

Hola,  
Estás en **TEXTO 2** (web);  
puedes ir a [TEXTO 1](#) (libro),  
o ver más [información](#).

- 05/2011
- [Seth Price](#)
- [Jaume Ferrete](#)
- [Antonio Ortega](#)
- [Patricia Esquivias](#)
- ...y próximamente más.

Estás viendo:

**Teen Image** [Imagen adolescente]

**Seth Price** nos presenta un ensayo sobre la influencia de internet en el uso y abuso que se hace de las imágenes. Traducido aquí por Lucía Marino

## Teen Image

Seth Price

### 1. *Desconocimiento ritual*

Existe en las personas un intento constante de controlar lo que sucede. Temen que otras personas realicen con rapidez asociaciones inauditas con la materia prima, uniendo puntos de los que ignorábamos hasta su existencia. Alimenta esta angustia el hecho de que, a pesar de su supuesta insistencia en la consolidación del conocimiento y el valor de la información, Internet produce un desconocimiento ritual. No obstante, se puede argüir que es algo positivo, ya que provoca el deseo de volver a mistificar el frenesí de las mutaciones tecnológicas, a través del ritual, a través de un ensayo personal y alegórico de lo que se percibe como un aumento frenético y distorsionado de la densidad, una compresión que se multiplica exponencialmente en alcance y magnitud.

Para domar dicho frenesí, se nos ofrece la tranquilizante linealidad de las listas. Aunque la persistencia de las listas, y la consiguiente restricción a la abundancia de datos que supone Internet, se deba quizás a la persistencia de monitores pequeños y rectangulares, hemos de decir que la lista es claramente uno de los principios organizativos fundamentales de Internet. Los motores de búsqueda devuelven listas, las noticias se canalizan y se suman a los temas más etiquetados o enviados por correo electrónico; los blogs ornamentan sus conglomerados inestables con las entradas más recientes; la misma página web normalmente se desplaza hacia abajo, como una lista implícita.

### 2. *Vallas publicitarias*

En los últimos años, algunas personas han adoptado la idea de la lista solo para denudarla hasta su meollo, produciendo páginas simplísimas que consisten en secuencias de imágenes rejuntadas con escasa o ninguna explicación. Las imágenes son radicalmente diversas entre sí, cada una de ellas tiene capacidad de

desorientar, divertir o inquietar. A menudo son páginas “personales” de artistas o grupos de artistas. En estos “gabinetes de curiosidades” de Internet, el texto que no se elimina por completo se limita a frases cortas.

Una página semejante podría recibir el nombre de valla publicitaria. El término<sup>1</sup> puede referirse al atesoramiento de objetos coleccionados, pero también designa a un cartel publicitario, o al muro temporal que se erige alrededor de un área en construcción. El aspecto de las vallas se asemeja a un cierto tipo de libro de artista, que surgió en los últimos quince años aproximadamente, y que página tras página presenta imágenes de lo más variopintas, una mezcla de fotocopias de revistas, fotos de aficionado, jpegs descargados de Internet, incursiones tanto de la cultura pop como de la historia del arte, algunas de tamaño pequeño, otras a página entera, y ninguna con aclaraciones. La similitud no es pura coincidencia, ya que “los últimos quince años aproximadamente” definen la era de Internet tal y como la conocemos, con sus mosaicos ubicuos y coloridos, y que a todas luces ha ejercido una poderosa influencia sobre toda la industria editorial.

¿Y qué decir de la experiencia de recorrer una valla publicitaria, buscando comprender la procesión de imágenes? Al igual que en las revistas tradicionales de moda, experimentamos entusiasmo y confusión a partes iguales y alimentándose entre sí. Independientemente de ello, parece que la información o el contenido de las páginas a menudo se vislumbran solo a través de un velo de incertidumbres. ¿Esta imagen se ha filtrado del ejército, o es periodística; esta otra es una imagen médica, o bien pornográfica; una ilusión óptica o un gráfico; acaso es hilarante, perturbadora, aburrida; está falsificada, levemente alterada, sobresaturada, multiplicada, dividida... es un fantasma o es un vampiro? En todo caso, el efecto final es el de: “¿Qué coño estoy mirando?”. Algo suspendido en algún extremo de nuestro campo visual.

Nos podríamos preguntar en qué medida lo anterior se desvía de la celebración de la imagen, repulsiva en su ambivalencia, que ha caracterizado los últimos cincuenta años de cultura pop, y quizás los últimos ciento cincuenta años de los medios de difusión. Tal vez sea la mudez de la exposición, la falta de justificación o de contexto. Sin embargo, aquella observación de que los medios de difusión modernos divorcian los fenómenos de su contexto es un lugar común, y es también una invitación a reflexionar sobre la naturaleza cada vez más fragmentaria de la experiencia. La valla publicitaria es un buen ejemplo, porque siendo una representación pública de una identidad representada y optativa, se manifiesta a través de un vacío aparente, o al menos a través del frenesí genéricamente vacío de los medios.

Así se podría responder a las exigencias vergonzantes y ridículas de la interactividad en sí, que le endilga al “Net art” y quizás a Internet en general, una racionalidad infantilizante. Lo hace priorizando la lógica de la conexión, y celebrando el buen funcionamiento y el tránsito lubricado. Recurrir a lo casi inescrutable místicamente puede entenderse como una barrera a la insistencia sensata de contraponer la información a la cortina de humo, y como forma de desconocimiento ritual.

También puede significar una objeción al carácter de transparencia generosa y autocomplaciente que ha marcado la “web 2.0”: las opiniones ofrecidas libremente, el divertido anonimato, los arranques de afabilidad con la pretensión de forjar un consenso razonado y una experiencia común con desconocidos. Es de sabios desconfiar del carácter respetable de la red, que inevitablemente viene acompañado por una repentina y furibunda regulación de los incumplimientos de un comportamiento supuestamente normativo. No pretendo con esto aducir que no es sincero el ánimo de crear consenso, sino que simplemente se trata de política, en el sentido que la política se ocupa desde sus cimientos de distinguir amigos de enemigos. Así pues, no hay distinción entre el forzado equilibrio de un debate moderado en Internet y su peor flagelo, la batalla dialéctica con uso de insultos y violencia verbal: ambas, mediante la razón o la violencia, apuntan a resolver y de alguna forma confirmar una serie de preceptos establecidos. ¿Podría una valla publicitaria — un cartel público que se niega a ofrecer una postura coherente, un muro temporal que frena el discurso razonado— escapar al deber de involucrarse con la razón, los usos y costumbres, y la resolución, en una especie de crítica utópica negativa? Probablemente no. Pero la perversidad de su disposición de imágenes habla por sí sola, y habla de manipulación.

