

LA IMAGINACIÓN EN EL CONTEXTO DE LA IMAGEN DIGITAL. NOTAS ACERCA DE LA TECNO-IMAGINACIÓN¹

IMAGINATION IN THE CONTEXT OF THE DIGITAL IMAGE. NOTES ABOUT THE TECHNO-IMAGINATION

CRISTÓBAL ENRIQUE VALLEJOS FABRES*

°
Cristóbal Enrique Vallejos Fabres²
Universidad Autónoma de Chile
Santiago, Chile

Resumen

El artículo reflexiona acerca de las transformaciones que la noción de imaginación ha tenido a lo largo del contexto clásico, moderno y contemporáneo. Para esto, se plantea la hipótesis en la que el despliegue de la órbita productiva y material de la sociedad, ha transformado las estructuras mentales de los sujetos en lo relativo a la actividad imaginativa. Se enfatiza la necesaria consideración del concepto de imaginación a la luz del contexto de la imagen digital. El texto propone una análisis general de nuestro contexto productivo, identificando a la matriz informática-digital como una manifestación determinante al momento de pensar en una noción actual del concepto de imaginación, la idea contemporánea de sujeto y una noción crítica en torno a la representación. Finalmente, se reflexiona acerca del impacto que la profusión exponencial de aparatos tecnológicos-digitales tiene al interior del problema propuesto, sugiriendo la necesidad de nuevos planteamientos críticos en torno a la cualidad imaginativa del sujeto, entendiendo esta última como una disposición política posible al interior del contexto de la imagen digital.

Palabras clave

aparatos; imagen-digital; imaginación; subjetividad; tecno-imaginación

Abstract

The article reflects on the transformations that the notion of imagination has had throughout the classic, modern and contemporary context. For this, the hypothesis is placed in how the deployment of the productive and material orbit of society has transformed the mental structures of the subjects in relation to imaginative activity. Emphasis is placed on the necessary consideration of the concept of imagination in light of the context of the digital image. The text proposes a general analysis of our productive context, identifying the digital-computer matrix as a determining manifestation when thinking about a current notion of the concept of imagination, the contemporary idea of subject and a critical notion about representation. Finally, we reflect on the impact that the exponential profusion of digital-technological devices have on the proposed problem, suggesting the need for new critical approaches regarding the imaginative quality of the subject, understanding the latter as a possible political disposition within the context of the digital image.

Keywords

devices; digital-image; imagination; subjectivity; techno-imagination

ESTATUTO CONTEMPORÁNEO DE LA IMAGEN: LA CUESTIÓN DE LO DIGITAL

El cine perturba la visión. La rapidez de los movimientos y la sucesión precipitada de las imágenes lo condenan a uno, continuamente, a una visión superficial. No es la mirada la que capta las imágenes, son ellas las que captan la mirada, sumergen la conciencia. El cine obliga al ojo a ponerse un uniforme, mientras que hasta ahora estaba desnudo. /Las películas son postigos de hierro.

Virilio, 2001, p. 100.

Una de las cuestiones acuciantes en torno a las consideraciones relativas a lo visual en un contexto como el actual, debería estar atravesada por una preocupación en torno a lo digital. Esto es así sobre todo si consideramos el grado de afectación que la lógica digital ha desarrollado al interior del contexto humano, de ahí que resulte necesario considerar la naturaleza ampliada del alcance de la revolución digital para nuestros días. Lo revolucionado aquí no es una u otra cosa, sino el conjunto de aquellas, las cuales, pensadas en términos generales, acaban por configurar el contexto de desarrollo de la subjetividad contemporánea. Tal es el alcance del fenómeno aludido que resultaría vano, y profundamente impreciso, darse a la reflexión sobre las transformaciones acaecidas por el despliegue de lo digital en el ámbito de la imagen (que es al tiempo, el ámbito de la representación), si es que no iniciamos el trabajo desde una premisa básica: la revolución digital realiza una alteración profunda de todos los medios de comunicación preexistentes, sometiéndolos a una suerte de tiranía del medio digital; es decir, la radicalidad de la revolución aquí referida, tiene que ver, entre otras cosas, con el sostenido proceso de incorporación y subsunción de los diversos lenguajes preexistentes al interior de una lógica operativa capaz de incluirlo todo y tamizarlo desde parámetros homogeneizadores en donde el cálculo informático se alza como la lengua hegemónica. La revolución digital digitaliza las cosas, pero por sobre todo, digitaliza el modo cómo los sujetos perciben y se relacionan con aquellas cosas y, por lo tanto, acaba digitalizando al propio sujeto. Tras una suerte de “grilla digital” omnipresente, ni el mundo puede ser percibido como aquello que fue, ni el sujeto, que es todo percepción³ puede realizarse en los términos anteriores a este proceso.

