

IMAGEN POSTHUMANA

POSTHUMAN IMAGE

Víctor J. Krebs

Pontificia Universidad Católica del Perú

<http://www.doi.org/10.5281/zenodo.7648829>

.....
Recibido: 04 02 2021

Aceptado: 08 03 2021

Publicado: 30 03 2021
.....

Cómo citar este artículo

Krebs, Víctor J. (2021). Imagen posthuman.

ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación en Arte y Humanidades Digitales. (19), 34-44

Recuperado a partir de <https://revistaasri.com/article/view/4741>

Resumen

Exploramos la forma como las imágenes digitales están reestructurando nuestra realidad y planteando una revisión radical en nuestra concepción de la naturaleza humana y nuestro lugar en el mundo.

Palabras clave

Imagen, imagen técnica, imagen digital, virtualidad, mundo virtual

Abstract

We explore the way in which digital images are restructuring our reality and demanding a radical revision of our conception of human nature and of our place in the world.

Keywords

Image, technical image, digital image, virtuality, virtual world

Las omnipresentes imágenes técnicas que nos rodean están reestructurando mágicamente nuestra realidad e invirtiéndola en un escenario global de imágenes. [...] El hombre olvida que fue él quien produjo las imágenes para orientarse en el mundo por ellas, ya no puede descifrarlas y en adelante vive sometido a ellas

Vilém Flusser (1990)

Preludio

No hay duda de que, cuando entramos en interacción con los demás por medio de una pantalla, sentimos inevitablemente que hay algo de irreal o de menor realidad en esa imagen digital, que perdemos algo de lo que nos entrega una imagen natural. Pensamos en lo que ha sido virtualizado –ya sea un objeto, un evento o una presencia– como fundamentalmente disminuido de realidad.

En lo que sigue, quisiera explorar esa sensación de pérdida o disminución de realidad a la luz de lo que Vilém Flusser concibe como la inédita singularidad de la imagen técnica.¹ Se sugiere, como intentaremos ilustrar, que lo que percibimos como una pérdida podría ser más bien un síntoma de la eventual obsolescencia de una idea del mundo y de nuestro lugar en él que es necesario reevaluar. Esa supuesta pérdida puede ser precisamente el gozne en torno al cual empieza a emerger una nueva concepción de la realidad y una nueva forma de vida para nuestra especie.

1. Presencia Virtual

En 1909, E. M. Forster publica *The Machine Stops*, donde describe una sociedad escalofriantemente parecida a aquella en la que nos encontramos viviendo nosotros en el siglo XXI, sobretodo a raíz de la pandemia. En ese cuento los seres humanos viven en celdas individuales perfectamente acondicionadas para permitirles un completo aislamiento físico, conectados virtualmente con el mundo a través de “la máquina”, es decir, a través de artefactos de telecomunicación como los que usamos nosotros cotidianamente ahora.

El relato comienza con una tele-conversación (que podría bien ser de Zoom o Skype hace cien años) entre Kuno y su madre, Vashti. Él está tratando de convencerla de que salga de su celda y lo venga a visitar. Vashti se resiste observando que ahí ella se encuentra muy cómoda, que solo necesita apretar un botón (de los muchos que llenan su habitación) para verse cuando quieran. Pero Kuno le replica: “la máquina es mucho, pero no lo es todo; veo algo como tú en esta placa, pero no te veo a ti” (Forster 2019, 64)

¹ Es importante hacer notar que Flusser se refiere no solo a la imagen digital sino a la imagen fotográfica y toda otra imagen producida por mediación de un aparato como “imagen técnica.” Para efectos de nuestra reflexión, basta señalar que la imagen natural o convencional se convierte en imagen técnica para Flusser (1990) en la medida en que está constituida por la traducción de la realidad física a procesos materiales cuantificables, independientes de toda intencionalidad subjetiva y derivados de textos científicos (pp. 17ss).

Habiendo sido recientemente lanzados todos abruptamente al mundo virtual por la emergencia del Covid-19, sabemos intuitivamente a qué se refiere Kuno. No importa con cuanta frecuencia o con cuanta nitidez podamos vernos a través de la pantalla, creemos saber indudablemente que el contacto telemático empobrece nuestra interacción con el otro. Para empezar, obviamente no podemos tocarnos, olerlos, sentir la presencia corporal del otro en la imagen digital. Esa limitación es justamente lo que requiere el traslado a la virtualidad en la que perdemos el cuerpo. Es más, como comenta el psicoanalista Gianpiero Petriglieri (2020), frente a la pantalla estamos “en la constante presencia de la ausencia del otro [...], donde percibimos muy poco y no nos podemos imaginar lo suficiente.”

