

## LA DIGITALIZACIÓN DEL CUERPO EN LOS SMARTPHONES

**Alejandro Lozano Muñoz**  
**Universidad de Salamanca**

### RESUMEN

Este artículo investiga el papel del cuerpo en los smartphones o teléfonos inteligentes a partir de diversos materiales: congresos de las desarrolladoras, aplicaciones, *hardware* y videos promocionales. Las imágenes que surgen en este contexto plantean la relación entre cuerpo y tecnología de un modo distinto a como lo hacían las imágenes de la tecnoorgánica y los ciborgs hace una década. En este sentido, la estética de los smartphones descubre un proceso que hemos denominado digitalización del cuerpo: ya no se trataría de actuar sobre el cuerpo como si se tratase de una materia prima a la que se le pueden añadir materiales tecnológicos para ampliar sus capacidades, sino que lo que se reclama son aspectos como gestos y expresiones faciales simples que el teléfono puede reconocer.

Palabras clave: Cuerpo, Imagen digital, Smartphone, Estética de las nuevas tecnologías.

### ABSTRACT

This paper looks into the role of body in smartphones through various sources: developer conferences, applications, hardware and promotional videos. The images that grow in this context pose the relationship between body and technology in a different way of technoorganics and cyborgs a decade ago. The aesthetics of smartphones reveals a process which we have called scanning of the body: it's no longer to act on the body as a prime material in order to enhance their capabilities, but to claim things such as movements and facial gestures that smartphone can identify.

Keywords: Body, Digital image, Smartphone, Aesthetics of new technologies.

### INTERFACES NATURALES. LA DIGITALIZACIÓN DEL TACTO

El tacto se ha convertido en el sentido de moda con la consolidación de las pantallas táctiles en el mercado de consumo. La imagen del dedo tocando el smartphone cobra protagonismo poco a poco en detrimento de la mano reposando sobre el ratón de *Nivel 5* (Chris Marker, 1997) o tecleando a velocidad de vértigo en los hackers de numerosas películas. El furor por las pantallas llega a todas las edades, desde videos curiosos de niños que intentan usar revistas en papel como si fueran tabletas a interfaces táctiles diseñadas especialmente para personas mayores, con botones grandes y

funciones simplificadas<sup>1</sup>. Podría hablarse incluso de una erótica de la pantalla a juzgar por los gestos que se pueden hacer sobre ellas. No deja de ser llamativo el hecho de que con los smartphone hayamos comenzado a tocar sin impunidad un cristal, el de las pantallas, que hasta entonces debía permanecer inmaculado de huellas.

Todas las aplicaciones diseñadas para Android o iOS incorporan de alguna manera controles táctiles. En el Google I/O de junio de 2012, un evento organizado por la compañía de Mountain View, se dijo que el número de aplicaciones disponible para Android estaba en torno a 600000. Estos programas tienen en cuenta las características de un smartphone, incluyendo el tipo de interfaz. La cifra se ceñía al catálogo disponible en Google Play, la principal tienda de *software* de Google. Aun mostrándonos escépticos ante este dato, lo cierto es que el modelo de interfaz táctil, sin mediadores, expande su influencia.

La industria de las nuevas tecnologías lleva tiempo persiguiendo el ideal de lo que hoy se conoce como «interfaces naturales», en las que no hay mediador (un teclado, un ratón, un mando) entre el usuario y la pantalla. El término no se creó espontáneamente, sino que añade una entrada más al repertorio de metáforas de la naturaleza que se utilizan para hablar de las nuevas tecnologías.

Ya en los 80 Apple hacía pequeñas grabaciones para mostrar su visión particular del futuro, en la que un profesor trabajaba en casa con el antepasado ficticio de un tablet actual. Para comunicarse con ella utilizaba la voz y las manos. IBM también estaba trabajando en el reconocimiento por voz, y el video que prepararon para explicar su proyecto está colgado en internet. En él una mujer explica que han logrado que un ordenador reconozca las palabras que usamos al hablar, subrayando al inicio que hablar es una de las cosas más naturales que hacemos. Hay que destacar que, aunque IBM no estaba presentando ningún producto concreto, el video utiliza tácticas bastante agresivas para captar al lector, como pasar de un primer plano de los labios de la mujer hablando a la pantalla del ordenador, donde se escribe lo que dice. Desde aquel sistema de reconocimiento de voz hasta los que hay en estos momentos han transcurrido varias décadas, pero se ha seguido indagando por este camino.