Al interior de nuestro contexto digital tanto los responsables como los modos de representar son alterados; la propia imagen ha dejado de ser aquello que era. Es decir, el régimen de lo visual es alterado por esta potencia disruptiva que es lo digital; lo visual se presenta como un elemento clave en la configuración subjetiva contemporánea: en este momento, la pregunta acerca de las matrices de generación de esta visualidad cobra relevancia, así como también el supuesto implícito a tal afirmación que señala la condición diferente y distante respecto de un régimen visual predigital.

Según lo anterior, el acto del mirar es importante, en tanto le asignamos un rol constitutivo en los procesos de agenciamiento subjetivo que contribuyen en la elaboración de parámetros habilitantes para diferenciar una condición subjetiva moderna de una tardo-moderna. Modernamente, la subjetividad se despliega en torno a un mirar marcado por la introspección en donde el sujeto, ingresando en relación con lo circundante, desarrolla sostenidamente procesos que tienden hacia la abstracción devenidos de estímulos concretos. En el caso de los procesos de agenciamiento subjetivos en el contexto tardo-moderno, en los cuales el mirar juega un rol fundamental, el sujeto se relaciona, más o menos pasiva/activamente con elementos provenientes de la órbita abstracta en la que se desarrolla el lenguaje informático; es decir, si antes el sujeto miraba y luego abstraía, ahora el sujeto se relaciona con una abstracción mediada no por su propia interioridad, sino que por una exterioridad. Aquella exterioridad referida construye y administra el régimen de visibilidad del cual hablamos, “espacio” configurado casi en exclusividad por los diversos aparatos tecnológicos-digitales, cuestión que se traduce en el predominio de una cierta forma de comunicación-visibilización-comprensión que se comprende como el eje central hegemónico mediante el cual el sujeto se ubica en el mundo⁴. Hegemonía de los aparatos digitales (Han, 2014), predominio de un régimen de visibilidad absoluto:

... habríamos de decir que no tenemos hoy ninguna esfera privada, pues no hay ninguna esfera donde yo no sea ninguna imagen, donde no haya ninguna cámara. Las Google Glass transforman el ojo humano en una cámara. El ojo mismo hace imágenes. Así, ya no es posible ninguna esfera privada. La dominante coacción icónico-pornográfica la elimina por completo (Han, 2014, p 9).

Así los efectos del despliegue de lo digital, en el ámbito de la visualidad, emergen como un estado de cosas por comprender: el incesante desarrollo y transformación de los modos de representar, de ver y, también, de ubicarse en el mundo que habitamos (Vallejos, 2017) se presentan como elementos importantes que impiden una reflexión acabada de un fenómeno en pleno crecimiento. De esta forma, tal y como se ha planteado en un texto anterior, toda reflexión sobre el devenir digital de la imagen debe comprenderse como un ejercicio abocado a atender a la presencia difusa y débil de las “huellas” de aquellas manifestaciones que, como las imágenes digitales, se caracterizan por su condición fantasmática⁵.

Este devenir digital de la imagen, Zúñiga (2015) incorpora a su desplazamiento la transformación de su estatuto ontológico:

Cada imagen digital existe en estado de apertura. Cada una de ellas configura un universo potencialmente ilimitado en sí mismo, pero al modo de mónadas que no se cierran sobre sí mismas, puesto que cada cual puede ser ensamblada con otras (como en un intercambio genético,

o en una polinización genética), de manera que todas juntas, con su información transferible, forman parte de un objeto continuo imposible. Y este continuo digital del que hablamos constituye nuestro nuevo diáfano (p. 20).