En general, las estructuras diseñadas tienen corta vida, especialmente en Internet, y la “valla publicitaria” probablemente sea flor de un día. ¿Qué podemos decir, en cambio, sobre las imágenes, que en sí pueden señalar tendencias más duraderas? Dejando a un lado su modo de presentación, a menudo comparten una cualidad misteriosa, una excentricidad distorsionada<sup>2</sup>, que proviene de la predilección por la composición digital, sinécdoque de la manipulación. Tal o cual imagen pudo haber sido producto de un programa de diseño gráfico, o quizás es una instantánea encontrada, o bien una fotografía de actualidad con alteraciones. De cualquier modo, se propone una visión cibernética, y reflexiva: al observar atentamente los contornos de una historia de la manipulación, esta escruta su propio cuerpo resbaloso, cual serpiente que examina con frialdad los contornos de sus comidas recientes. Se ha alimentado de noticias, deportes, del tiempo, centros militares y médicos, gráficos y diagramas, bromas, juegos, y sexo. Se interesa por la abstracción y distorsión de la expresividad y la forma humana. La apoteosis de esta tendencia sería el cuerpo generado por ordenador, y más aún: la pornografía generada por ordenador.

¿Entonces lo novedoso de estas imágenes es la perversidad asistida por ordenador? Lo dudo, aunque sí es verdad que con Internet es más fácil burlar las normas éticas tradicionales, ya que ante el rechazo de una comunidad, siempre se puede abandonarla, o fundar otra de cero. En el reino de los números, es fácil construir nuevas islas en la vanguardia del asentamiento. En un reino semejante, quizás no se puede ser grosero, traspasar el límite, o caer en la ignorancia de sacudir el dedo mientras se advierte: “¡Vas a terminar mal!”

### **3. Imagen adolescente**

Algunas palabras relacionadas con el cuerpo, como “joder”, “mierda”, “coño” y “culo”, están en boca de niños y adultos, pero ambos se ocultan su uso mutuamente. El niño sabe que el adulto la profiere, y viceversa, pero cada uno simula inocencia al respecto. Sin embargo, existe una vaga zona intermedia en la que se entrecruzan los diagramas, y resulta en una cantidad de personas que dirán “mierda” con total autoría del término, que se expresan con el brío, el garbo, el ímpetu, el espíritu dejado e indiferente de los adolescentes.

Una obra de pornografía generada por ordenador es de imagen adolescente. Es abominable y absurda a la vez, vacía y colmada, futurista y obsoleta, y esta misteriosa falta de determinación perturba a casi cualquiera, así como un adolescente en la calle perturba a transeúntes de mayor o menor edad. La imagen adolescente (la frase es menos incómoda que la de “valla publicitaria”, y de hecho capta sospechosamente nuestra atención) no solo entraña consenso y compatibilidad, sino antagonismo y contradicción en el seno de la experiencia común. Es tonto y es astuto. De una mirada capta ambos extremos. Contempla el pasado y el futuro al mismo tiempo. Es como el rostro de Jano.

Volvamos a la pornografía. ¿Por qué será que en este ámbito los genitales aparecen generalmente afeitados? De seguro una polla se ve más larga cuando de la base del falo desaparece su nido de vellos oscuros. Pero esto no explica el coño terso, o el culo depilado. Semejante depilación podría provenir de una noción de limpieza, de corrección si cabe, una aversión al pelo como símbolo de la mugre y el desorden. Sería comprensible, en el sentido que el desorden es un irritante mecánico, y eliminar el vello facilita un funcionamiento sedoso, para que las partes A y B puedan fundirse con la mínima resistencia, agilizando el camino hacia nuestro objetivo. Es una respuesta prometedor, ya que la pornografía, a excepción de aquella impresa sobre papel, es un acto pregrabado y reproducido, y por lo tanto puede entenderse como un proceso basado en el tiempo, inscrito en el capital, la tecnología, etc. En cambio, en la lógica de Internet, se trata de otro enlace exitoso, uno más. ¡Si tan solo pudiéramos hacerlo todo a través de Internet!

Por otra parte, un culo suave es un culo joven. Quizás no hay vello en la pornografía porque esta ligera desviación sugiere un cuerpo infantil. Ahora bien, sabiendo que la desviación se suele reducir brutalmente y como por reflejo a la diferencia sexual, y dado que en nuestra ubicación espacio-temporal el sexo con niños se encuentra entre los comportamientos “más diferentes” y por lo tanto más condenados, en este caso los

genitales afeitados podrían no recordar un bocado indefenso, sino el propio cuerpo preadolescente, largamente olvidado. ¡Una desviación completamente distinta! Identificarse con esa imagen es confrontar una perturbadora aparición fantasmagórica, tanto más cuanto la dificultad para recordar es obstinada. Intentad recordar vuestra mirada distraída, dirigida hacia abajo, recorriendo ociosamente vuestro cuerpo joven, el verdadero Yo más allá de los espejos o las fotografías, un cuerpo resbaladizo espiado desde un comando central sin cabeza, y en el medio, los genitales suaves. No solo es difícil imaginarlo, sino que al intentar hacerlo, os veis forzados a imaginar la desnudez infantil. Irrumpe la ansiedad, y en ese punto el ego afirma: “No hay de qué preocuparse ¡se supone que somos nosotros! Nos arrogamos los derechos de esta imagen”. Esta incómoda vacilación la caracteriza como una imagen adolescente.

Con los ordenadores, encontramos el problema contrario: son muchos los desafíos cuando se trata de representar pelos, arrugas, mugre, pieles flojas —en resumen, el envejecimiento—. La imagen generada por ordenador, robusta y vigorosa al punto de resultar irritante, es más apta para la representación de niños, o bien, como muestran tantas películas de animación de hoy en día, de adultos añados. Ya sea que los genitales afeitados impliquen un deseo por la niñez, o ya una mera ambivalencia sobre el envejecimiento, tiene sentido afirmar que la imagen generada por ordenador es idónea para la pornografía.

Así pues, ¿podríamos describir como especial una producción generada por ordenador de un niño-adulto suave y sin vello, teniendo sexo con otro niño-adulto? (¿El niño con el adulto? ¿El niño con el niño?). Con vacilación y en voz baja, podríamos decir que sí. Pero esto guarda una clara relación con imágenes populares, incluso si esta relación no trasciende la siguiente observación: experimentamos un interés intenso en imágenes de sexo e imágenes de juventud, y en una imagen semejante, hay una agradable yuxtaposición.

