

# Imágenes, identidades, procesos de subjetivación: *El gobierno de las posibilidades*

---

**Sandra M. Uicich.** Doctora en Filosofía, Universidad Nacional del Sur, Bahía Blanca, Argentina. Miembro del Centro de Estudios del Siglo XX (Dpto. Humanidades, UNS) y del Centro de Estudios en Filosofía de la Cultura (UNCo).

*Se ha hecho imperioso abandonar los anclajes obsoletos de los lugares desde donde se pone la mirada, como cierto fundamentalismo teórico, una suerte de naturalización de la política y sustancialismo de las ideas, más la consabida moralización del análisis puesto que entretanto ocurre lo que ocurre, y la sociedad evoluciona, saliendo de lo alcanzado, hacia un futuro desconocido.*

(PAPONI, 2012: 7)

En este trabajo parto de la presencia ineludible de las imágenes en nuestra cotidianidad, y de su importante rol en el tramado de nuestras existencias como sujetos, de nuestras relaciones con el mundo y con los otros.

Comienzo con una definición y una

distinción, ambas de Vilém Flusser. Una *imagen* es una superficie con significado, abstracción del espacio-tiempo, de las circunstancias (Cfr. FLUSSER, 2001: 11). Por otra parte, el autor distingue dos tipos de imágenes: las *tradicionales* (pinturas, dibujos, gráficos, vitrales, entre otras) y las técnicas o *tecno-imágenes* (fotografías, películas, imágenes televisivas, de video, de computadoras, entre otras). Estas últimas surgen con la invención de la fotografía y la cámara fotográfica, el prototipo de los aparatos, que innovan en la producción de imágenes en la cultura occidental.

A diferencia de sus antecesoras, las actuales tecno-imágenes son generadas por aparatos programados y no se adhieren al soporte material, son pura *información* trasladable de un soporte a otro, lo que les da mayor versatilidad y posibilidad de circulación, reproducción y visibilidad. Aquí debe entenderse “información” en sentido amplio como “situación poco probable” (FLUSSER, 2015: 41).<sup>1</sup> Esta noción remite a “un nuevo punto de vista sobre la materialidad” (RODRIGUEZ, 2012: 131) en el que no se distingue lo material actual de las virtualidades que pueden llegar (o no) a actualizarse.

Las tecno-imágenes se distinguen ontológicamente de las imágenes tradicionales en que no son codificadas por su productor sino que nacen por obra de un aparato programado, es decir, un dispositivo artificial específico dotado de un programa o conjunto de instrucciones que las hace posibles. El ejemplo más simple, y el primero desde el punto de vista histórico, es la fotografía.

Siguiendo las caracterizaciones de Flusser, podemos señalar que las imágenes tradicionales son superficies abstraídas de volúmenes, por lo tanto, bidimensionales y profundas. En cambio, las imágenes técnicas son superficies construidas con puntos, del orden de la cerodimensionalidad y, por lo tanto, superficiales. En ambos casos, para profundizar en el significado de las imágenes debemos reconstituir aquellas dimensiones que fueron abstraídas. En el caso de las imágenes tradicionales recurrimos a la representación, a la escena; pero las tecno-imágenes presentan un problema mayor porque son superficies “aparentes”, son solo cúmulos de puntos llenos de intervalos: debemos recurrir a dispositivos o aparatos para reconstruir las dimensiones abstraídas, “juntar” los puntos y generar un significado. Además, son peligrosas porque ocultan

---

<sup>1</sup> Para clarificar esta noción remito a la introducción de Claudia Kozak a la edición en español de *El universo de las imágenes técnicas*, citada en la bibliografía. Y al exhaustivo *Historia de la información* de Pablo Rodríguez, también indicado en la bibliografía. Por razones de espacio, no ahondaré sobre este tema en este trabajo.

el cálculo (y la codificación) del interior de los aparatos que las produjeron, en una especie de “caja negra” invisible e ignota para sus usuarios.

Contra todo determinismo, Flusser sostiene que en cada contexto sociocultural emergen “imágenes nuevas”, que “informan” subjetividades y objetos, y nuevos modos de ser y de relacionarse los sujetos. En este sentido, las actuales imágenes técnicas son capaces de construir (efectuar) otros (múltiples) mundos en la medida en que son pura virtualidad, como luego describiré. En esa variación de “mundos posibles” se juegan los procesos de subjetivación, las variaciones de los “sujetos posibles”.

