

LA IMAGEN ALGORÍTMICA.

HACIA UNA NUEVA
(IN)VISIBILIDAD

*The algorithmic image.
Towards a new (in)visibility*

Sergio Martínez Luna

España. Doctor en Humanidades por la Universidad Carlos III de Madrid. Entre sus publicaciones más recientes están “Still Images? Materiality and Mobility in Digital Visual Culture” en *Thrid Text, Critical Perspectives on Contemporary Art and Culture*; “La frontera y el archivo según las nuevas condiciones de la visualidad digital” en *Aposta: Revista de Ciencias Sociales*; o “Estudios Visuales. Giros entre la crítica de la representación y la ciencia de la imagen” en *Laocoonte: Revista de Estética y Teoría de las Artes*.

Universidad Carlos III de Madrid (España), Facultad de Humanidades, Comunicación y Documentación.
<http://orcid.org/0000-0001-7236-6843>

Correo electrónico:
sermarti@hum.uc3m.es

DOI: <https://doi.org/10.37127/25393995.50>

Resumen

El artículo estudia las relaciones entre imagen y técnica desde las actuales transformaciones generadas por la digitalización. Estos procesos configuran una imagen algorítmica que trastoca los parámetros perceptivos y políticos establecidos desde la perspectiva lineal. La imagen algorítmica opera sobre sus usuarios y desarrolla nuevas formas de control y ofuscación. La imagen es un tipo de imagen técnica que adquiere una dimensión performativa capaz de operar sobre sus espectadores-usuarios. El espectador queda descentrado porque no puede percibir las operaciones de las que es objeto. Se recomponen las relaciones entre los registros de lo visible y lo invisible desde los que se impone una reducción de lo real a lo presentado en la pantalla. Por ello se hace necesario explorar nuevos conceptos y prácticas para entender las sujeciones e imperativos que la nueva visualidad digital establece.

Palabras clave:

Imagen, técnica, perspectiva lineal, algoritmo, pantalla, invisibilidad

Abstract

The article examines the relationship between image and technique from the perspective of the current transformations generated by digitalization. These processes configure an algorithmic image that disrupts the perceptive and political parameters established since the linear perspective. The algorithmic image operates on its users and develops new forms of control and obfuscation. This image is a type of technical image that acquires a performative dimension capable of operating on its spectator-users. Spectators remains off-center because they cannot perceive the operations of which they are objects. The relations between the registers of the visible and the invisible are recomposed, from which a reduction of the real to what is presented on the screen is imposed. It is therefore necessary to explore new concepts and practices in order to understand the subjections and imperatives that the new digital visuality establishes.

Keywords:

Image, technique, linear perspective, algorithm, screen, invisibility

Técnica, imagen y visualidad

Las transformaciones y hallazgos de la técnica presentan siempre una doble cara. Por un lado la técnica abre un horizonte de virtualidades emancipadoras, dibuja promesas de liberación, tomando a veces formas tecno-utópicas. Pero, por otro, apunta también a la consolidación de escenarios de despolitización, dominio y mistificación que reducen al mínimo los márgenes para la crítica y la autoconciencia. Se trata de una ambivalencia irresoluble. Es de hecho en las situaciones de máxima alienación donde brilla mejor el componente emancipador de la técnica. Y es en los momentos en los que con más fuerza se liga la técnica a la emancipación cuando más se alarga la sombra de la alienación y el dominio instrumental. Walter Benjamin (2003[1936]) reconoció las dimensiones revolucionarias de las transformaciones técnicas, pero junto a ello advirtió de que éstas podían acabar secuestradas por los imperativos de las industrias de la cultura. El arte se separa de sus obligaciones con el ritual impulsado por la técnica y los modos de producción, reproducción y distribución democratizada de la imagen que aquella posibilita. Pero es también la técnica la que aboca al arte a la nueva alienación de la forma mercancía, la industria cultural y la producción de masas.