Mejor relegar la resolución de este asunto a otros, sin dejar de notar, para concluir, que si bien la violencia y la dominación son desdeñables, no hay nada intrínsecamente errado en encontrar a los niños sexualmente excitantes.

#### **4. Frenesí**

A veces se considera el arte como una suerte de sismógrafo que registra los efectos del cambio cultural. En este sentido, los objetos y gestos del arte producen una reflexión y punto de vista distanciados: del frenesí, una destilación. El término “desconocimiento ritual” usado anteriormente en referencia a Internet, también podría describir una respuesta a una condición banal de pretender entender qué sucede y que también se encuentra en el discurso artístico: intenta explicar como explica el arte, exhibir como exhibe el arte y sugerir lo que el arte intenta sugerir.

Encierra una paradoja el mismo intento de entender una práctica artística que resulta extraña, que generalmente comienza a través de imágenes bidimensionales o proyectadas. Al principio, nuestra imaginación forcejea con una aparición nebulosa, una sospecha de que algo se encuentra suspendido en el más allá y no recibirá ningún nombre. Pero esta sensación de energías y significados que se asoman se reduce cuando finalmente examinamos las obras de arte en sí, que se revelan a sí mismas como meros objetos o gestos, como sucede con todas las obras de arte. Sin importar lo poderoso de la obra, nos vemos tentados a decir: “Pero eso tan solo es...”. Tan solo un objeto, tan solo un gesto. Sin embargo, también sería un error pensar que la desilusión experimentada es algo malo. De seguro se ha abierto una brecha en nuestra experiencia de la obra, pero el arte depende de esta división entre la interioridad frágil de la especulación y el acto más público y físico de mirar, que forma parte del espacio. La primera impresión, por más singular y valiosa que sea, solo es más rica gracias a la traición.

De hecho, el frenesí podría ser homeopático, y su presencia ansiógena una espuela, aunque más que fomentar la articulación de significado, fomenta el repliegue de las cadenas de asociaciones existentes, de un modo extraño e imprevisto, alineando ideas incompatibles y manteniéndolas en una proximidad incómoda. Por ejemplo, un cuerpo humano sujeto a un procesamiento frenético es una alienación agresiva y

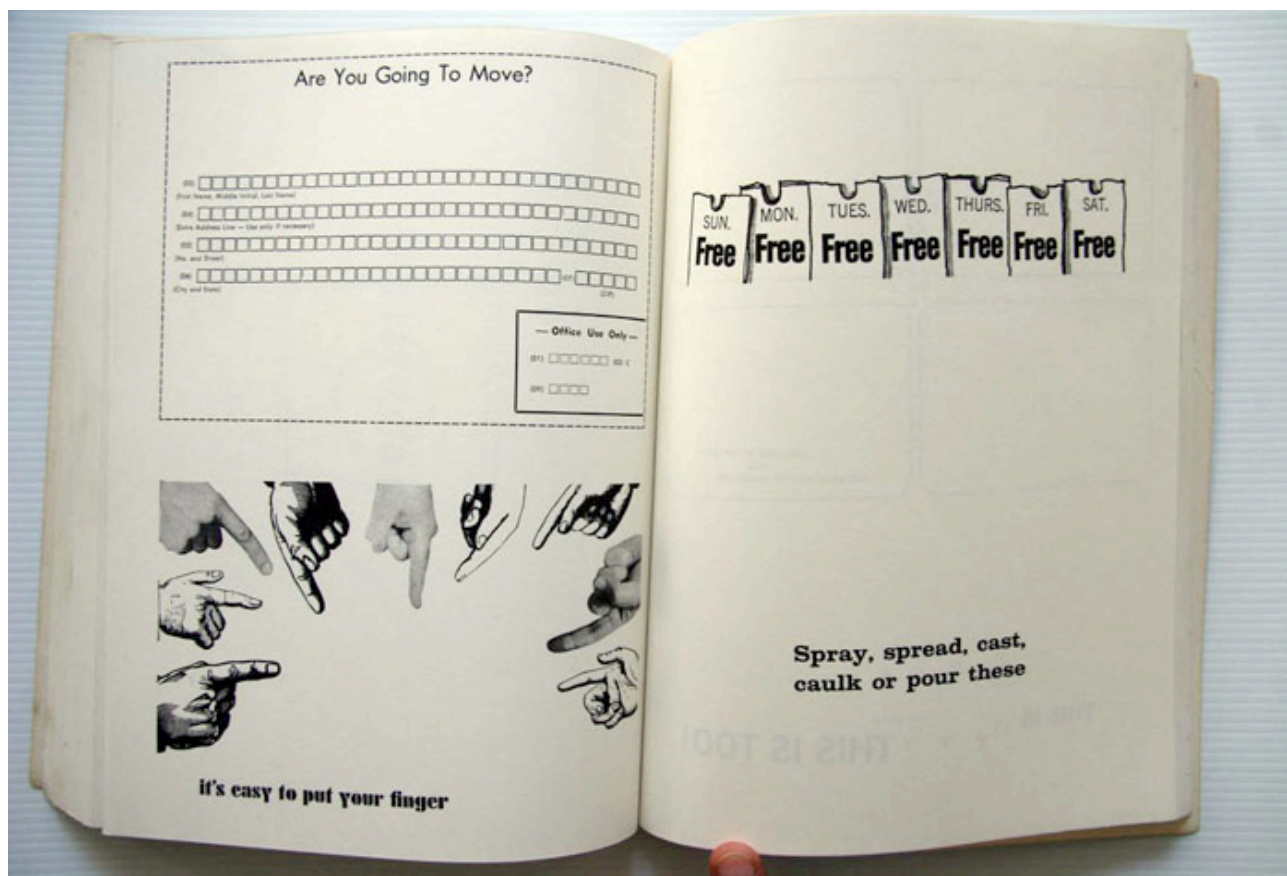
perturbadora, pero la amenaza a la vez resulta fascinante. Al igual que una foto comprimida en formato gif, un retrato cubista recuerda el antiguo gesto ritual de enmascararse o encapucharse, y los placeres ambivalentes de transformarse en otro. La moda persigue la misma senda.

“Queríamos llegar a un lugar—estábamos tú y yo, creo, y algunas personas más—y el lugar se parecía en algo a mi casa. Aunque... vale, era mi casa, pero no parecía mi casa, no lo sé. Intentábamos que no nos viera nadie”.

