Aparatos, imágenes y modos de pensar-*las*: la pantalla cíborg*

Guillermo Yáñez Tapia. Doctor en Filosofía por la Universidad de Chile. Magíster en Teoría e Historia del Arte con un Postítulo de Especialización en Arte y Nuevas Tecnologías y Licenciado en Fotografía con el título profesional de Fotógrafo. Fundador y director del proyecto Fundación para el Estudio de la Imagen y la Visualidad Contemporáneas iViCON y director ejecutivo del Centro de Estudios Visuales NOiMAGEN.

Resumen:

Desde una respuesta tentativa a la pregunta qué es una imagen se busca establecer el modo en que pensamos en, con y contra las imágenes. Se concentra la indagación en dos tipos particulares de imágenes, las generadas por el aparato digital, con el fin de articular

* Este artículo se inserta en el Foco de Investigación "La pantalla ciborg: Imagen digital, modos de imaginar y subjetividad" (2019-2021). Dicho foco investigativo se desarrolla como parte de los procesos de investigación pertenecientes a la Fundación para el Estudio de la Imagen y la Visualidad Contemporáneas iViCON y el Centro de Estudios Visuales NOiMAGEN en Santiago de Chile.

conceptualmente el modo en que las imágenes cobran sentido y cómo dicho sentido surge desde el estatuto ontológico que encierra dicho aparato en particular. Desde una respuesta operativa y desde el concepto de *modo de imaginar* se propone que el modo de pensar en, con y contra las imágenes es una disputa política por controlar el modo de aparecer en las imágenes, es decir, por el control del plano estético y ontológico que encierra dicho aparecer. Dicha disputa política en el aparato digital se instala contemporáneamente en torno al objeto fascista de la representación.

"La imagen designa
al mismo tiempo
un objeto y un proceso"
Gottfried Bohem

"La figura es un modelo
de la realidad"
Ludwig Wittgenstein

Imagen, modos de pensar y aparatos

1. ¿Qué es una imagen? Una respuesta a esta pregunta, además de ser complejo cualquier intento por responderla, abre un lugar de pensamiento. Pero es un preguntar desde el texto, desde un lugar que podríamos suponer opuesto al intento de saber pensar en/con(tra) imágenes. La pregunta por lo que es una imagen es una pregunta que se establece en una relación de poder desde el discurso en el intento de pensar la imagen. Pero entonces, ¿cómo pensar en/con(tra) las imágenes? Pareciera no haber salida si nos establecemos en el texto como el lugar privilegiado para hacerlo. Esto pareciera arrojarnos a la dicotomía habitual entre texto e imagen. ¿Entonces?
2. Aquí podemos considerar una aproximación al problema de dicha dicotomía. Me refiero a la hecha por W. J. T. Mitchell (2009) en su conocida colección de ensayos *Teoría de la imagen*. En ella aborda la cuestión que plantea el cómo aproximarse a pensar la imagen intentando "dar imagen a la teoría". Mitchell nos tiende un puente al afirmar que "la interacción entre imágenes y textos es constitutiva de la representación en sí". Nos ayuda porque con ello nos dice que no podemos alejarnos de manera absoluta del texto para intentar pensar en/con(tra) las imágenes, esto

quiere decir que el pensar en/con(tra) las imágenes podemos rastrearlo en el texto mismo. Si podemos dar con una descripción aceptable de esto podremos encontrar, a modo de afirmación tentativa, que el texto de alguna manera se hace de las imágenes para poder pensar. Esto permitiría decir con el profesor Mitchell, que tal vez el problema esté "en una cierta imagen de la teoría" que olvida que la imagen se encuentra ya en su forma de pensar desde el discurso. Así nos aproximamos a la forma que podría tomar el pensar en/con(tra) las imágenes. Sin embargo, antes debemos seguir elaborando algunos pasos que nos lleven de manera un poco más precisa a definir una forma en la cual el texto no establezca, desde su control discursivo, las posibilidades de un pensar en/con(tra) la imagen.

3. Para ello es preciso elaborar una respuesta operativa a la pregunta que planteamos como apertura de este texto: ¿Qué es una imagen? Y dada la precariedad del tiempo que encierra un artículo adelantaré mi respuesta e intentaré defenderla con el fin de abrir un ámbito que contribuya a la discusión desde cierto enfoque provocador. Afirmo que la imagen es un modo de imaginar. Esto sugiere, inicialmente dos cosas. Por un lado, el objeto imagen requiere de un despliegue articulado en quien la imagina, digamos un observador. Observador que Jonathan Crary define como "alguien que ve dentro de un conjunto determinado de posibilidades, que se halla inscrito en un sistema de convenciones y limitaciones" (Crary 2008: 21). Y por otro, la imagen abre un proceso en el cual el soporte también forma parte del modo de imaginar-*la*. Es decir, el soporte es un modo de imaginar que implica un modo de ser del registro si consideramos únicamente los tipos de imágenes que surgirán desde la fotografía en adelante. Dicho observador requiere de una disposición que lo enfrenta a la imagen-superficie en tanto reconoce o desconoce el modo de operar del aparato que generó dicha imagen-superficie. El punto de encuentro entre la imagen-superficie y el observador es un punto telúrico que coloca en movimiento las capas tectónicas de sentido de quien observa y de la tensión por subducción que impulsa el nuevo modo de imaginar propiciado por el nuevo aparato y sus imágenes.
4. Surge una pregunta: ¿qué se entiende por sentido en el caso de las imágenes? Entenderemos por sentido en la imagen el estatuto ontológico de lo que somos capaces de imaginar en ella. En otras palabras, el sentido es propio del modo de imaginar a la imagen. Sin embargo, dicho sentido nunca es homogéneo, siempre está en disputa. Un observador, podemos adelantar, siempre responde a sentidos que

se contaminan y se resisten entre sí. Una imagen, en tanto modo de imaginar-*la*, se inserta en un cúmulo de imágenes de mundo que se reconocen epocalmente. Dicho cúmulo responde a un punto en el que el estatuto ontológico no puede sino ser un conflicto político que encuentra su origen en el modo de producción histórico y las relaciones sociales de producción desde el que nacen. El sentido en una imagen es propio del modo en que esta piensa políticamente un estatuto ontológico de lo que allí se imagina.