Una imagen no es hoy lo que solía ser, puesto que aquello que aparece lo hace en el contexto contemporáneo respondiendo a otras estrategias de composición de lo visible; las imágenes digitales, nuestras imágenes, aparecen como nunca⁶. Están en permanente estado de transformación, de intercambio; se metamorfean de manera continua y potencialmente infinita. Esta condición inédita del aparecer digital de la imagen está señalada por la “naturaliza” de aquello que se visibiliza: procedimientos algorítmicos dominados por el lenguaje binario-informático de la programación, los cuales tienen la capacidad de lucir como imagen o como cualquier otra cosa. Claro está que, en los términos aquí referidos, no resulta inconveniente preguntarse acerca de la supervivencia del concepto tradicional de imagen al interior del nuestro contexto digitalizado: ¿imágenes digitales?, ¿imágenes de qué o quién? Pareciera ser que parte importante del estatuto contemporáneo de la imagen se juega en la condición propia de autonomía de aquel aparecer. Se refiere así, aparecer, en el afán de llegar con mayor precisión al sentido de lo dicho; aparecer como manifestación lumínica del código binario, aparecer como algo distinto y distante del ejercicio mimético que caracteriza a la imagen en términos tradicionales. En el aparecer digital, aquello que se manifiesta (visualmente para este caso) no posee correlato material, es decir, aquello que vemos se rehúsa a ser remitido a coordenadas externas a su propio aparecer. Lo visualizado digitalmente no requiere del auxilio concreto para su configuración; el aparecer digital (que es algo distinto a la imagen) es un tipo de existencia autónoma.

SOBRE LA TECNO-IMAGINACIÓN

El nivel de impacto de la revolución digital llega a comprometer la idea que tenemos de conceptos tales como imagen, representación y quizás, por sobre todo, el sentido del concepto de imaginación. Buena parte de las imágenes con las que nos encontramos en la actualidad son producto de aparatos capaces de producirlas, archivarlas y compartirlas de forma prácticamente instantánea. El ejemplo más notable de estos aparatos es el smartphone. Su presencia social en términos de hipermasificación logra ponernos sobre aviso respecto del potencial impacto que trae para los modos de relacionarse de los sujetos entre sí y con su propio entorno. El sustrato productivo tecnológico determina las maneras en el que el sujeto percibirá el mundo; esta percepción, lejos de lo que se pudiera pensar, no se caracteriza por una disposición pasiva ligada a estrategias de contemplación; la percepción de la que hablamos

acá se articula como una actividad productiva de aquellos parámetros dentro de los cuales la experiencia sensible del sujeto se desarrolla. Experiencia sensible que obviamente compromete las relaciones entre los mismos sujetos. El nuestro, es un contexto en donde aquellas instancias relacionales, estando determinadas por la presencia inagotable de los aparatos, se desvincula diametralmente de un contexto moderno; las lógicas asociativas modernas (Han, 2014) emergen como melancólicas huellas de un pasado cada vez menos visitado por el presente; si antes existía la masa, ahora nos movemos dentro del enjambre de lo digital.

Se percibe activamente el mundo, mediante constructos representacionales que proporcionan el sentido de aquello percibido; construimos el sentido de aquello que percibimos y, a su vez, aquella percepción es determinada por algo distinto a la voluntad de quien percibe. Esta determinación, para mí, está dada por el sustrato tecnológico que posibilita el desarrollo del mundo que acoge al sujeto. A su vez, el mundo no será otra cosa que el equipamiento del mundo, característica propiciada por el despliegue de las fuerzas productivas de cada época. Así, la percepción a la que refiero puede ser entendida como el modo de mirar de cada época, concibiendo por esto la manifestación de un ordenamiento material en el plano, por ejemplo, del estatuto visual del mundo. Ejemplo de este modo de percepción mediada por los aparatos lo constituye *Face to Facebook*, del artista Paolo Cirio y Alessandro Ludovico (Figura 1); Cirio, mediante la utilización de un software de reconocimiento facial, extrae de la red social imágenes de cerca de un millón de imágenes de perfil; el proceso automatizado informático, logra reducir el número de imágenes a 250.000, agrupándolas de acuerdo con las diferentes expresiones manifestadas en estas imágenes. El resultado final del proceso de recopilación y selección de datos (imágenes) se expresaba en la construcción de una página de citas (Lovely-Faces) que operaba sin el conocimiento (ni consentimiento) de los sujetos a los que “pertenecían” dichas imágenes. Más allá de la gran cantidad de polémicas suscitadas por la obra pienso que la efectividad de esta radica, en buena parte, en la exposición de problemáticas tan complejas como contemporáneas: ¿acaso hemos ingresado en un contexto en donde la imagen adquiere valor de manera autónoma?, ¿cómo verificamos el estatuto de propiedad del sujeto respecto a su imagen? Aquello que hace posible el tráfico informático de imágenes, es su condición medial inédita; subsumida al régimen del código binario, la imagen, casi como cualquier otro registro medial, se ve impelida a operar según las lógicas impositivas de un lenguaje, el binario, que es capaz de reconfigurar, medularmente, el ámbito mismo de lo manifestativo.