Aunque no seamos muy conscientes de ello, es un esfuerzo titánico de compensación el que debemos hacer cada vez que nos encontramos supliendo con nuestra imaginación lo que la imagen virtual le resta a la presencia física del otro. Y es que dejamos de recibir casi todas las señales corporales y físicas a las que estamos acostumbrados y a partir de las cuales armamos nuestra impresión de la realidad como, por ejemplo, la voz natural del otro con todas sus modulaciones, sus ritmos, su respiración, su aliento y los gestos imponderables de su cuerpo y de su rostro, etcétera. Como no hay continuidad entre el espacio físico en el que nos encontramos y el espacio virtual en el que aparecemos, se hace entonces imposible el ámbito de intimidad tan natural e ineludible que es común en nuestras interacciones físicas. No podemos realmente mirarnos a los ojos, por ejemplo, pues ni mi mirada atraviesa el mismo espacio que la tuya, ni mis ojos reciben la misma luz desde la cual tu presencia se proyecta sobre mí. Es tal vez por eso que desde que hemos empezado a vivir esta vida virtual, terminamos el día tan agotados luego de nuestras innumerables interacciones virtuales. Efectivamente, no percibimos suficiente y nuestra imaginación no alcanza a resarcirnos por esa merma.

“Te veo a ti, pero no estás tu ahí”, reclama Kuno. Tu presencia virtual puede estar viva, pero tu vitalidad no logra tocarme ni me compromete, como sí lo hace tu presencia física. Con la imagen digital se inaugura una nueva forma, paradójica, de intimidad, donde podemos estar frente a frente y muy cerca del otro, pero no podemos comunicarnos sino superficial e intelectualmente. Si los ojos son, como solemos decir, “las ventanas del alma”, en el espacio virtual nadie puede ni ver ni mostrar bien su alma; quizás porque detrás de los ojos de una imagen digital no queda alma que ver, o porque en el espacio virtual ya no tiene sentido referirse a esa dimensión. Parecería entonces ser cierto que la realidad virtual empobrece nuestra experiencia.

Para continuar indagando en otras dimensiones de la pérdida que ocurre en la transición a la realidad virtual, comparemos nuestra imagen digital con nuestra imagen en el espejo. Esta última se ubica en el mismo espacio y tiempo que mi cuerpo, es recogida a partir de su mismo movimiento y es reflejada bajo los mismos juegos de luz que lo alumbran. En otras palabras, en el espejo mi imagen captura la densidad espaciotemporal intrínseca a mi presencia. Mi imagen en el espejo es, como se dice, analógica. Ella recoge toda la información que emana de mi cuerpo. Todo lo actualizado en él se actualiza en el espejo; ambas imágenes –la del cuerpo y la de su reflejo– comulgan en el mismo espacio. Es como si en el espejo el espacio mismo estuviese mostrando su revés o como si la imagen especular fuese parte de mi misma piel. Pero cuando mi imagen es (re)constituida digitalmente, surge una especie totalmente diferente de imagen. No solo está mi presencia digital escindida de mi espacio tiempo físico, sino que ya ni siquiera es la luz que viene del objeto lo que se reproduce en la pantalla, sino una serie de dígitos binarios,

“instrucciones” de ensamblaje, obtenidos mediante un sensor que le ha asignado un número a todo lo que ha registrado. En función de esos registros se creará la imagen y se podrá modificar como se quiera.²

Para entender la diferencia entre la imagen digital y la analógica basta pensar que mientras en la reproducción analógica es como si se rodara por una rampa en movimiento continuo, en la reproducción digital en vez de rodar por una rampa en movimiento continuo, es como si se bajase las escaleras por pasos consecutivos, puntuales, contables (Cf., William J. Mitchell (1992), p. 10). Apreciamos también la diferencia en la forma cómo la aguja del reloj de manecillas que avanza en movimiento continuo colma cada microinstante del tiempo, mientras que el reloj digital, pulsando por cada instante, es incapaz de hacerlo. “Tal vez cuenta los segundos”, comenta Alessandro Baricco (2019), “tal vez cuenta también décimas o centésimas, pero luego, en un momento dado, deja de contar y salta hasta el siguiente número” (loc. 257).