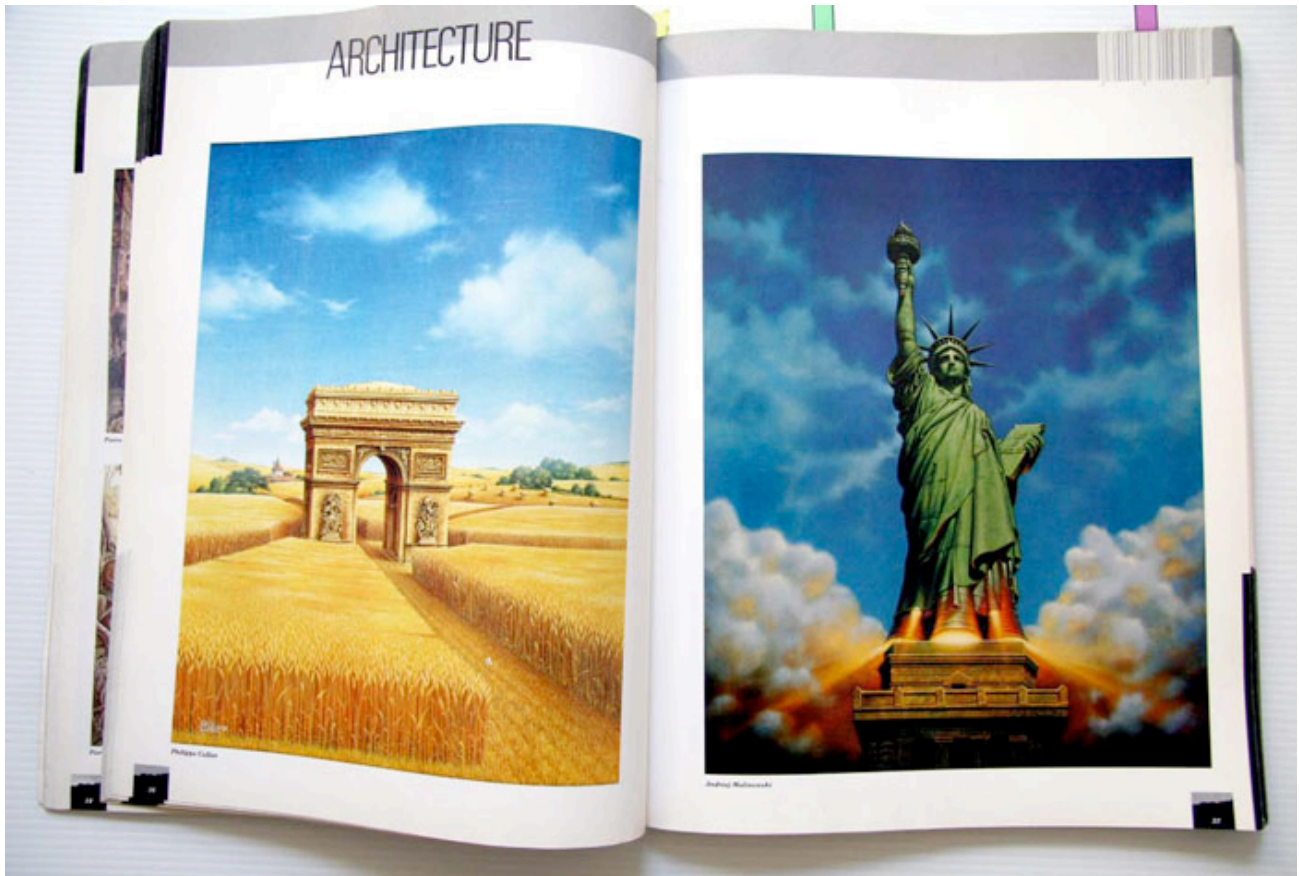
¿Por qué esta oración balbuciente representa con toda claridad un sueño en la forma de enunciarse?

1. N. de la T.: Hoarding en inglés.

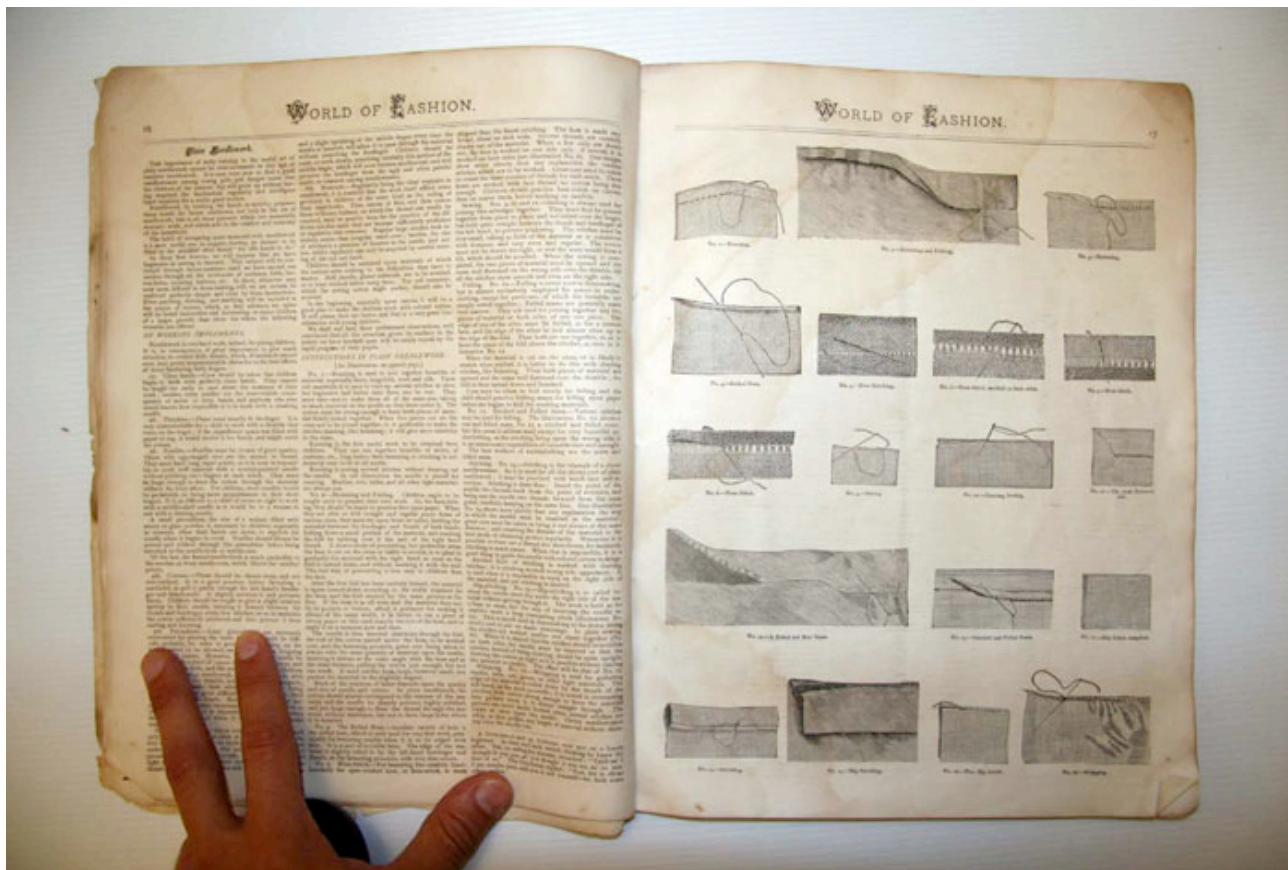
2. N. de la T.: *through-the-looking-glass oddity* (original). El autor probablemente hace referencia a *Through the Looking Glass*, obra de Lewis Carroll, continuación de *Alicia en el país de las maravillas*. En la novela, Alicia entra en un espejo, y todo su mundo se distorsiona.



