

Abyecto encontrado: Hiperstición e hipersensibilidad de las imágenes ferales digitales

Rodolfo Sousa⁽¹⁾

Resumen: Mi planteamiento es investigar la feralidad de las imágenes digitales. Llamo imágenes ferales a las mutaciones producto de la proliferación, sustitución y condensación de imágenes que en principio representaban el logro de la formalización a un nivel mental, psicosocial y técnico y que al ser desterradas han entrado en una nueva fase de existencia. Sus funciones y sus desdoblamientos, son producto de una fractura, de una transcodificación interrumpida o una histéresis fallida; fuera del mundo, las multitudes que contiene están infectadas y deliran atascadas en un bucle de indeterminaciones. Las imágenes pueden ser mentales o físicas, y participan de modelos epistemológicos, sociales, y su materialidad puede ser tanto análoga como digital. En esta propuesta analizaré su encuentro en foros y comunidades digitales, sus hipersticiones y su participación en procesos de individuación, identificación e intercambio entre usuarios en espacios en los que conviven y se alimentan, pesquisas de material perdido, comunidades de avatares fantasiosos, teorías de la conspiración, la derecha alternativa, leyendas urbanas y *creepypasta*. Las imágenes digitales ferales pues, circulan dentro y fuera de espacios digitales legitimados, redes sociales y ruinas del internet de finales del siglo XX. Producen sus propias experiencias hipersensibles.

Palabras clave: Imagen feral - Ontogénesis - Sociogénesis - Modelo - Hiperstición

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 262]

⁽¹⁾ **Rodolfo Sousa Ortega.** Xalapa, México, 1986. Es artista visual. Trabaja en el encuentro con imágenes generadas por la deformación, erosión, robo e interrupción de sistemas cuyo desgaste los mantiene entre la obsolescencia y su supervivencia. Es investigador de The new centre for research and practice, especialista en Lenguajes Artísticos Combinados (UNA), y docente de la Universidad de Xalapa. Correo electrónico: erresousa@gmail.com

Introducción

En este texto se introduce el concepto de imagen feral, y se plantea analizar la posibilidad de su existencia digital. Se propone este término para llamar a las mutaciones de imágenes que en un momento de su existencia representaron el logro de la formalización a un nivel mental, psicosocial y técnico. Al ser desterradas de su contexto han entrado en una nueva fase de existencia. Fuera del mundo, están infectadas y deliran atascadas en un bucle de indeterminaciones.

Las imágenes participan de modelos epistemológicos científicos y culturales. En esta propuesta se analiza si algunos objetos digitales encontrados en foros digitales reúnen la característica de la feralidad. En este acercamiento, se vislumbra si la participación de las hipercitaciones (profecías autocumplidas) y la hipersensibilidad que se manifiesta en usuarios de espacios de socialización digital abonan como características del fenómeno a identificar. Los casos a analizar circulan dentro y fuera de espacios digitales legitimados. Producen sus propias experiencias hipersensibles. Conviven y se alimentan de la interacción entre usuarios que realizan pesquisas de material perdido, generan comunidades de avatares fantásticos, teorías de la conspiración, la derecha alternativa, leyendas urbanas y *creepypasta*.

Márgenes oscuros

La fotocopia digitalizada es un objeto que parece haber llegado demasiado lejos en el orden de la representación, la reproducción y la originalidad. En principio es una imagen que no esconde su procedencia, ni los desgastes entre un soporte y otro. Sin embargo, el historial de reproducciones es imposible de comprender. Las alteraciones de la imagen en la fotocopia comienzan con el libro que se curva en el centro para ponerse boca abajo, y continúan con el alto contraste de la fotocopia y los márgenes negros. La fotocopia se puede reconocer en los palimpsestos de notas en los márgenes y los subrayados que los lectores dejan sobre la hoja. Una vez fotocopiado, el trayecto hacia la ilegibilidad es caprichoso. Aquellas notas que el primer comentador ha hecho reproducidas, y pueden ser ampliadas o tachadas en la nueva fotocopia por un nuevo lector. Algunos textos fuera de circulación oficial, sobreviven y circulan sólo en fotocopias. Con el acceso a internet y tecnologías de digitalización, estos textos adquieren una nueva fase de existencia en un nuevo contexto. La popularidad de la fotocopidora disminuyó con la aparición de nuevas tecnologías, pero su legado persiste en la digitalización y distribución de imágenes. Las fotocopias digitales han reemplazado a las fotocopias físicas, permitiendo reproducciones infinitas y distribuciones masivas. Sin embargo, el proceso de fotocopiado y digitalización introduce distorsiones y ruidos que afectan la legibilidad y la interpretación del texto original.

Una vez que la fotocopia digitalizada se introduce en un proceso de circulación y almacenamiento en discos duros y bancos de información y se encuentran nuevas derivadas en el camino. Puede imprimirse a láser o inyección de tinta. Después pueden transcodificar a través de programas de reconocimiento óptico de texto, y la interpretación suele estar llena de equívocos derivados por su ilegibilidad.