5. Al respecto, Gottfried Boehm, en un intercambio epistolar que mantuvo con W. J. T. Mitchell en torno al problema del "giro icónico", se pregunta: "¿cómo se consigue exponer un sentido (en la imagen) con independencia del lenguaje? ¿Cuáles son sus fundamentos objetivos y sus mecanismos?" (García Varas, 2011: pos. 1209). El pensar en/con(tra) las imágenes lo hallamos siempre en relación al sentido peculiar que podemos descubrir en ellas. Así cuando hablamos del sentido que despliega el estatuto ontológico que sostiene el modo de imaginar una imagen nos referimos al despliegue de un sentido en el que la superficie se abre y es posible de ser habitada desde el modo de imaginar-*la*. Un habitar de sentido o de resistencia a dicho sentido desde otros modos de imaginar con que se enfrente la superficie en la cual se encuentra la imagen. Cuando una imagen se despliega lo que hace es ofrecernos una orientación en el modo en que el mapa fue estructurado. Así es como producen sentido las imágenes. En este punto no hay que confundirse como lo hace Flusser (2013) al plantear que las imágenes son una abstracción de tercer grado. Dicha afirmación se sostiene en la idea de que hay un mundo dispuesto para su representación. Entonces lo que hacen las imágenes que él denomina tradicionales es abstraer dicho mundo al punto, en algún momento, que nos perdemos en ella olvidando que eran tan sólo un modo de orientación en el mundo que nos rodea. Cuando el hombre empieza a habitar en las imágenes, dirá Flusser, el tiempo se volverá mágico y circular. Es aquí en donde el hombre es atrapado por la idolatría y elabora la escritura lineal para romperla. Así la escritura abre la Historia y fractura el pensamiento mágico. A la escritura lineal la ubicará Flusser como una abstracción de segundo grado. De ello podemos desprender que el mundo se aleja y comienza a quedar en una suerte de distancia insalvable. Si bien es cierto que la escritura irrumpe para explicar las imágenes, al igual que estas, termina volviéndose cada vez más abstracta al punto de hacerse incomprensible. El ejemplo que da para ello Flusser es el de la escritura

científica moderna. Será en ese momento en que surja la necesidad de hacer una imagen para graficar dicha escritura incomprensible: se desarrolla así la imagen que el filósofo checo-brasileño denominará técnica. Esta será una abstracción de tercer grado. A estas alturas el mundo yace bajo una compleja abstracción que se ha hecho de él. Si bien en una primera aproximación el esquema desarrollado por Flusser puede parecer pertinente este olvida una cuestión fundamental. No hay mundo sino se articula un sentido para él, es decir, el mundo no está disponible sin un sentido que lo articule para nosotros. En otras palabras, siempre habrá la necesidad de orientarnos en lo que percibimos. Así, nuestra relación estética con lo percibido toma siempre una forma determinada y ella es dada por el sentido. Más que una abstracción lo que opera es una acumulación tectónica de sentidos en los cuales algunos aún se pueden reconocer históricamente y otros ya carecen de todo sentido para nosotros. Es sobre dicha acumulación tectónica sobre la cual se ha levantado el territorio que creemos reconocer en los mapas. Dicho sentido es con lo que pensamos en/con(tra) las imágenes; y dado que todo sentido es una forma de orientación está siempre sujeto al intento de hegemonía política. Cuando se dice que una imagen es un modo de imaginar no estamos apelando a ninguna explicación metafísica, sino a la manera concreta de levantar una hegemonía política para dirigir el modo de pensar al interior de los distintos tipos de imágenes. Todo modo de imaginar es hegemonizado políticamente desde las relaciones sociales de producción. Si la imagen es un modo de imaginar es porque responde a un modo de pensar a partir de la forma en que la imagen abre un estatuto ontológico en los procesos que la hacen imaginable.

6. Aquí la primera confusión que podemos intentar ayudar a despejar. Una imagen es imagen de algo en la medida en que es imaginada, que es imaginable. Precisamente porque ese algo que logramos imaginar en la imagen se constituye como una apertura del *modo* en que lo imaginamos en la imagen-superficie misma. El ejemplo más claro al respecto de esto es la fotografía[1] y la idea de "huella lumínica" que despliega desde su modo de registrar la luz como modo de imaginar al referente: por colocarlo en palabras de Roland Barthes (2004), el referente como lugar del "esto ha sido". La

1 Las conclusiones aquí expuestas en torno al aparato fotográfico son el resultado de la investigación "La fotografía como modo de imaginar: Imagen y estatuto ontológico del aparato fotográfico". FONDART Nacional 2018 en la Línea de Artes Visuales, Ámbito de Fotografía, Modalidad de Investigación. Folio número: 445761. Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, Chile.