*Found Poems* [Poemas encontrados] de Bernd Porter, 1972. Trozos heterogéneos de detrito impreso, remontado y quizás vueltos a fotografiar en el proceso de impresión. Es agradable pensar que estos collages, que quizás fueron diseñados con esmero, gracias a facsímiles, corrector y cinta, coexistieron con el libro en lugar de ser incluidos o creados mediante el proceso de impresión y distribución, como suele suceder con el collage de Internet. Los ordenadores disimulan las distancias; su collage consiste en la yuxtaposición de elementos que podrían almacenarse a cientos o miles de kilómetros, dando ilusión de continuidad espacial.



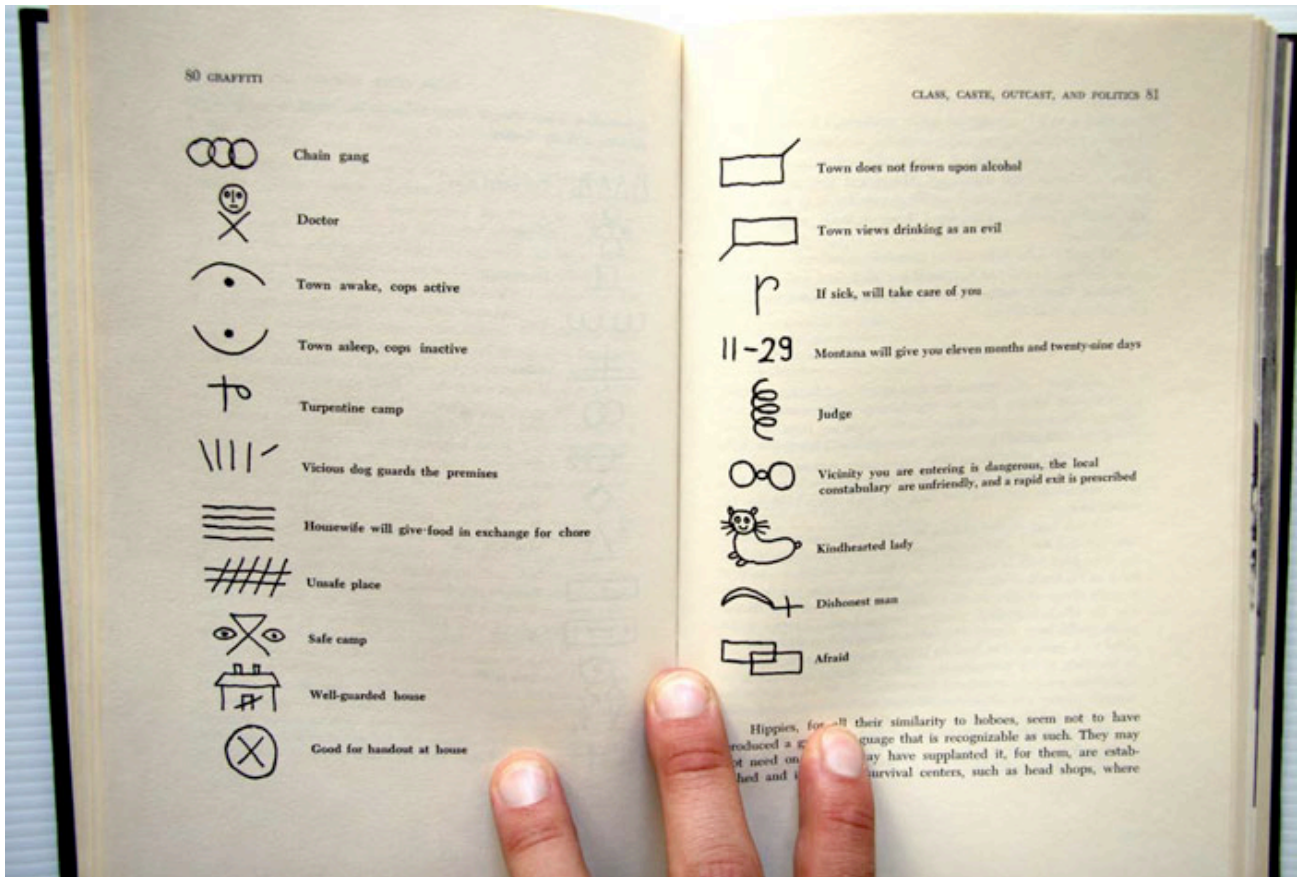
Un catálogo comercial de ilustraciones, *Art Stock*, de 1986. La mayoría de las ilustraciones son más bien pequeños anuncios en tamaño reducido de lo que se podía comprar en escala real. Por alguna razón el editor (francés) decidió resaltar estas dos imágenes. A menudo este tipo de ilustraciones están colmadas de significado simbólico pero se mantienen ambiguas a propósito para poder resultar atractivas al mayor espectro posible de clientes.