La relación entre fotocopia y memoria, afectada por el ruido y la tergiversación del documento original, revela la problemática entre documento, huella, archivo e institución. Tanto el archivo como la fotocopidora copian y modifican documentos, operando bajo leyes y pulsiones. En el arte contemporáneo, la fotocopia sirve como una analogía para las prácticas de archivo dentro de la crítica institucional.

Si las universidades son instituciones refractarias al análisis transformador, la academia funciona como una doble vía: institución y lugar de resistencia. La digitalización de documentos y la obsolescencia de los medios de almacenamiento plantean desafíos para la conservación de la memoria. La computadora no memoriza, sino que almacena, y la obsolescencia tecnológica dificulta el acceso a documentos antiguos. La digitalización, aunque prometedora, implica la pérdida de información y la erosión de la procedencia de los documentos.

Para quien aquí escribe, el encuentro con las fotocopias digitalizadas empieza con la distribución de textos en las universidades públicas. Los profesores envían pdfs (*Portable document file*) armados con imágenes procesadas y empobrecidas que son fotocopias que alguna vez dejaron en los centros de copiado de la sede universitaria en la que dictan clases. Probablemente el acceso a la fuente original sea difícil: la edición puede estar agotada o el precio dificulta la compra. El problema de legibilidad de la información aumenta cuando la fuente original posee reproducciones impresas de imágenes, tal como ocurre en dos libros que condujeron a esta observación, uno sobre el paisaje romántico y otro sobre políticas de archivo. Irónicamente, el archivo y el paisaje son ficciones institucionales, tergiversadas y erosionadas al reproducirse a través de una de las máquinas que copian documentos, como si la fotografía, la fotocopia, el escáner ayudarán a la conservación, y producción de memoria, o bien a su liberación y reconstrucción, también conducen a su devastación y su pérdida irremediable.

Frente a estos objetos se tiende a la deriva. Son el encuentro esperado para la divagación y la procrastinación. Infectan el flujo de conciencia de la misma forma que el proceso de fotocopiado ha impregnado al texto. Si bien podemos asumir que el historial de reproducciones no es rastreable, surgen preguntas de carácter estético ¿cuáles son aquellas inmundicias con las que tengo contacto y cuáles son las condiciones que las permiten mantenerse visibles? ¿Qué huellas y rastros pueden reunirse en un sistema sin sentido común, que nos dan pistas de que algo estaba allí y devino incertidumbre?, ¿Qué procesos y condiciones ocurrieron a los que no asistimos, y sólo elucubremos, divagamos, nombramos a tientas adivinando?, ¿Qué efectos producen en el encuentro, más allá de los límites de la desolación?, ¿Qué otras manifestaciones me producen incomodidad, y qué otras personas conocía que compartieran esa misma somatización adictiva por lo inmundado? ¿Se han producido comunidades de disociados, entre individuos, lazos amistosos, sociedades secretas, artistas y colectivos culturales frente a estos objetos, no para restaurarlos y restituirlos, sino llevados al delirio, conducidos por el asombro y por la incógnita?

La fotocopia, como otros tantos objetos, han sido arrojados fuera del mundo, y en su circulación han producido sus propias imágenes. Lanzada a los lobos, volvió ante mis ojos liderando la manada.

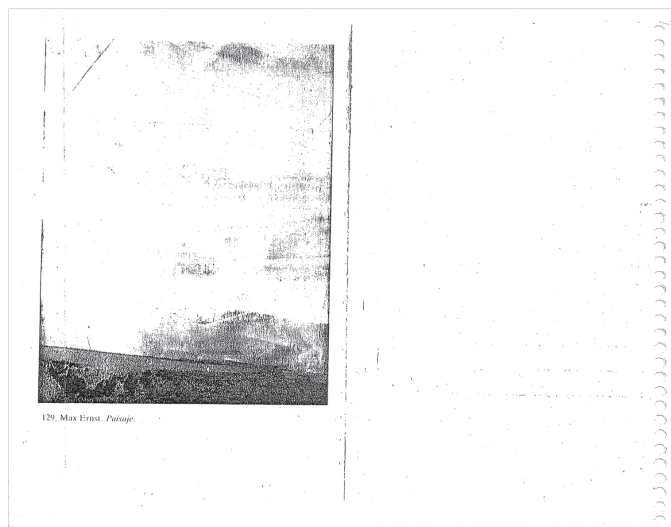


Figura 1.
Fotocopia
digitalizada,
encontrada por el
autor (2025).

Sobre lo feral en la cultura

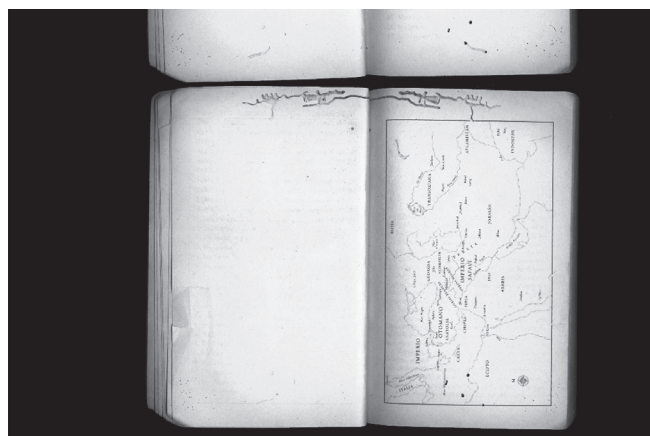


Figura 2.
Interior de libro
encontrado, con
trazo de lepisma.
Digitalizada por el
autor (2025).

