



La imagen en la era digital. Reflexiones filosóficas desde el arte

MÓNICA MÁRQUEZ

Doctora en Filosofía de la Ciencia. Universidad Autónoma de México. Docente.

monikamarquez@gmail.com

Resumen

La relación entre imagen e identidad tiene una connotación diferente en la actualidad, debido a la aparición de plataformas virtuales que han permitido que los individuos creen identidades que en mayor o menor grado. Podría decirse que el ser humano siempre se ha escondido tras máscaras; pero en este caso, se trata de una redefinición de la identidad, a partir de una relación distinta con el otro. Desde querer ser alguien más, hasta crear comunidades virtuales que paralelamente se mueven frente a las reales nos deja frente a una libertad que nos lleva a un vacío, tal como lo aseguró Zygmunt Bauman; a una incompletud constante, que evidencia rasgos fundamentales de esta sociedad actual en crisis.

Palabras clave: identidad, imagen, plataformas virtuales.



Introducción

La relación entre imagen e identidad es tan estrecha, que imagen viene del latín *imago* que significa (copia, retrato), y que para Regis Debray (1994) será la imagen como mascarilla de cera que es una reproducción del rostro.

La imagen-máscara que se construye desde los roles sociales y que construye la identidad, es en la actualidad un concepto revisitado en tanto las plataformas virtuales, como Facebook, o en cualquier red que requiera un perfil, requieren de una identidad o perfil que puede ser construida a antojo de quien está al otro lado del computador, y que modifica o reestructura la identidad presencial.

La identidad, según el diccionario Real de la Lengua Española, define como: “Conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás”. “Hecho de ser alguien o algo el mismo que se supone o se busca”.

En la primera, “Conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás”. Nos presenta una reflexión en tanto individuos que quieren mostrarse en las plataformas de internet, siendo ellos mismos u otros. En el caso de ser ellos mismos, la artista Natalie Bookchin, en su trabajo *Mass Ornament* (2009) muestra las capturas en YouTube de personas anónimas que realizan coreografías de canciones populares en los que muestran identidades construidas a partir de idealizaciones de artistas músicos y bailarines, convirtiendo su imagen en algo público. Muestra en palabras de la artista: “nuestra condición neoliberal en la que nosotros somos individuos predominantemente individuales y en la



cual lo privado parece haber reinado sobre lo público y lo social”. Pero también es la imagen anhelada de ser ese famoso, esa idealización en una coreografía. <https://bookchin.net/projects/mass-ornament/>

Fred Ritchin (2009) en su libro “Después de la fotografía” afirma que las imágenes de sí mismo modificadas, son una forma de construir esa idealización del ser. Después de los ingenuos retoques que se hacían cuando apenas nacía la fotografía digital se vinieron una serie de posibilidades de manipulación de la imagen tal que los individuos pudieron cambiar todo su prototipo, cuestionando así la verosimilitud de la imagen respecto a los rasgos físicos.

La posibilidad de construcción de imágenes es infinita y las consecuencias se deben hacer conscientes: “Mientras tanto la fotografía digital nos inundará con fotografías de quimeras, creando un menú de posibilidades de cambio, algunas útiles y otras físicamente destructivas, como las frías imágenes de productos de moldes que han tiranizado las mentes susceptibles a través de casi toda portada de revista que muestre a una mujer joven, delgada y muy retocada” (Ritchin, p.52).

Pero la imagen será, tal como él lo menciona, el primer escalón para quienes quieren modificar la realidad, es decir, al individuo mismo en su genotipo, en sus posibilidades corpóreas que luego de idealizadas en la imagen se quieren poseer en carne propia.

