluir lo virtual como esquema de vida: se virtualiza la política, se virtualiza la economía, se virtualiza la cultura. La virtualidad esgrime la aparición de imágenes *morphing* para poder subsistir; de ahí el universo de los simulacros en Baudrillard. El estudio de los simulacros en Baudrillard esta fincado sobre esta crisis de la imagen.

El *morphing* es una de las características de la post-imagen, una sola de un conjunto más amplio de significaciones de transformación tecnológica que están ocurriendo en la cibercultura contemporánea, como por ejemplo el *mashup*. Tecnológicamente suele definirse el *morphing* como la gradual transformación de una imagen en otra, se trata del paso de una imagen a otra, no como simple sustitución sino como creolización. Este fenómeno no es único de la imagen, suele aparecer ya en audio y video. Su presencia

en Internet es mayor, actualmente hay muchos espacios que promueven el *morphing* y la mayor parte de las veces es aplicada a la apariencia¹⁹. En algunos casos se utiliza para hacer previsualizaciones de cirugía estética y puede ser utilizado para la confección de retratos hablados. Sin embargo, éstas son las utilidades sociales, el *morphing* cobra su mayor relevancia en la relación del arte con la tecnología: en la creación de productos culturales ilegítimos. En cierta forma permite la reconstrucción de la ficción en un nivel multimedia constituyendo con ello una nueva dimensión de la desconfianza de los iconoclastas: los que desprecian las imágenes de los icololastras (el mercado cultural).

La post-imagen se relaciona con un pequeño círculo estelar que queda como respuesta a la exposición de esa imagen, pero no se trata de una imagen digital, sino de una imagen que se funde con otra imagen, proceso al que podríamos llamar: fundición de productos culturales para producir una semiosis ilimitada. Con respecto al *mashup* que la industria ha catalogado de *Bastard pop*, Lizama ha señalado, y esto sirve para anclar el sentido de la post-imagen como característica de la postcultura:

...la importancia del Mashup, más allá de aportar una fórmula creativa que se nutre directamente de la hipermercantilización del producto, es la de fundir para siempre la condición de semiosis ilimitada (interpretación de la interpretación de la interpretación) a la obra artística: si antes ésta estaba cerrada al espectador y gozaba de una esencia única (la visión de Walter Benjamin de la obra de arte), ahora se ha vuelto de naturaleza fluida, moldeable y está abierta para quien quiera acceder a ella²⁰.

Como se puede observar, la postcultura de la cibercultura apunta a la creación de una paradoja en el tratamiento de los productos culturales, pues retoma el mercado para confinar el valor del objeto cultural a un renacimiento cibermidiático de apropiación tecnológica; es en cierta forma un escape semiótico y el descubrimiento de un avatar del devenir tecnológico. El problema es más complejo que hablar de una simple hibridación, o de mezclas, o de combinación; se trata de una práctica tecnológica de escape y lleva al mismo tiempo a la destrucción del estatuto cultural estable, lo que incluye la identidad misma asentada en usos y estructuras técnicas de un usuario. Si el arte, como expresaba Octavio Paz, tiene que ver con la puesta en juego de una cosmovisión, podríamos sospechar que se trata de una creolización de cosmovisiones: se trata de una estética errante, de una estética fluida que atenta contra las razones del mercado digital.

¹⁹ Véase <<http://www.morphthing.com/>>.

²⁰ *Op. cit.*