

Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes.

Número 24, septiembre de 2024. ISSN 1697-8072

[pp. 1-16]

<https://dx.doi.org/10.12795/Fedro/2024.i24.01>

ESTÉTICAS DEL OBSERVADOR EN LA VIDA TECNIFICADA

AESTHETICS OF THE OBSERVER IN A LIFE SHAPED BY TECHNOLOGY

Alejandro Lozano
Universidad de Salamanca

Resumen

El artículo explora la situación del sujeto observador en el entorno tecnológico de la década de 2010 y comienzos de la de 2020. El marco teórico se basa, por un lado, en el énfasis que la filosofía de la imagen y los estudios visuales llevan largo tiempo haciendo acerca de la centralidad de lo visual en la problemática filosófica actual. Por otro lado, se puede constatar en los últimos años un incremento de la literatura académica acerca de lo postdigital que subraya la integración de la tecnología en la vida ordinaria.

De acuerdo con este planteamiento, esta investigación interroga al sujeto observador del tiempo presente entendiéndolo como un agente visual que utiliza toda clase de tecnologías en múltiples contextos de la vida cotidiana. Para delinear la fisionomía de ese agente visual se comentarán prácticas que involucran desarrollos tecnológicos de gran relevancia en la actualidad partiendo de tres verbos con una larga tradición en el ámbito de la estética filosófica: reconocer, describir y jugar.

Palabras clave: postdigital; vida cotidiana; inteligencia artificial; reconocimiento; descripción, juego

Abstract

This paper explores the status of the observer in the technological scenario of the decades of 2010 and 2020. Philosophy of Image and Visual Studies have stressed the importance of visuality to tackle all sorts of current philosophical topics. Additionally, the academic literature on the Postdigital and the integration of technology into everyday life has been steadily increasing over the last years.

Building upon this context, this research outlines the observer as a visual agent that uses all sorts of technologies in multiple contexts of everyday life. In order to clarify the nuances and implications of this setting, three verbs with a long tradition in philosophical aesthetics will be used to assess selected case studies: to recognize, to describe, and to play.

Keywords: postdigital; everyday life; artificial intelligence; recognition; description; play

1. Introducción

La pregunta por quién codifica visualmente la realidad y bajo qué condiciones permite recorrer la historia de la estética y la teoría de las artes hasta la actualidad. Un relato que se ocupase de esa cuestión podría comenzar hablando de los prisioneros de la caverna platónica, condenados a ver sombras de objetos proyectadas en una pared. La caverna, con sus tabiques de separación, figuras, juegos de luz y cadenas (Platón, trad. en 1986: 514a-515c), sería de manera perversa una de esas «técnicas del observador» que Jonathan Crary describe como «puntos de intersección» (Crary, 2008: 24) desde los que relacionar lo estético con lo social, lo económico, lo ético y lo político. En episodios posteriores de esta historia, ya entrando en la Edad Moderna, el prisionero platónico devendría espectador y partícipe de lo que Martin Jay denominó «regímenes escópicos de la modernidad», con las metamorfosis de lo visible que conllevaron hitos como el desarrollo de la perspectiva en las artes o los avances científicos en la óptica (Jay, 1988: 3). El relato proseguiría hasta la transición del siglo XVIII al XIX. Allí tiene lugar la mutación del espectador moderno en el observador contemporáneo bajo el influjo de artefactos como el estereoscopio y el daguerrotipo.

¿Cómo abordar el estatus del observador en nuestros días? ¿Qué técnicas actúan como puntos de intersección desde los que examinar las fuerzas en disputa por lo visible? En tributo al planteamiento original de Jonathan Crary, este artículo explora lo que

podría denominarse como nuevas tecnologías del observador. Se trata de una expresión imprecisa pero elocuente que en este trabajo se concretará como sigue: en primer lugar se comentarán planteamientos teóricos que, desde diferentes campos, enfatizan la expansión y centralidad de la visualidad al mismo tiempo que destacan el vínculo cada vez más estrecho entre tecnología y vida. A continuación se recogerán una serie de tecnologías y prácticas asociadas a ellas que, desde tres verbos (reconocer, describir, jugar), permiten abordar el concepto de observador que asumen.