Al reducir el mundo a partículas infinitesimales, a cada una de las cuales les asociamos una secuencia de ceros y unos hemos hecho del mundo un segundo mundo paralelo, ligero, ingrávito, indestructible, eterno, capaz de ser almacenado, transferido e infinitamente clonado. Reproducimos la imagen de mi cuerpo a partir de una cuadrícula matemática, convirtiéndolo en un algoritmo de donde se origina mi imagen digital. Las leyes del espacio empírico que comparten mi imagen física y su reflejo no rigen ya para mi yo virtual.

No podemos decir de mi imagen digital lo que dijimos antes de mi imagen especular: que es como “el revés de mi piel”. Mi imagen digital pertenece al ‘espacio’ virtual que ha abandonado incluso la unidimensionalidad de las líneas, la lógica secuencial y cronológica del lenguaje en el cual lo codificamos en nuestro discurso, para ingresar en la cero dimensionalidad de lo digital donde las líneas se han transformado en redes, las jerarquías en un solo plano de inmanencia, la lógica secuencial y cronológica en rizoma y sincronidad. La imagen técnica está dislocada de lo empírico y carece de espacialidad.³ La diferencia entre las imágenes tradicionales y las técnicas, entonces, sería como afirma Flusser: las primeras son observaciones de objetos, las segundas, cálculos de conceptos. Las primeras surgen a través de la representación, las segundas a través de un peculiar poder alucinatorio que ya no depende de las mismas reglas que regían el mundo y que se encuentra libre de calcular y, por ende, de producir imágenes artificiales que solo aparentan representar el mundo, cuando en realidad lo que hacen es construir una ilusión. En la medida en que los medios se han convertido en el alimento principal de nuestra cultura global, es importante tener clara esa diferencia, para entender bien los procesos que se inician con esa imagen inoculada en la conciencia colectiva y para poder tomar las medidas correspondientes con deliberación para asumir los cambios necesarios.

² De hecho, recientemente han aparecido en el mercado aplicaciones que permiten, por ejemplo, vestir apropiadamente la imagen digital de uno para entrar en una sesión Zoom, justamente cuando no lo hemos logrado hacer a tiempo (o por desidia) en el ámbito físico. Lo que esto significa colectivamente para nuestra relación con el espacio y la constitución de la realidad que compartimos en nuestras vidas digitales no es menor.

³ Como explica Flusser (2011, *passim*), la imagen digital no es causada por algo que representa, sino producida a partir de sí misma, proyectada algorítmicamente por las máquinas y los programadores, y finalmente –de manera indirecta– por el usuario que apreta los botones necesarios, en casi completa ignorancia de lo que está haciendo. Lo que ocurre aquí es una escisión entre la imagen y su origen, no muy distinta de la que ocurre para Walter Benjamin en La reproducción mecánica de la obra de arte.

2. Imagen técnica y aura

Para Walter Benjamin a principios del siglo pasado (antes del advenimiento de lo digital) la reproducción mecánica de la obra de arte implicaba una pérdida de profundidad en la realidad. Benjamin (1973) observó que en la transformación del objeto de arte por la reproducción técnica se perdía lo que él llamó su “aura”, la cual describió de la siguiente manera:

Descansar en un atardecer de verano y seguir con la mirada una cordillera en el horizonte o una rama que arroja su sombra sobre el que reposa, eso es aspirar el aura de esas montañas, de esa rama (Benjamin, 1973, 24).

En nuestra percepción de cualquier objeto, es decir, frente a toda imagen natural estamos siendo afectados no solo por una apariencia física sino también por la huella que ha registrado la historia sobre ella, que es responsable de la impresión que obtenemos, en nuestra percepción de ella, de una tensión entre su cercanía física, sensible, y su inconmensurable distancia en el tiempo. Para Benjamin el aura no es sino una trama particular de espacio y tiempo que es “la manifestación irrepetible de una lejanía (por cercana que ésta pueda estar)” (Benjamin, 1973). Con su reproducción la imagen es desconectada de su origen, con lo cual se rompe la cadena temporal y material y se desvirtúa la huella que habría dejado la historia sobre ella. Se reduce así la inquietante profundidad de las cosas en el tiempo, a la vaporosidad de la imagen técnica, que adolece de profundidad. Ocurre así una transición a procesos -ya sea físicos o electrónicos (y más adelante, digitales)- que abren otra dimensión de la realidad, donde de lo que se trata ya no es de sustancias fijas, sedimentadas, sino de procesos y flujos moleculares en los que han sido disueltas por la codificación maquínica.