Con las interfaces naturales los periféricos tienden a desaparecer o a fundirse con el entorno, desde los ratones y teclados inalámbricos hasta prototipos de superficies táctiles que se adhieren a la mesa de trabajo. Pese a esto, la mano sigue cumpliendo su función de ponernos en contacto con lo que nos rodea, incluyendo las pantallas de nuestros dispositivos. A través de sus acciones se despliegan todos los contenidos del smartphone, tanto textuales como audiovisuales. McLuhan afirmaba en 1964 que «empieza a ser evidente que el tacto no se debe a la piel sino a las interacciones entre los sentidos y que el “seguir en contacto” o el “ponerse en contacto” son el resultado de un encuentro logrado entre los sentidos»<sup>2</sup>. Siguiendo su planteamiento, Derrick de Kerckhove tenía un especial interés por el papel del tacto en las realidades virtuales: «La realidad *virtual* es una realidad que podemos tocar y sentir lo mismo que ver y oír con los sentidos reales, y no sólo con el ojo y el oído de nuestra mente. Ahora podemos añadir “la mano de la mente” a nuestro pensamiento»<sup>3</sup>. Las compañías siguen apostando por presentar sus productos bajo la idea del tacto como el sentido integrador, solo que

---

<sup>1</sup> Como ejemplo la aplicación Big Launcher para iPhone y Android. DiPANE, J., “Android App Review: Big Launcher” [en línea]. En *Androidcentral*, 3/10/2011.

<sup>2</sup> McLuhan, *Comprender los medios de comunicación*, Barcelona: Paidós, 1996, p. 81.

<sup>3</sup> De Kerckhove, D., *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*, Barcelona: Gedisa, 1999, p. 72.

en lugar de emplear imágenes de realidad virtual muestran a personas corrientes en situaciones que pueden pasarnos a todos: una despedida, una boda.

#### RECONOCIMIENTO FACIAL. LA DIGITALIZACIÓN DEL ROSTRO

«Samsung Galaxy S III nos seduce. Pequeñas cosas, como mantenerse activo mientras lo miras y seguir el paso de tus seres queridos. Diseñado para seres humanos, va más allá de ser inteligente, llenando tus necesidades al pensar como piensas y actuar como actúas»<sup>4</sup>. Esta es la carta de presentación del smartphone más destacado de Samsung en 2012, cuyo eslogan es «diseñado para humanos». Una de las innovaciones en el *hardware* de este teléfono es el sistema de reconocimiento ocular que incorpora su cámara frontal, denominado «Smart Stay». La cámara de este teléfono puede detectar cuándo el usuario tiene los ojos cerrados para apagar la pantalla o bien cuándo está mirando para iluminarla. Si la opción Smart Stay está activada, el Galaxy S III activa la cámara durante breves periodos de tiempo para comprobar qué hacen nuestros ojos y actuar en consecuencia. Un pequeño icono en la parte superior avisa cuando Smart Stay funciona.



Imagen 1. Samsung Galaxy SIII (2012), *Smart Stay* activado.

Esta implementación en el *hardware* va precedida de *software* basado en el reconocimiento del rostro del usuario. Ya en 2010 la compañía The Astonishing Tribe estaba desarrollando Recognizr, una aplicación que permitía ver los perfiles en red de una persona apuntándole con la cámara del teléfono (siempre y cuando se hubiera registrado en el programa)<sup>5</sup>. Otra aplicación que utiliza el reconocimiento facial es Facelock, diseñada por Smart Mobile Apps y disponible para Android en 2012. En este caso, las aplicaciones que el usuario decida quedarán bloqueadas hasta que el teléfono reconozca nuestro rostro. Algo similar realiza Klik (Face.com, 2012), esta vez para iPhone, solo que centrándose en Facebook: reconoce la cara de los amigos que estén registrados en la red social y los etiqueta en la fotografía instantáneamente, aunque si el rostro no es muy reconocible da a elegir entre varias opciones<sup>6</sup>.