Solemos asociar la feralidad con lo salvaje, y solemos asociar lo salvaje con lo agreste, con el campo, esa es la exterioridad idealizada y paradisiaca. Pero lo salvaje no es sólo está en el territorio después de los límites del pastoreo, también los espacios que no están destinados al cuidado y la domesticación, están entre nosotros, en las bodegas de nuestros hogares, en los archivos muertos de las oficinas, en los basureros municipales, en todos aquellos lugares donde las relaciones de sus agentes son hostiles y marcadas con el disenso.

Tras una ruptura familiar, un perro que durante años fue la mascota de la casa es echado al ostracismo de la calle de un barrio lejano, o a la carretera a las afueras de la ciudad, con el paso del tiempo se integra a una jauría de otros animales abandonados, produce destrozos en el ecosistema, lo infecta y es infectado.

Hay feralidades más gentiles, sin duda, supongamos que un perico en una jaula sale a dar la vuelta porque sabe leer las señales para volver a casa y en su visita al parque le muestra a otros pericos las palabras que ha aprendido. Estas palabras y sonidos, no los animales, son las que se reproducen, mutan y se incorporan al repertorio de los sonidos de su especie. Se cuenta que las aves *Menura* tienen una capacidad de aprender, reproducir melodías, que con el paso de los años van siendo modificadas, ampliadas y se incluyen en repertorios de conversaciones a dos voces entre las aves.

La feralidad, no es un regreso al estado salvaje, es la incursión de algo domesticado al estado salvaje que lo infecta y es infectado, no se opone radicalmente a la civilización, ni a la cultura, ni a la tecnicidad, como si se tratara de pares de oposición. Son viajes, fugas, entre estados y medios. Llamamos imágenes ferales a las mutaciones producto de la proliferación, sustitución y condensación de imágenes alienadas y desterradas de los espacios domésticos, en los que participaban de procesos de percepción, razón y tecnicidad, con usos múltiples e ingobernables en el mundo que habitan. Si bien una imagen en el mundo nunca deja de devenir extraña, artificial, y autónoma, representa el logro de la formalización a un nivel mental, psicosocial y técnico; una imagen feral, ha entrado en una nueva fase de existencia, sus funciones y sus desdoblamientos, son producto de una fractura, de una transcodificación interrumpida o una histéresis fallida; fuera del mundo, las multitudes que contiene están infectadas y deliran atascadas en un bucle de indeterminaciones.

Sobre la insubordinación de las imágenes

La propia definición de ‘imagen’ es escurridiza y problemática. Por un lado, se la concibe como una representación imperfecta, generadora de ilusiones; por otro, como un sistema dinámico con una vida propia. Esta ambivalencia dificulta cualquier intento de establecer criterios claros para determinar cuándo una imagen puede considerarse feral. Para avanzar en esta discusión, es imperativo contar con una definición más precisa y consensuada de qué es una imagen.

Las imágenes se han definido como la conjunción de trazos modulados en una superficie (Fontcuberta, 2000, p. 69), físicas, mentales (Melot, 2010, p. 11) y digitales, cantidades discretas de representación numérica almacenadas en un ordenador y manejadas a través de una interfaz.

Las imágenes están informadas, se modulan por lo que representan, por el ambiente y las condiciones del entorno en el que se generan los procesos en los que participan toda clase de materiales con sus propias complejidades, modulaciones, agentes, movimientos, intensidades, impulsos y ritmos. Cada imagen es la acumulación y estratificación de rastros en una superficie, dicho así, la imagen es una interfaz donde los elementos interactúan dinámicamente.

Una imagen en una superficie cambia, entre muchas circunstancias, debido a las condiciones del mundo físico. Las técnicas y los materiales de representación de las imágenes evolucionan, principalmente, debido a los descubrimientos científicos y técnicos y la accesibilidad a los recursos debido a las condiciones económicas, geográficas y tecnológicas. Las imágenes, todas, tienen una potencia ingobernable. Reza Negarestani, en un ensayo reciente, argumenta que la imaginación como acto de exteriorización, como proceso de objetivación, como la creación de nuevos actos de imaginación y como reflexión específica se relaciona con una autoconciencia que se convierte en el objeto de sí misma. Esta autoconciencia es reflexiva y fantasmal, como un excedente que trasciende su molde. La imaginación traiciona a la percepción y a la creencia, es una reflexión de nuestra forma de conciencia. (Negarestani, 2023, p. 38).