2. La relación entre imagen, tecnología y vida: de la singularidad a lo ordinario

La extensión y complejidad del ámbito de lo visible en el tiempo presente no tiene precedentes. No se trata solamente de que haya más imágenes que nunca, sino de que ese «estallido de imágenes» (Fontcuberta, 2016: 31-34) ha provocado cambios cualitativos en nuestra condición social y cultural. De acuerdo con la filosofía de la imagen, desde el último tercio del siglo XX nos encontramos inmersos en un «giro icónico» (García Varas 2011, 2012) en el que «las imágenes constituyen un punto singular de fricción y desasosiego que atraviesa transversalmente una gran variedad de campos de investigación intelectual» (Mitchell, 2009: 21; Mitchell, 2017: 27-28): toda cuestión de naturaleza política, artística, social o científica debe abordarse contemplando su dimensión visual como un factor determinante. Desde los estudios visuales también se señala el progresivo dominio de la imagen, junto con el sonido, a la hora de configurar nuestras pautas de comunicación. Sobre este fenómeno Nicholas Mirzoeff explica cómo la cultura visual genera una suerte de pensamiento visual: conceptos como la identidad de género, sexual o racial se discuten examinando cómo son representados en los medios de comunicación o en la cultura popular (Mirzoeff, 2016: 253). Ya en el siglo XXI, el pensamiento visual produciría formas de «activismo visual» que plantean conscientemente estrategias de transformación de lo visible, pues no se trata solamente de *todo* lo que se ve, sino de involucrarse para negociar «nuevos modos de ver y de ser vistos» (Mirzoeff, 2016: 259). La argumentación de Mirzoeff coincide con el creciente interés teórico por los actos de imagen (Bredkamp 2021; García Varas 2019), que sugieren que el observador, en todo caso, debería considerarse como un agente visual capacitado para intervenir mediante imágenes en la organización de la realidad.

¿De qué medios se sirve este agente visual para orientarse en la actual «sobreproducción de imágenes» (Martín Prada, 2018: cap. 1, ¶ 49)? Nuestra experiencia diaria muestra la rapidez con la que se ha asimilado una forma de vida que transcurre en y con imágenes: capturar la pantalla del *smartphone*, diseñar una presentación para un acto público o desbloquear la sesión del usuario mediante biometría facial son actividades habituales. Incluso se ha vuelto algo corriente enviar un *sticker*, un *gif* o hacernos un *selfie* rápido para explicar qué tal nos encontramos utilizando una aplicación de mensajería. En nuestra vida recurrimos con naturalidad a dispositivos como los teléfonos inteligentes,

que emplean sofisticadas interfaces para facilitar una interacción intuitiva y sin fisuras. Desde las primeras interfaces gráficas de usuario para ordenadores personales han transcurrido ya más de 40 años¹, y en este tiempo ha quedado claro que el uso de estas tecnologías no es una cuestión estrictamente técnica o funcional, sino que afecta al acceso a la educación, el arte y la cultura en un sentido amplio².

Las nuevas tecnologías no son ya tan nuevas, y en los últimos años está teniendo lugar un entrelazamiento cada vez más fuerte entre tecnología y vida. En torno a la década de 2010 comienza a ser frecuente el uso del término «post-digital» en la literatura especializada en las relaciones entre tecnología y sociedad³. El concepto no está claramente definido, pero sus múltiples perspectivas conducen a una superación del dualismo «real-virtual» aplicado a las tecnologías digitales para afirmar que lo virtual se ha filtrado en lo real (Taffel, 2016; Mañero, 2023) o, dicho de otro modo, para integrar los átomos y los bits en un único entorno híbrido (Berry 2015; De Souza e Silva y Sheller 2015; Jayemanne *et al.* 2016). Este enfoque razona a favor de desplazar la atención de los dispositivos a las prácticas y circunstancias en los que se utilizan porque el *software* ha desbordado los límites de la pantalla. En este sentido, Martin Dodge y Rob Kitchin han propuesto el concepto de «code/spaces» para referirse a todos esos lugares que son percibidos como tales si su infraestructura digital funciona correctamente. Argumentan que los code/spaces «ocurren cuando el *software* y la espacialidad de la vida cotidiana se constituyen mutuamente, es decir, cuando uno produce al otro. En ellos la espacialidad es el producto del código y el código existe principalmente para producir una particular espacialidad» (Dodge y Kitchin, 2011: 16). Por ejemplo, las líneas de caja de los supermercados mutan en caóticas salas de espera cuando los sistemas informáticos experimentan algún fallo.