La tecnología de reconocimiento facial, generalmente restringida al ámbito de la ficción o de las truculentas investigaciones policiales, se instala paulatinamente en el

<sup>4</sup> <http://www.samsung.com/es/promotions/galaxys3/index.html>

<sup>5</sup> PEREZ, S., “Recognizr: Facial Recognition Coming to Android Phones” [en línea]. En *Readwrite*, 24/2/2010.

<sup>6</sup> BOWLING, D., “KLIK for iPhone: The First App With Facial Recognition Software” [en línea]. En *Webpronews*, 14/5/2012.

mercado de *software* para smartphones. Las compañías se sirven de la originalidad del rostro para ofrecer servicios relacionados con la seguridad y la amistad en Internet. Se desarrolla tanto *software* como *hardware* para ello, siguiendo una línea de diseño discreta y amigable. Todavía pesan las imágenes del ojo inquisidor de la máquina, con más información de la deseable y carente de puntos ciegos. Desde el panóptico de Bentham hasta el Gran Hermano televisivo pasando por *La ventana indiscreta* (Hitchcock, 1954), *La vida de los otros* (Florian Henckel von Donnersmarck, 2006), *The Wire* (David Simon, 2002) o *Homeland* (Howard Gordon, Alex Gansa, Gideon Raff, 2011), las imágenes en blanco y negro, a baja resolución y con un enfoque distorsionado estilo *Google Street View* han espiado demasiadas interioridades como para olvidarlo. Y sin embargo, con los smartphone parece algo tan sencillo como desinstalar la aplicación o desactivar la opción. Para maquillar la fuerza de las imágenes de la vigilancia y hacer atractivo el producto el primer paso es el rímel, como el del simpático ojo de Smart Stay y sus tres pestañas. Se trata de una variación estetizada que desplaza la atención desde la invasión de la intimidad al control de la privacidad. La mirada del smartphone es una mirada inteligente pero no tanto; el menú de opciones la mantiene a raya.

La implementación del escáner facial en el mercado de consumo no es una tendencia que haya pasado de moda, sino que se sigue apostando por este camino. El 15 de marzo de 2013 se presentó el Samsung Galaxy SIV, el cuarto smartphone de la línea Galaxy, que es la gama más alta de la compañía surcoreana. Este teléfono profundiza en la tecnología de reconocimiento ocular mediante una tecnología denominada «Eye Samsung Scroll». Algunas de las funciones que podría traer la versión final del smartphone consisten en pausar y reproducir video mediante el movimiento ocular o hacer *scroll* (deslizar una página hacia arriba o abajo) con la mirada. Todo apunta a que continuará la búsqueda de nuevas posibilidades y el perfeccionamiento en las tecnologías de digitalización del rostro.

#### SENSORES DE MOVIMIENTO Y VOZ. LA DIGITALIZACIÓN DEL GESTO

La cara no es la única parte del cuerpo que interesa a los desarrolladores de teléfonos inteligentes. El Pantech Vega LTE (Pantech, 2011) es un smartphone surcoreano que trata de distanciarse de sus competidores mediante una novedosa tecnología de reconocimiento gestual. Además de incorporar una pantalla táctil de resoluciones similares a otros smartphones de ese periodo, su cámara frontal tiene un sistema que detecta gestos aunque no entren en contacto con el teléfono. Se trata de una tecnología que ya habían popularizado anteriormente dispositivos para el entretenimiento doméstico como Kinect, un accesorio para Xbox 360 de 2010, pero que todavía no había penetrado en el mercado de smartphones.

La campaña de publicidad del Vega LTE durante 2011 se restringió a Corea del Sur, pero los videos que se crearon para promocionarlo estaban disponibles en Youtube y la prensa especializada de otros países comenzó a hablar del teléfono<sup>7</sup>. En uno de los anuncios la puesta en escena incorpora un carrusel de gestos sobre pantallas táctiles que se realiza en un día cualquiera: apagar el despertador, encender el ordenador, interactuar con el teléfono, el tablet o el GPS... son gestos que implican el contacto físico con el dispositivo. ¿Pero qué pasa cuando tenemos las manos sucias, por ejemplo si estamos amasando algo en la cocina? El Vega LTE parece tener más sensibilidad con las

---

<sup>7</sup> GARCÍA, D., “Pantech Vega LTE: enseñando a Android control gestual” [en línea]. En *Xataka*, 1/11/2011.

situaciones domésticas y el desorden, como si en Pantech hubieran comprendido que no siempre se está listo para tocar un smartphone.