Mediante el concepto tecno-imaginación (Flusser, 1990) intento responder, desde un ámbito reflexivo, al proceso



Figura 1. *Face to Facebook*. Polo Cirio y Alessandro Ludovico (2011). Técnica mixta, dimensiones variables, Kellen Galery, NY.
Fuente: paolocirio.net

de colonización medial vinculado con el despliegue de lo digital, es decir, tecno-imaginación será una manera de contestar al avance hegemónico de una lógica de subsunción de todos los medios al medio informático, la captura de los diversos lenguajes a manos del lenguaje basado en el código binario; así también, el concepto tecno-imaginación opera como un señalamiento tendiente a exponer la transformación de una capacidad que, modernamente, dependía del sujeto y que ahora es modulada por el ritmo productor de los aparatos tecnológicos-informáticos. La tecno-imaginación es la respuesta de la subjetividad contemporánea a los embates del lenguaje informacional, que en su capacidad de abarcarlo todo, ha acabado por ingresar en la esfera imaginativa del propio sujeto.

Este concepto, tecno-imaginación, pretende dar cuenta del nuevo estatuto de la dimensión imaginativa, la cual tiene entre sus elementos principales a las tecno-imágenes: estas últimas refieren a todas aquellas manifestaciones visuales que han sido configuradas a distancia de la lógica de producción de la imagen tradicional: en la imagen que se recorta sobre el contexto de la modernidad, lo que tenemos es una secuencia (Onetto, 2008) entre la escena y su reproducción, mediada o interrumpida por el hombre, cuestión alterada en la lógica de las tecno-imágenes (o imágenes píxeles), en donde, el flujo entre escena y "copia" de esa escena se da siempre de manera interrumpida, es decir, directa, sin la necesidad de la intervención humana. Tecno-imágenes que dependen de la operatoria de los aparatos y no ya del sujeto en términos exclusivos. Aquí resulta útil considerar que el tipo de visualidad al que se arriba desde el ámbito de la tecno-imaginación, difiere del punto de llegada alcanzado tras el despliegue de la imaginación; con la tecno-imaginación nos situamos en el ámbito de una visibilidad autonomizada en virtud de considerar sus procesos de gestación. En este momento es necesario pensar la cuestión de los aparatos: aparatos

que son mucho más que meros instrumentos con gran capacidad de almacenaje y procesamiento de datos, aparatos comprendidos como tamiz que articula los márgenes representacionales del mundo-imagen; los aparatos tecnológicos-digitales reestructuran la naturaleza de los términos desde los cuales el sujeto se relaciona con el mundo que habita. "La tecno-imaginación no crea imágenes del mundo, sino que proyecta en imágenes los conceptos sabidos del mundo, que explican o desenvuelven aquellas imágenes anteriores" (Onetto, 2008, p. 4).

Sin duda este proceso de transformación del ámbito de la imaginación viene gestándose desde mucho antes de