fotografía no representa la realidad de lo fotografiado, sino que lo imagina como la realidad pues en sus mecanismos nos arroja a la posibilidad de obtener un registro que proviene directamente del mundo, de lo que estaba dispuesto frente a la cámara. Pensemos en la aproximación de Jean-Marie Schaeffer cuando dice que, en el caso de la fotografía y la posibilidad de pensar correctamente su *arché*, ese principio que permitiría distinguirla, deberá entenderse que "la imagen no será el dato originario de la descripción, sino que deberá desprenderse de sus presupuestos técnicos" (Schaeffer 1990: 12). En ello se puede encontrar que dichos presupuestos técnicos imaginan lo que la fotografía tiene de peculiar. En esta línea de argumentación podemos decir que una imagen siempre ha de entenderse como un modo de imaginar y que dicho modo de imaginar establece el modo en que pensamos el mundo. La fotografía es un modo de pensar que despliega, como cualquier tipo de imagen, un modo de ser de lo que en la fotografía se muestra. La imagen fotográfica da a lo fotografiado un estatuto ontológico; dicho estatuto ontológico es propio de su modo de imaginar desde lo que denominaremos como *administración de lo lumínico*. La *administración de lo lumínico* se entenderá como el modo de registro y el modo de re-productibilidad, así, "el programa en cada aparato administra el modo en que lo lumínico será registrado y re-producido en el modo de hacer la imagen propiamente tal" (Yáñez Tapia 2017: 160).

7. En su *Tractatus Logico-Philosophicus*, Ludwig Wittgenstein (2009), desarrolla una ontología que da cuenta precisamente de lo que afirmamos anteriormente, pero considerado desde el lenguaje elaborado como una imagen de mundo en el modo de pensarlo. Para Wittgenstein "es esencial a las cosas el que puedan ser constituyentes de un estado de cosas" (2.011) y un estado de cosas es "una combinación de objetos (cosas)" (2.01). Las cosas en sus relaciones que las insertan en estados de cosas forman figuras, "la configuración de los objetos forma los estados de cosas" (2.0272). El estatuto de las cosas radica precisamente en la forma en que se los imagina en la configuración. El estatuto ontológico no radica en la cosa sino en el modo de imaginarlas en la relación de sentido que hace posible imaginarlas: "en un estado de cosas los objetos están entrelazados unos con otros como los eslabones de una cadena" (2.03). Entonces la ubicación de las cosas en el mundo se constituye a partir de los estados de cosas en los que piensa Wittgenstein. Los hechos para el filósofo austriaco se constituyen a partir de uno o más estados de cosas: "la

estructura de un hecho consta de las estructuras de los estados de cosas" (2.034). Así entonces, "nos hacemos figuras de los hechos" (2.1); "una figura es un modelo de la realidad" (2.12); "los elementos de la figura son en ella los representantes de los objetos" (2.131); "una figura consiste en que sus elementos se relacionen unos con otros de modo y manera determinados"; "la figura se vincula *de este modo* con la realidad; llega hasta ella" (2.1511). Es peculiar la forma en que Wittgenstein va elaborando su pensamiento. Va pensando a partir de un modo de imaginar que es descrito desde la figura como modo de relación entre las cosas y que elabora un estatuto ontológico para entender las figuras que nos hacemos de la realidad. Pero es el mismo Wittgenstein quien intuye los límites de la figura misma en el modo de imaginar un estatuto ontológico para las cosas. En el reconocimiento del límite establece Wittgenstein como consecuencia los límites del modo de imaginar con que nos hacemos una imagen de mundo para pensar en/con(tra) las imágenes. "Un hecho, para ser una figura, ha de tener algo en común con lo figurado" (2.16); "en la figura y en lo figurado ha de haber algo idéntico para que, en suma, la una pueda ser figura de lo otro" (2.161); "una figura puede figurar toda la realidad de la que tenga la forma" (2.171); "la figura no puede figurar sin embargo su forma de figuración; la exhibe" (2.172).

8. Así, a partir de la elaboración de Wittgenstein podemos decir que una imagen, en tanto que modo de imaginar, hace una figura del aparecer que encierra un estatuto ontológico. Dicho estatuto despliega un sentido que permite hacer del imaginar una manera de pensar lo que vemos en la imagen. ¿Cómo?
9. Tenemos dos modos de encontrar el cómo pensamos en/con(tra) las imágenes. Por un lado, el modo de imaginar propio de cada tipo de imagen que abre un estatuto ontológico desde el cual la imagen es imaginada; el modo de imaginar como modo de pensar. Por el otro, el modo de habitar las imágenes. Habitamos las imágenes desde el modo en que las imaginamos y con ello nos hacemos una imagen de mundo. El pensar en/con(tra) las imágenes así puede describirse como un corte a lo Real para que las cosas aparezcan en un sentido que las relaciona. Se piensa el mundo en/con(tra) las imágenes imaginándolas. El imaginar imágenes habla del modo en que la imagen se despliega como mapa que articula el territorio.
10. Podríamos decir que el modo de imaginar en/con(tra) las imágenes establece el marco de sentido en que transcurre el modo de pensar lo representado. La relación

que se establece entre la imagen y lo imaginado se articula como una dirección, un modo en que todo lo que imaginamos puede insertarse en un sentido posible. Volviendo a la fotografía, podemos seguir a Bazin para ver cómo el modo de administración de lo lumínico de lo fotográfico provoca que este afirme que "la fotografía se beneficia con una transfusión de realidad de la cosa a su reproducción" (2008: 28). Entre la fotografía y lo fotografiado, parafraseando a Wittgenstein, ha de haber algo idéntico para que la fotografía pueda ser imagen de lo fotografiado. Así podríamos decir que pensar en/con(tra) las imágenes se establece en el modo de imaginar como estatuto ontológico y del sentido desde el cual el mundo irrumpe. Lo fotografiado se entiende desde el estatuto ontológico que reconocemos en el modo de administración de lo lumínico. Como en la fotografía la luz se imagina como un registro que da forma a lo que se fotografió, esta se vincula al registro de la realidad disponible a partir de la *captura* que permite el soporte fotográfico.