Las imágenes desempeñan un papel crucial en la conciencia y en los procesos de individuación, es una unidad vibratoria que existe fuera de la percepción, pero requiere que un conjunto de reglas sean percibidas por un sistema sensorial, y tiene un grado simbólico, ya que estas imágenes percibidas están entrelazarse entre sí. Una imagen, por lo tanto, pertenece al mundo, habita en su dominio con sus significados, sentidos y relaciones. Se puede superar y estar integrado en la continuidad de las fracturas entre las escuelas y los movimientos de la Historia del Arte.

Sobre la posibilidad de existencia de la imagen feral

Las imágenes ferales físicas tienen características de desorganización material y formales específicas y un retraso en el encuentro. No las hemos visto descomponerse, hemos sido ajenos a su inhumanidad, sus tiempos tienen una lentitud microscópica y una manifestación visible semejante al movimiento errático de los insectos. Cuando aparecen en nuestra piel, son inesperadas como un brote de sarpullido. Son un síndrome, conjunto de síntomas en su superficie cuyo diagnóstico excede nuestras anticipaciones. Esta imagen tiene perforaciones, brotes, abyecciones (eyecciones, excreciones, rechazos de sus materiales, explosiones por fermentación), inyecciones (posiciones, incrustaciones), oscurecimientos y desvanecimientos, convulsiones, espasmos, desdoblamientos, revelaciones cromáticas de *pentimentos*, palimpsestos, y huellas de desplazamiento o de vandalismo.

La imagen feral ha sufrido una iconoclasia por abandono, ha fracasado en el proceso de histéresis, ha sido almacenada en los archivos muertos de los museos, los arqueólogos y conservadores no saben qué hacer con ella, porque están fuera de la historia del arte. Participa fuera del mundo al que una vez perteneció, e implica que se infecta por secreciones una vez que se incorpora y participa de nuevo en el mundo. Las imágenes mentales no se

salvan de la feralidad, guardan una filiación por contagio con el cansancio excedido, la sobre-anticipación, la ansiedad, la estimulación de los sentidos, el *lapsus*, la *parapraxis* o el acto enunciativo fallido.

En la historia del arte, distintas visiones del mundo que han sido catalogadas como movimientos artísticos, han desarrollado visiones del mundo en las que el abismo, el laberinto, el nudo y los pliegues revelan una fascinación por la ruina, por la manifestación de la lejanía, y el éxtasis, entendido como un desfase del centro autoperceptivo. Se puede decir, por lo tanto que el barroco, el romanticismo, las vanguardias del siglo XX y sus avatares contemporáneos tienen una estrecha relación con la imagen feral. Giovanni Battista Piranesi (1720-1778) arquitecto, arqueólogo y grabador explora las ruinas de Roma y las registra en placas de aguafuerte. En sus grabados pertenecientes a la serie *La antigüedad romana*, el autor muestra las ruinas y vestigios que sobreviven en el siglo XVIII. A pesar de que el autor realiza este conjunto de imágenes con detalles de los espacios de forma realista, en el *Frontispicio alegórico de Roma y su historia* (1756) el autor reúne obeliscos, urnas y lápidas sobre la vía Appia (Stewart, 2020, p. 191). En esta imagen no hay nada real, salvo la existencia de la vía Appia. Sin embargo, como señala Susan Stewart en su ensayo sobre las ruinas y la cultura material *The Ruins Lesson*, cada una de las urnas, lápidas, columnas y obeliscos ha sido inventada y proyectada a partir de un profundo conocimiento de los restos antiguos (*ibid.*).

La imagen feral digital

En los apartados anteriores se ha esbozado el problema de la ingobernabilidad de la imagen mental y la imaginación (como actividad de la imagen) frente al concepto, la autoconciencia, la percepción y la creencia. A la par, su materialidad y representación del mundo, es siempre imprecisa y cambiante. De donde, la imagen tiene un grado de ingobernabilidad, pero participa del mundo y de sus modelos. Se propone que por el contrario, exista algo llamado imagen feral que es aquella que una vez que ha participado de dichos modelos, ha sido arrojada fuera de estos, y eventualmente se nos manifiesta, afectando nuestra percepción y conciencia, abandonada del modelo del que participaron. En este apartado, se vislumbra la posibilidad de la imagen feral digital.



Figura 3.
Página de cortesía
escaneada,
encontrada por el
autor (2025).

Persistencia inhumana

En *Memoria robada*, Manfred Osten plantea cómo los sistemas digitales destruyen la cultura del recuerdo. Parte de una situación específica de principios del siglo XXI, la transcodificación de los medios y documentos analógicos en digitales. Pronóstica así, la dispersión de la memoria en soportes que en medios que han envejeciendo rápidamente (Osten, 2008: 84).

Osten (2008, p. 74) realiza una comparación entre memoria dual en la escritura y en los datos digitales, toma como caso a la pizarra mágica, que representa un modelo de memoria dual, un dispositivo de escritura y juego popular en la época de Freud. La pizarra mágica consiste en una tabla encerada y un estilete para escribir sobre éstas. Lo escrito se puede borrar fácilmente levantando las capas superiores, mientras que la presión del estilete deja una huella en la cera, visible bajo cierta luz, incluso después de borrar. Similar a la escritura en la capa superior de la pizarra, la memoria RAM almacena datos temporalmente para un acceso rápido. Al apagar el dispositivo, estos datos se pierden, como al borrar la pizarra. Como la huella en la cera, el disco duro o la memoria flash almacenan datos de forma persistente. Aunque se borren archivos, estos son recuperables, similar a la huella visible en la cera.