Los gestos a distancia se suman a un repertorio de acciones bastante amplio que el smartphone es capaz de detectar. Uno de los primeros movimientos a los que se prestó atención fue al desplazamiento que se hace desde el oído a la cara cuando se habla por teléfono. Dado que las teclas están dibujadas en la pantalla táctil era necesario que ésta se encendiese cuando el usuario quisiera colgar.

También hay aplicaciones diseñadas específicamente para registrar datos relacionados con actividades deportivas. Una de ellas es Endomondo, disponible para Android e iOS desde 2008. Se trata de una aplicación compleja que calcula parámetros como el tiempo y las calorías. También tiene conectividad social y permite seguir las actividades de otros o conocer rutas de senderismo, ciclismo, etc. cercanas. A nosotros nos interesa por la variedad de deportes que puede monitorizar. Carrera, natación, tenis, son opciones predefinidas que el usuario puede seleccionar en función de lo que vaya a hacer. Los diseñadores han elaborado distintas fórmulas en función de la actividad. Esto, junto con la posibilidad de utilizar seguimiento por GPS, supone una interesante aproximación a una especie de biométrica de uso doméstico.

Otro gesto corporal en el que se ha profundizado recientemente es la voz. Aunque había investigaciones antes de la implantación de los smartphone, los teléfonos inteligentes han comenzado a partir de 2011 a perfeccionar sus sistemas de reconocimiento de voz. El motivo principal tiene que ver con la competencia entre compañías. A finales de ese año Apple presentó Siri, un asistente de voz en el que invirtieron mucha publicidad. Infinidad de frases de texto y una tecnología adecuada situaban a Siri por delante de otros programas similares, ya que podía responder de forma más natural a las peticiones del usuario. Más allá de la puesta en escena de Siri y de su sofisticación, algunas personas han puesto a prueba las posibilidades de este *software* llegando a extremos como preguntar por lugares para esconder un cadáver. La mayoría de las veces Siri sigue el juego sin ningún problema, como si supiera captar matices irónicos. Apple había presentado este asistente como una herramienta para planificar el día a día, pero también había pensado en otra clase de usos. Querían darle una personalidad completa, y en 2013 siguen trabajando en ello<sup>8</sup>. Hasta la fecha, Siri ha conseguido que un iPhone pueda responder qué lleva puesto, qué siente por el usuario, y otras tantas cuestiones más que dan al smartphone una impresión de humanidad.

#### LA DIGITALIZACIÓN DEL CUERPO

Tacto, rostro, gestos, voz... La relación entre cuerpo y nuevas tecnologías parece perfilarse en los últimos 6 años (tomamos como fecha simbólica la presentación del iPhone en 2007) como una tendencia de digitalización del cuerpo. El proceso consiste en adaptar cada vez mejor dispositivos como smartphones, tabletas o videoconsolas a nuestros parámetros corporales: se trata de «enseñar a Android control gestual». Hasta hace una década, la interacción entre cuerpo físico y dispositivos tecnológicos parecía traducirse en una tecnificación del cuerpo, utilizándolo como

---

<sup>8</sup> En enero de 2013 Apple lanzó una oferta de trabajo para mejorar el abanico de respuestas de Siri. Se explicaban de este modo: «We're looking for a uniquely creative individual to help us evolve and enrich Siri, our virtual personal assistant. Siri's known for 'her' wit, cultural knowledge, and zeal to explain things in engaging, funny, and practical ways. The ideal candidate is someone who combines a love for language, wordplay, and conversation with demonstrated experience in bringing creative content to life within an intense technical environment». Cf. KAHN, J., "Apple job description outlines goal to evolve Siri as a distinct, recognizable character" [en línea]. En *9to5mac*, 17/1/2013.