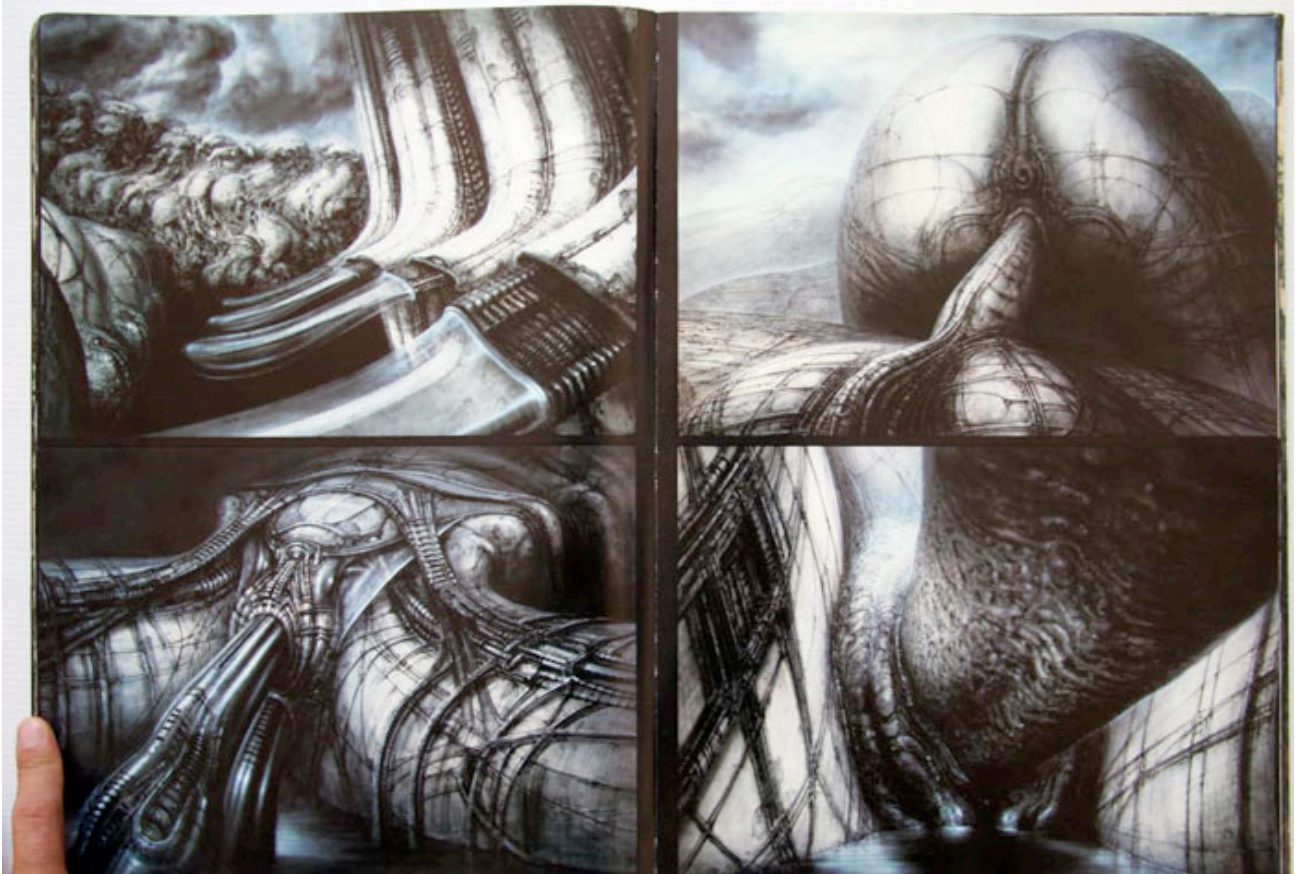
*World of Fashion* [El mundo de la moda], febrero de 1876. En general, la revista de moda como la conocemos hoy en día es prácticamente irreconocible aquí. En primer lugar, escaseaban las ilustraciones de cualquier tipo. El desarrollo de la revista como medio popular no hacía más que comenzar; en este tipo de publicaciones aún no se utilizaban fotografías, y probablemente las litografías eran costosas y exigían demasiado tiempo. Esta página, una de las pocas páginas de la revista con ilustraciones a página completa, muestra el tipo de cosas que una mujer se esperaba de una revista de moda: un despliegue de puntadas y dobladillos para poder reproducirlos en casa.



Una práctica cada vez más difundida en los últimos años: la representación de libros a través de fotografías tomadas sin mucho cuidado, que en numerosas ocasiones deja ver por los bordes la superficie de apoyo. Un enfoque casi clínico a la perspectiva historiográfica, y un enfoque utilizado también en este ensayo. Quizás un tanto preciosista, pero en definitiva una reacción a lo ocurrido con las imágenes en los últimos quince años: la decisión consciente de no utilizar escáneres, y también un intento de representar el libro como objeto, no como una parada transitoria más de las imágenes en su trajín de un lugar a otro. Dificulta la lectura del texto y el disfrute de las imágenes, lo cual es un defecto interesante mientras no se abuse de ello. Esta es de *The Purple Anthology* [La antología púrpura], 2008.