Hay una alternativa, que Benjamin entendió como inexcusablemente política, entre las tendencias hacia la alienación y hacia la emancipación, desplegadas desde la forma en la que el capitalismo compone la técnica. Si tal forma se inclina desde luego hacia la opción alienante, a la vez insinúa los caminos que posibilitarían recorrer la segunda. Y aquí se encuentra el eje en el que las relaciones entre técnica, arte y política se reconocen hoy mejor. Pero conformada de

una manera distinta a como Benjamin la abordaba. En efecto, el pensador berlinés todavía confiaba en que serían las propias contradicciones internas del capitalismo las que acabarían por señalar el camino de su misma superación. Cuando el destino histórico del arte parece cumplirse en la expansión y consolidación de la industria de la conciencia esa superación no encuentra ya lugar en el capitalismo contemporáneo. Cualquier forma humana de control de la contingencia del mundo implica generar un cierto conocimiento sobre la realidad y, así, un conjunto de creencias y de recursos de gestión de lo sensible que compondrán una cierta organización social, política y económica. Un pensamiento (de lo) técnico no sólo es un pensamiento que aborde la técnica como su objeto sino que la aborda como la frontera que decide nuestro presente (Ulm y Martínez Luna, 2019). Pero este reto es también el de imaginar otros usos y sentidos de las tecnologías que impulsan esta nueva condición.

Lo que quiero plantear como punto de partida es que no se pueden abordar las transformaciones de la técnica sin atender a las transformaciones de la imagen y de la visualidad que aquellas provocan. Y a la vez es necesario prestar atención a cómo las imágenes y los dispositivos de producción de visualidad modelan la implementación y el alcance de esos cambios técnicos. Habitamos en un capitalismo de las imágenes que vehicula los imperativos del consumo y a la vez nos enfrenta al reto de su gestión crítica y política. En esta nueva relación con las imágenes nos desplazamos de un individualismo disciplinario a uno de tipo expresivo, que funciona como una forma más refinada de control. Se ha convertido en normativo trasgredir las normas para reinventar sin descanso nuestra vida, reafirmando finalmente con ello las obligaciones de la que es objeto. Es imperativo producir y consumir imágenes como prácticas que abren al sujeto a compartir su identidad y ser reconocido como sujeto de enunciación. El destino de

este sujeto es diluirse en un espacio circulatorio sin anclajes sólidos, atravesado por una caótica multiplicidad de imágenes, sonidos, comentarios y estímulos que operan como formas de sujeción a las máquinas comunicativas, estéticas, sociales y técnicas. La idea de que el capitalismo no es realmente un modo de producción ni un sistema, sino que más bien se define sobre la base de un conjunto articulado de dispositivos de servidumbre maquínica y de sujeción social (Deleuze y Guattari, 1985) adquiere una nueva vigencia con las mutaciones de la imagen digital y sus regímenes de visión¹.

De la perspectiva lineal al algoritmo

En el Renacimiento la imagen se convirtió en vehículo y materialización de todo un cuerpo de nuevos conocimientos en los ámbitos de la ciencia, las creencias y la filosofía. El hombre ocupa el centro de un orden cosmológico antes detentado por los dioses, cuya economía de la representación quedó establecida por el hallazgo de la perspectiva lineal. En ella se selló una cierta alianza entre visión y representación. A lo largo de la modernidad se impulsó, por medio de una variedad de tecnologías de visión (la propia perspectiva, la cámara obscura, la fotografía, el cine), la identificación entre la imagen de la realidad y la realidad misma. Si este esfuerzo se orientaba a la objetivación, la emancipación y la racionalidad, acabó también ligado a un proyecto de control y explotación del mundo en el que se volvió normativa la asociación entre progreso, capitalismo y humanismo. El antropoceno no tendría su comienzo en la revolución

industrial sino que estaría ligado al nacimiento del régimen escópico, ocular y antropocéntrico, que tiene su primera formulación en la invención de la perspectiva lineal en el Renacimiento del siglo XV (Leppenes, 2018). Como mostrara Erwin Panofsky, la perspectiva cambió el modo en que los hombres perciben e interpretan el mundo que les rodea, contribuyendo decisivamente a la idea de que son ellos los que tienen el control del entorno, ejercido, gracias a los avances técnicos y científicos, en términos de dominio y distanciamiento. La perspectiva lineal sostuvo la ilusión humanista de que el espacio es creado desde un único y fijo punto de vista, desde el que el hombre es capaz de ver todos los lugares desde una posición no relativa que hasta entonces solo podía detentar la divinidad. Con esa nueva forma simbólica ubicó al hombre en una distancia con respecto al mundo, concediéndole un control absoluto sobre una exterioridad racionalizada, legítimamente apropiable y explotable.

Hoy esta ideología, sus políticas y epistemologías, se encuentran exhaustas. El capitalismo se ha desbocado, en paralelo al derrumbamiento de aquel punto de vista privilegiado que aseguraban la perspectiva lineal y sus aparatos. La producción y circulación masiva de imágenes señala la imposibilidad de recuperar cualquier punto estable dentro de un campo visual en mutación.