La creación de los dispositivos que permiten la efectuación de otros (nuevos) mundos surge de una lucha –a la vez estética (creativa), tecnológica y, sin duda, política- por la producción de las imágenes, en la que adquieren importancia los “programadores”. Son ellos quienes crean los límites dentro de los cuales funciona cualquier aparato o dispositivo, a través de programas (no sólo científicos o técnicos, sino también culturales, sociales o políticos) aún cuando ellos mismos están, también, “programados”. A describir esta figura del “programador” y su lugar político me abocaré en este trabajo.

## Una historia de la cultura

*Las teclas están en todas partes*  
(FLUSSER, 2015: 49)

Para Vilém Flusser, el momento histórico de aparición de la escritura marcó una cesura cultural, al posibilitar la aparición de la conciencia histórica: “El alfabeto ha dispuesto el largo desvío que va desde el pensar hasta la escritura a través del lenguaje, forzando al pensamiento a transformarse en un discurso procesual, progresivo y disciplinado” (FLUSSER, 2005: 100). La anterior *conciencia mítico-mágica*, prehistórica, asociada a los ideogramas o imágenes, se desplegaba en un mundo de significaciones diferente. Con el lenguaje, que se vuelca linealmente y condiciona el pensamiento, acumulando y ordenando todos los elementos de lo real en secuencia progresiva, aparece el sentido histórico y el hombre se dota de *conciencia histórica*.

La escritura es un gesto lineal: la mano traza, de izquierda a derecha (en Occidente),

una sucesión continua sólo interrumpida por los espacios en blanco. A partir de la Modernidad el pensamiento histórico (lectoescritura) fue sometido al *pensamiento calculador-formal* (números y cálculo) generando una primacía del código numérico por sobre el alfabético, que implicó una mayor invisibilidad para la sociedad: el código se volvió ininteligible, no transparente, una especie de “caja negra” cuyo *modus operandi* la mayoría desconocemos.

Lo que ocurre es que para contar, “se escogen unas piedrecillas de un montón grande y se las junta en montoncitos más pequeños. Es un gesto puntual. Primero se calcula (se escoge) y luego se computa (se junta). Se analiza, para después sintetizar. Esta es la diferencia radical entre escribir y contar: el contar termina en síntesis, pero no así el escribir.” (FLUSSER, 2002: 75). Más aún, en la actualidad el cálculo dejó ya de ser tarea del hombre y se transfiere a las computadoras.

Un segundo momento de impacto cultural fue la aparición de la *fotografía* en el siglo XIX, con la posibilidad de generación de tecno-imágenes. El posterior desarrollo de la informática implicó el pasaje de la sociedad alfanumérica (lineal o bidimensional) a la puramente numérica (digital o cerodimensional) en la que lo “real” está conformado por puntos “sin dimensión” (por fotones, por electrones, por bits) no accesibles a la percepción humana, sólo “legibles” por aparatos programados que los reúnen y forman superficies sintéticas (imágenes).

El diagnóstico de Flusser es que estamos abandonando la conciencia histórica que conllevan los procesos de lectoescritura. A diferencia de la escritura -procesual y lineal, tanto para su ejecución como para su lectura- la imagen escapa a tal ordenamiento, porque el espacio-tiempo propio de una imagen es diferente. La imagen pertenece a una especie de mundo de la magia en el que hay repeticiones, significaciones y contextualidad, a diferencia del mundo de la linealidad histórica en el que hay sucesión, continuidad y causalidad. Por ejemplo, “en el mundo histórico el amanecer es la causa del canto del gallo, mientras que en el mágico el amanecer significa el canto del gallo y el canto del gallo significa el amanecer. El significado de las imágenes es mágico” (FLUSSER, 2001:12).

Los textos son ordenamiento de conceptos vinculados a sintaxis y reglas matemáticas y lógicas, de carácter convencional. La proyección de esta linealidad lógico-matemática de los textos dio lugar a la historia. Pero hoy entra en crisis porque se deshacen esos

## hilos conductores del ordenamiento de conceptos, formando

montones caóticos de partículas, de quanta, de bits, de puntos cerodimensionales [en las tecno-imágenes]. Esas piedritas sueltas no son manipulables (no son accesibles a la mano) ni imaginables (no son accesibles a los ojos) ni concebibles (no son accesibles a los dedos). Pero son calculables (de *calculus* = piedrita), por lo tanto, pueden ser tocadas con la punta de los dedos provistos de teclas (FLUSSER, 2015: 32).