11. Para graficar de mejor manera el *modo de imaginar* que se encierra en la *administración de lo lumínico* ahora pensemos en el modo en que la luz es registrada por el aparato digital al momento de hacer una imagen de la luz disponible –quiero hacer el alcance que el aparato digital, a diferencia del aparato fotográfico, no se establece como un aparato que tan sólo hace imágenes a partir de un registro, sin embargo, para mantener la intención ilustrativa, tan sólo pensaremos en el aparato digital en esta faceta–. Ahora bien, cuando el aparato digital registra la luz lo hace a partir de una malla de sensores dispuestos y sensibles a la luz. Estos sensores convierten la luz en cargas eléctricas. Luego mediante un proceso al interior del chip que conforma al sensor cambia la información análoga en digital para su administración final que permitirá archivarlo para su edición o para cualquier otra tarea. Aquí, en el desplazamiento ocurrido en el modo de *administración de lo lumínico*, es donde podemos ver la raíz de la desconfianza inicial y radical que hubo hacia las imágenes digitales. Esto lo comenta ya Alain Renaud: "la novedad de las «nuevas imágenes», se sitúa, por tanto, no inmediatamente en los «resultados imágenes» dados a ver, sino en los procedimientos, en la morfogénesis que las hace posibles" (VV. AA. 1990:23). La sospecha surge precisamente de los procedimientos que despliegan un *modo de imaginar* en el que la imagen ya no puede vincularse de manera material y directa con la luz de un instante en el mundo. La imagen digital hace perder estabilidad al referente. El estatuto ontológico de la imagen digital abre

el ciberespacio, el simulacro, la destitución del referente en la imagen misma; es gracias a esto también que la imagen digital se hace pantalla interactiva.

12. Es dicho desplazamiento en la administración de lo lumínico en el que podemos notar cómo la imagen piensa distinto el estatuto ontológico de su representación. Al afirmar que la imagen piensa distinto no se pretende abrir la subjetividad de la imagen misma, sino entender que en ella se encierra un *modo de imaginar* que despliega un sentido distinto desde el desplazamiento que provoca el imaginar al referente en la inmersión interactiva. Al decir *la imagen piensa distinto* se afirma que pensamos al mundo de manera diferente por el sólo hecho de hacer que el mundo al que solía hacer referencia la imagen fotográfica ya no es posible cuando la pantalla abre su representación en la interacción. La pantalla digital abre la imagen digital y el mundo, en cuanto estatuto ontológico, desde la superficie interactiva.

13. Entonces, a manera de una síntesis apresurada, lo que ocurre en el desplazamiento telúrico en los *modos de imaginar* desde lo fotográfico a lo digital es precisamente un desplazamiento ontológico que opera políticamente. La fotografía estaba sujeta en su modo de imaginar a un referente que era histórico y territorial. Lo digital al hacer de la imagen el lugar habitable establece un desplazamiento hacia lo trans-histórico y lo trans-territorial como un otro diferente en su sentido. La imagen digital ya no indica (imagina) un territorio, sino que *es* el territorio. Un ciber territorio que establece en su *modo de imaginar* un presente continuo que obliga, desde la inmersión interactiva, a la actualización como el modo de habitar-*lo*.

14. Dicho ciber espacio no puede sino atrapar al usuario en la estetización como el *modo de imaginar* al mundo; es una *Weltanschauung*, es el desplazamiento de la sociedad del espectáculo mediado *por* imágenes a la sociedad del espectáculo mediada *en* la imagen; en la pantalla digital. El mundo del capital ha podido desprenderse del territorio y de la Historia.

15. El pensar en/con(tra) las imágenes, desde el capital en su lógica tardía, es un *modo de pensar* que establece en el *modo de imaginar* el verdadero territorio en donde se juega el control político del sentido mediante el control del estatuto ontológico que se despliega en cada *modo de imaginar* propio de cada tipo de imagen. Para ello el mismo *modo de imaginar* del capital ha necesitado desprenderse de su estatuto ontológico previo, es decir, de aquel que se centraba en el fordismo y en el imaginar la circulación del capital como algo material y sujeto a restricciones geográficas e

históricas. El capital ha comprendido que el verdadero modo de control/vigilancia radica en la hegemonización estetizante del *modo de imaginar* abierto por la interacción inmersiva en la imagen digital. Ya el panóptico no opera como un control distante; lo que se abre es el panóptico como lugar habitable propio del *modo de imaginar* digital. El sujeto pasa a ser el observador y el observado en el panóptico imaginado desde lo digital.

16. Así la inmersión requiere de la apertura de la pantalla a lo orgánico, apunta al cíborg para lograr la hegemonía completa de la subjetividad. La distancia debe ser mínima, casi inexistente, entre la inmersión interactiva y el sujeto. Si imaginarse a uno mismo requiere de imaginarme como un otro en la imagen entonces la inmersión interactiva digital logra que ese otro se aproxime cada vez más hasta casi ya no percibir la distancia. Así el espectáculo supera la separación. Entonces todo lo que era "directamente experimentado" y se había "convertido en una representación" ahora se experimenta en la representación misma. La noción de ciberespacio venía imaginada en el modo de administración de lo lumínico del aparato digital. El *afuera* únicamente puede ser imaginado en la inmersión interactiva.

