

Ecologías de la imagen digital

De la representación a la performatividad, de la interacción a la intra-acción*

Sergio Martínez Luna

Universidad Nacional de Educación a Distancia / sermarti@fsof.uned.es

Resumen

El artículo propone situar, acudiendo a la metáfora albertiniana del ojo humano alado, el inicio del Antropoceno en el Renacimiento. La invención de la perspectiva lineal ubica al hombre como centro del mundo y sujeto de la mirada. El paradigma perspectivista pervive en el contexto de la digitalización pero, al mismo tiempo, la centralidad de lo humano y los dualismos sujeto y objeto, humano y no-humano, cultura y naturaleza sobre los que se sustenta entran en crisis. Las imágenes digitales se configuran en base a operaciones algorítmicas que debilitan sus dimensiones representativas en favor de la performatividad y la eficacia comunicativa. Los actuales desarrollos del materialismo digital y, en especial, la Ecología de los Medios abordan estas transformaciones digitales y la crisis ecológica como parte de las mismas dinámicas globales. En esta línea se recurre al concepto de intra-acción, acuñado por Karen Barad, para explorar las continuidades entre individuos, artefactos, materiales y entornos, cuestionando así los discursos de la representación como reflejo y de la relación del ser humano con las imágenes como una forma de interactividad.

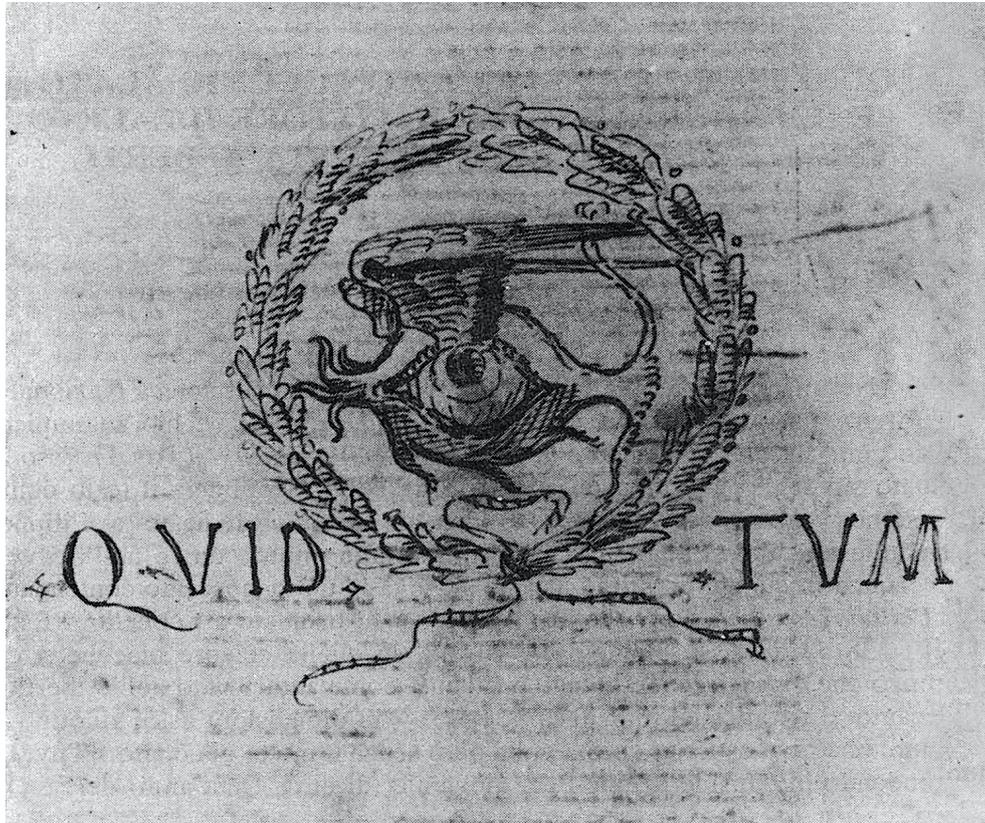
Palabras clave

perspectiva; imagen performativa; ecología de los Medios; intra-acción.

El ojo alado y el sistema de la perspectiva

En el Renacimiento la representación de un ojo aislado no hacía referencia al órgano visual. El ejercicio de la mirada se identifica con el ojo separado del cuerpo que mira (Belting, 2012). Hasta entonces esa forma de mirar era privilegio de dios. Con las transformaciones del Renacimiento el hombre pasa de ser objeto de la mirada a ocupar un lugar central que le permite asomarse al mundo a la manera divina. La perspectiva es, de acuerdo con Leon Battista Alberti, el más acabado símbolo de la mirada. Al igual que dios era soberano frente al mundo así también el nuevo espectador lo es frente a las imágenes del mundo proyectadas por el sistema perspectivista. La perspectiva lineal concede al ojo humano la capacidad de ver todo desde ninguna parte (Haraway, 1995). Como forma simbólica, según expresión de

Erwin Panofsky, reserva una posición privilegiada a un espectador que, gracias a los avances técnicos y científicos, detenta un control del mundo convertido en imagen.



Leon Battista Alberti, ojo alado con la inscripción *QUID TVM*, Siglo XV.

Este proyecto perfila una sombra que se resiste a ser reducida en tales términos. Es ejemplar que Alberti recurriera como emblema personal, aplicado por extensión a este nuevo régimen, al ojo volador, dotado de alas de águila. Esta imagen anuncia un orden antropocéntrico al usurpar el emblema del ojo descorporeizado a la divinidad. La mirada desprendida del cuerpo es activa, quiere desplegar una cierta relación con el mundo, recorrerlo y apropiárselo. El ojo no tiene solo alas. Cuelgan de él una especie de tendones desgarrados. Si las alas representan la cualidad incorpórea del ojo, aquellos encarnan el desorden y las demandas del deseo (Bredkamp, 2017). El ojo de Alberti no se limita a sobrevolar el mundo. Asume también la tarea de mantener una actitud despierta, preocupado por analizar y ampliar los límites del conocimiento (Rovira, 2006). El compromiso intelectual es el de ofrecer desde su virtud y su razón un nuevo orden para el mundo. Pero en el fondo de este esfuerzo crecen también, como su raíz implícita, la amenaza de la ingobernabilidad de los instintos, el azar o la locura.