El paradigma fotográfico de la imagen, deudor de la invención de la perspectiva, da paso a uno nuevo, determinado por el algoritmo. El principio de proyección geométrica como instrumento para la normalización del espacio de representación en relación a la escala humana sostenía la idea de que la mirada que desde allí

¹ De ahí que cualquier concepción de la máquina que la haga depender únicamente de la *techne* se quede corta y que a la vez el propio concepto de técnica se vea desbordado más allá de esa identificación con la máquina para convertirse en uno de los elementos que sostienen los procesos de producción de subjetividades y de modos de existencia.

La producción y circulación masiva de imágenes señala la imposibilidad de recuperar cualquier punto estable dentro de un campo visual en mutación.

nos conformaba iba más allá de lo que vemos. Se trataba de una convergencia entre visión y representación perfeccionada a lo largo de varios siglos que ha conducido a indiferenciar la forma en que vemos el mundo del aparato y de la imagen fotográficas. Los desarrollos del 3D, la realidad aumentada y virtual, responden a ese impulso convergente que es también el de los ejercicios del ver y los ejercicios del poder. Pero la digitalización desborda esta narrativa, asociada a la de la identificación del ojo humano con el aparato óptico, de progresivo perfeccionamiento de las funciones perceptivas, técnicas y sociales de la imagen. La fotografía articuló el principio de proyección óptica de las imágenes y las leyes de la perspectiva, desplegando un proceso de captura óptico-mecánica de la imagen y de fijación química en el soporte. Y la fotografía vendrá a ser afinada por la introducción del principio de movimiento, el cine, y luego por el procesamiento y transmisión de señales, la televisión, el video, y finalmente la imagen digital.

Todo ello forma parte de un discurso de perfeccionamiento del realismo visual, entendiendo que la representación siempre puede ser mejorada, hasta incluso tomar la imagen fija en presencia animada. Con la aplicación *Live Photos*, anunció Apple, el instante congelado en el tiempo por la fotografía se convierte en un recuerdo vivo para siempre, conservándose el contexto en el que fue tomada la foto para añadirle una dimensión más emocional. Se dará incluso por resuelta aquí la dialéctica entre presencia y au-

sencia de la fotografía tradicional, como si ésta fuera una insuficiencia técnica que la digitalización hará posible superar. Pero la digitalización no se ajusta completamente a este modelo evolutivo. Supone un cambio en los principios de la imagen, entrelazado con los cambios en las lógicas del poder. La transformación de la imagen digital no es solo su conversión en impulsos eléctricos, píxeles y bits. Se trata sobre todo de su transformación en imagen algorítmica. Se trata de que los aparatos y registros de la imagen se manejan atendiendo sobre todo a la gestión de su circulación y condiciones de aparición en las redes digitales. Y estos procesos tienen menos que ver con la lógica de la geometría y la normalización del campo de visión que con la regulación del cómo y el cuándo se muestran las imágenes en una variedad de soportes reconvertidos en pantallas, con qué resolución, en qué formato, según qué protocolos se perciben, envían y comparten. El temor al deterioro de la copia material, fotográfica o videográfica, en el mundo analógico es hoy el temor a la obsolescencia del formato digital (Sánchez, 2013).

Los medios de producción de imágenes se han automatizado hasta el punto de que ellas están dejando de ser un medio de comunicación humana para convertirse en vehículos de la comunicación entre humanos y máquinas e incluso -¿necesitan hoy la imágenes de un observador humano?- entre máquinas. Las imágenes presentan una ordenación interna programada por los algoritmos con un carácter decididamente performativo y pragmático, pues aquella se decide según imperativos de adaptación variables en referencia a una infinidad de situaciones y contextos cambiantes. A diferencia de la fotografía óptico-química, que funcionaba de acuerdo con los marcos de producción industrial ligados al acero, los productos químicos, la expansión colonial y el maquinismo, la imagen digital se conjuga con un mundo en el que la información y los signos se convierten en mercancía, en el que los datos y los códigos producen riqueza por el hecho de circular acelerada y autónomamente por las redes telemáticas

(Fontcuberta, 2015). Las relaciones entre datos, manejadas según cálculos estadísticos, componen la imagen digital. En ella se debilitan los componentes representativos para potenciar sus capacidades como instrumento para la orientación y la navegación a través de los océanos de las bases de datos, tal y como sucede con las aplicaciones de geolocalización. Lo que la imagen muestra es un momento de un proceso en marcha de actualización de datos, dependiente de la velocidad de conexión, del ancho de banda, de la viabilidad de los formatos, de los protocolos de control y transmisión. Pero al igual que la narrativa del perfeccionamiento de la representación es mítica, la que señala que con la imagen digital hay una ruptura o un corte nítido en la historia de la imagen también lo es. Pienso que es más acertado entender este indudable cambio de paradigma en términos de una intercalación con el anterior, digamos el de la proyección geométrica, en el que el nuevo, digamos el de la gestión y el procesamiento de datos, induce una serie de mutaciones.