17. En lo anterior se encuentra una clave para aproximarnos a la manera en que pensamos en/con(tra) las imágenes. La imagen, como ya dijimos y sintetizando, es un *modo de imaginar* que despliega un sentido para un despliegue del estatuto ontológico; despliegue que siempre ha de entenderse como una disputa política. La imagen desde que se nos aparece como tal, desde que se inserta en un modo de imaginar-*la*, nos introduce en un modo de pensar en/con(tra) las imágenes. El sentido que despliega es propio del *modo de imaginar* que hace que la imagen sea imaginable para nosotros. La imagen siempre opera como un modo de inmersión que establece el modo de aparecer de lo que vemos en la imagen. El pensar en/con(tra) las imágenes implica habitar, desde el modo de imaginar-*la*, en el sentido que despliega. A eso no podemos sustraernos; el territorio necesita ser imaginado desde un modo posible.

18. Dicho sentido está en directa relación con la *administración de lo lumínico* propio del *modo de imaginar* de cada uno de los aparatos. Los casos ejemplares, sobre los que hemos intentado avanzar aquí desde esta articulación conceptual, en los que hemos trabajado, reconocen su diferencia precisamente porque ambos despliegan sentidos diferenciados. El que la fotografía pueda anidarse en la imagen digital

radica en que lo fotográfico se ha instalado como un sentido en el horizonte de la obviedad. Ahora podemos incluso imaginar fotográficamente allí donde, en estricto rigor, no hay fotografía. Esto puede dar una comprensión más rica y amplia a lo afirmado por Roland Barthes cuando dice que "el primer hombre que vio la primera foto (…) debió creer que se trataba de una pintura: el mismo marco, la misma perspectiva" (2004: 70). Lo que vio Barthes al afirmar esto era precisamente cómo el *modo de imaginar* pictórico, en tanto sentido abierto como estatuto ontológico, aún operaba como forma de imaginar lo fotográfico. Al entender a los *modos de imaginar* como una acumulación tectónica que está sujeta a desplazamientos telúricos por la irrupción de un nuevo *modo de imaginar* hace comprensible que nunca termine de abandonarse de manera absoluta los otros tipos de imágenes.

19. Entonces, ¿qué es una imagen? Una imagen es un modo de imaginar que piensa un sentido para el estatuto ontológico que abre. La superficie sobre la que se despliega el modo de imaginar desde el aparato fotográfico en adelante, hasta la pantalla digital, se articula en la administración de lo lumínico. En el modo en que se obtiene o genera un registro, por un lado, y la forma que toma la reproductibilidad de dicho registro sobre una superficie en la que se despliega la imagen perceptualmente. Dicho despliegue del modo de imaginar sale al encuentro de un observador sujeto a una acumulación tectónica de modos de imaginar sobre el cual ha levantado un modo de ser, es decir, un modo de habitar la imagen de mundo desde la cual se sostiene como sujeto.

Pantalla digital y modos de imaginar del aparato digital

20. La pantalla digital es el lugar en que el aparato digital se hace interfaz, necesaria y requerida, para que lo digital se despliegue. Las afirmaciones de que la visualidad en la época del aparato digital no sería otra cosa que la culminación de un exceso de imágenes parece ser aceptado de manera mayoritaria –idea, por lo demás, que ha venido desarrollándose sostenidamente desde la irrupción de la fotografía–. Una aproximación a la comprensión de la denominada imagen técnica (Flusser, 2013), aquella generada por aparatos en su actual desplazamiento (imagen digital) ofrece quiebres significativos en el estatuto ontológico que adquiere lo representado, es

decir, provoca un desplazamiento en el modo de imaginar la imagen al que nos arroja la pantalla digital.

21. La pantalla digital se declara autosuficiente. Es más, la imagen digital ha olvidado eso que representaba (imaginaba) como más allá, en una distancia que nunca fue cercanía porque únicamente se trataba de otros modos de imaginar que buscaban al mundo en la superficie y tan sólo se topaban con "estados de cosas" (Wittgenstein, 2009) que operan como verdaderos levantamientos topográficos. Estados de cosas que hacen una figura del mundo, pero que no son el mundo sino en tanto modo de imaginar-*lo*. O dicho de otra manera, cualquier idea de mundo requiere de un sentido y una forma bajo el cual podamos configurarlo. El mundo, en tanto esa idea de naturaleza, ya no ofrece resistencia a la pantalla cíborg, ha perdido sus límites y su solidez (Bauman, 2015) hasta volverse transparente por el exceso de positividad (Byung-Chul, 2013), pues una vez que se produce la inmersión interactiva ya no hay salida porque se habita lo natural y lo artificial a la vez. Entonces cabe preguntarse qué queda para el sujeto y la subjetividad, es decir, cómo se ubica en "la historia de la diferencia entre interior y exterior", en "la historia de esa relación y de ese límite" (Rojas, 1999). Porque si la pantalla cíborg es el despliegue de un sentido que abre un modo de imaginar en el que dicha diferencia es "suspendida", ¿acaso la subjetividad no fue siempre el lugar desde donde únicamente podemos dar forma, imaginar el exterior? Precisamente, la relación social mediada por imágenes (Debord, 2006) ya pareciera no poder ocurrir más como separación consumada, sino únicamente como lo único posible, es decir, como "movimiento autónomo de lo no-viviente". El "objeto hecho cercanía" (Benjamin, 2008) no estaría en la pantalla cíborg sino como un modo de imaginar-*lo*, como aquello abierto en la pantalla digital a nuestra interacción orgánica (tacto, voz, mirada, etc.).