Si en lugar del objeto de arte y su reproducción mecánica ahora pensamos en el cuerpo y su virtualización, es obvio que este es “modulado” digitalmente para mutar en presencia virtual. Y en esa nueva modulación, las ralentizaciones de la imagen, las aceleraciones o resquebrajamientos típicos de la voz digital, la escisión, en la de-sincronización, entre sonido e imagen, los imprevisibles glitches digitales (equivalentes quizás al *punctum* barthesiano), los congelamientos de la pantalla, las súbitas desapariciones y las reapariciones de la imagen por fallas en la conexión, por ejemplo, son, no es claro si cualidades o condiciones, pero definitivamente nuevas propiedades de mi cuerpo virtual, tan inseparables como lo son de mi cuerpo, mi peso, mi olor, mi voz, mi expresividad o hermetismo. Mi imagen en la pantalla no es una mera copia (buena o mala) mía, sino una extensión en otra dimensión de mi cuerpo. Yo soy esta imagen corporal, asentada en este espacio geográfico, accesible al tacto, al olfato incluso al paladar; pero también soy, ahora, es decir es también parte de mi identidad, esta imagen que pueden estar mirando y escuchando otros en sus dispositivos digitales. Mi imagen virtual habla y gesticula desde una pantalla a través de diversos espacios, y es tan yo como lo es la imagen de mi cuerpo en el espejo frente a mí en esta habitación.

Mi cuerpo en el espacio-tiempo físico y su imagen en el espacio virtual están inmediatamente conectados. Son dos imágenes, una imagen empírica y una virtual, unidas en un mismo origen, que soy yo y cuya identidad las compromete con la igualdad. Pero como ya hemos visto, una primera diferencia entre mi imagen virtual y la imagen de mi cuerpo en el espejo es que mi reflejo especular se encuentra en el

mismo espacio físico desde donde estoy hablando, mientras que no es así con mi imagen virtual. Y por supuesto que mi imagen especular está temporalmente atada a mi cuerpo físico, mientras que no lo está mi imagen virtual, que no solo atraviesa el espacio para aparecer en otro lugar, sino que puede atravesar el tiempo también para ser vista en el futuro. Con mi imagen virtual yo tengo una autonomía que no poseo en mi cuerpo físico. En la pantalla digital yo determino si hay imagen virtual o no, y también decido de qué forma me muestro. Si es a través de un avatar, por ejemplo, yo seré ese avatar para ella, y me conocerán solo a partir de esa imagen que yo he creado o manipulado para ellos. Antes de la virtualidad digital, yo era obviamente mi cuerpo físico; pero con el advenimiento de la virtualidad digital resulta menos clara la identificación de mi yo con mi cuerpo físico. Mi identidad se desfigura, se expande, se transforma.

La imagen del cine nos dio, hace poco más de un siglo, una experiencia nueva de la temporalidad, – inédita en la historia humana– al colocar el movimiento del tiempo ahí, afuera, objetificado, separado de nuestra subjetividad. El mundo virtual está ocasionando transformaciones igualmente trascendentes para nuestra concepción del espacio. Benjamin registra el rompimiento del aura a causa de su desconexión temporal del espacio. Pero con la digitalidad esa desconexión temporal se complejiza en lo que podríamos concebir como una diseminación del espacio en puntos sin dimensión.

Pensemos en la imagen natural de mi cuerpo, aquella que recibes directamente por tus sentidos la que se refleja en el espejo, al ser reproducida mecánicamente por una cámara pierde su conexión con su origen y la cadena existencial que le confiere la profundidad infinita de su aura desaparece en mi imagen fotográfica. Para Benjamin, ese corte que ocurre en la imagen tradicional por la intervención técnica tritura al aura, apaga el resplandor de la materia original e inserta la reproducción en otro canal de sentido liberado de su sujeción a las reglas del mundo material.⁴ La protesta de Kuno es justa, entonces, en la medida en que la discontinuidad de los espacios donde están él y su madre y desde donde se comunican telemáticamente, aparte de la distancia que separa sus cuerpos, le quita a su imagen el aura o vitalidad que cargaría consigo su presencia física. Con la reproducción mecánica se disipa la inquietante profundidad de las cosas en el tiempo en la superficialidad o vaporosidad existencial de la imagen técnica que queda escindida de la densidad de la historia. No hay efectivamente alma alguna que se pueda reflejar tras esos ojos en tu imagen digital.