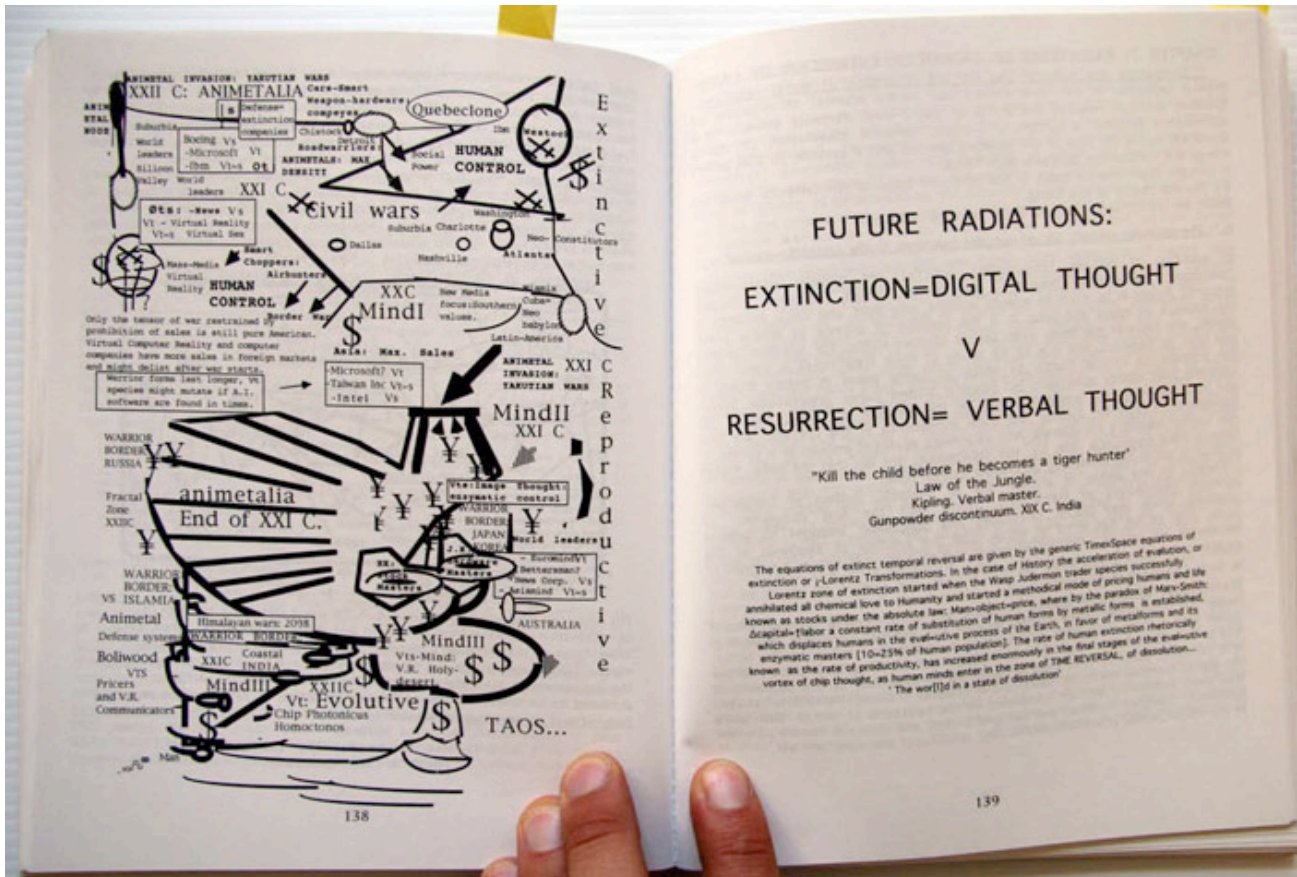
“Códigos para vagabundos”, que aparentemente se inscriben en lugares públicos como mensaje en clave para personas semejantes: “Casa bien vigilada”, “Hombre deshonesto”. Se han utilizado recientemente en el programa televisivo Mad Men del canal AMC, para realizar tal vez una demostración algo ambigua sobre las revelaciones que tuvo un futuro ejecutivo de publicidad sobre el poder de los símbolos. De *Graffiti*, Reisner, 1971.



Giger. El “padre” de la ilustración y de la escenografía biomorfa famoso por *Alien*, de Ridley Scott, aunque también por varias tapas de discos y una serie de dibujos sobre los relojes Swatch. Obsesionado por la relación entre erotismo y distorsión. Sus imágenes hablan de entropía y decadencia (y discutiblemente misoginia) como de sexo o futurismo; el martirio de la carne y el colapso de la máquina se presentan como igualmente importantes. De *Necronomicon 2*, 1985.



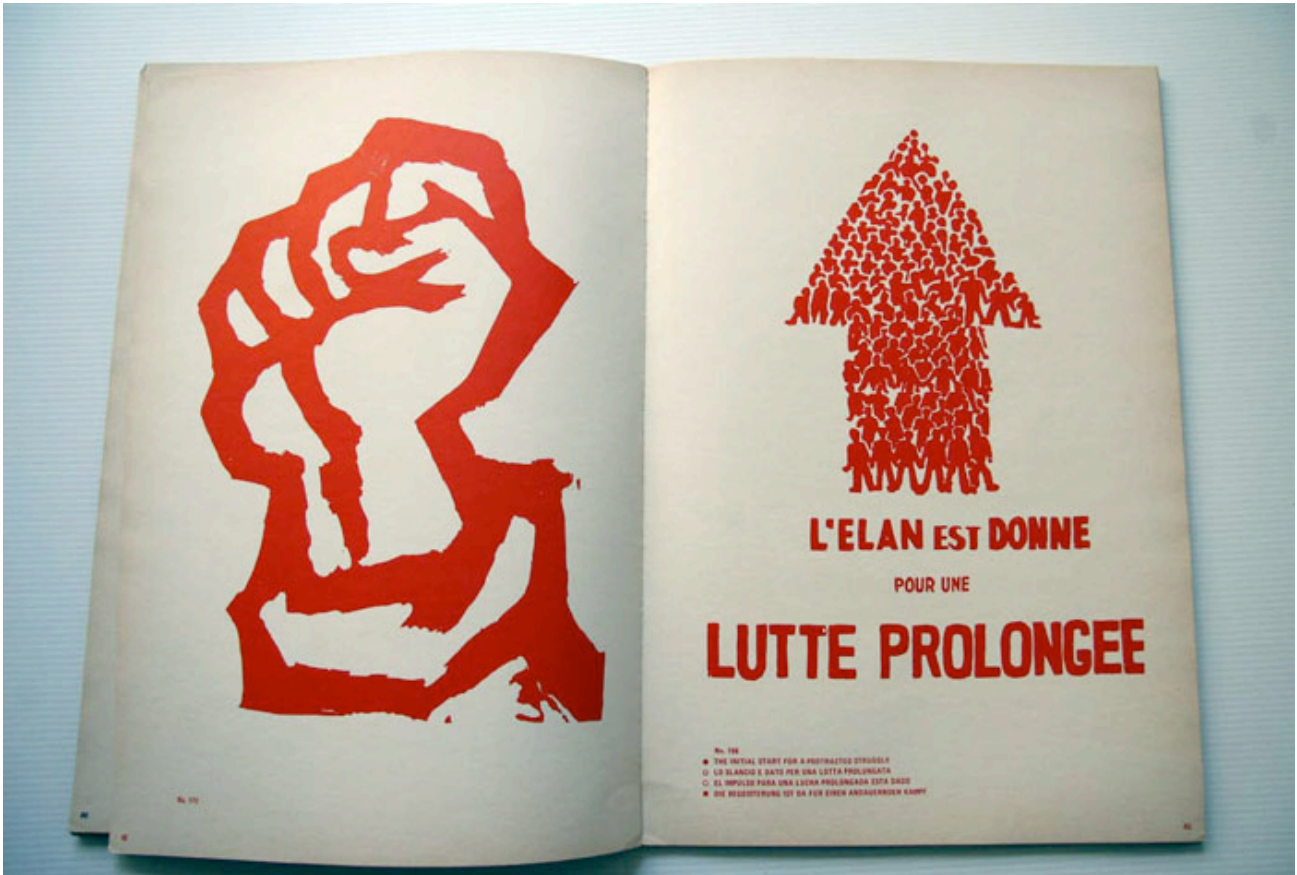
Edad de acuario. Ilustración en el estilo característico de la época: patrones densos y orgánicos hasta lo neurótico, y decoraciones barrocas representadas humildemente; ingenuidad sin pretensiones, o ingenuidad fingida: una mano generalmente trémula esboza una síntesis de naturaleza y hombre. Esta acompaña un artículo sobre el parto natural, de *Aquarian Angel*, 1972.