Figura 2. *The Rosegarden*, Loretta Lux (2001). Composición digital.
Fuente: Archivo Loretta Lux (lorettalux.de)

la emergencia de lo digital; tanta antigüedad tiene este proceso que podríamos remontarlo a la aparición de las primeras máquinas de visión, las cuales comparecen ahora como la antesala de la inédita transformación devenida del despliegue de los aparatos tecnológico-digitales. Hemos ingresado en la vía de un proceso de abstracción de la imaginación que, estando orquestado por los aparatos antes mencionados, ha acabado por suspender (indefinidamente) la diferenciación entre lo objetivo y lo subjetivo (Onetto, 2008) y la diferencia entre lo real y la ficción; enfrentado al despliegue de lo virtual, por ejemplo, el lenguaje binario informático se articula de modo indiferente respecto de los márgenes dominantes del lenguaje moderno: la imaginación ha cedido su halo subjetivo al avance programático de los aparatos, constituyéndose así, en último término, en un tipo de imaginación que se desplaza entre coordenadas emitidas por el programa informático, que a su vez debe ser comprendido como la potencia que sujeta a los aparatos. Los aparatos imaginan por nosotros; el pathos moderno del sujeto ha devenido y configurado un nuevo un *sensible-informatizado*. Plantea Flusser:

Las imágenes son mediaciones entre el hombre y el mundo. El hombre ek-siste; esto significa que no tiene acceso inmediato al mundo. Las imágenes tienen la finalidad de hacer que el mundo sea accesible e imaginable para el hombre. Pero, aunque así sucede, ellas mismas se interponen entre el hombre y el mundo; pretenden ser mapas, y se convierten en pantallas. En vez de presentar el mundo al hombre, lo re-presentan; se colocan en lugar del mundo a tal grado que el hombre vive en función de las imágenes que el mismo ha producido. Éste ya no las descifra más, sino que las proyecta hacia el mundo "exterior" sin haberlas descifrado. El mundo llega a ser como una imagen, un contexto de escenas y situaciones. A dicha inversión del papel de las imágenes se le puede llamar idolatría, y ordinariamente podemos observar cómo sucede esto: las imágenes técnicas omnipresentes han empezado a reestructurar mágicamente la "realidad" en un escenario semejante a una imagen. Lo que esto implica es una especie de olvido. El hombre se olvida que produce imágenes a fin de encontrar su camino en el mundo; ahora trata de encontrarlo en éstas. Ya no descifra sus propias imágenes, sino que vive en función de ellas; la imaginación se ha vuelto alucinación (Flusser, 1990, p. 12).

Este sujeto imagina lo que puede, es decir, su imaginación opera dentro de la zona prefigurada por una cultura visual dominada por tecno-imágenes; la capacidad imaginativa contemporánea puede comprenderse como un acto que ineludiblemente es partícipe de una lógica tecno-pauteada, tecno-administrada, del programa informático que, a su vez, debe ser percibido como una extensión funcional del programa económico actual (Flusser, 1990). El sujeto imagina lo que puede y ese espectro de posibilidad

es habilitado por el pensamiento matemático que da vida a las lógicas informáticas-binarias contenidas en los programas que determinan el funcionamiento de los aparatos antes mencionados. Y es por esta vía argumental que llegamos a la noción de funcionario que despliega Flusser en *Filosofía de la fotografía*, comprendiéndola como la caracterización del sujeto contemporáneo que, en el ámbito de la visualidad opera sin descanso los programas contenidos en los aparatos tecnológicos-digitales, realizando, desatendidamente, las posibilidades de ejecución prefiguradas en el software de aquellos aparatos; el sujeto funcionario es aquel que realiza, incesantemente, el mandato del programa fotográfico (que para nosotros es el programa informático), "cueste lo que cueste".

Según lo anterior, la tecno-imaginación puede ser entendida también como un modo particular de "conexión" intrasubjetivo, que construido en base a tecno-imágenes, sirve para referir la especificidad ontológica del aparecer digital. Esta nueva forma de presentarse los procesos imaginativos, desarrollados ahora a distancia de la voluntad humana, es al tiempo la manera mediante la cual se articula un nuevo tipo de sensible que hemos definido más arriba como sensible-informatizado.