Modificar la imagen personal, como perfil del Facebook, o en cualquier comunidad virtual que requiera de un perfil, es en sí misma una acción de modificación sustancial de las características del individuo, que busca algo que como el ídolo, que viene de Eidolon, es banalizado y se-



guido como modelo a alcanzar, aquel que busca en lo virtual llenar las carencias afectivas vividas en su realidad inmediata. Cualquiera en esta época quiere ser un famoso por un día, o incluso pasarse por otro. David Still, es un proyecto creado por la artista Martine Neddham en 1991, es un personaje que ofrece su identidad y su cuenta de e mail para los que quieran usarla en internet. En este sentido, cualquiera puede firmar y presentarse como este personaje a modo de una identidad cómoda que le permite esconder la propia y escribir cualquier contenido que a nombre propio no lo haría. <http://davidstill.org/>

El más impactante ejemplo de ser otro es el proyecto Second Life <http://secondlife.com/> en el que las personas pueden construir un avatar a su antojo e interactuar con otros que hechos imagen en esa plataforma virtual constituyen una sociedad virtual que puede hacer todo lo que una real hace.

Esta plataforma ha causado tal conmoción que el corresponsal de Reuters Adam Pasick y su avatar fueron asignados en 2006, para cubrir de tiempo completo el mundo de internet de Second Life. <http://www.nytimes.com/2006/10/16/technology/16reuters.html>

Las características idealizadas de la imagen que desean se colocan en un avatar que camina una ciudad artificial, en la que las relaciones son ficticias pero que exigen tiempo real de quien se sumerge en este mundo varias horas al día buscando lo que en la vida real no tiene.

La segunda definición de identidad: “Hecho de ser alguien o algo el mismo que se supone o se busca”, nos lleva a situar la reflexión en el libro de la modernidad líquida de Zigmunt Bauman.



El yo en el internet quiere ser alguien, el hombre anhela ser una imagen, como si la materialidad, su propia carne, fuera idealizada en una imagen que luego es más que su propia presencia. Si el internet y las plataformas digitales como el Facebook, video juegos, comunidades virtuales, twitter, permiten algo, es construir identidades en los diferentes grados y formas inimaginables, y que además son esa imagen que el hombre idealiza y parece completarlo.

Si la identidad es aquello que se conforma de pedazos de idealizaciones, ¿Qué somos entonces? Una sociedad en crisis. El individuo se diluye en múltiples identidades, se fragmenta para olvidar lo que es, o mejor dicho, para olvidar buscar su esencia, su identidad más profunda que lo define como ser humano. Bauman citando a Zbyszko Melosik y Tomasz y Szkudlarek, vivir entre opciones aparentemente infinitas (o al menos entre más opciones de las que uno podría elegir) permite la grata sensación de “ser libre de convertirse en alguien”.

El flujo constante de posibilidades que el individuo tiene en la actualidad como si se tratara de un mercado de sensaciones persigue al ser humano hecho imagen. Esa máscara se ha convertido en todo su ser, el imago no solo es la copia del rostro sino de todo su cuerpo y también de su mente. Sin saberlo el ser humano va hacia un mundo de imágenes en el cual él es una de ellas. La frustración constante de un individuo que no sabe buscarse en su interior lo vuelca hacia un exterior lleno de posibilidades de ser otro, siempre es más fácil ser otro que uno mismo, será más sencillo no buscar esa identidad como esencia que define al individuo y lo hace valioso, pues esto implica reconocimiento y aceptación de nues-



tra personalidad, defectos, cualidades y errores, lo cual sin duda iría en la dirección de la construcción de una sociedad más auténtica. La opción elegida ha sido en muchos casos que se extienden cada vez más el de ser otro, ser ese alguien, esa imagen idealizada que derrumba el proyecto del encuentro de la propia identidad.

Referencias

Bauman, Z. (2003). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen*. Buenos Aires: Paidós.

Ritchin, F. (2010). *Después de la fotografía*. Oaxaca: Ediciones Ve.

CIBERGRAFÍA

<https://bookchin.net/projects/mass-ornament/>

<http://davidstill.org/>

<http://www.nytimes.com/2006/10/16/technology/16reuters.html>

<http://secondlife.com/>