3. Imágenes sin Hades

Con las posibilidades de ocultamiento y transmutación que ofrece el mundo virtual resulta incluso menos clara la identificación exclusiva de mi yo con mi cuerpo físico o incluso con una sola identidad. Ya decía Deleuze (2012) que la identidad no es nada sino un efecto óptico producido por el más profundo juego de diferencia y repetición (pp. 47-49); es un fugaz destello producido por el juego de luz sobre la superficie de aquel río al que, como advertía Heráclito, no podemos jamás entrar dos veces. La identidad

⁴ Podría argumentarse que en el punctum de Barthes (2010) –donde la imagen revela a pesar de su constitución mecánica la presencia punzante de una temporalidad y contingencia que la sobrepasa– permanece algo de esa realidad en la fotografía por haber sido su recodificación mecánica analógica y no digital. Pero no perseguiremos esa línea de reflexión aquí, donde queremos más bien enfocarnos en la singularidad de la recodificación digital donde la continuidad material de lo analógico es desmenuzada en puntos digitales.

es fluida y múltiple, y la vida un río imparable de devenir. La materia sedimentada se disuelve **en puntos al otro lado de la digitalización, puntos disponibles para la fluidez de conexiones asociativas en pleno flujo.**

Las reglas que antes clasificaban el universo en procesos, los conceptos en juicios se están disolviendo. El universo se está desintegrando en quantums, los juicios en bits de información. [...] la linealidad está decayendo espontáneamente, y no porque hayamos decidido tirar las reglas. Así que no nos queda más remedio que arriesgarnos a dar un salto hacia lo nuevo. (Flusser, 2011, 15)

Las imágenes tradicionales son superficies con un significado. Cargan con un significado que uno descubre a través del ojo, que emerge en esa especie de encuentro entre el deseo, la memoria, la intencionalidad del espectador y la fisicalidad de la imagen percibida por los sentidos.⁵

Para los griegos todas las imágenes se originaban en el Hades, específicamente en su centro más oscuro: el Tártaro, que –según el mito– era hijo de Éter y Gea, es decir, al mismo tiempo de lo más etéreo y de lo más terrenal, lo más inmaterial y lo más material. Es de ese polvo etéreo, de esa vitalidad oscura e informe de donde provendrían todas las imágenes. (Cf. Hillman 1979). Tanto las imágenes sensibles de la percepción, como las del sueño, tanto las representaciones físicas –ya sea lo que pinta o dibuja o esculpe e incluso lo que escribe la mano humana, o los gestos que traza la figura humana con la expresividad infinita del cuerpo– como las de la imaginación, provienen de esas profundidades. Su trayectoria es la oscilación perpetua entre lo visible y lo invisible, el encubrimiento y la transparencia, lo material y lo inmaterial. Es en esa oscilación que se transmite esa excedencia del ser que la imagen siempre carga con ella, su fuerza numinosa. La transparencia de la imagen, lo que revela y la excede, lo que está más allá de ella es responsable de, o pertenece en, la constelación de lo aurático.

Pero las imágenes técnicas no son imágenes en el mismo sentido que lo son las imágenes naturales sobre las que pensaban los griegos. Como escribe Flusser (2011):

Las imágenes técnicas no son en absoluto imágenes, sino síntomas de procesos químicos o electrónicos. Una fotografía muestra a un químico cómo han reaccionado determinadas moléculas de un compuesto de plata ante determinados fotones. Una imagen de televisión muestra a un físico los caminos que han seguido determinados electrones en un tubo. ...las imágenes técnicas son representaciones objetivas de acontecimientos en el universo de las partículas. Hacen visibles los procesos. (Flusser, 2011, 35)

La imagen técnica es inmaterial, está constituida por puntos que no representan nada; no es un espacio, ni tiene su origen en la materia y su opacidad, aquella mezcla de lo más etéreo y lo más terreno. En ese