El ojo alado no tiene derecho a posarse. Acaso si lo hiciera sus párpados se cerrarían y sería cautivado por los monstruos que acechan a la razón en el sueño. Debe permanecer abierto porque el pensamiento crítico es una suerte de vigilia. La dialéctica en la que está embarcado nunca alcanza su meta definitiva, ningún resultado concluyente. De ahí que al emblema le acompañe la inscripción latina *`quid Tum´*, (¿Y ahora qué?), pregunta que acicatea al pensamiento para que cualquier conclusión sea el inicio de un nuevo interrogante. El ojo no tiene solo un valor personal sino que prefigura en el ámbito de la historia cultural las contradicciones de la razón y de la ideología del progreso. Porque el *`quid Tum´* apunta también a las derivas tecno-instrumentales y reificadoras de la modernidad occidental que cursan en la crisis del ideal renacentista su primer síntoma. ¿Y qué pasa ahora, cuando el hombre ocupa el lugar central de orden cosmológico? El Renacimiento enuncia una autoafirmación consciente por la que el antropocentrismo perfila al hombre como *alter deus*, ser divinizado que es dueño de la mirada y ya no objeto de ella. Una mirada cuya figuración simbólica tiene su representación en el ojo abierto, móvil y examinador. Pero el orden armónico que ese ojo esperaba alcanzar desde su vigilia reflexiva se enfrenta a una realidad conflictiva que chocará con los anhelos sedimentados en el marco acotado de la idealidad artística. La realización efectiva de ese modelo armónico va a mutar en la tematización melancólica de su imposibilidad, crisis que eclosiona en el Barroco.

Con la perspectiva lineal se establece una alianza entre visión y representación. El sistema perspectivista es una tecnología de la visión que pasa a ser parte de un discurso de identificación entre la imagen y su referente, es decir, la parte de la realidad que aquella reproduce. El desorden de la realidad queda apaciguado cuando es representado en el orden simbólico. El ojo albertiniano señala las contradicciones que asaltan a este reparto de identificaciones y capacidades. Es un recordatorio de las derivas instrumentales a las que se dirige ese sistema de representación cuando se repliega sobre las distancias que habilitan las nuevas máquinas de visión en las que aquel se materializa.

La modernidad occidental es una cultura del lenguaje, el discurso y la lógica, pero también es, al mismo tiempo, una cultura de la imagen que ha erigido a la visión como el más objetivo y noble de los sentidos. La lógica albertiniana favorece a la vista porque puede emanciparse del cuerpo, de los deseos, del resto del *sensorium*. A la vez el ojo sigue siendo un órgano sensorial que, conjugando las facultades de la vista y del tacto, lo visual y lo háptico, es capaz de mirar y de tocar. El ojo explora y se apropia de un mundo que se le aparece como imagen disponible, incitadora, abierta a ser recorrida. Si este proyecto se reconoce en la objetivación, la racionalidad científica y la centralidad del ser humano, junto con ello se va a legitimar

también la explotación planetaria de los recursos, la violencia física y simbólica contra los colonizados y los nuevos territorios.

Ubicar en el comienzo de la Primera Revolución Industrial al Antropoceno, la era geológica causada por la intervención humana y el uso masivo de los combustibles fósiles, impide reconocer que tal proceso, más allá de los registros geológicos, había empezado antes (Lepenies, 2018).¹ Atendiendo a los cambios en los regímenes de la mirada y la representación sería más acertado situar el momento en el que los ecosistemas terrestres empiezan a verse alterados por la acción humana en el Renacimiento. Es entonces cuando se habilitan las lógicas antropocéntricas de dominio de la naturaleza que acabarán por trastocar el equilibrio ecológico del planeta. Estos procesos están latentes en la deriva del papel de la visión en la ciencia, la teoría del conocimiento o la organización social, hacia una función disociativa y separadora. Por ella se sanciona un régimen en el que la visión nos conecta con la verdad, en la medida en que nos distancia de lo corpóreo (Catalá Domenech, 2017). El ojo alado nos recuerda que no es posible renunciar a ninguna de las dos funciones de la visión, una distanciadora, mental, objetivadora y otra corporal, complementada con el mundo. Dar por cumplida esa escisión entre el ojo de la mente y el ojo del cuerpo, en favor del primero, eleva a la visión como paradigma epistemológico.

La alianza entre visión y producción de conocimiento liga al proyecto moderno a una epistemología ocularcéntrica que favorece normativamente la percepción y la representación visuales sobre otras formas de saber. Es parte de un discurso sobre la visión y el conocimiento que compone una determinada visualidad ajustada por aquel a la vigilancia, el espectáculo y la separación entre el sujeto activo de la mirada y el objeto alienado por ella. Este discurso se basa en un esencialismo de la visión. Impide atender a otras formas de relación visual no cosificadoras porque no deja margen para ninguna otra que no sea una *deobjetificación* de lo percibido-conocido-representado. Las tendencias hacia el distanciamiento, la instrumentalización y el espectáculo solo emergen de una alianza, históricamente situada y contingente, entre unas capacidades aumentadas de visualización con unas tecnologías de control cada vez más refinadas. Lo cual allana al poder un espacio para auto-reproducirse teleológicamente. El modelo de conocimiento sustentado sobre la idea de representación en términos de racionalidad, identidad y correspondencia presupone un sujeto constituido con anterioridad a su encuentro con lo conocido, por lo que se postula una relación desigual. La distancia sujeto-objeto es un espacio de dominio omnipotente del primero, distante personificación del progreso cultural y tecnológico, sobre el segundo, anclado pasivamente en la irracionalidad y la naturaleza, situación de la que el hombre (fuertemente connotado, blanco, masculino, occidental, etc.) debe emanciparle.