Entramos así en la *poshistoria*. Las imágenes técnicas son generadas a partir de una programación, codificación y cómputo absolutamente extraños a la mayor parte de la sociedad, y como en la prehistoria, la magia envuelve su producción al ser incomprensible e invisible el interior del dispositivo que las produce. Sin embargo, esta es una magia “poshistórica”, “ritualización de modelos llamados ‘programas’”, a diferencia de la magia prehistórica en la que hay “ritualización de modelos llamados ‘mitos’” (FLUSSER, 2001: 20).

Por todo esto, la nueva elite de nuestra contemporaneidad son los “programadores”: por ejemplo, “tecnócratas”, “operadores mediáticos”, “constructores de opinión” (FLUSSER, 2004: 359), quienes pueden generar mundos vivenciables alternativos a partir del pensamiento formal matemático, reconfigurando nuestro estar, nuestro habitar, nuestras relaciones sociales, nuestra propia subjetividad.

Esos mundos alternativos no son dados ni objetivos, y esto implica también un cambio antropológico: “Ya no podemos ser más sujetos, porque ya no existen más objetos cuyos sujetos pudiéramos ser, y tampoco ningún núcleo duro que pudiera ser el sujeto de algún objeto” (FLUSSER, 2004: 363). En este abandono de la posición de sujeto frente a un objeto, nos hemos vuelto proyectos de mundos alternativos: “Nos convertimos en adultos. Sabemos que soñamos” (Ídem, 362).

Las actuales imágenes técnicas son capaces de construir otros (múltiples) mundos en la medida en que están ancladas en la virtualidad, el “material” que compone esos mundos emergentes. La masiva presencia de tecno-imágenes transforma al mundo en un escenario global de imágenes. Pero frente a ellas surge la sospecha, la desconfianza

del “viejo hombre” moderno, de la vieja conciencia histórica, lineal, subjetiva.

Sabemos que esos mundos no son “reales”, que son “apariencia”. Para la conciencia formal, calculatoria: “lo ‘real’ es todo aquello que se vive en forma concreta (aisthestai = vivir algo). En la medida en que percibamos los mundos alternativos como bellos, ellos serán también realidades dentro de las cuales nosotros vivimos” (FLUSSER, 2004: 364).

Las tecno-imágenes son superficies “aparentes” porque son generadas por aparatos que computan (juntan) los puntos (*bits*, fotones, etc.) para producirlas, son formaciones nebulosas, etéreas, pero no son “en sí”. ¿Podría este cambio ontológico no tener consecuencias en la constitución de las subjetividades contemporáneas?

## Las imágenes (nuevas) técnicas

*Las puntas de nuestros dedos  
son hechiceros que barajan el mundo*  
(FLUSSER, 2015: 50)

Flusser desarrolla esta historia de la cultura para tratar de explicar en qué consisten las tecno-imágenes y qué rasgos específicos las conforman<sup>2</sup>. Las distingue de las imágenes tradicionales, y separa también el gesto de los productores de imágenes tradicionales de aquel de los productores de tecno-imágenes.

El gesto productor de tecno-imágenes reagrupa puntos para formar superficies: va de lo abstracto a lo concreto; a diferencia del gesto productor de imágenes tradicionales, que abstrae la profundidad de la circunstancia –que es tridimensional– en un gesto que va de lo concreto a lo abstracto. En este último caso, el productor “está alejado de la circunstancia objetiva por la distancia del largo de su brazo”, “su mano extendida fija la circunstancia en torno de sí” (FLUSSER, 2015: 34, ambas citas). En este gesto prehistórico hay “magia al servicio del mito” para una conciencia imaginativa que no

<sup>2</sup> En el “Prefacio” a *Por una filosofía de la fotografía* resume en un párrafo esta historia: “El presente ensayo parte de la hipótesis de que desde los comienzos de la cultura humana se han producido dos acontecimientos fundamentales. El primero, ocurrido alrededor de la mitad del segundo milenio antes de Cristo, está asociado a la ‘invención de la escritura lineal’, y el segundo, que presenciamos en la actualidad, puede denominarse ‘invención de las imágenes técnicas’.” (FLUSSER, 2001: 9).

puede concebir el desarrollo lineal. Cuando el productor de imágenes tradicionales da un paso atrás para poder supervisar su circunstancia objetiva, toma distancia y se vuelve inalcanzable para su mano: “Deja de ser ‘manifiesta’. Ahora es solo aparente” (Ídem, 35). Ese rasgo de apariencia “disuelve” lo real, desde el punto de vista ontológico, y genera a la vez un nuevo nivel de conciencia: el nivel “imaginativo”.