«medio receptor» entre sujeto y máquina<sup>9</sup>. A principios de los 2000 en España Marina Núñez trabajaba en torno a los ciborgs y la fusión entre hombre y tecnología. Fuera de nuestro país son conocidas las intervenciones de Stelarc sobre su «cuerpo obsoleto», y en cine destacan los cuerpos mejorados en el *cyberpunk* de *Ghost in the shell*, pero también repletos de adicciones, como sucede en la novela *Neuromante* de Gibson (1984). Otro referente obligado de esta estética es *Videodrome* (Cronenberg, 1983) y su proclamación de la «religión de la nueva carne», una carne que exige la muerte del cuerpo viejo para surgir. Lo explícito de las imágenes de Cronenberg casi permite oler las vísceras que aparecen por doquier en la película. Era el olor de lo nuevo bajo la forma de carne fresca.

En definitiva, se crearon imágenes en las que se trabajaba en, sobre o contra el cuerpo. Naturalmente, este repertorio icónico no se ha abandonado en la actualidad, y prueba de ello es la proliferación de secuelas y creaciones originales que siguen la línea del *cyberpunk* de los 80<sup>10</sup>. Sin embargo, el smartphone no se presenta como una prótesis corporal. Su relación con el usuario pasa por familiarizarse con gestos corporales y expresiones faciales sencillas.

Es en este sentido de adaptación de la máquina a la fisionomía del usuario desde el que hablamos de una digitalización del cuerpo. Con este término queremos aludir a la importancia del cuerpo material para dispositivos que han entrado hace poco en el mercado de consumo, como los smartphones. Superada la dicotomía entre lo real y lo virtual<sup>11</sup>, y reconociendo el continuo que se da entre sendos entornos, se ve en el cuerpo físico el punto de apoyo para relacionarnos con la pantalla. El reconocimiento de gestos y movimientos no es un fenómeno nuevo dentro de la historia de las nuevas tecnologías, puesto que el arte interactivo ya había profundizado en las posibilidades de los sensores electrónicos. Pensemos en el *Videoplase* (1974) de Myron Krueger o en los trabajos sobre telepresencia de Paul Sermon en los años 90. Lo que sucede en el momento presente es que se ha pasado de la experimentación a la estandarización. Estas tecnologías son ya objeto de consumo de muchas personas.

Por otra parte, no hay que confundir este proceso con una recreación virtual a la manera de los avatares que popularizase *Second Life* (Linden Lab, 2003) y que hoy han dejado de ocupar el lugar protagonista. Tampoco nos referimos a una duplicación de la figura del usuario en un entorno generado por ordenador. El cuerpo interesa como mediador precisamente por su materialidad y motricidad: para utilizar alguna de las aplicaciones mencionadas hace falta estar físicamente ante el smartphone<sup>12</sup>.

---

<sup>9</sup> GIANETTI, C., “Arte humano/máquina. Virtualización, interactividad y control”. En HERNÁNDEZ, D. (Ed.), *Arte, cuerpo, tecnología*, Salamanca: Universidad de Salamanca, 2003, p. 219.

<sup>10</sup> Pensamos en videojuegos como *Deus Ex: Human Revolution* o *Cyberpunk 2077* (juego de CD Projekt con fecha estimada en 2015), o en smartphones como el Motorola Droid X de 2010, conocido por su salvapantallas genérico que muestra un ojo electrónico de un agresivo color rojo. El Droid X recuerda al *Hal 9000* de Kubrick.

<sup>11</sup> MOLINUEVO, J. L., *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*, Madrid: Biblioteca Nueva, 2006, pp. 29 y ss.

<sup>12</sup> Antes de que se implementara en Smartphones, la industria del videojuego había llevado al público doméstico una tecnología similar. Nos referimos al Wiimote, el famoso mando de Nintendo presentado en 2005. Juegos como *Wii Sports* (Nintendo, 2006) simulaban un partido de tenis o un combate de boxeo utilizando como controles los movimientos físicos del jugador (extender el brazo, agitarlo a un lado). Parece ser que la inmersión no es suficiente para la industria del entretenimiento actual. A la experiencia audiovisual de sentirse en una simulación ha de acompañar la experiencia física de nuestra actividad corporal. El continuo entre lo real y lo digital tiene que ser tanto mental como físico. Dicho de otro modo: a la inmersión ha de acompañar la conexión.