Los nuevos materialismos y la ecología de los medios

Este modelo cognitivo de representación mental asistida por las tecnologías visuales, se reafirma y a la vez entra en crisis por las mutaciones que esas mismas tecnologías sufren en el contexto del capitalismo digital. El aparato computacional produce huellas y registros materiales, necesita de infraestructuras que posibilitan la circulación y el almacenamiento de datos. Todo ello dispone el estrato material del que depende la funcionalidad de lo digital. Esta aproximación ha dibujado un giro material en el ámbito de los *Media Digital Studies* (Casemajor, 2015). Desde los primeros desarrollos de la digitalización se han enunciado objeciones a que lo digital sea sinónimo de lo inmaterial y lo incorpóreo. Estos lineamientos entienden los procesos de computación, automatización y algoritmización como prácticas materiales, atendiendo a los sustratos físicos de los lenguajes de programación, del procesamiento y archivo, los sistemas operativos, el hardware y el software, las plataformas, aplicaciones o protocolos de acceso. El materialismo digital llama la atención sobre el hecho de que no existe algo así como la información pura, porque ésta siempre se inscribe, presenta dependencias y efectos materiales. Los procesos de digitalización se sostienen sobre unos recursos energéticos y técnicos limitados que modelan las capacidades de conectividad, circulación y almacenamiento de datos. Y que tienen consecuencias en el medioambiente: desde el enorme gasto energético de las infraestructuras comunicativas a la toxicidad de los componentes de los dispositivos electrónicos desechados. Distintas aproximaciones a estas cuestiones comparten el interés por estudiar el sustrato material de la cultura digital, las formas de inscripción física de la información almacenada en discos duros y soportes, cómo los impulsos eléctricos y las ondas electromagnéticas viajan a través de medios físicos como el aire, la fibra óptica o los sistemas de cableado, lo cual condiciona los costes, la resolución y el acceso.

El interés por la materialidad de lo digital no limita un campo de estudio unificado. Entre las distintas aproximaciones a estas cuestiones quiero detenerme en la que articula a los *Media Studies* con los nuevos materialismos. Desde una variedad de aproximaciones los neo-materialismos coinciden en cuestionar la excepcionalidad de la agencia humana (Coole y Frost, 2010; Dolphijn y van der Tuin, 2012). En vez de insistir en la posición privilegiada del ser humano como el único dotado de agencia, debe entenderse que la humanidad se encuentra tramada con contextos materiales de los que no puede ser nítidamente separada. Las redes materiales componen un marco en el que lo humano y lo no-humano, los estratos orgánicos y no-orgánicos se dan lugar, se condicionan y se articulan recíprocamente. El sujeto humano no puede ser caracterizado como un agente político soberano y universal, perfilado desde su

centralidad frente al resto de cosas del mundo. Ese yo está conformado por la comida que come, el agua que bebe, el aire que respira, la basura que produce, y por los artefactos y tecnologías mediáticas con las que interactúa (Parikka, 2011).

La crisis ecológica tiene efectos no solo en ese `nosotros´ abstracto y universal impulsado por la retórica de la globalización neoliberal. Afecta a todos aquellos humanos y no-humanos que quedan relegados a la invisibilidad de las periferias económicas globales. No se trata solo de apuntar hacia la globalización como una ficción —hoy en pleno desmantelamiento— de interconectividad transfronteriza, solo cumplida en la circulación desregulada del capital. El dualismo entre el yo activo capaz de intervenir en y sobre el mundo y los objetos percibidos como disponibles para que aquel amplíe su racionalidad, sustenta una razón antropocéntrica.

Los presupuestos de excepcionalidad de lo humano son auto-afirmados por las propias prácticas racionales que la posibilitan. La (auto)conciencia psíquica, epistemológica, moral y política del sujeto trascendental lleva a actuar junto a otros agentes que imaginamos como racionales porque comparten nuestra identidad, deberes y derechos. El imperativo categorial kantiano solo es aplicable a aquellos que lo asumen reflexivamente como deber, y no a aquellas entidades, como las cosas y los animales, que no son capaces de asumirlo así. Por tanto, no son sujetos de pleno derecho. Mantener esa exclusividad de la agencia impide una aproximación a la materia como auto-poiética y expresiva. La separación entre agentes racionales y las entidades que son objeto de sus observaciones resulta inoperante cuando se reconocen en la materia capacidades de agencia antes solo reservadas a los primeros. La subjetividad reafirmada por sus acciones sobre un mundo que se le aparece como aprovechable se desestabiliza. El sujeto se encuentra ahora incluido en una realidad que antes imaginaba poder sobrevolar, al modo del ojo volador, desde una posición de superioridad. Frente a ello, considerar como dotado de agencia a lo que desde esa posición se abordaba como objeto no-humano explotable, amplía el rango de la crítica y la acción más allá de lo humano.

La ecología de los medios, en los años setenta del pasado siglo, no hacía referencia a cuestiones medioambientales sino más bien al estudio de los *media-ambientes* generados por la interacción entre los sistemas tecno-mediáticos y sus usuarios. Así fue definida la ecología de los medios desde autores próximos a la Escuela de Medios de Toronto y los Estudios Culturales norteamericanos (Blondheim y Watson, 2007; Casemajor, 2015). Sin embargo, desde comienzos de siglo su sentido cambia para convertirse en una metodología de estudio de las relaciones entre tecnología y naturaleza, los entrelazamientos no dualistas entre entidades humanas y no-humanas y los media digitales como parte activa de los procesos de

deterioro del planeta (Casemajor, 2015; Cubitt, 2005; Goddard y Parikka 2011). La destrucción de la "naturaleza" y la expansión de la digitalización deben ser pensadas en conjunto porque son parte de una misma dinámica política, cultural y económica global (Speranza, 2020).