22. En este despliegue abierto por la inmersión interactiva en la pantalla cíborg se juega no sólo un desplazamiento tectónico de la visualidad, sino también el control dispositivo de los discursos que puedan atravesar el modo de imaginar abierto por el aparato digital. También está en juego cómo hacer del modo de imaginar del aparato digital un "modo de control" que genere un observador sujeto, adherido a "modos de ver" hegemonizantes. La pantalla cíborg irrumpe en un contexto ideológico en el cual el estatuto del sujeto debe considerarse críticamente. La pantalla cíborg es la imagen digital y la imagen "es la mercancía del presente, y por eso es vano esperar

de ella una negación de la lógica de la producción de mercancías" (Jameson, 2002) por lo que el estatuto del sujeto en el dispositivo de control de la pantalla cíborg debe considerar también dicho contexto.

23. La idea de que la separación definitiva entre un territorio –todo aquello que puede ser representado porque lo imaginamos en un afuera que nos rodea– y el mapa –toda superficie que busca mediar entre nosotros y lo que imaginamos en el mundo– pareciera superada en la pantalla cíborg. Esto no implica el abandono de la realidad, sino de un desplazamiento y un énfasis en el modo en que nos relacionamos con ella. Esto quiere decir que la manera en que la realidad se nos abre es siempre a través de un modo de imaginar-*la*. El aparato digital abre la pantalla, abre lo virtual como el lugar en que el territorio se reconoce artificial. Deviene lo virtual, pero "lo virtual, pues, no es ni irreal ni potencial: lo virtual está en el orden de lo real" (Quéau, 1995), "lo virtual trae al mundo nuevas imágenes y nos coloca en ellas" (Ibid.). Se trata de un nuevo modo de dar forma a la realidad. Y debe ser en la misma pantalla –imagen digital– donde podemos encontrar la guía para saber de qué se trata dicho modo de imaginar: "Las imágenes de lo virtual deben ayudarnos a revelar la realidad de lo virtual, que pertenece al orden de lo inteligible, y de una inteligibilidad proporcional al fin perseguido, teórico o práctico, utilitario o contemplativo" (Ibid.).

24. El sentido que atraviesa a todos y cada uno de los aparatos, y que permiten entender el modo de imaginar que despliegan, radica en la totalidad que podemos encontrar en las operaciones que abre cada uno de los ellos. Manovich (2006) establece algunas precisiones respecto del modo de entender la diferencia entre lo analógico y lo digital. La manera habitual es entender que la base desde donde son tomados los datos tiene un origen "continuo" y que la representación numérica de los datos obtenidos de dicho continuo se denomina «digitalización». Es decir se toman muestras y se cuantifican. Esta conversión en unidades discretas pareciera ser la lógica que atraviesa a los medios contemporáneos y esto se debería a que surgen durante la Revolución Industrial. La Semiótica, dice Manovich, ha tomado este modo de operar hasta llevarlo al extremo. Lo que no ve es que las unidades mínimas del lenguaje no poseen significados reconocibles a no ser que sea hasta los morfemas. Las unidades discretas extraídas de una película de cine, los fotogramas, no guardan ninguna relación con la película proyectada del modo en que fue pensada, en que

fue imaginada. Manovich ve en estos procesos de separar en unidades discretas el mismo proceso que se reconoce en la cadena de montaje de Henry Ford en 1913. Este se basa en dos principios: la estandarización de los componentes y la realización de tareas simples y repetitivas que en su conjunto no podían ser comprendida por cada uno de los actores involucrados en el proceso de producción. Concluye que los nuevos medios obedecen a una lógica postindustrial en la cual ya no importa la estandarización masiva, sino la adaptación al individuo. Dicha precisión hecha por Manovich permite establecer dos elementos que son significativos desde las perspectivas de este artículo. Una, que el sentido que se abre con los aparatos sólo cobra vigencia cuando se reconoce la unidad de sus procedimientos y no las unidades a las que pudiéramos vernos tentados a reconocer separadamente. Se trataría de que la fotografía, el cine, la televisión, el video y lo digital se despliegan propiamente tal cuando se hace desde las operaciones de administración de lo lumínico que pueden definirse y conceptualizarse. Dos, se reconoce que dicha apertura de sentido siempre se inserta en un contexto que intenta hegemonizarlo, bajo un dispositivo que intenta evitar que la proliferación de sentido no escape a su control.