Esa intercalación provoca que la perspectiva geométrica se desvele ella misma como una suerte de algoritmo, es decir, como un sistema notacional determinado para la producción, visualización e interpretación de las imágenes, capaz de gestionar un orden escalado y transmisible de relaciones entre imagen y mundo (Hoelzl y Marie, 2016). El proto-algoritmo perspectivista levantaba una arquitectura de lo visible: ofrecía una imagen acabada al espectador para garantizarle la estabilidad de la mirada que proyectaba sobre el mundo. La imagen se presentaba en su forma terminada como punto final de un proceso normalizado de registro y de producción visual. Hoy ese punto final se pospone indefinidamente. La imagen se nos aparece como imagen en trance de elaboración, es decir, en su propio hacerse imagen según los actos mediados de su percepción, su recepción y su toma de conciencia. Lo que percibimos, modificamos, etiquetamos o

nos apropiamos es solo un momento puntual de emergencia de la imagen dentro de procesos técnicos que no es posible aprehender en su totalidad porque se encuentran siempre en marcha y no tienen ni un comienzo ni una finalización definidos. Cada acto de producción y recepción de la imagen reimpulsa ese proceso, lo difracta y lo diversifica porque cada uno de esos actos suma variables y datos de las vidas interconectadas de la imagen y de sus usuarios.

El solapamiento entre algoritmo y perspectiva trastoca la economía de la representación geométrica. El sujeto arrastrado por el incesante tráfico de las redes no es ya el centro del mundo, ese lugar imposible donde el orden perspectivista quería ubicarlo. Aunque aplicaciones como Google Maps o las cámaras Go-Pro parecen retener un punto de vista singular y unificado para el espectador, no debemos olvidar que a la vez ese espectador y sus trayectorias pasan a fungir como datos en redes descentralizadas cuyas dinámicas quedan fuera de su percepción.

El espectador deja de ser un individuo poderoso y único, no es ni siquiera voyeurista. Se caracteriza más bien, según advierte Hito Steyerl (2014), por el vértigo y la caída. Las tecnologías visuales como el 3D, los dispositivos de vigilancia, las herramientas de representación geolocalizada o la propia experiencia de navegación en red están erosionando el privilegiado punto de vista del observador y el horizonte de la perspectiva lineal arrojándolo hacia un estado de flotación vertiginosa, hacia una intensa verticalización. Se recomponen los parámetros perspectivos en términos de arriba-abajo, precipitando al espectador a un estado de ingravidez acelerada en la que se derrumba la imaginación de una coherencia corporal y perceptiva. Esta mirada móvil y movilizadora se alía con el control biopolítico para multiplicar las perspectivas y curvar el espacio de representación sobre un horizonte giratorio que solo puntualmente proporciona la ilusión de un piso firme. El tiempo está desqui-

ciado y ya no estamos seguros de si somos objetos o sujetos, observados u observadores, mientras descendemos vertiginosamente en espiral. El reparto de posiciones entre sujeto y objeto y los procesos de objetivación de lo subjetivo que determinaban la perspectiva lineal y sus máquinas de visión han colapsado y la pérdida de orientación (de la que la misma proliferación de aplicaciones de localización es un síntoma) toma hoy un intenso significado cultural. Aquí se está insinuando una nueva forma de relación con el mundo, es decir, una nueva e incipiente imagen pero también un nuevo espectador fractalizado, descentrado e interpelado a elaborar constantemente significados y formas expresivas, a gestionar datos y establecer vínculos.