Las nuevas ecologías de la materia están alimentadas por lo que Jean Bennett (2010) llama la vitalidad de las cosas. El mundo es un *continuum* de materia viva en el que las diferencias ontológicas entre la vida y las cosas materiales se disuelven en la inmanencia y el devenir. Este monismo pone límites tanto a la idea de que las cosas del mundo y sus significados son fruto de una construcción social como a la de que aquellas son inertes y determinadas solo una vez que entra en juego la agencia humana. El poder de las cosas señala la capacidad de las entidades no-humanas para la auto-organización, crear nuevos ensamblajes e hibridaciones y actuar sobre los seres humanos. De aproximaciones semejantes la teoría de los media puede aprender a armar un análisis político-ecológico de los medios electrónicos. Los media generan, advierte Jussi Parikka (2011), materialidades extrañas (*weird materialities*), relacionales, procesuales, resistentes y vibrantes, que, en cuanto que ni antropocéntricas ni biocéntricas, tienen efectos tanto en la debilitación de la posición de centralidad imaginada por sus espectadores-usuarios como en la generación de materia sucia contaminante. Las mediaciones electrónicas, en cuanto que parte de esos flujos vital-materiales, rearticulan cultura y naturaleza, o, más bien, medios y naturaleza, *medianatures* (Parikka, 2011). Coltan, petróleo, silicio, arsénico, litio, son componentes que posibilitan las mediaciones electrónicas. Pero tanto en la fase de su extracción como en las de su uso y desechado tienen efectos destructivos para poblaciones y territorios. Estos materiales circulan enredándose con los órdenes geopolíticos neocoloniales de explotación y acumulación de recursos. Por eso el estudio de los media digitales requiere entender los modos en los que la percepción, la acción, la política, los significados y los no-significados, están incrustados no solo en los cuerpos humanos y animales sino también en las cosas. En muchos de sus estados esas materialidades extrañas pueden ser no percibidas por la vista, el oído o el tacto humanos, porque se concretan efímeramente como modulaciones de energías lumínicas, eléctricas o magnéticas. Pero también en esas inflexiones están actuando las lógicas capitalistas de producción de plusvalía, y visualización total (Parikka, 2011).

Mutaciones de la imagen algorítmica

Si pensamos la imagen digital como un lenguaje binario (unos y ceros) se nos aparece ciertamente como inmaterial. Pero nuestra experiencia del universo digital está atravesada también por los objetos y dispositivos

digitales, sus componentes y materiales. La imagen digital señala la insuficiencia de la distinción nítida entre nuevas y viejas imágenes, entre lo analógico y lo digital. Las tecnologías digitales que anunciaban la erosión del vínculo entre imagen, realismo y verdad producen, sin embargo, imágenes cada vez más realistas y máquinas de visión empeñadas en la ampliación y superación de las capacidades perceptivas humanas. Es más bien la transición de un modelo representacional hacia uno performativo el que señala un cambio en la imagen y la cultura visual contemporáneas (Fernández Polanco, 2012).² Se trata menos de preguntarse acerca de lo que una imagen significa o de la realidad que ella oculta como de entender cómo, en base a qué procesos técnicos, la imagen es eficaz. ¿Eficaz en qué sentido? En el de que sepa anudar la explotación económica de las capacidades perceptivas humanas con su gestión como fuente de información estadística sobre una población, en términos de control y gubernamentalidad (Celis Bueno, 2017).

El programa moderno de la imagen se conformó según los principios de la proyección geométrica y la gestión de la realidad según escalas humanas. En la cultura visual digital la convergencia entre visión y representación ha venido a afinarse hasta emborronar la diferencia entre mundo percibido e imagen técnica, cuyo paradigma se extiende hacia los desarrollos de la realidad aumentada y los entornos virtuales inmersivos. Ahora bien, la imagen digital no se explica por su transformación abstracta en lenguaje binario. Lo significativo es su tratamiento en términos de algoritmización, su gestión mediante protocolos automatizados de comprensión y descompresión, según los criterios técnicos del ancho de banda, la resolución, la velocidad o la capacidad de archivo (Hoelz y Marie, 2016). La geometría euclidiana da paso al algoritmo. Lo que la imagen digital muestra en la pantalla es un conjunto de datos navegables que reclaman ser actualizados, clicados, interactuados en tiempo real, como sucede por ejemplo con las aplicaciones de geolocalización.

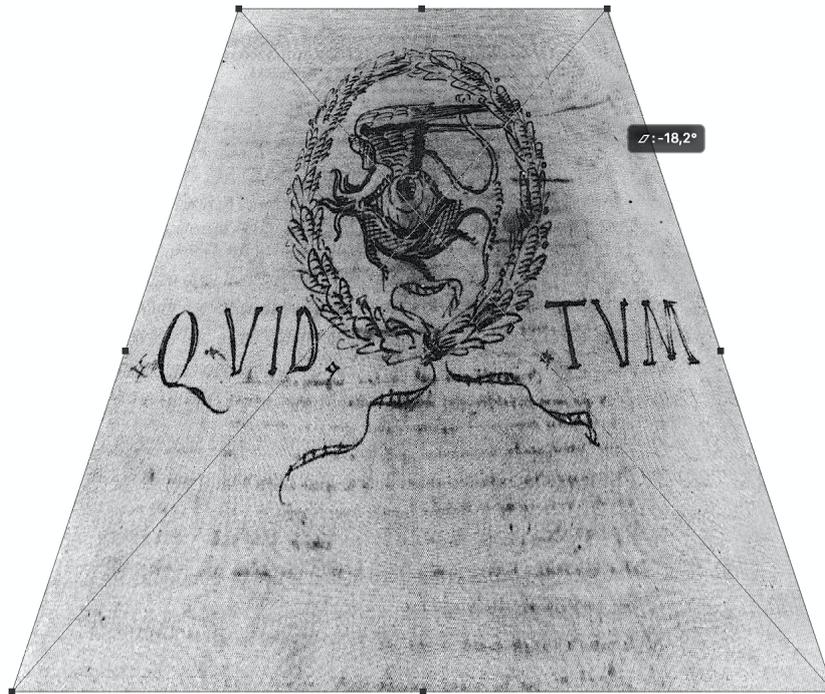
La relación dinámica entre datos configura el paradigma de la imagen algorítmica. La perspectiva geométrica trababa una arquitectura de lo visible ofreciendo una imagen acabada al espectador, para garantizarle la estabilidad de la posición desde la que proyectaba su mirada. Lo que rompe con los paradigmas anteriores es que esa imagen empieza a abandonar las obligaciones que tradicionalmente ha desempeñado como mediación en la comunicación humana. Las imágenes se automatizan para convertirse en vehículos de comunicación entre humanos y máquinas, e incluso — ¿necesitan hoy las imágenes de un observador humano?— entre máquinas.