25. En el caso del aparato digital el sentido, como ya se apuntó anteriormente, establece su apertura en la pantalla cíborg que obliga a la inmersión interactiva y en ello se reconoce un cambio que ha provocado la obsolescencia de ciertas metáforas en torno a lo humano de la era industrial frente a otras que ya circulan, y otras por venir, derivadas del ambiente que abre el aparato digital (Sibilia, 2006). Estaríamos ante una fusión más profunda entre el hombre y la técnica. Pareciera ser que el aparato digital se ha convertido en la extensión y soporte definitivo para evitar las limitaciones de nuestro organismo. Cuestión no exenta de discusiones y perplejidades. Al respecto hay algunos matices que también se encuentran en torno a los efectos de dicha fusión. Algunos piensan que habría una exageración en esta atribución dada a la proliferación de lo digital como una desaparición de aquello que percibimos a través de nuestros sentidos (Maldonado, 1994). Maldonado afirma que más que hablar de una desmaterialización habría que hablar de una “fantasmagorización». Se habita en lugares que resultan ser «cuerpos sin cuerpos, fantasmas de cuerpos, fantasmas de cosas» (Ibid.). En todo caso la referencia a la autonomía a la que obliga imaginar el aparato digital sigue siendo evidente. Si bien podemos reconocer que en la pantalla cíborg encontramos una fusión entre la técnica y lo orgánico,

este desplazamiento es provocado desde la adaptación a ciertas cuestiones que son propias del aparato digital y que se abren desde sus originales maneras de operar.

26. Afirman algunos que la cultura contemporánea, esa que podríamos caracterizar por la instalación del aparato digital, se distingue por haber perdido el interés por la preservación de la memoria y, por lo tanto, por el ejercicio rememorante. Es decir, la Historia deja de prevalecer como el lugar para observar lo que somos para establecerse en una suerte de flujo presente siempre en relación de datos, siempre en «procesamiento» de estos, siempre imposibilitado de hacer un registro disponible para su estudio. Lo que ocurre es que la cultura de archivo deviene cultura red; el archivo no es un lugar de permanencia sino un lugar en el cual se encuentran datos que entran en relación con los datos contenidos en otros archivos. La memoria es, por decirlo así, una dinámica en presente y ya no una búsqueda acuciosa de un pasado convertido en archivo (Brea, 2010). Brea ejemplifica el desplazamiento de una cultura archivo a una cultura red en la idea de que lo importante es la relación de contenidos y no los contenidos en sí; no importa su almacenamiento sino su puesta en red, su relación nodal que permite un desplazamiento que siempre se actualiza cuando cambiamos de nodo (cuando interactuamos con la pantalla). Lo que aquí pone en juego Brea es el modo que toma cada memoria: la memoria archivo es fijada a un signo que posee una materialidad que permite la rememoración; la memoria de red es un flujo permanente que se constituye desde la relación que establece con lo otro dispuesto en los nodos, es decir, es una memoria que siempre está en búsqueda relacional con otras memorias circulantes y disponibles de la red. Los fantasmas que recorren la red son fantasmas que se actualizan, que al actualizarse entran en sincronía y pareciera que refieren siempre a los otros que habitan eso que Brea denomina comunidad. Para él son miembros de una Babel que se reconoce orgullosa, que se sabe multitud. Ya no son fantasmas que traen el archivo que recuerda un tiempo remoto y que nunca alcanza a actualizarse, que es siempre una mirada a un lugar de un tiempo perdido para siempre y del que sólo queda su levantamiento sígnico. No. La pantalla digital es siempre la potencia desplegada en un presente que teje el ciberespacio desde la actualización forzosa pero ineludible en la pantalla.

27. Lo que está en juego aquí es precisamente cómo el objeto, hecho representación, se imagina en una cercanía que culmina de manera efectiva. Algo que ya venía presupuestado en el desarrollo de los aparatos mismos. En el objeto desplegado en la

imagen generada por aparatos veía Benjamin una aproximación de lo representado hacia las masas y de éstas hacia ello. Intuía que "la extracción del objeto fuera de su cobertura" (Benjamin, 2008) permitía una apropiación de éste en la exhibición. En ello encuentra una fractura definitiva de la unicidad y la apertura del "sentido para lo homogéneo en el mundo" (Ibid.). Ello alcanzaría su punto cúlmine en la pantalla cíborg en donde la superficie de la imagen logra una autonomía estética y ontológica. La cercanía del objeto hacia las masas se logra como saturación representacional de la copia –Benjamin está pensando en la fotografía y en el cine–, cuestión que ya hace tambalear la noción de la distancia categorial de la subjetividad moderna. Así podría decirse que en la experiencia del mundo que se logra por medio de la imagen fotográfica y cinematográfica se puede configurar el principio de una readecuación ontológica del objeto moderno. La administración de lo lumínico en lo que podríamos denominar las primeras imágenes aparato –fotografía, cine– la copia aparece como la forma en la que se despliega dicha readecuación. En el caso de las segundas imágenes aparato –televisión, video– su distribución es electrónica es la que provocará la aceleración de su masificación. En el caso de la imagen digital esta impone la cercanía del objeto en la representación abriendo la pantalla cíborg que obliga a la inmersión interactiva en la red. Red que puede entenderse online u offline */van con cursiva, porque son de otro idioma/* pues siempre en el aparato digital nos encontramos ante una red de nodos dispuestos para la interacción. El objeto en el aparato digital que es representado es parte imaginado en la pantalla misma: habría en la acumulación de objetos en la pantalla cíborg que implicaría una readecuación ontológica de la superficie que suspendería la distancia con lo representado.

28. Lo importante en la pantalla cíborg es que su modo de hacer imagen ha de considerarse siempre en la interfaz digital; esta es requerida para que su apertura sea total, es decir, para que su sentido propiamente tal pueda ser desplegado. La imagen digital es pantalla. Esto puede ser graficado como la subducción de la imagen digital bajo el continente de tipos de imágenes anteriores. En ese movimiento telúrico quedan las ruinas de otros modos de imaginar que parecieran integrarse a la pantalla digital, pero que únicamente pueden hacerlo mediante su digitalización. Entrando así bajo otro modo de ver, bajo otro estatuto que permite hacer una descripción que no puede ser imaginado de la misma manera.