Unida a la digitalización del cuerpo va la digitalización de los sentimientos. No se trata de utilizar la tecnología para transmitir impulsos mentales que modifiquen una realidad generada por ordenador, como podrían proponer versiones avanzadas de realidad virtual del estilo de la mano de la mente de Kerckhove. Lo que se plantea es utilizar expresiones y reacciones corporales físicas para poner en funcionamiento el smartphone. Es posible sonreír al teléfono para desbloquearlo, de la misma manera que se puede hablar con él para pedirle todo tipo de cosas. Aunque estamos acostumbrados a gesticular ante pantallas cuando, por ejemplo, nos hacen una fotografía, sonreír a un smartphone para que ejecute determinadas tareas implica un acercamiento mayor a la vida íntima. Las fotografías las ven otras personas, aunque se trate exclusivamente del fotografiado. La sonrisa para desbloquear el teléfono es un gesto que no involucra a otra persona sino a una máquina. Es posible que la digitalización de los sentimientos incorpore nuevos contenidos al caudal simbólico de determinados gestos corporales, como sonreír.

#### SMARTPHONES FAMILIARES... PERO NO SINIESTROS

La particularidad de los smartphone en la digitalización del cuerpo reside en dos notas. La primera, de tipo cuantitativo, es que han popularizado en las sociedades desarrolladas el modelo de las interfaces naturales, en las que la relación entre usuario y pantalla es directa, sin necesidad de periféricos como el ratón o el teclado físico. La segunda nota distintiva de los smartphones en este punto estriba en la integración dos tendencias estéticas nítidamente separadas hasta los 90.

La superficie del cuerpo es la piel. Son muchas las imágenes que muestran la relación entre lo corporal y lo tecnológico a nivel epidérmico<sup>13</sup>. El cine de ciencia ficción de los años 90 nos ofrece al menos dos repertorios de imágenes sobre el vínculo entre cuerpo y nuevas tecnologías. Por un lado están las imágenes de la tecnoorgánica, con puertos de entrada o «biopuertos» abiertos en la piel que permiten conectar dispositivos. Los enchufes en el cráneo de *Matrix* son muy conocidos, así como el pinganillo de los agentes. Pero son más impactantes los biopuertos de *eXistenZ* (Cronenberg, 1999), con su constante juego con el sexo (la lengua que lame el orificio abierto en la espalda) y la enfermedad (agujeros infectados que arrojan sangre)<sup>14</sup>. En estas películas, los biopuertos permiten un acceso instantáneo a la realidad virtual mediante un trasvase de la conciencia y la personalidad. El usuario se desplaza por la realidad alternativa con una copia virtual que tiene su aspecto físico. En lo que dura el viaje el cuerpo del sujeto permanece reposando en algún lugar del denominado «mundo real». Los créditos iniciales de la primera película de *Ghost in the shell*, realizada por Mamoru Oshii y su equipo en 1995, intercalan escenas en las que vemos la construcción del cuerpo de la Mayor Kusanagi. Las relaciones con la gestación natural de un ser humano son claras (el ciborg reposa en una cámara llena de líquido, adopta una posición fetal), aunque el proceso es extremadamente técnico. Al final, y si descontamos las toneladas extra de peso, el único resto de intervención tecnológica que permanece visible en la Mayor son unos orificios en la nuca que sirven como toma de corriente.

---

<sup>13</sup> Aunque aquí nos ceñiremos a las imágenes de las nuevas tecnologías, que ponen en conexión al sujeto con entornos digitales, la tradición de imágenes que vinculan el cuerpo con alguna clase de tecnología es amplia. Otro caso es el de la relación entre cuerpo y escritura. Sobre esto cf. BELTING, H., "Cruce de miradas con las imágenes. La pregunta por la imagen como pregunta por el cuerpo", en GARCÍA VARAS, A. (ed.), *Filosofía de la imagen*, Salamanca: Universidad de Salamanca, 2011, pp. 204-208.

<sup>14</sup> A propósito de *eXistenZ* cf. MOLINUEVO, J. L., *op. cit.*, pp. 62-65.