El materialismo digital enseña que las prácticas de los espectadores-usuarios, la producción y el consumo de imágenes digitales están involucrados en las nuevas materialidades. Las imágenes forman parte de

las *medianatures* y de los flujos de materia viva. La cuestión de la materialidad de la imagen está ligada a que esta no es un elemento pasivo que sustenta los procesos de representación. Las imágenes algorítmicas son programas informáticos con un carácter menos representativo que performativo y pragmático. Su sintaxis se compone de paquetes de instrucciones para su ejecución efectiva y sus valores se sustituyen por variables (Hoelz y Marie, 2016). La imagen debe responder a las obligaciones de eficacia comunicativa y económica. El criterio aplicable a la imagen es el de su éxito o fracaso a la hora de desempeñarse en tal sentido.

El desajuste entre la representación y lo representado, y el territorio de conflicto en la lucha política por las imágenes y los significados que aquel abría, empieza a desdibujarse cuando las ambivalencias de la imagen se reemplazan por la imagen en cuanto que información, programa y algoritmo. Se hace necesario pensar las imágenes no desde lo que significan o pudieran significar, sino desde la atención a las operaciones por las que despliegan una capacidad de agencia y provocan una transformación de las relaciones mundanas. La visión maquínica posibilita que objetos e imágenes nos perciban y que el ojo electrónico se sirva del ordenador para delegar en la máquina, y no en el espectador, la capacidad de análisis e interpretación del sentido de la realidad, que queda automatizada y cuyas reglas aquel desconoce (Virilio, 1998). Si la imagen algorítmica opera sobre sus espectadores-usuarios interpeándoles a maniobrar sobre ella, se perfilan nuevas conjugaciones de servidumbre maquínica por la que la imagen nos agencia y nos articula como componentes de complejos ensamblajes comunicativos, informacionales y mediáticos. Hay aquí una alternativa en la política de la imagen. ¿Cómo reelaborar una imaginación crítica para la desidentificación con ese escenario en que imágenes y miradas están atrapadas? La agencia icónica puede acabar apuntalando la subjetividad humana. Las imágenes solo tendrían agencia en referencia a las percepciones, deseos, y reacciones humanas. El "yo" sale finalmente reforzado de la experiencia de descentramiento a la que la imagen que se le muestra como activa le somete (Nail, 2019). Cabe preguntarse si celebrar la agencia de la imagen como descentramiento del sujeto y su apertura a otras ontologías no-humano-céntricas, no está replicando las lógicas de los programas de software, el Internet de las cosas o la Inteligencia Artificial, sobre las que crece la economía política capitalista (Galloway, 2013). La imagen algorítmica estaría reproduciendo un conjunto de reglas y programas tecno-sociales automatizados, de cuyos procesos de definición e implementación los sujetos espectadores-usuarios quedan excluidos, habilitando nuevas subjetividades más productivas y mejor ajustadas a las nuevas demandas de atención, control y conectividad en red.

¿De qué es metáfora hoy un ojo alado? Apunta a la pervivencia la dicotomía entre lo inmaterial y lo corpóreo que atravesaba el sistema perspectivista y el modelo cartesiano de conocimiento que impulsó, pero inscrita y modificada en el contexto de los medios y dispositivos electrónicos. El ojo volador ya no es un ideal para el orden de la representación humanista sino que pasa a materializarse técnicamente en artefactos culturales como el dron o el satélite que ahora encarnan capacidades de visualización que desafían las capacidades perceptivas humanas. En el Renacimiento la perspectiva no se articuló solo en base a un imaginado como visual o, como, diría Alberti, una pirámide visual, cuyo vértice desaparece dentro de la representación. Se basa también en otra pirámide inversa interseccionada con la anterior que tiene su vértice en el ojo del espectador. De este modo, la existencia de una multiplicidad de puntos de vista desde los que, en la lógica de la pintura medieval, una escena podía ser representada converge en un único ojo soberano. Esto implica también la sustitución de los dos ojos que funcionan en la visión humana por uno fijo y monocular, operación en la que los cuerpos de los espectadores quedan abstraídos. Las dependencias del cuerpo físico perceptivo con la temporalidad y la materialidad son superadas por un ojo inmutable que si bien asegura la centralidad del espectador, lo hace al precio de impedirle involucrarse con lo visto, separado de ello por la ventana en la que se genera la representación (Jay, 1994). Podría considerarse entonces que los dispositivos visuales digitales no vienen sino a reforzar y perfeccionar estas tendencias hacia la descorporeización, la inmaterialidad y el individualismo. De hecho, el paradigma de la perspectiva lineal no desaparece en la cultura visual digital. Sobre él se solapan los de la fotografía, la imagen-movimiento y la señal digital (Hoelz y Marie, 2016). Sigue presente en la visualización de datos, en muchos videojuegos o en dispositivos como las cámaras GoPro. Sin embargo, la distancia que esos dispositivos establecen no pertenece al espacio consciente del sujeto humanista. El juego de separaciones que para aquel se aseguraba en la perspectiva lineal se curva y ya no estamos seguros de estar siendo propulsados o arrojados al vacío, de ser sujetos u objetos, observadores u observados (Steyerl, 2014).



Edición digital de la imagen del ojo alado con la herramienta *perspectiva*, Antonio Ferreira, 2020.

Las nuevas máquinas de visión y las imágenes que generan no sirven para medir y manejar esa distancia, porque ignoran en sus programas las limitaciones de la percepción humana. Para acceder al orden perceptivo que imponen el sujeto debe desterritorializarse y prestar su mirada a un conjunto de instrucciones que la exteriorizan, la explotan y la reprograman (Ulm, 2018). La mirada movilizada se disgrega en una multitud de perspectivas y repliegues del espacio de representación que conducen al desmoronamiento de la coherencia perceptiva y corporal del sujeto. Este, frente a las imágenes tomadas por dispositivos electrónicos que sobrepasan las capacidades perceptivas humanas (la perspectiva satelital, la visión infrarroja, los sistemas de visión automática o la realidad aumentada) queda trabado entre la fantasía de una exclusiva posición de poder recuperada sobre lo visto y su exposición en las redes digitales como objeto de localización y cálculo estadístico. Se compone un modelo dañado de socialización en el que la participación democrática y las relaciones con los otros, con el territorio y las cosas del mundo, quedan subsumidas bajo las normas del consumo, la plusvalía y el control visual. De acuerdo con los mandatos de la interactividad electrónica se deshacen los vínculos entre lo estético y lo social en un entorno artificial de aislamiento activo que obtura cualquier forma de enunciación, compromiso o inteligencia colectivas (Munster, 2013). El ojo siempre abierto que encarnaba la actitud crítica muta ahora en uno insomne y enrojecido, sometido a la vigilia interminable de la experiencia mediática, que recuerda más a los órganos visuales endurecidos de un animal sin párpados, un insecto o un crustáceo, condenado a no dejar nunca de mirar (Martin Prada, 2012).