29. La pantalla cíborg, y su fusión de lo orgánico y lo artificial en lo interactivo, nos

lleva a entrar en su mundo, en sus cálculos, donde no somos más que un terminal, un muro sensible donde van a dar señales y estímulos. La imagen digital tiene como característica, al estar constituida por puntos, ser una red de puntos potencialmente sensibles y dichos puntos permiten simular, calculadamente, la inmersión en su superficie. La imagen nos atrae, pero al atraernos nos despoja principalmente de movernos en la obviedad de un espacio-temporal construido a partir de los sentidos. Esto gracias a que, por medio del desarrollo de la imagen simulada digitalmente, se ha podido llegar a un estado de la interfaz como pura visualidad. La pantalla digital ofrece la posibilidad de ser intervenida con alguna intención, sin embargo, dicha intención está limitada por la programación de quien(es) generó(aron) el cálculo interactivo.

30. La interfaz nos arroja a la ubicuidad. La ubicuidad nos hace presa de la aceleración infinita que lleva a cero porque cada vez el tiempo de interacción es menor. En ese punto en que la velocidad se hace nula también se hace nula la posibilidad de trasladarse en un espacio: "En efecto, con la confusión que en lo sucesivo se produce entre el espacio real de la acción y el espacio virtual de la retroacción, comienza la puesta en un callejón sin salida de todo posicionamiento y, por lo tanto, la crisis de toda previsión de posición» (Virilio, 2003). No hay nada entre un punto y otro en el espacio virtual. Los desplazamientos son calculados, imprevistos, mas no imprevisibles. La interfaz es el modo de ser de la pantalla cíborg. El usuario nada hace al realizar un *touch*, lo único que pone en movimiento es una de las posibilidades imaginadas para el programa. El programa no improvisa, no intuye. La inmersión en la pantalla es parte del programa. La interfaz digital puede ofrecer la posibilidad de entrar en ella sólo a fuerza de no ser una imagen sino simple informática. La imagen interactiva se la imagina desde el ser activada interactivamente por un usuario. La imagen desaparece no bajo su significación, sino bajo su operatividad interactiva. El significado proviene, precisamente, del uso y lo que este provoca como actualización de la pantalla en cuanto simulación. De ahí a la perpetuidad del tiempo presente de la imagen simulada digitalmente, nada.

31. La pantalla digital se hace orgánica artificialmente y ello es un modo de imaginar propio que es atravesado políticamente en una estética y ontología propia. La estrategia política de la pantalla cíborg debe ser pensada, al interior del desarrollo del capital tardío, como el intento de instalar un objeto fascista en la representación,

el de la estetización de la mercancía. Se trata de un objeto en la representación digital que busca totalizar su retórica. El espectáculo es el mismo, pero adopta una forma interactiva.

32. Se trataría de la configuración de la pantalla representacional en un momento de la visualidad en que pareciera ser que todo lo representado, en su exceso, tendería hacia la banalización de todo contenido.

Santiago de Chile, marzo de 2019

Bibliografía de Referencia

Bauman, Zygmunt (2015): *Modernidad líquida*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica. Versión Kindle.

Barthes, Roland (2004). *La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía*. Buenos Aires: Paidós.

Bazin, André (2008). *¿Qué Es El Cine?* Madrid: Rialp.

Benjamin, Walter (2008): *Obras*. Libro I, Vol. 2. Madrid: Abada.

Brea, José Luis (2010): *Las tres eras de la imagen: Imagen-Materia*, Film, E-Image. Madrid: Akal. Versión Kindle.

Byung-Chul, Han (2013): *La sociedad transparente*. Barcelona: Herder. Versión Kindle.

Crary, Jonathan (2008). *Las técnicas del observador: Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: Cendeac.

Debord, Guy (2006): *Oeuvres*. Paris: Gallimard.

Flusser, Vilém (2013). *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia.* São Paulo: Annablume. Versión Kindle.

García Varas, Ana [ed.] (2011). *Filosofía de la imagen*. Salamanca: Universidad de Salamanca. Formato Kindle.

Jameson, Fredric (2002): *El giro cultural: Escritos seleccionados sobre el posmodernismo* 1983-1998. Buenos Aires: Manantial.

Maldonado, Tomás (1994): *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Gedisa.

Manovich, Lev (2006): *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital.* Buenos Aires: Paidós.

Mitchell, William J. T. (2009). *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.

————————- (2001). *The reconfigured eye: Visual truth in the post photographic era*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

Quéau, Philippe (1995): *Lo virtual: Virtudes y vértigos*. Buenos Aires: Paidós.

Rojas, Sergio (1999): *Materiales para una historia de la subjetividad*. Santiago de Chile: La Blanca Montaña.

Schaeffer, Jean-Marie (1990). *La imagen precaria: Del dispositivo fotográfico*. Madrid: Cátedra.

Sibilia, Paula (2006): *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías*

digitales. México, D. F.: Fondo de Cultura Económica.

VV. AA. (1990). *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra.

Virilio, Paul (2003): *El arte del motor: Aceleración y realidad virtual*. Buenos Aires: Manantial.

Wittgenstein, Ludwig (2009). *Wittgenstein I: Tractatus Logico-Philosophicus; Investigaciones Filosóficas; Sobre la Certeza*. Madrid: Gredos.

Yáñez Tapia, Guillermo (2012). *El modo de imaginar de los aparatos: Fotografía e imagen digital*. Tesis doctoral. Universidad de Chile.