TECNO-IMAGINACIÓN/ VISIBILIDAD/ LIBERTAD

El argumento central de este texto tiene que ver con el grado de transformación que ha sufrido la capacidad imaginativa del sujeto a manos del despliegue de la imagen digital; dicho de otra manera, lo que persigo es reflexionar acerca de las modulaciones que el desarrollo de la digitalidad, en lo que respecta a la construcción de la visualidad contemporánea, han operado sobre el sujeto transformando la subjetividad actual. Es al interior de este argumento en donde nos hemos detenido a pensar la capacidad imaginativa en un ámbito extrahumano: reconocemos la implicancia fundamental de los aparatos-tecnológicos-digitales en la producción abismal de tecno-imágenes, las cuales contribuyen no solo a la construcción de una visualidad particular, sino que configuran el ámbito subjetivo del sujeto-funcionario de los aparatos. En lo que respecta a la imagen, y al grado de incidencia de esta en los procesos constituyentes de subjetividad, los aparatos antes referidos actúan como una fuerza de elaboración de los parámetros entre los cuales dicho proceso se desenvuelve; nos movemos así dentro de los márgenes que son resultado de las operaciones contenidas en los aparatos —y las cuales son incesantemente realizadas por el sujeto-funcionario con la limpia y fulminante acción de un click sobre la pantalla líquida—. Al respecto Ritchin (2010) plantea:

Hemos entrado en la era digital y la era digital ha entrado en nosotros. Ya no somos quienes alguna vez fuimos. Para bien o para mal. Ya no pensamos, hablamos, leemos, escuchamos ni miramos como alguna vez lo hicimos. Ni tampoco escribimos, fotografiamos o incluso hacemos el amor de la misma manera (p. 9).

Ahora bien, este nuevo ámbito de la visibilidad — devenido, entre otras cuestiones, de la masificación de los aparatos tecnológicos-digitales— muestra la capacidad innegable de generar problemas en lo relativo a la representación y, obviamente, al campo del arte contemporáneo. Nos movemos en el ámbito de una visibilidad ampliada, la cual tiene que ver no solo con la manifestación artística de la imagen digital, sino que con la manifestación no artística de este particular aparecer. La relación con lo representable, es decir, con aquello digno de ser mostrado, ha estallado por los aires: el predominio de aparatos de visión digitales deja en el olvido cualquier índice grisáceo para la representación; todo puede ser visto en cualquier momento, luego, nada queda del espacio de resguardo que permitían los antiguos aparatos analógicos de captura. Incluso el propio acto fotográfico ha sido desplazado por los aparatos touch pasando, desde el opturar al tocar (acariciar) la superficie líquida del smartphone, por ejemplo. Si bien la producción de imágenes hace mucho que dejó de ser patrimonio exclusivo de pocos, con la masificación de los aparatos de captura-almacenamiento-publicación de imágenes en el contexto digital, lo que se ha logrado es algo así como la extensión planetaria de una forma, no

solo de capturar el mundo —como imagen—, sino que por sobre todo, se ha extendido un modo de relacionarse del sujeto con el mundo y consigo mismo.

A este respecto, Ritchin escribe:

Como el soldado moderno, con un ojo en una pequeña pantalla que le muestra lo que sucede a kilómetros de distancia y con otro concentrado en el campo de batalla justo frente a él, nosotros vivimos en espacios múltiples. Hablamos con amigos y conocidos lejanos al tiempo que vemos sus imágenes mientras caminamos por la calle; las experiencias se fusionan (Ritchin, 2010, p. 23).

La pantalla debe comprenderse aquí como algo, mucho más complejo, que un simple elemento técnico. La multiplicidad de pantallas con las que el sujeto acaba relacionándose en el cotidiano determina el modo cómo este sujeto se vincula con la exterioridad y con él mismo: se relaciona, diremos, a-pantalladamente, característica que estructura la experiencia subjetiva actual. En este contexto lo que comprendemos bajo el precepto de realidad bien puede ser percibido a-pantalladamente, como una imagen más dentro de la cadena visual contenida al interior de los rectángulos adosados a los aparatos digitales. Con el a-pantallamiento, la realidad se torna liviana, mutable,



Figura 3. *Black Mirror*, fotograma capítulo 1, tercera temporada (2016). Serie emitida por Netflix.