Esta memoria dual implica pues, la posibilidad de manifestación o aparición de datos temporales en las carpetas de memoria de almacenamiento. En algunos sistemas operativos los archivos almacenados en carpetas de los sitios web visitados son fácilmente localizables en la búsqueda de imágenes en una computadora. La salida del contexto de estos archivos implica una aparición feral, su persistencia desafía la idea de que la información digital puede ser completamente borrada o controlada. Por otro lado, implican la ingobernabilidad de la imagen en el espacio digital y su capacidad para afectar nuestra percepción de formas inesperadas.

Las imágenes residuales pueden considerarse “imágenes ferales” en el sentido de que han sido “arrojadas fuera” de su contexto original y ahora vagan libremente en el espacio digital. Una vez que una imagen entra en el espacio digital, su control se diluye, y puede manifestarse de formas imprevistas. Estas imágenes pueden afectar nuestra percepción y conciencia al aparecer fuera de contexto, generando una sensación de extrañeza o incluso inquietud.

En grabaciones de cámaras de seguridad, especialmente en condiciones de poca luz, se han reportado casos en los que figuras humanas o vehículos parecen persistir en la imagen durante más tiempo del que deberían. Este fenómeno se debe a una combinación de persistencia de imagen en el sensor, compresión de video y baja velocidad de obturación. En algunos casos, esto ha llevado a confusiones en investigaciones forenses, donde las autoridades han tenido que determinar si una imagen es una representación real de un evento o una persistencia accidental del *hardware* de la cámara (<https://www.icseecam.com/es/what-causes-ghost-images-on-security-cameras/>).

Esta anomalía técnica tiene consecuencias en el análisis forense, afectando la manera en que interpretamos la información visual almacenada en los dispositivos. Al mismo tiempo, la imagen feral es un fenómeno de extrañeza estética involuntaria que tiene consecuencias en la relación estética con el otro frente al desconcierto. Semejante a los *espectros de Brocken*, descritos por Camille Flammarion. El meteorólogo francés toma un testimonio de 1797 de un excursionista que al subir la montaña, nota en el cielo del atardecer la silueta de un hombre gigante que lo aterra. Al notar que la silueta espectral se encuentra en la misma posición que él, se da cuenta que se trata de una proyección, más tarde invita a otro caminante a producir un nuevo espectro (Flammarion, 1888, p. 223). Esta característica de experiencia confusa e involuntariamente estética, al asimilarse en el espectador puede producir una comunidad de usuarios desconcertados. En este aspecto, la participación en la experimentación del fenómeno es una especie de potencia tímida que se concentra en una experiencia estética. La experiencia estética, es en sí, una digresión, una fuga necesaria a lo sensible que forma parte de la recepción y asimilación de modelos de la realidad. Tanto el espectro atmosférico como la persistencia de una figura en una cámara de seguridad son residuos amplificados ya en el espacio o en el tiempo, que nos obligan a recalibrar nuestros modelos-mundo.

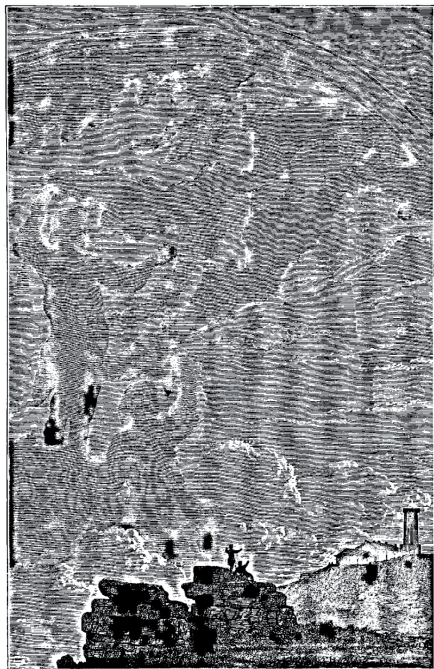


Figura 4.
Grabado de libro
digitalizado y
encontrado por el
autor (2025).

En términos perceptuales y psicológicos, las imágenes ferales digitales podrían vincularse con el cansancio visual de la hiperestimulación, con la ansiedad de la sobrecarga informativa, con la visión fragmentada de quien ha pasado demasiado tiempo entre pantallas. Son lapsus digitales: retazos de interfaces antiguas que emergen en nuevos entornos, pantallas congeladas que evocan la parálisis del sistema nervioso, errores de renderizado que desdobra la imagen en capas imprevistas, que recuerdan a la pizarra mágica de la que habla Freud, al frontispicio de Piranesi y a los pensamientos intrusivos que nos poseen antes de dormir. El sonido de una transmisión en vivo entre las pestañas de un explorador, o la interferencia en el sonido causada por una conexión inestable, pueden desembocar en un encuentro con lo siniestro al no reconocer en primera instancia la fuente que lo emite. Frente a estos encuentros con la ruina, con el extrañamiento causado por la interacción retrasada, artistas e investigadores han desarrollado propuestas que parten de la desviación de un objeto cultural para generar nuevas experiencias (*Detournement*), o bien apropiarse de estas imágenes para colaborar activamente en la construcción de memoria e identidad frente a las intervenciones estatales e institucionales en medios digitales.