Hoy vemos, en la producción de tecno-imágenes, la emergencia del universo cerodimensional de puntos y de un nuevo nivel de conciencia: el poshistórico, no lineal, no procesual, no progresivo, a partir de la desintegración de los “hilos conductores” que ordenaban linealmente el mundo en conceptos y los conceptos en juicios.

Las imágenes técnicas son, desde este enfoque, una de las respuestas al problema existencial de que lo real se disuelve en puntos separados por intervalos: “No se puede vivir en tal universo vacío con una conciencia así desintegrada. Es preciso que obliguemos a los puntos a que se junten, que los integremos, que tapemos los intervalos, a fin de concretizar tal universo y tal conciencia radicalmente abstractos” (FLUSSER, 2015: 40). Para ello existen las tecno-imágenes: para juntar los puntos y formar superficies con significado, mediante aparatos que transfieren fotones, electrones y bits de información a la imagen.

Estos aparatos, inventados y dirigidos a través de teclas, “imaginan”; hacen aquello que pueden hacer dentro del campo de las virtualidades en el que funcionan; descodifican los números transformándolos en colores, en formas, en notas musicales, y los vuelven perceptibles para los seres humanos. Esto es lo fascinante del cálculo: “no es que construye el mundo de modo que se adecue a él (eso también lo puede hacer la escritura), sino el hecho de que sea capaz de proyectar, a partir de sí mismo, mundos perceptibles por los sentidos” (FLUSSER, 2002: 76).

El problema que se presenta es si esos mundos proyectados sintéticamente mediante aparatos son “genuinos”. Pero los puntos que se computan no presentan ningún problema ontológico para la conciencia poshistórica: no son en sí “algo”, sino “el suelo donde algo puede surgir accidentalmente” (FLUSSER, 2015: 41).

Aquí debe entenderse “lo virtual” como “lo posible”: una tecno-imagen es un conjunto de virtualidades concretizadas, hechas visibles a través de un aparato programado. De ahora en más lo que es, es lo más probable, ésta es la distinción ontológica fundamental:

“Y no solamente ontológica, sino igualmente ética y estética: de nada sirve preguntar si las imágenes técnicas son ficticias, sino solamente cuán probables son. Y cuanto menos probables sean, más informativas se mostrarán.” (Ibídem)

La importancia de la mediación de las imágenes técnicas en la constitución de las subjetividades y en la configuración del mundo actual nos lleva a analizar en detalle, no el significado de las imágenes, sino quién tiene el poder de producirlas y quién se ocupa de “programar” los dispositivos (o aparatos, en sentido amplio) que las pueden producir. ¿No es allí donde están realmente en germen las posibilidades de los nuevos mundos y los nuevos sujetos?

### **Producción de nuevas imágenes: del *Homo faber* al *Homo ludens***

*Nuestro desafío no es una sociedad de dioses o de artistas inspirados,  
sino una sociedad de jugadores.*

(FLUSSER, 2015: 119)

Toda imagen es producida a partir de una codificación simbólicamente fundada en un código establecido socialmente. Por este convencionalismo de fondo, toda imagen que propone símbolos nuevos se vuelve indescifrable, a menos que puedan remitirse de alguna manera al código establecido sin dejar de ser fieles al código mágico-mítico del que participan. A su vez, toda imagen tensiona a la tradición hacia la novedad y el enriquecimiento del código simbólico que la nutre: “toda imagen contribuye a que la visión del mundo de la sociedad se altere” (FLUSSER, 2015: 36). Por lo tanto, hay un movimiento circular entre la imagen y el hombre, por el que se van fortaleciendo e instituyendo socialmente.<sup>3</sup> Sin embargo, contra todo determinismo, esa circulación se puede transformar, bajo una mirada crítica.