⁵ Cf. “La transmutación de una sensación táctil en conciencia [...] es ya imagen. Arrastrada de la inconciencia en la que nos aguardaba, esa sensación táctil virtualmente informe en inconsciente se convierte en nuestra primera imagen, y de ese modo inicia una sucesión de etapas mediante las cuales es capaz de transmutarse en formas cada vez más definidas de nuestra conciencia. Vemos entonces lo inapropiada e inexacta que es la identificación de la imagen con la representación, ya que en sus primeras etapas la imagen no representa nada pues es conciencia inmediata, digamos presentación pura, que puede volverse eventualmente representación, pero puede igualmente permanecer en nosotros como presentación sola.” (Krebs 1998, p. 27)

sentido la ausencia de aura de la imagen técnica más que una falla o una deficiencia es el síntoma del nuevo orden en el que se ubican estos nuevos fenómenos, extensiones virtuales de nuestra identidad. La imagen técnica ya no es el efecto de una impresión sensible, sino la (re)constitución mecánica, teórica o aritmética a partir de procesos moleculares, ya sea físicos, electrónicos o digitales. La imagen ya no sedimenta sustancias fijas, sino que da expresión a procesos que se resignifican a partir de la máquina (y la teoría que la sustenta). Mientras que la imagen natural de mi cuerpo es la manifestación de este organismo que se encuentra en este espacio-tiempo, la imagen técnica de mi cuerpo ya no manifiesta ese organismo, sino aquellos procesos en los que se ha convertido al pasar a ser imagen en la pantalla o en la cámara fotográfica. Esa conversión de mi presencia espaciotemporal en la imagen digital, corresponde ya no solo a síntomas químicos o electrónicos que podríamos insistir aun pertenecen en alguna medida a ella, sino ahora a una dimensión que involucra una total abstracción de lo concreto. En ese sentido el Hades de la imaginación griega desaparece completamente de la imagen digital.

[...] a medida que las ondas se disuelven en gotas, los juicios en bites, las acciones en actemas, aparece un vacío, a saber, el vacío de los intervalos que mantienen separados los puntos elementales y la no dimensionalidad y, por tanto, la imposibilidad de medir los propios puntos. (Flusser 2011, 15)

4. “Tecno-imaginación”

“Desde que el ser humano alargó la mano para enfrentarse al mundo de la vida para hacer que se detuviera”, escribe Flusser (2011),

ha tratado de imprimir información en su entorno. Su respuesta a la muerte[...] es "informar". Y los aparatos, entre otras cosas, surgieron de esto, de su búsqueda de la vida eterna. Están destinados a producir, almacenar y distribuir información. Vistas así, las imágenes técnicas son depósitos de información que sirven a nuestra inmortalidad. (Flusser, 2011, 18)

La historia de la conciencia occidental podría decirse que se ha definido por esa evasión sistemática, instintiva de la mortalidad, que se ha desarrollado en un creciente movimiento de alejamiento de lo concreto, de abstracción en función de las tecnologías que inventaba. Así, por ejemplo, con la palabra el ser humano se separó de la naturaleza al hacerla objeto tridimensional del discurso de un sujeto; por la pintura y el dibujo, se separó un poco más de la naturaleza para poder trazarla y planificarla en planos bidimensionales; luego, por la escritura pudo no solo planificarla sino codificarla, de tal modo que la existencia se empieza a tomar de manera unidimensional, en secuencias lógicas y racionales. En cada nueva instancia de tecnificación, hay una distancia mayor de lo concreto. La tridimensionalidad del encuentro directo con el mundo se reduce a la bidimensionalidad de la superficie plana de la imagen, y con la escritura se ingresa a la unidimensionalidad de los conceptos en la mente. La imagen digital, es un nuevo medio inmaterial y etéreo que funciona ahora sin dimensiones, en una abstracción completa de lo concreto.