Políticas ferales

Se ha explorado la imagen feral digital desde el punto de vista de la memoria dual. Sin embargo, el archivo digital en la red tiene sus propias particularidades y campos de acción en el activismo.

Un ejemplo significativo es bak.ma, un sitio que surge tras las protestas en Turquía durante el 2014. Se trata de una plataforma que colectiviza conocimiento y memoria, estableciéndose como un espacio de empoderamiento. Este proyecto radicaliza la política del archivo, abriendo posibilidades para la creación de una memoria viva de los movimientos sociales. bak.ma se compone de amplias colecciones de vídeo que abarcan desde la década de 1960 hasta la actualidad, cubriendo incidentes y movimientos políticos en la historia de Turquía. Como un archivo en constante expansión con un enfoque participativo, el contenido es generado por los usuarios, quienes incorporan imágenes de activistas en vídeo. A partir de 2018, usuarios de otros países comenzaron a contribuir con grabaciones de vídeo, textos, fotografías y grabaciones de sonido de movimientos sociales. Al abarcar una amplia variedad de material de archivo, bak.ma crea múltiples mapas de la historia política reciente. El conjunto de colecciones de vídeo, con cientos de documentales en vídeo, señala personas y grupos, redes más amplias, lugares, eventos y fechas en estos mapas históricos. Özge Çelikaslan en “Autonomous archiving” señala que bak.ma es una herramienta de descolonización necropolítica que provee los residuos de cada una de las subjetividades (Çelikaslan, 2017, p. 234). A partir de las ideas del autor, las imágenes, en el marco de bak.ma pueden ser herramientas que se enfrentan contra las narrativas que deshumanizan o invisibilizan las protestas. En este aspecto, si una imagen feral es aquella que ha escapado del control de los modelos dominantes. Ha sido arrojada fuera, y su manifestación sacude nuestra percepción y conciencia. Estas imágenes portan los residuos de subjetividades que resisten o escapan a la necropolítica.

Ruinas digitales

La iconoclasia por abandono se presenta aquí en formatos obsoletos que ya no pueden ser abiertos, en bases de datos corruptas que generan imágenes ilegibles, en servidores caídos que dejan restos incompletos de lo que alguna vez fueron representaciones nítidas. Como sus equivalentes físicas, estas imágenes no desaparecen del todo: resisten en los residuos digitales, en los archivos temporales, en los ecos de la compresión con pérdidas, en la inestabilidad de la nube y en el colapso de los sistemas de almacenamiento.

Un ejemplo paradigmático es *Geocities*, un servicio de alojamiento web de los 90, cuyo cierre en 2009 no significó su desaparición total. Rescatado parcialmente por archivistas, su contenido fue posteriormente adquirido y redistribuido por artistas como Olia Lialina y Dragan Espenschied. A través de un blog automatizado, un blog de investigación y Twitter, estos artistas lograron que las páginas de inicio de *Geocities* persistan (Lialina, 2017, Pp. 194-210), transformando la iconoclasia por abandono en una forma de arqueología digital y memoria colectiva.

La feralidad se percibe en su imposibilidad de ser restauradas sin dejar huella de su degradación: artefactos de compresión, interpolaciones fallidas, estelas de movimiento errático que evocan la imprevisibilidad de un enjambre de datos corrompidos.

La hiperstición y la imagen feral

Estos casos analizados a lo largo de este texto pueden ser reunidos bajo la propuesta de una tipología de imagen feral. Para este supuesto, no sólo se describen las causas, las contingencias, y las características de este posible fenómeno, sino que las consecuencias y la participación de agentes han abonado a la producción post-documental, artística y a la investigación de una arqueología digital.

En este punto, se propone que entre en juego la “hiperstición”, entendida como una profecía autocumplida. Este término que hasta ahora sólo ha aparecido en la introducción del texto, debe ser entendida como un modelo narrativo que produce una teoría-ficción, en el que un modelo especulativo no es codificable como relato imaginativo, sino como una predicción que se anticipa a lo Real, y lo invade (Fisher, 2022, p. 349).

En el contexto de las imágenes ferales, la hiperstición se manifiesta cuando las narrativas y los significados generados por estas imágenes ocurren por contagio, influyen en la realidad, creando un bucle de retroalimentación.

Si no tienes cuidado y te *desabrochas* de la realidad en las áreas equivocadas, terminarás en los *Backrooms*, donde no hay nada más que el hedor de la alfombra vieja y húmeda, la locura del mono arena, el ruido de fondo interminable de las luces fluorescentes al máximo zumbido y aproximadamente seiscientos millones de millas cuadradas de habitaciones vacías segmentadas al azar en las que quedar atrapado. Dios te salve si escuchas algo deambulando cerca, porque seguro como el infierno te ha escuchado.