Los aparatos productores de imágenes técnicas surgieron “no solo para hacer visibles virtualidades, sino también para computar esas virtualidades en situaciones poco

---

3 Cf.: “Las imágenes toman nuestros gestos gracias a determinados aparatos (cámaras, marketing, encuestas de ‘opinión pública’) y los transcodifican en programas: se nutren de los gestos que ellas mismas provocaron” (FLUSSER, 2015: 85).



probables. A saber: en imágenes”. Por ende, los aparatos “son programados para transformar posibilidades invisibles en improbabilidades visibles” (FLUSSER, 2015: 43, ambas citas). Su finalidad no es cambiar el mundo sino su significado.<sup>4</sup>

Toda nueva imagen se vuelve modelo para otro futuro productor de imágenes, pero también modelo para la futura experiencia, valoración y acción de la sociedad. Por ejemplo, el gesto del fotógrafo en tanto productor de imágenes está condicionado por las posibilidades que le brinda el programa de la cámara que usa, ya que el número de posibilidades es grande pero finito: es la suma de todas las fotografías que puedan tomarse con esa cámara. Si bien parece someter al aparato para que haga lo que él quiere, “el fotógrafo puede querer únicamente lo que el aparato puede hacer” (FLUSSER, 2015: 45). En este sentido, tanto el gesto como el producto del fotógrafo son programados, sólo se puede fotografiar lo que es fotografiable, es decir, lo que ya está previsto en el programa. ¿Es posible romper esa limitación? Sí, en el caso de fotografías que aporten información nueva, algo poco probable, no previsto, azaroso. En estos casos la cámara deja de ser una herramienta, un aparato que funciona con una utilidad, y se transforma en un juguete; “y el fotógrafo no es un trabajador, sino un jugador: no *Homo faber*, sino *Homo ludens*. Sin embargo, el fotógrafo no juega con, sino contra su juguete. Se mete dentro de la cámara para sacar a la luz los trucos que en ella se esconden” (FLUSSER, 2001: 28).<sup>5</sup>

Por eso, el autor apuesta a que la producción de imágenes desafíe a la programación de los aparatos “jugando”, al hacer imágenes poco probables desde el interior de tal programa y en contra del mismo y de su automaticidad, es decir, al crear aquello que parece imposible, lo virtual no actual, incluso forzando o destrozando el programa. En definitiva: hacer arte, o mejor, *jugar*.

La tarea de una crítica de las imágenes técnicas hoy consiste en des-ocultar los

---

4 Esto es característico de la poshistoria: “Los actos ya no se dirigen más contra el mundo para modificarlo, sino contra la imagen para modificar y programar al receptor de la imagen. Este es el fin de la historia, porque en rigor no sucede nada más, porque todo es, en adelante, espectáculo eternamente repetible” (FLUSSER, 2015: 84).

5 Cf. además, en la misma página, sobre el fotógrafo: “Cuando mira el mundo a través de la cámara, no lo hace porque el mundo le interese, sino porque está buscando otras posibilidades de fabricar informaciones y de evaluar el programa fotográfico. Su interés se centra en la cámara, y el mundo no es para él más que un pretexto para la realización de posibilidades de cámara. En suma, no trabaja, no pretende cambiar el mundo, sino que busca informaciones” (FLUSSER, 2001: 28).

programas tras las imágenes; y el compromiso profundo de la ciencia, el arte y la política es “reintegrar” el mundo que se desmembró por la descomposición de los hilos que lo ordenaban, para que vuelva a ser vivencial, comprensible y manipulable. Pero como los puntos no se pueden asir -son impalpables e invisibles- es preciso inventar dispositivos para hacerlo: hoy, estos dispositivos se accionan mediante las teclas.

Estas teclas no son como las de las máquinas de escribir que producen un texto, porque lo que producen no es una línea (de letras o palabras) sino un plano (imagen). Con un ejemplo simple muestra esta diferencia:

Mientras le permito a las puntas de mis dedos tocar el teclado de mi máquina de escribir, estoy haciendo magia, y esto a pesar de la relativa transparencia de la máquina que me sirve para redactar el presente texto. Al hacerlo estoy despedazando mis pensamientos en palabras, las palabras en letras, y estoy eligiendo teclas que hacen que las letras se reintegren en palabras, y las palabras en pensamiento. Estoy “calculando” y “computando” mis pensamientos. En realidad, las letras impresas en la hoja de papel continúan sueltas, y hay intervalos entre ellas. No obstante, conseguí el milagro de haber producido un texto discursivo. Los productores de imágenes técnicas hacen lo mismo en el nivel no de la línea sino del plano (FLUSSER, 2015: 50).