Flusser observa que cuando examinamos de cerca una imagen técnica comprobamos que está formada por elementos puntuales, píxeles individuales que, en definitiva, son síntomas de procesos químicos o electrónicos que no forman, como la imagen natural, una superficie con sentido. La imagen surge del

universo abstracto de números, de un puro enjambre de puntos, y se convierte en una imagen concreta gracias al poder de la imaginación. Pero las imágenes proyectan algo que está ahora en la mano de los programadores y no representan nada, por lo que cada vez vivimos más en un mundo ilusorio de imágenes técnicas, y experimentamos, reconocemos, evaluamos y actuamos en función de ellas. Podría decirse entonces que nuestra visión científica y tecnológica ha establecido las condiciones para erosionar y sustituir al mundo objetivo, reduciéndolo en cierto sentido a la nada.⁶

Según Flusser (2011), las imágenes técnicas son la respuesta que le da la civilización occidental a ese bostezo primordial detrás de todo lo existente que empieza a mostrarse detrás de la codificación técnica. “Nuestro velo no debe rasgarse, sino tejerse cada vez más estrechamente.” (pp. 38-9). En lugar de llevarnos a un nihilismo esta experiencia podría llevarnos por un nuevo camino en el que estaríamos saltando a una nueva forma de vida, un cambio tan radical, sugiere Flusser, como el que hicieron nuestros antepasados homínidos al empezar a andar en dos patas.

En la transición que ocurre en la imagen técnica el proceso en el que se transforma la materia a través de la máquina abre la posibilidad de una nueva profundidad (o más bien, como lo pondrá Flusser (1993), una revaloración de la superficialidad). Las imágenes técnicas representan una nueva forma de codificar el mundo, que exige una nueva forma de imaginación por parte de las personas para poder interpretarlas y comprenderlas plenamente. El hombre debe aprender a captar de nuevo el mundo codificado por él mismo, es decir, el mundo real que se ha llenado de sentido. Alienado por sí mismo del mundo, el ser humano busca reconectarse con el mundo mediante códigos autogenerados que son capaces de transmitir significados que no están presente en el mundo natural. Las imágenes técnicas se encuentran en el límite más extremo de la abstracción jamás alcanzado, en un universo sin dimensiones, y nos ofrecen la posibilidad, según Flusser (2011), de volver a experimentar el mundo y nuestra vida en él como algo concreto. Sólo a través de las fotografías, las películas, la televisión, las imágenes de vídeo y, en el futuro, sobre todo, a través de las imágenes sintetizadas por ordenador, podemos volver a la experiencia concreta, al reconocimiento, al valor y a la acción, y alejarnos del mundo de la abstracción del que estas cosas han desaparecido:

Somos la primera generación que encomienda el poder de imaginar en el sentido estricto de la palabra, y toda visión, imaginación y ficción del pasado debe palidecer en comparación con nuestras imágenes. Estamos a punto de alcanzar un nivel de conciencia en el que la búsqueda de la coherencia profunda, la explicación, la enumeración, la narración y el cálculo, en definitiva, y el pensamiento histórico, científico y textualmente lineal, están siendo superados por un nuevo modo de pensamiento visionario y superficial. Por eso ya no vemos ningún sentido en tratar de distinguir entre algo ilusorio y algo no ilusorio, entre la ficción y la realidad. El universo abstracto de partículas del que estamos saliendo nos ha demostrado que todo lo que no es ilusorio no es nada. Por eso debemos abandonar categorías como verdadero-falso, real-artificial o real-aparente

⁶ En este sentido podría decirse que nos ha acercado a la visión oriental del sunyata: “La imposibilidad de encontrar objetos, no porque se escondan, sino porque carecen de existencia intrínseca ... porque nada existe independientemente de sus partes, y esas partes están formadas por más cosas, y así, sucesivamente, el fenómeno convencional desaparece y uno se queda solo con la ausencia de lo que ha buscado, con el vacío de ese vacío.” (Varela, 1993, p. 4; Cf. Frankel & Krebs 2021, ch. 7).

en favor de categorías como concreto-abstracto. El poder de imaginar es el poder de atreverse a sacar lo concreto de lo abstracto. (Flusser, 2011, 38)

En la actualidad, según Flusser (1993), apenas estamos empezando a desarrollar la capacidad de lo que llama "tecno-imaginación". Todavía no somos capaces, como un analfabeto en un mundo de texto, de orientarnos en el mundo de las imágenes técnicas, ya que nuestras "categorías de experiencia, pensamiento y valor" (p. 154) siguen orientadas hacia una existencia histórica, lineal y escrita, determinada por la cultura escrital contra la que se alza la nueva cultura digital. Tenemos que "trascender la conciencia histórica" (p. 154) para encontrar nuestro camino en el mundo post-humano de las imágenes técnicas.