La imagen-pantalla: un programa

La diferencia entre las imágenes tradicionales y las técnicas, señaló Vilem Flusser (2015), es que las primeras son observaciones de objetos y las segundas computaciones de objetos. De ahí que sea pertinente la pregunta acerca de las condiciones en las que se percibe, se socializa o se trabaja con las tecnologías de producción de imagen. Cabe entonces preguntarse si el espectador-usuario es capaz de diseñar sus propios programas y modificar las máquinas de acuerdo

con sus necesidades, cuando éstas se encuentran ya decididas con antelación o simplemente impuestas. ¿Se trata de un manejo consciente, o ese margen se reduce a los límites marcados por programas ya preestablecidos? ¿Se trata de inventar y decidir o de adaptarse y ajustarse a las exigencias de los nuevos entornos tecnológicos? En las imágenes algorítmicas hay una tendencia hacia la indistinción entre imagen y soporte, entre el *hardware* y el *software* de las imágenes. La percepción de la imagen digital es la de su condición virtual y flotante que aparece de manera contingente y fugaz en pantalla. La imagen ya no necesita de un soporte, de un artefacto, de un medio, para funcionar como representación. Ella misma es el tablero-pantalla interactivo en la que se da, manipula y circula como imagen. Los dispositivos y programas informáticos ubican al usuario en una posición desde la que se genera la fantasía de que posee un dominio total de las imágenes y del mundo que se sintetiza en ellas, con infinitas posibilidades para su producción y post-producción. Con ello se obvia el hecho de que cuando ese espectador-usuario se enfrenta a dispositivos como las cámaras, los ordenadores, los programas para la creación de imágenes, no queda espacio ni tiempo para meditar sobre el grado de competencia tecnológica que aquel posee para su manejo. Esos dispositivos se presentan al usuario como cajas negras, cuyo funcionamiento queda total o parcialmente fuera de su comprensión.

En las imágenes algorítmicas hay una tendencia hacia la indistinción entre imagen y soporte, entre el *hardware* y el *software* de las imágenes. La percepción de la imagen digital es la de su condición virtual y flotante que aparece de manera contingente y fugaz en pantalla.

Si el algoritmo se codifica en programas y se implementa al ejecutar el programa entonces la imagen algorítmica se convierte en un programa informático cuyos modos de operar permanecen, al menos parcialmente, en el nivel de lo no visible (Hoelz y Marie, 2016). Es verdad que podemos manejar cierta cantidad de datos, pero son otros quienes controlan, monitorizan y manejan según intereses privados los *big data* en situaciones desiguales de acceso con el objetivo último de extraer plusvalía de ellos. La red es un lugar común parcialmente construido por todos pero gestionado solo por unos pocos (Zafra, 2015). Con ello la imagen se convierte ella misma en una caja negra cuyas lógicas escapan a sus usuarios-espectadores. La caja negra tiene dos dimensiones que vienen a confluír hasta hacerse idénticas en las imágenes algorítmicas. Por un lado está el programa de funcionamiento inscrito en los elementos materiales, *hard*, de la máquina. Por otro, la dimensión inmaterial, *soft*, formada por el conjunto de ecuaciones formalizadas y codificaciones que determinan el funcionamiento y los usos de los artefactos. La supuesta democratización de la imagen y de los recursos para su producción, exposición y consumo no ha sido tal en la medida en que provoca una opacidad inextricable de la caja negra cada vez más indistinguible de la de la propia imagen. Se consolida la oscuridad de la imagen-dispositivo, que ahora es tanto la de su propia materialidad como la de los códigos que posibilitan sus operaciones.

La imagen opera sobre sus espectadores porque reclama que estos operen sobre ella y de este modo acumula datos e información personales, rastrea sus trayectorias y registra sus elecciones. Se trata de una relación bidireccional, si bien desigual (es decir, de poder), en que la imagen demanda que el espectador la manipule para desplegar sobre él una serie de sistematizaciones y cálculos orientados al control y a la explotación de datos y preferencias. Las imágenes desempeñan así un papel clave en el sos-

tenimiento de las retóricas neoliberales de la usabilidad y del virtuosismo comunicativo, de la seguridad y la adaptabilidad, de la expresividad y la participación.

La imagen opera sobre sus espectadores porque reclama que estos operen sobre ella y de este modo acumula datos e información personales, rastrea sus trayectorias y registra sus elecciones.

Así que existe una relación entre el control y el juego de visibilidades e invisibilidades de la imagen algorítmica. Si entre las mutaciones de esta imagen está la convergencia entre imagen y pantalla, entonces aparecen también nuevos usos y metáforas para ésta última. La pantalla como marco y ventana (epítome esta comparación del método de la perspectiva de acuerdo con Alberti), marca los umbrales que facilitan al espectador asomarse al mundo, acotar una realidad, explorar una dialéctica entre interior y exterior, lo subjetivo y lo objetivo, entre un fragmento respecto del todo. En el declive de estas lógicas la pantalla se reformula como interfaz, un *display* que modela el acceso a repertorios de información y servicios a un espectador-usuario sumergido en un flujo informativo. A medida que las pantallas se vuelven parte de las prácticas de la vida cotidiana, advierte Erkki Hutamo (2012), tienden a tornarse invisibles. Median percepciones e interacciones, borrando sus propias identidades en tal proceso. Las pantallas ocultan la historia de su propio hacerse, convirtiéndose en una especie de no-presencia siempre presente. No miramos a la pantalla, mi-