Fuente: Brooker, Jones, & Reis, 2016.

intercambiable, pierde cierto peso histórico previo a la irrupción del aparato y las tecnologías digitales. No se trata aquí de señalar la desaparición de la experiencia, sino de evidenciar su desplazamiento hacia los dominios de esta suerte de tamiz dependiente del aparato digital: las mirillas de estos aparatos son en la actualidad el prisma estructural de la visión, y la grilla digital el campo de probabilidades donde emerge el arco de lo visible. Pensamos así en la preeminencia de la tecno-imagen —producto del accionar de los aparatos—, como condición protésica fundamental del contexto contemporáneo, desde la cual el sujeto despliega su existencia en el ejercicio de habitar el mundo (digitalizado). Tecno-imagen que modula procedimientos de subjetivización atomizados, volcados hacia una actividad hipetrófica de individualización en el sujeto:

Los individuos digitales se configuran a veces como colectivos, por ejemplo, las multitudes inteligentes (smart mobs). Pero sus modelos colectivos de movimiento son muy fugaces e inestables, como en los rebaños constituidos por los animales. Los caracteriza la volatilidad. Además, con frecuencia actúan de manera carnavalesca, lúdica y no vinculante. En esto el enjambre digital se distingue de la masa clásica, que como la masa de trabajadores, por ejemplo, no es volátil, sino voluntaria, y no constituye masas fugaces, sino formaciones firmes (Han, 2014, p. 18).

Lo anterior nos resultará útil al momento de orientarnos hacia la comprensión del grado de imbricación existente entre digitalidad, fugacidad y desmovilización política, punto exacto de máxima distancia respecto de una posible trilogía moderna que comprendería lo análogo, lo firme y lo políticamente comprometido, relaciones en virtud de las cuales emerge la posibilidad de construir un cáriz general del régimen visual moderno y contemporáneo.

Y en este orden de cosas la pregunta por la imaginación del sujeto exige ser repensada; ¿qué imagina? O mejor ¿cómo imagina el sujeto?, aunque en cierto sentido, la pregunta indicada tiene que ver más con el índice de posibilidad que yace en la actividad imaginativa, y así la cuestión es más bien ¿qué puede imaginar el sujeto? Con esta pregunta nos orientamos hacia la indagación respecto del concepto de libertad que se comprende ligado al de imaginación. Tal y como hemos venido planteando acá, este último concepto ha sido transformado por el despliegue de las tecno-imágenes que a su vez son el resultado de las operaciones informáticas de los aparatos digitales; ahora bien, hemos referido el concepto tecno-imaginación como síntesis reflexiva del cambio de paradigma, en el ámbito de la representación que antes hemos mencionado. ¿Pero qué sucede con la libertad?, ¿cuál es el grado de afectación de este concepto al interior del contexto de la imagen digital?, ¿cómo comprenderla al interior del continuo inacabable de las tecno-imágenes, es decir, en el flujo interminable de economía de datos dispensado por el operar informático de los aparatos?, ¿a qué se remite la libertad del sujeto-funcionario que somos todos, en cada

caso, frente al imperio de una visualidad digital?

Todos en tanto “sacamos fotografías”⁸ nos transformamos, consciente o inconscientemente, en realizadores de una pauta de acción proveniente del programa informático, es decir, dotamos de realidad visible aquello contenido en la potencia informática del programa. De esta manera, nuestro modo de realizar imágenes y de concebir el trabajo de representación es determinado, no ya por procesos internos del sujeto, sino que por una serie de complejidades operatorias que, estando presentes en el programa fotográfico, acaban siendo reestructuradas por la dimensión informática de los aparatos, que resulta en una conjugación digital de la imagen.

Somos funcionarios (Flusser, 1990) abocados a cumplir, más o menos fervientemente, las directrices contenidas en el programa fotográfico (primero), informático (después), cuestión que establece la urgencia de una revisión crítica, en el contexto contemporáneo digital, de conceptos relevantes para el ámbito de la visualidad y las humanidades, como lo son el concepto de imaginación, creatividad y libertad.

Hoy emerge como indispensable la pregunta por los modos de imaginar del sujeto contemporáneo. Esto resulta indispensable desde el momento en que atendemos a la urgencia concreta, factual, de un cuestionamiento sostenido acerca de los límites del imaginar del sujeto. Más allá del esmero teórico por lograr establecer el qué se imagina, convendría comenzar a preguntarse por el desde dónde, de qué formas. Una reflexión, el desarrollo de una problemática acerca de la forma, acerca de las operaciones que, conjugadas, producen el acto de imaginar.