Coda

Foucault (1989) escribió hace más de medio siglo acerca del concepto del hombre, que era un concepto de corta datación, una invención reciente y que parecería además que está llegando a su fin. Advertía, en 1966 que,

Si las configuraciones que le dan forma y sentido a nuestro pensamiento desaparecieran o fueran de alguna manera trocadas por nuevas, si algún evento causase que se desmoronasen [...] ...uno podría apostar, sin mucho riesgo, que el hombre se borraría, como un rostro esbozado en la arena a la orilla del mar. (Foucault, 1966, 421-422)

Las palabras de Foucault podrían servir para describir el momento que estamos viviendo nosotros hoy, en el que las configuraciones que le dan forma y sentido a nuestro pensamiento efectivamente parecieran estar desvaneciéndose, trocándose en otras visiones de quienes somos, de nuestras identidades, de nuestros yos, que remecen los fundamentos de nuestro mundo. La virtualización de nuestras vidas, acelerada e intensificada por la pandemia, puede ser justamente aquel evento que signifique –como anunciaban sus palabras– el comienzo del fin de lo que hemos concebido hasta ahora como el hombre.

Con la pandemia y la súbita aceleración de nuestro pasaje a lo virtual, estamos confrontados con un mundo de simulacros. Creamos digitalmente partes del mundo que van asimilándose con la realidad y confundiéndose incluso. Nos lamentamos de que cuanto más conectados estamos con lo virtual, más nos desconectamos del mundo real, pero que no lo podemos evitar. Vivimos todo esto sin saber cuáles serán sus consecuencias y apenas empezamos a percibir su importancia; nuestra percepción de esta virtualidad que estamos descubriendo cambia tan rápidamente, que a veces es cuestionable que ningún concepto de los que hemos usado para nuestra realidad anteriormente, pueda servirnos para comprender realmente lo que estamos empezando a vivir. Por eso hablamos de nuestro momento hoy como un momento posthumano, pues empezamos a dejar de ser ese humano que nos hemos pensado, para cuestionarnos y eventualmente convertirnos en algo diferente.

Referencias bibliográficas

- Baricco, A. (2019). *The Game*. Anagrama.
- Barthes, R. (2010). *La cámara lucida*. Paidós.
- Benjamin, W. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica." En: *Discursos interrumpidos*, 15-59. Taurus.
- Deleuze, G. (2012). *Diferencia y repetición*. Amorrortu.
- Flusser, V. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. Editorial Trillas.
- _____. (1993). *Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien*. Bollmann.
- _____. (2011). *Into the Universe of Technical Images*. University of Minnesota Press.
- Forster, E.M (2009). *The Machine Stops*. Kindle Edition, IAP.
- Foucault, M. (1989). *The Order of Things. An Archaeology of the Human Sciences*. Routledge.
- Frankel R. & Krebs V.J. 2021. *Human Virtuality and Digital Life. Philosophical and Psychoanalytic Investigations*. Routledge.
- Hillman, J. (1979). *The Dream and the Underworld*. Harper.
- Krebs, V.J. (1998). *Del alma y el arte*. Editorial Arte.
- Mitchell, W.J. (1992). *The Reconfigured Eye*. MIT Press.
- Petriglieri, G. [@gpetriglieri] (4 de abril de 2020) [Tweet]. Twitter.
<https://twitter.com/gpetriglieri/status/1341043274761572352>
- Varela, F. et al. (1993). *The Embodied Mind*. MIT Press.



BIO

Victor J. Krebs es profesor de filosofía en el departamento de Humanidades de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Es autor de *Del Alma y el arte. Reflexiones en torno a la imagen, la cultura y la memoria* (Editorial Arte, 1997), *La recuperación del sentido. Wittgenstein, la filosofía y lo trascendente* (Equinoccio, 2008), *La imaginación pornográfica. Contra el escepticismo en la cultura* (Lápix, 2014) y (con Richard Frankel) *Human Virtuality and Digital Life. Philosophical and Psychoanalytic Investigations* (Routledge, 2021). Es también editor (con William Day) de *Seeing Wittgenstein Anew* (Cambridge University Press, 2010). Actualmente escribe "El Manual del hedonista pobre." Es filósofo pop, fundador de VJK Curaduría filosófica y colaborador del suplemento Dominical de El Comercio en el Perú.