ramos a lo que ella nos permite mirar. El mostrar se impone sobre lo mostrado, el ver sobre lo visto. Si se da una convergencia entre pantalla e imagen finalmente no miramos a la propia imagen. En consecuencia, la acepción más adecuada de la pantalla sería ahora la de una cosa que se pone delante de otra para ocultarla o hacerle sombra. La pantalla como dispositivo de defensa, de resguardo, de protección. O quizás incluso la pantalla como recurso para desviar la atención, en este caso de los propios mecanismos y operaciones que las imágenes despliegan en, o mejor, con ella. Mirar fotográficamente apunta a una situación en la que los sistemas de registro visual no son tanto herramientas para el recuerdo o la clarificación como para el eclipse de las cosas tras su imagen, con lo que el registro técnico acaba en efecto imponiéndose sobre la mirada (Martín Prada, 2018).

En la imagen-pantalla digital, de acuerdo con Guillermo Yañez Tapia (2010), sucede que se constituye el índice en tanto readecuación hacia su propio modo de constituirse representación, en la medida en que deja de ser imagen para transcodificarse en código informático. Esta estrategia representacional anula lo real al ajustarlo a la configuración de la superficie de la pantalla, donde se sedimentarán los gestos técnicos y los procesos perceptivos y de producción de significado. El referente se reconstruye de acuerdo con los condicionantes impuestos por el dispositivo que habilita su aparición en cuanto que disponibilidad plena —en otras palabras, como objeto intercambiable de consumo visual— ofrecida al espectador-usuario. De este modo todo puede, y debe, verse y ficcionarse, siempre que esa tarea se adecúe a lo representado en la superficie de la imagen, cuyo afuera queda incluido en ella como participable en la representación.

Hoy es la propia superficie de la representación, el artefacto-pantalla-imagen que la articula en el interior de una determinada visualidad, la que marca los registros de lo visible y lo invi-

sible, atrapando a la diferencia en las ficciones que aquella predetermina. Cuando Trevor Paglen usa sofisticados teleobjetivos para fotografiar bases secretas americanas a kilómetros de distancia (*Limit Telephotography*, 2005-2013) que no aparecen en los mapas ni quedan reflejados en los presupuestos estatales, no pretende tanto desvelar lo que se nos oculta como mostrar los confines de una determinada dialéctica entre lo visible y lo invisible. La fotografía resultante muestra formas borrosas y apenas identificables que aparecen al mismo nivel de indefinición en la superficie de la imagen. Es una imagen de lo que la imagen nos hace ver.

El régimen de visibilidad de la época moderna establecía mecanismos de poder basados en la imagen y en lo visible iluminando un orden del mundo cuyo protagonista era un espectador confirmado desde un punto de vista poderoso. La imagen hoy se convierte en pantalla para ocultar la potencia de la vista y el espectador pierde su coherencia (propio) perceptiva, subjetiva y epistémica. Los enlaces que se usan para navegar en internet, las asociaciones que se despliegan entre distintos conceptos o entre las partes de una obra, responden a un espacio topológico y paratáctico que ya no es lineal ni causal, sino más bien un escenario relacional en el que comparecen en tiempo real y en el mismo nivel cosas, imágenes, vínculos sociales, historias y prácticas. Es la lógica según la que ese escenario reduce en sus límites a lo real la que por su propia exhibición continua se nos escamotea, lo que termina por impedir la atención a lo que expresan e incorporan las tecnologías, cómo nos afectan, nos posicionan y median en nuestras relaciones con el mundo y los otros. Queda obturada en consecuencia la posibilidad de entender que el determinismo tecnológico expresa una serie de condicionantes, pero también las formas de la experiencia posible que correspondería explorar en el plano estético desde las apropiaciones inesperadas de los dispositivos, los protocolos y los programas.