La otra vertiente icónica es la de los dispositivos externos, como los aparatosos cascos de *Días extraños* (Kathryn Bigelow, 1995), que permiten sentirse en la piel de otros a través de grabaciones pero que no están unidos al cuerpo. *Videodrome* ya había utilizado un dispositivo de gran tamaño que se ponía sobre la cabeza. También es el caso de *Nivel 13* (Josef Rusnak, 1999), en la que la conexión a la realidad electrónica almacenada en servidores se efectúa a través de una suerte de cama tecnológica que transfiere la conciencia del usuario al avatar. *Paprika*, la película de Satoshi Kon de 2006, emplea un recurso similar. Otra película con esta clase de dispositivos es *Avalon* (Mamoru Oshii, 2001), en la que las personas se conectan a un juego de simulación ilegal a través de un gran casco que les cubre el rostro. En *Avalon* son frecuentes los primeros planos de estatuas a las que les falta la cabeza, estableciendo una relación con la idea de que sumergirse en la ilusión del juego conduce a perder el juicio.

El smartphone habría integrado estas dos tendencias estéticas. Por su tamaño y diseño, los teléfonos inteligentes son dispositivos discretos y elegantes. Están unidos a nosotros a través de la yema del dedo, el reconocimiento de nuestro rostro o el ritmo que llevamos al caminar. La estética del smartphone, tanto a nivel de *hardware* como de *software*, conjura el recelo que daban las imágenes intrusivas de *eXistenZ*, ya que podemos dejarlo en casa o desconectarlo de Internet, a la vez que promete una conexión lo más íntima posible con sus portadores. El S. O. Android se vende aludiendo, entre otras cosas, a la infinitud de posibilidades de personalización que pone en manos del usuario. Hay pocos blogs dedicados a este sistema operativo que no tengan un espacio dedicado a presentar aplicaciones y recursos para dar un toque que diferencie un smartphone del resto. Y lo mismo puede decirse de iOS.

El teléfono inteligente combina, en definitiva, la cercanía con la distancia. Es lo primero que uno ve al despertarse y lo último al acostarse, pero en el fondo parece ser un *gadget* de consumo más. Es familiar pero sin cara oculta, como si a lo que resulta cercano y conocido se le restase el ingrediente siniestro que tematizasen Jentsch y Freud. Al menos el equipo de ventas quiere mostrarlo de esta manera. Por citar otro caso concreto en línea con el *software* mencionado arriba sobre reconocimiento facial, la compañía ucraniana Viewdle desarrolló en 2011 una aplicación para Android con una función similar a Klik: reconocía el rostro de las personas y los etiquetaba o mencionaba en redes sociales como Facebook y Twitter. La aplicación ya no está disponible pero la compañía fue adquirida por Google<sup>15</sup>, al igual que Facebook compró Face.com. No deja de ser irónico que el logo de Viewdle fuese un ojo robótico estilo Hal 9000 pero de color azul y aspecto entrañable. De hecho, en uno de sus videos juegan con este cambio de aspecto.

---

<sup>15</sup> MILLIS, E., "Google buying face recognition firm Viewdle" [En línea]. En *Cnet*, 1/10/2012.



Imagen 2. Logo de Viewdle

La dificultad con este híbrido estético, familiar pero no siniestro, reside precisamente en la pérdida del acento crítico en torno a la privacidad y el tráfico de datos. Se trata de un problema delicado que se agrava en un momento como el actual, en el que se hace negocio con los datos personales que los usuarios suben masivamente a Internet debido a los requisitos que exigen algunas páginas y a lo ocultas e intrincadas que son las políticas de privacidad. Digitalización del cuerpo y digitalización de las emociones son procesos problemáticos cuando caen en las coordenadas de la mercantilización. No en vano se habla ya de una fase de «capitalismo afectivo». En ella «el poder económico no pretende seguir fundamentando todos sus privilegios en la explotación de los sujetos como fuerza de trabajo sino en la cada vez más lucrativa regulación de sus formas de vida y de sus dinámicas vitales e interacciones personales y afectivas, de sus emociones sociales, de sus hábitos y formas de relacionarse»<sup>16</sup>. El maquillaje estético que unas imágenes hacen sobre otras no sólo agrega cantidad y complejidad a la cultura de las sociedades contemporáneas, sino que dificulta tener la suficiente información como para adoptar una postura crítica que asegure buenas decisiones. Ante esta situación, un paso fundamental es tomar el control de las propias emociones, algo difícil cuando se frecuentan a diario redes administradas por empresas gigantes donde la gestión emocional la hacen terceros. Hace falta la creación de nuevos espacios donde las personas puedan trabajar directamente con las imágenes, el sonido y el texto para fortalecer su sentido crítico.