-If you're not careful and you noclip out of reality in the wrong areas, you'll end up in the Backrooms, where it's nothing but the stink of old moist carpet, the madness of mono-yellow, the endless background noise of fluorescent lights at maximum hum-buzz, and approximately six hundred million square miles of randomly segmented empty rooms to be trapped in. God save you if you hear something wandering around nearby, because it's sure as hell has heard you- (Anónimo, 4chan, Mayo 13, 2019).

De acuerdo a Valentina Tanni, el *creepypasta* es un neologismo, la corrupción de *copy and paste*. Un término que se refiere a copiar y pegar un bloque de texto y difundirlo en foros y redes sociales. La dimensión rara y perturbadora (*creepy*) se encuentra en su temática terrorífica (Tanni, 2023, p. 69). El *backroom* es una *creepypasta*, acceder a espacios muertos, producto de quedarse a la deriva en una misión. En este aspecto, Tanni desentraña el post que da origen al *backroom*, no es del todo un *glitch*, sino producto de la disociación y la desconexión del jugador.

En este último aspecto, el backroom coincide con la imagen feral digital, en tanto se nutre de un caldo de cultivo generado por la cultura laboral del capitalismo tardío, donde la intensidad y la precariedad dejan a los individuos exhaustos pero simultáneamente expuestos a una sobreestimulación constante. Este estado, intensificado por las comunicaciones digitales, mina la capacidad de enfocar la atención, haciéndolos más susceptibles a las ilusiones y distracciones del mundo virtual. Si bien Fisher menciona que este estado conduce a la des-erotización, también genera una serie de imágenes residuales, una aceleración de consumo digital, y al mismo tiempo una pérdida de las características del objeto cultural físico (Fisher, 2018, Pp. 40-44).

El *backroom* como un no-lugar digital, liminal, se inserta en la tipología del ha sido reunido en foros que no solamente reúnen estos espacios liminales encontrados, también se ha consolidado como un género dentro del videojuego contemplativo. La diagramatización del backroom no es la del frontis de la vía Appia, sino la de las cárceles de Piranesi. Distintas puertas en distintos niveles que no conducen a ningún lugar.

Los comedores de Frutiger: El residuo de la estética y la estetización del residuo

Una profecía autocumplida acecha al consumo digital: La interfaz digital obsoleta como estética y tendencia del usuario. El *core*, como sufijo que implica la esencia de una moda de corta duración que circula en aplicaciones y redes sociales. Debido a su corta vida, surge como una arqueología del pasado reciente. Así, los no-lugares de Marc Augé, “las zonas genéricas de tránsito (centros comerciales, aeropuertos) que cada vez más iban a dominar los espacios del capitalismo tardío” (Fisher, 2018, p. 29) tienen repercusiones en la virtualidad. Su materialidad es otra, pero se ha asociado a través de las imágenes que modelan la interfaz.

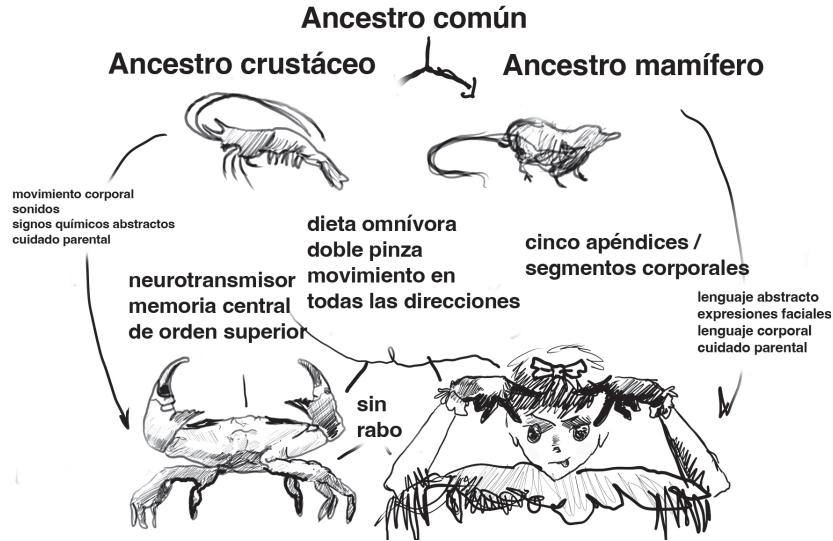


Figura 5. Meme sobre carcinización. Encontrado y adaptado por el autor (2025).

Detalle feral

En un foro circula una captura de pantalla de Google Maps. Se trata de un negocio de barrio, llamado “Abarrotés Luis”, ubicado en la trama urbana de Guadalajara, en México. Esta captura de pantalla se transforma en un estudio de caso de la imagen feral que circula en redes sociales: El negocio aparece en Google Maps como “Abarrotés Luis *femboys furryburger*”. Este acto de alteración, aparentemente banal, es un ejemplo paradigmático de lo que se ha denominado imagen feral en este texto.