Ejemplo de una ilustración que oscurece el texto en lugar de esclarecerlo. Este diagrama proviene de un libro de publicación propia, titulado *Radiations: The Extinctions of Man* [Radiaciones: las extinciones del ser humano], que encontré en una venta caritativa. Reflexiones sobre la tecnología, el arte y la existencia humana, todo en un lenguaje impenetrable. Que yo sepa, el autor no figura nombrado en ningún lugar. Probablemente de principios de los años noventa, a juzgar por el patrón MacPaint visible en otras secciones del libro. Aparentemente no figuraba el nombre de ningún autor en el libro. Extraje una parte de este material para el catálogo *Grey Flags* [Banderas grises].



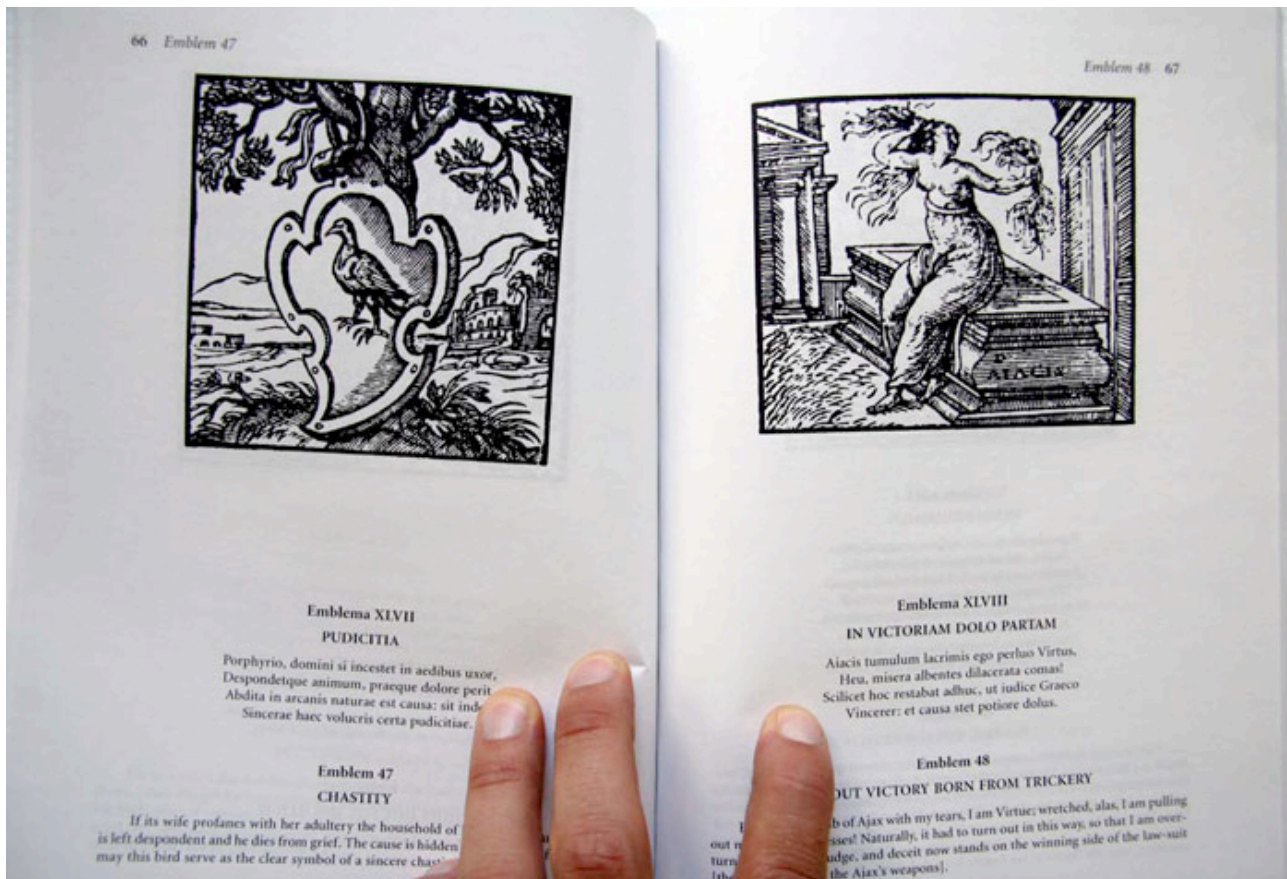
Este libro, que ya cuenta con casi treinta años, imagina la moda en el futuro. Las pelucas blancas nunca despegaron como moda entre los hombres, aunque el muchacho luce bien con ella. Lo que no ha cambiado demasiado es la imagen de la moda: las piernas delgadas, esqueléticas, piernas como auténticos soportes para el cartel publicitario en el que se convierte el torso. De *Fashion* [Moda], 2001, de Lucille Khornak, 1982.



Manifiestos del *Atelier Populaire*, 1968. Imágenes arquetípicas de la protesta, aquí con el pedigrí a ultranza del sesenta y ocho. Los puños cerrados, la flecha hacia arriba, un símbolo compuesto por personas... La traducción al español no es muy eficaz, pero quizás por ello cobra mayor interés: “El impulso para una lucha prolongada está dado”. Quizás solo con la palabra “Elan” [aliento, impulso] hubiera funcionado, aunque podría haber trivializado el mensaje, por su semejanza con *Esprit*. *Atelier Populaire*, 1969.



La moda no tardó mucho en apasionarse por el montaje y la cirugía plástica digital. Este ejemplo es relativamente sutil. Niños con la quieta pose de la piedra. *De The Impossible Image: Fashion Photography in the Digital Age* [La imagen imposible: fotografía de moda en la era digital], 2000.



Reproducciones de una reimpresión del *Emblematum liber* de Andrea Alciati, 1531. Los emblemas eran compendios populares que página tras página presentaban textos epigramáticos, generalmente con ilustraciones. El lector entendía el significado gracias a la combinación de imagen y texto. A veces parece que se generó el texto para explicar la imagen, mientras que en otras ocasiones es al revés. Hubo un emblema notorio que no tuvo ilustración por mucho tiempo, porque describía el acto de cagar donde se come: “Este acto representa todas las ofensas que exceden la medida canónica de la ley sagrada...”