En la visualización de la característica indisoluble entre aparato e imaginación, bien pueden estar contenidos los gestos primarios de un ejercicio teórico y político que tenga como horizonte la reconversión, la resignificación, del grado de dependencia de la capacidad imaginativa del sujeto respecto de los aparatos en el contexto de la imagen digital.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brooker, C., Jones, A. & Reisz, B. (Productores) (2011-2018). *Black Mirror* [Serie de televisión]. Reino Unido: Zeppotron (2011-13), House of Tomorrow (2014-presente).
- Cirio, P. y Ludovico, A. (2011). *Face to Facebook* [técnica mixta]. Recuperado de <http://paolocirio.net/work/face-to-facebook/>
- Flusser, V. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. México D.F: Editorial Trillas.
- Han, B.-C. (2014). *En el enjambre*. Barcelona: Herder Editorial.
- Lux, L. (2001). *The Rosegarden* [composición digital]. Recuperado de loretalux.de/selected-works/
- Ritchin, F. (2010). *Después de la fotografía*. Oaxaca: Editorial Ve.

Onetto, B. (noviembre, 2008). *La nueva imaginación técnica o programada en Flusser ¿es una nueva imaginación?* Trabajo presentado en Simposio Internacional “Re-Ver. Vilém Flusser”, en el Centro Universitário Belas Artes, de São Paulo, Brasil.

Vallejos, C. (2017). *Del mirar indolente: aparato, fantasma y subjetividad en el contexto de la imagen digital* (Tesis doctoral), Universidad de Chile, Santiago, Chile. Recuperada de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/147350>

Virilio, P. (2001). *El procedimiento Silencio*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Zúñiga, R. (2015). Symploké y metaxy: una relectura de la imagen en platón y Aristóteles para una analítica de la aparición digital. *Revista Alpha (Osorno)*, 41, 9-22. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22012015000200002>

NOTAS

- 1 Recibido: 17 de mayo de 2018. Aceptado: 22 de octubre de 2018.
- 2 Académico e investigador de la Facultad de Educación, Universidad Autónoma de Chile. Contacto: cvallejos30@gmail.com
- 3 Pensamos al sujeto como aquel que está sujeto de sus percepciones, es decir, como aquello sujetado por los modos particulares del representar marcados por la dimensión contextual de una época determinada.
- 4 La hegemonía a la cual hacemos referencia tiene que ver con el ámbito del pensamiento proveniente del cálculo matemático, instancia que forma la base del lenguaje de los nuevos medios, tramados de manera íntegra por el lenguaje binario, además de la digitalización del espacio de lo visible y la consiguiente informatización del ámbito de lo sensible.

- 5 Frente a las imágenes digitales, nos encontramos como frente a espectros, a apariciones, que, no proviniendo de ninguna parte (externa a ellas mismas) se manifiestan al interior del espectro de lo visible problematizando, por ejemplo, la dimensión ontológica de la imagen.
- 6 Es necesario señalar acá que la noción de imagen digital se despliega en el texto siendo consciente de la multiplicidad de manifestaciones que constituyen al concepto; así, imagen podría utilizarse para incluir desde los memes hasta la visualización de datos, pasando por mapas semánticos o animaciones cinematográficas. Este trabajo se centra las imágenes que circulan en las diversas redes sociales y que son realizadas por aparatos digitales (mayoritariamente por smartphones); así también, en este texto podrán hallarse referencias a imágenes digitales provenientes del campo de arte, en donde se podrá visibilizar mejor la posibilidad de reflexionar el asunto en términos ontológicos.
- 7 La serie de trabajos (retratos digitales) de la artista alemana Loretta Lux, realizados desde 2001 en adelante, son quizás el ejemplo más conocido al respecto.
- 8 Habría que pensar en la expresión entrecomillada “sacar fotografías”, sobre todo al interior de un estado tecnológico en donde lo fotográfico no está determinado por el acto de captura (cada vez con mayor fuerza se sostiene la idea de que una fotografía no se captura, sino que se hace); lo fotográfico, hoy en día, circula sin un anclaje determinante hacia el acto de “capturar algo” —el ejemplo del trabajo de la artista alemana Loretta Lux muestra esto—. Esta consideración puede servir para entender la tensión que la categoría fotográfica evidencia en el contexto del aparecer digital, puesto que si lo nuclear de la fotografía tiene que ver (como lo piensa Barthes) con la captura del “eso ha sido”, en el caso de los trabajos digitales con imágenes provenientes del campo del arte, la lógica fotográfica tiende a extinguirse.