La alteración del nombre de “Abarrotés Luis” puede interpretarse como un acto de “divertimento”, una travesura digital que busca subvertir la normalidad del espacio virtual. Sin embargo, también puede ser vista como una “pesadilla”, una manifestación de la pérdida de control sobre la información y la fragilidad de la identidad digital. Este caso plantea preguntas sobre la autoría y la propiedad de la información en el entorno digital. ¿Quién tiene el derecho de definir el significado de un lugar en Google Maps? ¿Cómo afecta esta alteración a la percepción del negocio y a la comunidad local? En un mundo donde las imágenes ferales proliferan, es fundamental desarrollar la capacidad de discernir entre la realidad y la ficción, entre el divertimento y la pesadilla.

Estas imágenes circulan en foros y *time lines*, conviven con teorías de la conspiración, grimorios, traducciones tendenciosas (aunque toda traducción lo es), archivos fotocopiados, mecanografiados (traducciones escolares de van Mander), resúmenes de temas que forman parte de la curricular académica. Una *via Appia digital*.



Figura 6.
Captura de pantalla
en google maps, 26 de
enero 2025.

Referencias bibliográficas

- Çelikaslan, O. (2017). Autonomous archiving en Dekker, A. (Ed) *Lost and Living (in) Archives: Collectively Shaping New Memories*. Valiz
- Fisher, M. (2018). *Los fantasmas de mi vida*. Caja Negra
- Fisher, M. (2022). *Constructor flatline*. Caja Negra
- Flammarion, C. (1888). *L'Atmosphère: Météorologie Populaire*. Librairie Hachette.
- Fontcuberta, J. (2000). *El beso de Judas: Fotografía y verdad*. Gustavo Gili.
- Lialina, O. (2017). Still there. Ruins and templates in Geocities. en Dekker, A. (Ed) *Lost and Living (in) Archives: Collectively Shaping New Memories*. Valiz
- Melot, M. (2010). *Breve historia de la imagen*. Siruela
- Negarestani, R. (2023). Imagination inside-Out: Notes on Text-to-Image Models via Husserl & Vaihinger. En *Model is the message*. Triple Ampersand.
- Osten, M. (2008). *La memoria robada. Los sistemas digitales y la destrucción de la cultura del recuerdo, Breve historia del olvido*. Siruela
- Sousa Ortega, R. (2017). *Copia Académica o La supervivencia de la fotocopia en el proceso de distribución digital de textos académicos como detonante de obra de cruce de lenguajes*. Tesis no publicada.
- Sousa Ortega, R. (2024). *Interdicto*. Tesis no publicada.
- Stewart, S. (2020). *The Ruins Lesson: Meaning and Material in Western Culture*. University of Chicago Press

Abstract: My approach is to investigate the feral nature of digital images. I call feral images the mutations that result from the proliferation, substitution and condensation of images that initially represented the achievement of formalization at a mental, psychosocial and technical level and that, having been banished, have entered a new phase of existence. Their functions and their unfolding are the product of a fracture, of an interrupted transcoding or a failed hysteresis; outside the world, the multitudes it contains are infected and delirious, stuck in a loop of indeterminacy. Images can be mental or physical, and they participate in epistemological and social models, and their materiality can be both analog and digital. In this proposal I will analyze their encounter in forums and digital communities, their hyperstitions and their participation in processes of individuation, identification and exchange between users in spaces where they coexist and feed off each other, searches for lost material, communities of fantasy avatars, conspiracy theories, the alternative right, urban legends and creepypasta. Feral digital images, then, circulate inside and outside of legitimized digital spaces, social networks and ruins of the late twentieth century Internet. They produce their own hypersensitive experiences.

Keywords: Feral image - Ontogenesis - Sociogenesis - Model - Hyperstition

Resumo: Minha abordagem é investigar a natureza selvagem das imagens digitais. Chamo imagens selvagens às mutações resultantes da proliferação, substituição e condensação de imagens que representavam em princípio a conquista da formalização a nível mental, psicossocial e técnico e que, ao serem banidas, entraram numa nova fase de existência. Suas funções e seu desdobramento são produto de uma fratura, de uma transcodificação interrompida ou de uma histerese falhada; fora do mundo, as multidões que ele contém estão infectadas e delirantes, presas num ciclo de indeterminações. As imagens podem ser mentais ou físicas e participar de modelos epistemológicos e sociais, e sua materialidade pode ser tanto analógica quanto digital. Nesta proposta analisarei o seu encontro em fóruns e comunidades digitais, as suas hiperstições e a sua participação em processos de individuação, identificação e troca entre utilizadores nos espaços onde vivem e se alimentam, buscas por material perdido, comunidades de avatares de fantasia, teorias de conspiração, a direita alternativa, lendas urbanas e creepypasta. Imagens digitais ferozes, então, circulam dentro e fora de espaços digitais legitimados, redes sociais e ruínas da internet do final do século XX. Eles produzem suas próprias experiências hipersensíveis.

Palavras chave: Imagem selvagem - Ontogénese - Sociogénese - Modelo - Hiperstição

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