El escenario de las nuevas sujeciones

En el arte contemporáneo se dan puntos en común con los modos de operar de la técnica, pero su función no es la de facilitar o potenciar la interactividad, la transparencia comunicativa o el acceso a contenidos (Duque, 2017). Si al arte le queda aquí algún papel no será el de facilitar a los usuarios el acceso y el consumo de unos u otros recursos, o el de potenciar la comunicabilidad y la participación interconectada. De hecho, el arte compone momentos y sedes de resistencia frente a tales derivas cuando entiende que es a través de éstas como más eficazmente se ejerce hoy el control, la individualización forzosa y la explotación económica de la comunicación y de los afectos. Pero ¿qué sucede cuando las estrategias de resistencia crítica, de hackeo, ilegibilidad, sabotaje y apropiación de los programas y códigos informáticos son adoptadas por las grandes corporaciones con el fin de explotar y gestionar el mundo como base de datos?

En efecto, la imagen algorítmica es un programa de ofuscación (Hoelzl y Marie, 2016). Entonces no se tratará tanto de desvelar el orden oculto que se esconde tras lo visible, sino de evidenciar las condiciones técnicas y sociales que reducen los límites de lo real y lo posible a lo que nos es dado a ver o, más bien, a lo que se nos hace ver². La hipervisibilidad contemporánea es una forma de ininteligibilidad. Se relaciona con lo obscuro, pero esta obscenidad es menos reconocible en el impulso de mostrarlo todo que en el de

² Para esta tarea necesitamos, advierte Trevor Paglen (2016), trabajar en nuevas categorías y herramientas interpretativas extraídas desde el ámbito en el que las imágenes y los dispositivos digitales son generados, es decir, el de las ciencias computacionales.

mostrar sin dejar nada fuera. Sus reglas no son la del exceso sino las de la reducción del mundo a la escena, es decir, una operación de ajuste de la visión (Cruz Sánchez, 2010). Si el régimen visual actual ofrece una visualización completa y sin resto de la realidad para contener la complejidad de los acontecimientos en una única e inmediata imagen, entonces una visualidad crítica debe explorar las condiciones técnicas y discursivas que sostienen esa economía de la representación³. Esas condiciones sostienen la circulación de información como conjuntos de señales y datos que no pueden ser percibidas en su totalidad por los sentidos humanos. Estos conjuntos son usados como modelos para componer y limitar una realidad cada vez más ininteligible para la conciencia humana (Steyerl, 2018). Frente al férreo estrechamiento de los horizontes de posibilidad deben trazarse líneas especulativas para imaginar lo nuevo, para configurar otros futuros posibles articulados con aquellos elementos del sistema aún apropiables para tal fin. Lo que pretendo subrayar es que tal

³ Recientemente Hernán Ulm y sus colaboradores del Instituto de Investigación en Cultura (IICA) de la Universidad Nacional de Salta (Argentina) lanzaron el proyecto SAAD (Sistema Autónomo de Autodestrucción de Datos) en el que se proponía la eliminación diaria de una fotografía elegida aleatoriamente durante treinta días. Pienso que este tipo de prácticas tienen hoy cada vez menos que ver con algún impulso de purificación iconoclasta o con la crítica a las utopías modernistas de transparencia. Más bien se trata, como lo explica Hernán Ulm, de dar presencia visual al vacío digital como modo de señalar el vacío informático en el que se contiene nuestro presente. Es una forma de escenificar los límites del escenario en el que se empobrece la existencia en cuanto que gestionada como acumulado de datos rastreable y cuantificable. La oscuridad de la pantalla, una vez eliminada la fotografía correspondiente, no se explicaría según una poética de la negación sino como una forma de sustracción aditiva que produce un micro-espacio-tiempo desde el que reivindicar el olvido y la obsolescencia, el anonimato y la ilegibilidad. El borrado nunca provoca la simple desaparición de las imágenes. Hay algo en ese proceso que se insinúa como sobra, algún resto de la violencia aplicada para hacer que el mundo parezca algo nuevo y nuestras vidas algo distinto a lo previsto.

tarea debe contar con que ese estrechamiento se ejerce también, y sobre todo, en el orden de lo visible y lo no visible, es decir, en las operaciones de acomodo de la visión y de sistematización de lo que se nos hace ver, para las que la imagen algorítmica sirve de instrumento.

No obstante, es pertinente preguntarse acerca de si el desajuste entre la representación y lo representado, desde el que se abría un territorio de disputa política por los significados, sigue siendo operativo cuando la ambivalencia de la imagen y sus retóricas es reemplazada por la performatividad de la imagen en cuanto que información, programa y algoritmo. Como resume Claudio Celis Bueno (2019), se hace necesario pensar las imágenes no desde lo que significan o pudieran significar, sino desde la atención a la zona operacional en la que producen una determinada transformación energética. Hoy sigue siendo cierto que no hay imaginación de lo posible que no se comprometa con la introducción en las prácticas y los dispositivos del ver de un cierto grado de desidentificación con el escenario clausurado en el que aquellas están atrapadas. Pero la naturaleza de ese escenario ha mutado. Si en efecto la imagen algorítmica opera sobre sus espectadores-usuarios interpe-lándoles a operar sobre ella, se perfilan nuevas conjugaciones de servidumbre maquínica por la que la imagen nos agencia y nos hace funcionar como componentes de complejos dispositivos comunicativo-informacionales.