Aquí toma relevancia la figura del productor de tecno-imágenes irreverente, que intenta zafar del programa del aparato para hacer imágenes nuevas. Y también la del “programador”, por ejemplo, el programador de *software*, que genera una codificación en la forma de un programa –protegido al interior del aparato- que genera virtualidades cuya efectuación será, necesariamente, al azar.

Los programas son “juegos que ‘computan’ (juntan) puntos al azar” (FLUSSER, 2015: 44). Se debe entender por “programa” tanto un conjunto de instrucciones (*software*) que activan una computadora como un conjunto de normas sociales que configuran un determinado orden social, o una serie de instituciones que rigen ciertas relaciones políticas, o un cierto número de técnicas que regulan la construcción o configuración de una estructura, sea del tipo que sea. Por lo tanto, el “aparato” funciona en base al “programa”<sup>6</sup>. Las comillas usadas en este párrafo intentan llamar la atención sobre el

---

6 En estas caracterizaciones resuenan los rasgos de lo que Michel Foucault denomina *dispositivo*:

uso metafórico y laxo de estos términos. En todo caso, se trata siempre de “programar” el comportamiento, y de que ese comportamiento sea “programado”:

Estas imágenes [técnicas] programan el comportamiento de los receptores y son, a su vez, programadas por funcionarios que aprietan teclas. Los funcionarios, a su vez, son programados por aparatos para programar las imágenes que programan a los receptores, mientras que los aparatos son, a su vez, programados por otros aparatos para programar a los funcionarios que programan imágenes que programan a los receptores. Ahora bien, toda esta aparente jerarquía de programación descansa sobre la tendencia inerte y automática de los aparatos hacia un metaprograma cósmico, es decir, hacia la entropía (digamos que en “último término”, pues no hay nadie ni nada por detrás de todo esto) (FLUSSER, 2015: 107).

¿Es aún posible la creación de nuevas imágenes, y por lo tanto, de modos de estar, de formas de subjetividad que escapen a los límites del programa? ¿Es posible la creación de programas que subviertan el código, que desparramen imágenes nuevas por mundos alternativos, que in-formen (nuevos) mundos?

Si bien “los programadores son, a su vez, programados” (FLUSSER, 2015: 53), también es cierto que pueden resistir el tenaz condicionamiento de las convenciones del código llevándolo al límite de sus posibilidades. En ese límite, un productor de imágenes osado puede componer imágenes imprevistas, nuevas, que in-forman. En el fondo, la lucha se da en términos de colaboración entre el programador con la libertad informadora del productor de imágenes creativo, y las limitaciones del código instituido con el que “manipula” el mundo.

¿Es posible gobernar la producción de imágenes? ¿Es posible el gobierno de las posibilidades, de las virtualidades que se activan en la producción de imágenes nuevas? Tengamos en cuenta que los aparatos “proyectan” mundos, no lo “reflejan”: “No

---

“(…) un conjunto decididamente heterogéneo, que comprende discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas; en resumen: los elementos del dispositivo pertenecen tanto a lo dicho como a lo no dicho. El dispositivo es la red que puede establecerse entre estos elementos” (FOUCAULT, 1991: 128). Sin embargo, se debe mantener la distancia entre estos dos autores en la medida en que están haciendo referencia a contextos epocales muy diferentes: Foucault, a las sociedades disciplinarias, en tanto que Flusser, a las sociedades informáticas, más cercanas a nosotros.

‘explican’ el mundo, como lo hacen las imágenes tradicionales, sino que ‘informan’ el mundo” (Ídem, 76).<sup>7</sup>

Los verdaderos revolucionarios son los “inventores” de las imágenes técnicas, los que acaban con lo sagrado de las formas sociales precedentes en desintegración, para generar formas sociales emergentes, que implican un nuevo tramado de nuestras existencias como sujetos, de nuestras relaciones con el mundo y con los otros.

En la estructura social emergente, una masa aparentemente amorfa de individuos solitarios y atomizados como receptores de imágenes es ordenada dinámicamente por “hilos” que corren o circulan: van de la imagen al individuo y viceversa, en la retroalimentación hombre-imagen a la que me referí antes. Pero también hay “hilos antifascistas”, embrionarios, horizontales, transversales, que conectan a esos individuos en un diálogo nuevo. En ello encuentra Flusser el compromiso revolucionario actual: en la transformación de esta cuestión meramente técnica en salida política.<sup>8</sup>

Se trata de invertir la función de las imágenes, para que los individuos narcotizados frente a ellas puedan “despertar” y pasen a usarlas “como trampolín hacia las relaciones intrahumanas”, para que sirvan “de mediación para el intercambio de información y para la creación de información en conjunto” (FLUSSER, 2015: 95, ambas citas). Las imágenes dejarían de ser imperativas y pasarían a ser dialógicas.