## CONCLUSIONES

Quizá los simpáticos ojos de las máquinas contemporáneas intenten hacer un guiño secular a *El hombre de la cámara* (1929) de Vertov, concretamente a aquella extraña escena en la que la cámara estaba sostenida por un trípode sobre el agua junto a un bañista. Como si a ella también le gustase relajarse de vez en cuando. La foto de postal de la película del cineasta ruso podría haberla tomado un smartphone actual, ya que hay filtros para ello. Incluso hubiera reconocido la mirada de una cámara con tanta personalidad.

Las conclusiones que podemos extraer de estas páginas guardan relación con la imagen filmada por Vertov. En los smartphones el cuerpo humano, la vieja carne, con sus gestos naturales y espontáneos, adquiere un papel central en la estética de las nuevas tecnologías. La idea no es ya aumentar o expandir sus capacidades, sino aprovecharlas tal y como son. La carta de presentación de los denominados teléfonos inteligentes es

---

<sup>16</sup> PRADA, J. M., *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid: Akal, 2012, p. 55.

desenfadada y atractiva. Nuevas imágenes, con lentes que simulan ser ojos simpáticos, se superponen a largas décadas pobladas de cámaras de vigilancia. Las relaciones entre estas imágenes son complejas: se producen híbridos estéticos que obligan a experimentar con los enfoques para lograr una perspectiva crítica.



Imagen 3. Dziga Vertov, *El hombre de la cámara* (1929)

#### BIBLIOGRAFÍA

- BOWLING, D., “KLIK for iPhone: The First App With Facial Recognition Software” [en línea]. En *Webpronews*, 14/5/2012. URL: <<http://www.webpronews.com/face-com-klik-app-2012-05>>
- DiPANE, J., “Android App Review: Big Launcher” [en línea]. En *Androidcentral*, 3/10/2011. URL: <<http://www.androidcentral.com/android-app-review-big-launcher>>
- DE KERCKHOVE, D., *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*, Barcelona: Gedisa, 1999.
- GARCÍA, D., “Pantech Vega LTE: enseñando a Android control gestual” [en línea]. En *Xataka*, 1/11/2011. URL: <<http://www.xatakandroid.com/moviles-android/pantech-vega-lte-ensenando-a-android-control-gestual-con-videos>>
- GARCÍA VARAS, A. (ed.), *Filosofía de la imagen*, Salamanca: Universidad de Salamanca, 2011.
- HERNÁNDEZ, D. (Ed.), *Arte, cuerpo, tecnología*, Salamanca: Universidad de Salamanca, 2003.
- KAHN, J., “Apple job description outlines goal to evolve Siri as a distinct, recognizable character” [en línea]. En *9to5mac*, 17/1/2013. URL: <<http://9to5mac.com/2013/01/17/apple-job-description-outlines-goal-to-evolve-siri-as-a-distinct-recognizable-character/>>
- MCLUHAN, *Comprender los medios de comunicación*, Barcelona: Paidós, 1996
- MILLIS, E., “Google buying face recognition firm Viewdle” [En línea]. En *Cnet*, 1/10/2012. URL: <[http://news.cnet.com/8301-1023\\_3-57523863-93/google-buying-face-recognition-firm-viewdle/](http://news.cnet.com/8301-1023_3-57523863-93/google-buying-face-recognition-firm-viewdle/)>
- MOLINUEVO, J. L., *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*, Madrid: Biblioteca nueva, 2006.

- PEREZ, S., “Recognizr: Facial Recognition Coming to Android Phones” [en línea]. En *Readwrite*, 24/2/2010. URL: <[http://readwrite.com/2010/02/24/recognizr\\_facial\\_recognition\\_coming\\_to\\_android\\_phones](http://readwrite.com/2010/02/24/recognizr_facial_recognition_coming_to_android_phones)>
- PRADA, J. M., *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid: Akal, 2012.