Al desplazarse las dimensiones representativas y semánticas de la imagen hacia la intensificación de sus capacidades socio-técnicas de intervención, el estatuto político de la imagen cambia. Y con ello los conceptos, categorías y estrategias que dibujan nuevas vías para la crítica política de y con la imagen. No sería la última de estas recuperar el poder ilusorio de la imagen frente a la pretensión de alcanzar una imagen absoluta cumplida en los desarrollos de la realidad virtual, el 3D o la alta definición. La ilusión —la categoría estética de la *apate* griega— nos tiende una trampa, un engaño que aparece como una invitación a inventar y actuar en contra de lo que se nos impone como lo real (Claramonte, en prensa). La imagen, para jugar a la contra de la alianza entre eficacia comunicativa y rendimiento económico en la que está atrapada, debe restar y descolocar elementos de esa realidad que se nos da, una vez instrumentalizadas las potencias ilusorias de la imagen, como cumplida e incuestionable. Lo que queda disminuido es el carácter relacional y distribuido de la agencia que emerge de los ensamblajes, de las colectividades abiertas, no totalizables y horizontales formadas por imágenes, espectadores, usuarios, materiales, cosas, medios y entornos.

Difracción e intra-acción

Los presupuestos representacionales que señalan al sujeto de conocimiento como constante y preexistente, y a su objeto como pasivo y necesitado de una definición exterior a él, dan paso a articulaciones cognitivas implicativas y situadas en las que ambos se constituyen mutuamente. Pero es ese territorio abierto de relaciones posibles el que el capitalismo digital parasita desde sus llamamientos a la interactividad y la participación. Como es la imagen algorítmica la que sirve de instrumento para sostener este discurso, la crítica de la imagen puede acabar identificada con una condena de la visualidad como siempre alienante, sometida a las servidumbres del poder y sus espectáculos (Mitchell, 2017). Liberándonos de las imágenes, denunciando su falsedad, accedemos a la realidad que ellas ocultan. Con ello se pasa por alto el papel que juegan las tecnologías de la visión y las imágenes, no en la ocultación de lo que Felix Guattari llamaba la crisis global existencial, social y ecológica, sino en la conformación de los marcos de relación entre subjetividad, cultura y naturaleza, y de la visualización del Antropoceno y de la ecología-mundo capitalista. Las imágenes tienen la capacidad de performar esos marcos. Entonces se abre un territorio de lucha política no por sus significados sino por la apropiación consciente de los modos y procesos tecno-sociales mediante los que se nos da a ver el mundo, lo que nos hacen hacer las imágenes y lo que podríamos hacer con ellas, en cuanto partes de los ensamblajes complejos entre humanos y no-humanos, entre cultura, medios y naturaleza.

La imposición de los significantes e imaginarios capitalistas son incompatibles con la elaboración de un sentido de lo común. No estaríamos ya dentro de un modelo de cosmopolitanismo kantiano, que, en la superación de los intereses e inclinaciones particulares, permite acceder a una esfera pública igualitaria. Sucede más bien que los motivos de disputa no son las definiciones, las perspectivas o las representaciones de las cosas. Estos hechos se redefinen en la inmanencia de lo que Bruno Latour llama las materias en cuestión (*matters of concern*) según las que se decide qué preguntas son pertinentes para abordar diferentes situaciones puntuales, materialidades y procesos tecno-sociales. Los humanos establecen sus compromisos, proyectan sus acciones y desatan sus conflictos junto con las cosas que les condicionan y conducen a buscar soluciones o intensificar los desacuerdos (Latour, 2014; Stengers, 2014). Ello no descarta cuestiones como las del género, la identidad, la memoria, la opresión o la explotación económica sino que las reconecta en el marco de una nueva ecología política con las de la automatización, la ciencia, los media, el feminismo o el anti-colonialismo.³

La coherencia del espejo de la naturaleza se desestabiliza cuando las entidades se sitúan en marcos espaciotemporales de relación en las que aquellas no son separables ontológicamente. Frente a los discursos de la participación y la interacción individualistas, la teórica feminista Karen Barad (2007) ha propuesto el término de intra-acción para explicar la constitución mutua de agencias entrelazadas. Las distintas agencias no preceden a la interacción sino que emergen a través de su intra-acción material y discursiva. No existen como elementos individuales, sino como fenómenos constituidos por entretejidos ontológicos.⁴ Los fenómenos son producidos a través de las intra-acciones. No caben las distinciones entre observador y observado, entre aparatos, máquinas de visión, representaciones y realidad. Son las intra-acciones las que determinan puntualmente los límites y las propiedades de los fenómenos. Es por estas prácticas productivas que cobran sentido las articulaciones materiales particulares del mundo. El objeto de investigación está entretejido con otros aspectos y elementos que hacen imposible delimitar clara y definitivamente sus contornos. Las distintas intra-acciones conforman distintas materializaciones del mundo. No existen elementos individuales preexistentes a las combinaciones de las que entran a formar parte, porque ellos ya son el resultado de dinámicas anteriores: el mundo intra-actúa constantemente consigo mismo. Las relaciones entre entornos, cuerpos, artefactos, cosas, cambian cuando ninguno de ellos es previo a su constitución intra-activa. Si en el contexto de la digitalización los paradigmas representativos de lo icónico y de las formas de ver están cediendo en favor de los performativos entonces también las relaciones con la imagen apuntan a una mutación similar. La imagen establece un ordenamiento puntual (un corte agencial) de los límites y aspectos de los

fenómenos dentro de la inherente indeterminación ontológica y semántica del mundo (Arlander, 2014; Barad, 2007). Es generada en la intra-acción entre los elementos y entornos representados en ella. Pero también en referencia a aquellos con los que la imagen se relaciona en sus procesos de materialización y visualización, sus componentes e inscripciones materiales, la huella ecológica que dejan su producción y consumo, las tecnologías visuales, otras imágenes y formas de recepción, el encuadre, la resolución, el movimiento, el tiempo, las subjetividades y los cuerpos de los que la elaboran, la perciben y la manipulan (Arlander, 2014). Legitimada por los mandatos de la participación y la interactividad en red, la alianza entre la imagen "perfecta" y las tecnologías de visualización reprimen la posibilidad de atender a ese carácter relacional de la agencia, que dibuja otras formas de mirada, coexistencia y creación, no escindidas de los entornos y distribuidas entre espectadores-usuarios, comunidades, imágenes, cosas, materiales, medios y medioambientes.