La sujeción que de aquí se deriva ya no es la que parte de la consideración de los individuos y las máquinas como totalidades cerradas sobre sí mismas, o de la separación nítida entre sujetos y objetos. La servidumbre maquínica, advierte Maurizio Lazzarato (Raunig, 2008), toma a los individuos y las máquinas como multiplicidades abiertas, conjuntos entretejidos de elementos, afectos, órganos y funciones que se ubican en un mismo plano, ajenas ya a cualquier jerarquización dualista. Pero solo situándonos dentro de esos agenciamientos máqunicos podemos apropiarnos del repertorio de posibles que laten en el corazón de la propia máquina. Y esto es porque la máquina no es solo el acumulado de los elementos que la componen. Contiene también un aspecto vivo capaz de abrir procesos de enunciación y de creación (Guattari, 1996). En el desplazamiento de las dimensiones representativas y semánticas de la imagen hacia la intensificación de sus capacidades socio-técnicas de intervención en el mundo, el estatuto político de la imagen varía, y con él los conceptos, categorías y estrategias que habilitarían nuevas vías para la crítica política y la crítica de la imagen. Elaborar esas articulaciones es una tarea urgente cuando con las transformaciones de la imagen algorítmica se despliega una nueva fase de colonización acelerada de la mirada y de la subjetividad, de las sensibilidades y de las formas de vida.

Si en efecto la imagen algorítmica opera sobre sus espectadores-usuarios interpelándoles a operar sobre ella, se perfilan nuevas conjugaciones de servidumbre maquina por la que la imagen nos agencia y nos hace funcionar como componentes de complejos dispositivos comunicativo-informacionales.

Referencias

- » Benjamin, W. (2003[1936]). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F.: Ítaca.
- » Celis Bueno, C. (2019). Notas sobre el estatuto político de la imagen en la era de la visión artificial. *Revista Barda*, 5 (8), 89-106.
- » Cruz Sánchez, P. A. (2010). *Ob-scenas. La redefinición política de la imagen*. Murcia: Nausícaä.
- » Deleuze, G. y Guattari, F. (1985). *El Anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós.
- » Duque, F. (2017). El arte como autonegación de la técnica. *Azafea. Revista de Filosofía*, 19, 19-61.
- » Fontcuberta, J. (2015). *La caja de Pandora. La fotografi@ después de la fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- » Flusser, V. (2015) *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Caja Negra.
- » Guattari, F. (1996). *Caosmosis*. Buenos Aires: Manantial.
- » Hoelzl I. y Marie, R. (2016). On the Invisible (Image and Algorithm). Recuperado de https://www.fotomuseum.ch/en/explore/stillsearching/articles/27022_on_the_invisible_image_and_algorithm
- » Hutamo, H. (2012). Screen Tests: Why Do We Need an Archeology of the Screen? *Cinema Journal*, 51 (2), 144-148.
- » Leppenies, P. (2018). The Anthropocene: The Invention of Linear Perspective as Decisive Moment in the Emergence of a Geological Age of Mankind. *European Review*, 26 (4), 583-599.
- » Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Madrid: Akal.
- » Paglen, T. (2016). Invisible Images (Your Pictures Are Looking at You). *The New Inquiry*, 8. Recuperado de <http://thenewinquiry.com/invisible-images-your-pictures-are-looking-at-you/>
- » Raunig, G. (2008). *Mil máquinas. Breve filosofía de las máquinas como movimiento social*. Madrid: Traficantes de sueños.
- » Sánchez, S. (2013). *Hacia una imagen-no tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- » Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra.
- » _____. (2018). *Arte Duty Free. El arte en la era de la guerra civil planetaria*. Buenos Aires: Caja Negra.
- » Ulm, H. y S. Martínez Luna (2019). El pensamiento (de lo técnico). *Revista Barda*, 5 (8), 71-77.
- » Yañez Tapia, G. (2010). La superficie-referente en la retórica radical del objeto fascista representacional. *La Puerta: Revista de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata*, 3, 73-84.
- » Zafra, R. (2015). *Ojos y capital*. Bilbao: Consonmi.