Ellos son los “imaginadores”, los que producen y manipulan “imágenes” para la transformación de la sociedad. Aquí se pueden incluir a fotógrafos, cineastas, videoartistas, programadores de *software*, así como a técnicos, críticos, teóricos y otros colaboradores de los productores de imágenes. Todos ellos “politizan” las imágenes. La mayoría de la sociedad, meros operadores o “funcionarios”, receptores de imágenes y “apretadores de teclas”, experimentaría así cierta libertad existencial: “Esto ocurre

---

7 Cf.: “Las imágenes técnicas no son espejos sino proyectores: proyectan sentido sobre superficies, y tales proyecciones deben constituirse en proyectos vitales para sus espectadores” (FLUSSER, 2015: 79).

8 Contra las formas usuales de “lucha” revolucionaria, el autor sostiene polémicamente que “el nuevo compromiso no tiene como objetivo las llamadas ‘infraestructuras’ de la sociedad (las relaciones económicas, sociales, políticas y culturales que estructuraban la sociedad precedente), sino que se dirige solamente a las estructuras comunicológicas, a las ‘superestructuras’. El nuevo compromiso no cree en las relaciones ‘profundas’, pues cree que tales ‘profundidades’ no son más que reflejos de la superficie de la sociedad” (FLUSSER, 2015: 97).

cuando las teclas son apretadas contra el programa del aparato. Y es obvio que un apretar antifuncional como este puede darse en cualquier lugar” (FLUSSER, 2015: 102).

Se trata del pasaje a una sociedad de “creadores” o “programadores” más que de receptores y funcionarios. Con cierta distancia crítica, las imágenes se empezarían a ver como superficies que pueden ser manipuladas dialógicamente, abriéndolas a proyecciones de significados diferentes y plurales, de una riqueza inimaginable; nos convertirían en “artistas” en un diálogo libre y creativo; y con “arte” Flusser engloba ciencia, política y filosofía.

La importancia de la mediación de las imágenes técnicas en la constitución de las subjetividades y en la configuración del mundo actual nos lleva al lugar revolucionario de quienes tienen el poder de producirlas y quienes se ocupa de “(re)programar” los aparatos que las pueden producir: un nuevo tipo de hombre. Y también un nuevo tipo de sociedad dialogal cósmica, artístico-política, que recodifica constantemente una multiplicidad de significaciones compartidas.

(...) el hombre que participe de un diálogo cósmico “sobre” los aparatos, diálogo posible actualmente gracias a las técnicas desarrolladas por los propios aparatos. (...) Esto sería “democracia” en el sentido poshistórico del término: no democracia electiva (de teclas) sino democracia programadora de aparatos. A mi modo de ver, se trata de algo que vale la pena intentar. El compromiso a favor de una sociedad de programadores (lo opuesto a la “democracia programada”) me parece hoy en día el único compromiso posible. (FLUSSER, 2015: 108)

Las posibilidades de efectuación de nuevos mundos y de emergencia de nuevos sujetos, que los aparatos no pueden gobernar, radican en el juego constante con/contra los dispositivos programados, de los que escapa siempre alguna que otra imagen nueva, que in-forma, que inventa, que crea.

**Bibliografía**

FLUSSER, Vilém (2001) *Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Síntesis.

----- (2002) *Filosofía del diseño. La forma de las cosas*. Madrid: Síntesis.

----- (2004) “La apariencia digital” en Yoel, G., comp., *Pensar el cine, 2. Cuerpo(s), temporalidad y nuevas tecnologías*. Buenos Aires: Manantial.

----- (2005) “La sociedad alfanumérica” en Revista Austral de Ciencias Sociales 9: 95-110.

----- (2015) *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Caja Negra.

FOUCAULT, Michel (1991) *Saber y verdad*. Madrid: Las Ediciones de La Piqueta.

PAPONI, María Susana (2012) “Pensar lo humano: un nuevo montaje” en Ponce de León, A. y C. Krmpotic, *Trabajo social forence. Balance y perspectivas*. Buenos Aires: Espacio.

RODRIGUEZ, Pablo (2012) *Historia de la información*. Buenos Aires: Capital Intelectual.