En la lógica del modelo representacional la imagen de una realidad natural o social queda reflejada, en cuanto que objeto u hecho ya siempre dado, como en un espejo. Pero el conocimiento y sus procedimientos siempre abren potencialidades críticas y políticas que antes no existían y que cuestionan la realidad de lo dado y su reproducción pasiva. Al reflejo se contraponen la materialidad del rayo de luz que al impactar sobre la superficie se difracta y provoca diferencias (García Selgas, 2008; Haraway, 1995). La difracción problematiza los dualismos entre lo orgánico y lo inorgánico, entre lo animado y lo inanimado, que sostienen y son sostenidas por la metáfora del espejo (Barad, 2014; Revelles-Benavente, 2018). Si la interacción se mantiene dentro de la representación y la metafísica del individualismo, es en la difracción donde la intra-acción mejor se reconoce. La difracción es una tecnología política que no pertenece a un orden representativo de homologías sino a los involucramientos intra-activos entre objetos y sujetos, artefactos, entornos, narrativas y modos de hacer. Las transformaciones digitales de la imagen presentan una naturaleza paradójica en la que se perfilan líneas de quiebra y de fuga. Por un lado parecen reforzar la posición perspectivista de autoridad sobre lo visto. Por otro, afinan los modos de dominación abstracta, socavando la centralidad de esa posición y multiplicando la desorientación corporal, cognitiva y perceptiva. En ellas friccionan el deseo de reciprocidad y la visualización distanciada, el anhelo de sentido y el miedo, los llamamientos a la cooperación, la gestión estadística de la vida y el control total. Hay una correspondencia entre estas contradicciones y las que recorren el Antropoceno, la era de la centralidad del ser humano y, al mismo tiempo, la de la crisis de su supervivencia como especie. ¿Y ahora qué?

Bibliografía

- Arlander, A. (2014), "De la interacción a la intra-acción en la performance del paisaje", *Artnodes*, nº 14, Página Web: <https://core.ac.uk/download/pdf/39043734.pdf> [consulta: 02.05.2020]
- Barad, K. (2007), *Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Durham (NC), Duke University Press.
- Barad, K. (2014), "Diffracting diffraction: Cutting together-apart", *Parallax*, Vol, 20, nº 3.
- Belting, H. (2012), *Florenia y Bagdad: Una historia de la mirada entre Oriente y Occidente*, Madrid, Akal.
- Bennet, J. (2010), *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*, Durham (NC), Duke University Press.
- Blondheim, M. y Wilson, R. (Ed.) (2007), *The Toronto School of Communication Theory: Interpretations, Extensions, Applications*, Toronto, University of Toronto Press.
- Casemajor, N. (2015), "Digital Materialisms: Framework for Digital Media Studies", *Westminster Papers in Culture and Communication*, Vol. 10, nº 1, Página Web: <https://www.westminsterpapers.org/articles/10.16997/wpcc.209/> [consulta: 23.04.2020]
- Catalá Domenech, J. M. (2017), *Viaje al centro de las imágenes. Una introducción al pensamiento esférico*, Santander, Shangrila.
- Celis Bueno, C. (2017), "Economía de la atención y visión maquina: hacia una semiótica asignificante de la imagen", *Hipertextos*, Vol. 5, nº 7, Página Web: <http://revistahipertextos.org/wp-content/uploads/2015/12/Bueno-C.-2017.pdf> [consulta: 29.04.2020]
- Claramonte, J. (en prensa), *Estética Modal II*, Madrid, Tecnos.
- Coole, D. y Frost, S. (Ed.) (2010), *New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics*, Durham (NC), Duke University Press.
- Cubitt, S. (2005). *Ecomedia*, Amsterdam, Rodopi.
- Dolphijn, R. y van der Tuin, I. (Ed.) (2012), *New Materialism: Interviews & Cartographies*, Ann Arbor, Open Humanities Press.
- Escobar, A. (2014), *Sentipensar con la tierra: nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia*, Medellín, UNAULA.
- Fernández Polanco, A. (2012), "Usos performativos de las imágenes", *Re-visiones*, nº 2, Página Web: <http://www.re-visiones.net/index.php/RE-VISIONES/article/view/141/153> [consulta: 02.04.2020]

- Goddard, M. y Parikka, J. (Ed.) (2011), *Unnatural Ecologies, The Fibreculture Journal*, nº 17, Página Web: <http://seventeen.fibreculturejournal.org/> [consulta: 11.08.2020]
- Haraway, D. (1995), *Ciencia, Cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*, Barcelona, Cátedra.
- Haraway, D. (2019). *Seguir con el problema. Generar parientes en el Chthuluceno*, Bilbao, Consonni.
- Hoelz, I. y Marie, R. (2016), "The Status of the Image in Digital Culture", Página Web: https://www.fotomuseum.ch/en/explore/stillsearching/series/27044_the_status_of_the_image_in_digital_culture [consulta: 18.04.2020]
- García Selgas, F. J. (2008), "Epistemología cyborg: de la representación a la articulación", en I. Sábada y A. Gordo, (Ed.), *Cultura digital y movimientos sociales*, Madrid, Libros de la Catarata.
- Galloway, A. (2013), "The Poverty of Philosophy: Realism and Post-Fordism", *Critical Inquiry*, Vol. 39, nº 2.
- Latour, B. (2014), "¿El cosmos de quién?, ¿qué cosmopolítica? Comentarios sobre los términos de paz de Ulrich Beck", *Revista Pléyade*, nº 14, Página Web: <https://www.revistapleyade.cl/pleyade/ediciones/numero-14/> [consulta: 02.04.2020]
- Leppenies, P. (2018), "The Anthropocene: The Invention of Linear Perspective as Decisive Moment in the Emergence of a Geological Age of Mankind", *European Review*, Vol. 26, nº 4.
- López, K. (2017), "Arturo Escobar, Sentipensar con la tierra: nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia", *Amerika, Mémoires, identités, territoires*, nº 16, Página Web: <https://journals.openedition.org/amerika/7918> [consulta: 06.05.2020]
- Martín Prada, J. (2012), *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*, Valencia, Sendemá.
- Mitchell, WJT (2017), *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual*, Vitoria-Gasteiz, Sans Soleil.
- Moore, J. W. (2015), *Capitalism in the Web of Life. Ecology and the Accumulation of Capital*, Londres y Nueva York, Verso.
- Munster, A. (2013), *An Aesthesia of Networks: Conjunctive Experience in Art and Technology*, Cambridge (MA), Londres, The MIT Press.
- Nail, T. (2019), *Theory of the Image*, Oxford, Oxford University Press.

Parikka, J. (2011), *Medianatures: The Materiality of Information Technology and Electronic Waste*, Londres, Open Humanities Press.

Revelles-Benavente, B. (2018), "Material Knowledges. Intra-acting van der Tuin's new materialism with Barad's agential realism", *Enrahonar*, nº 60, Página Web: <https://revistes.uab.cat/enrahonar/article/view/v60-revelles-benavente> [consulta: 13.04.2020]

Rovira, J. M. (2006), "Quid Tum", *DC. Revista de Crítica Arquitectónica*, nº 15-16.

Speranza, G. (2020), *Futuro presente*, Buenos Aires, Siglo XXI.

Stengers, I. (2014), "La propuesta cosmopolita", *Revista Pléyade*, nº 14, Página Web: <https://www.revistapleyade.cl/pleyade/ediciones/numero-14/> [consulta: 02.04.2020]

Steyerl, H. (2014), *Los condenados de la pantalla*, Buenos Aires, Caja Negra.

Ulm, H. (2018), "La distancia y el instante. Técnica, estética y política en el devenir digital", *Ponencia Congreso Internacional Imágenes y Medialidad*, Santiago de Chile, Universidad Alberto Hurtado.

Virilio, P. (1998), *La máquina de visión*, Madrid, Cátedra.

Notas

* Este artículo forma parte del proyecto de investigación financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad (España) *Imágenes, Acción y Poder. Agencia icónica y prácticas de la imagen contemporánea* (FF12017-84944-P).

¹ El Antropoceno es el nombre que ha recibido la nueva era geológica provocada por la intervención humana, sobre todo como efecto del uso masivo de combustibles fósiles. Habitualmente su inicio se sitúa cronológicamente aproximadamente hace doscientos cincuenta años, con el inicio de la Revolución Industrial. La observación de Lepennies viene a recordar que los cambios ideológicos, técnicos y culturales que han generado esta nueva era ya venían fraguándose antes de ese momento. Por otro lado, si el término Antropoceno se refiere a la modificación humana de los procesos geológicos entonces es una denominación todavía dependiente de lógicas demasiado antropocéntricas. Mediante el término alternativo de Chthuluceno, Donna Haraway (2019) ha subrayado que el alcance de estas transformaciones no puede quedar acotado y abstraído únicamente en referencia a lo humano, pues sus consecuencias, que afectan a todas las especies y al conjunto de los medioambientes del planeta, lo desbordan y descentralizan. Por su parte, Jason W. Moore (2015) advierte de que calificar la historia del mundo moderno como "la edad del hombre" diluye el hecho de que los problemas del mundo no han sido provocados indistintamente por todos los seres humanos, sino por el capital. De ahí que proponga el término más ajustado de Capitaloceno.

² Esto no significa que esas dimensiones representativas simplemente desaparezcan. Lo que cambia es la relación entre los aspectos representativos y performativos de la imagen, porque los primeros ya no se ajustan al modelo de la teoría representacional del conocimiento.

³ Es un camino abierto por pensadoras como Donna Haraway, Sadie Plant, Rosi Braidotti o Elizabeth Grosz.

⁴ Esta ontología viva tiene paralelismos con la ontología relacional, en oposición a la ontología dual, propia del racionalismo occidental (Escobar, 2014). Esta se traduce en prácticas de separación entre mente, cuerpo, individuo, comunidad, naturaleza y cultura. La ontología relacional deja de centrarse en la observación y el análisis distanciado de un objeto, persona, animal o situación recortados de su entorno. Ni este ni aquellos son entidades discretas, existentes por sí mismas, sino parte de un mundo entero que se en actúa a través de una variedad de prácticas vinculadas a las multiplicidades entre humanos y no-humanos (López, 2017). Arturo Escobar analiza la fotografía de un hombre y una niña remando un potrillo- una canoa, en el Pacífico Sur colombiano-, para explicar la ontología relacional. La escena no es la de la transmisión puntual de una habilidad de un padre a su hija. Se trata de la transmisión del mundo no-humano que ha participado en la composición de ese saber. El potrillo está hecho de un árbol del manglar gracias a saberes a su vez transmitidos por los antepasados. El manglar ha sido recorrido por los habitantes del lugar, está conectado con el ritmo de las mareas, el mar, la luna. Es un ecosistema complejo de relaciones entre organismos, minerales, vida aérea, acuática, anfibia, incluso sobrenatural. Es a esta red de interrelaciones y materialidad a lo que Escobar llama ontología relacional. Ahora bien, ¿qué sucede con la imagen fotográfica? ¿no están ella y el aparato que ha recogido la escena también tramados en esa red? ¿desde dónde la tomó Ulrich Oslender, el antropólogo autor de la foto? ¿Por qué ese encuadre, esa composición, esa definición? ¿Cómo han viajado los materiales que componen la cámara y que hacen posible recoger ese instante desde, especulemos, una mina centroafricana al Pacífico colombiano? ¿Cómo me relaciono con esa foto al abrirla en la pantalla del ordenador? ¿Según qué tecnologías, saberes y dinámicas ecológicas, económicas y sociales?