La centralidad de las imágenes y la digitalización de todos los ámbitos de la vida convergen en un marco en el que la creación, distribución y consumo de fenómenos visuales se ha convertido en una rutina funcional para la comunicación eficiente en un tiempo acelerado. La inevitable presencia de lo digital en los quehaceres más comunes ha interrumpido el magnetismo de las narrativas de la revolución digital. La detallada

1. Cabe considerar que el ordenador Macintosh comercializado por Apple en 1984 es, si no el primero, uno de los dispositivos pioneros en popularizar la interacción con tecnologías digitales utilizando la metáfora de interfaz del escritorio y el uso del *mouse* o ratón (Ceruzzi, 2003: 273-276).

2. Véase sobre esto el concepto de «interfaces culturales» de Lev Manovich (2005: 119-124).

3. La expresión «post digital» comienza a circular en 1998 en el contexto de la cibercultura norteamericana. Figuras influyentes como Nicholas Negroponte, que acuña el término, o los firmantes del manifiesto tecnorrealista se distancian del utopismo digital para defender la necesidad de un acercamiento más material y crítico al desarrollo tecnológico y científico (Blanco-Fernández, 2022).

descripción del proceso quirúrgico que imaginaba Hans Moravec para «transmigrar» (Moravec, 1988: 108-112) una mente humana a un robot parece ciertamente lejana. El impactante anuncio con el que Apple presentó su primer Macintosh para evitar que «1984 no sea como “1984”» (Hinz, 2014) evoca un suspiro entre la melancolía y la nostalgia. Ha tenido lugar, ciertamente, una «crisis de las utopías digitales» (Molinuevo, 2006) motivada por la reiterada insatisfacción del *hype* tecnológico. Buena parte del pavor que inspiran las tecnologías emergentes, como la rebelión de las inteligencias artificiales, son viejos temores que desvían la atención de problemas realmente acuciantes como el impacto ecológico de la nube (Monserrate, 2022). Sin embargo, esta desafección ante los relatos del determinismo tecnológico no elimina la necesidad de ponderar los efectos de las «mediaciones tecnológicas de lo ordinario» (Lasén Díaz y Casado, 2014: 5-16) en la experiencia del entorno y de la propia subjetividad.

3. Reconocer, describir, jugar. Los verbos del observador en la vida tecnificada

Resulta difícil ubicarse en el laberinto de tecnologías que intervienen en nuestro contacto con la región de lo visible. Hay algunas, como las inteligencias artificiales generativas, que tan solo llevan unos pocos años en manos del público no especialista. Otro amplio conjunto tiene en cambio una trayectoria más larga, como sucede con los sistemas de vigilancia, pero en el momento presente su uso y características han adquirido nuevos matices que alteran su función.

Nuestra propuesta para navegar el entramado consiste en centrarse en tres verbos: reconocer, describir y jugar. Estas acciones se utilizarán como marco para indagar en un conjunto de tecnologías y prácticas artísticas asociadas a ellas. Los verbos seleccionados señalan además cuestiones de gran relevancia para la estética filosófica como la relación entre lo visual y lo verbal, la problemática en torno a la representación o las tensiones entre las lógicas de la utilidad y las de lo improductivo. Sin ánimo de agotar todos los escenarios posibles, estos casos pueden servir como una muestra útil a la hora de cartografiar el relieve de las estéticas tecnológicas contemporáneas y qué tipo de observador postulan.

3.1. Reconocer. Las imágenes operativas en el perfilado de la identidad

La monitorización del individuo es uno de los tópicos habituales en las conversaciones acerca del capitalismo tardío. No es el objetivo de este artículo exponer en detalle los procesos que han provocado el desplazamiento de la vigilancia panóptica foucaultiana a modalidades descentralizadas⁴. En la actualidad el *profiling* de la identidad es constante y, ya sea por razones de seguridad o intereses comerciales, los usuarios participan en él deliberadamente al utilizar dispositivos como el teléfono inteligente. Ya sea pasando

4. Véase el monográfico dedicado a tal cuestión en la revista *Digital Culture & Society* (Beverungen 2022; Schröter 2022).

controles en un aeropuerto o envejeciendo el rostro con aplicaciones de retoque automático, a diario se generan innumerables imágenes asociadas a la identidad personal de las que no se es necesariamente consciente. No hace falta porque en cierto modo esas imágenes no están hechas para nuestros ojos.

Harun Farocki definió las «imágenes operativas» como «imágenes reducidas a una ejecución técnica, utilizadas para una operación determinada y luego eliminadas: imágenes de un solo [...] uso imágenes obtenidas solo con ese fin y no por entusiasmo o instrucción» (Farocki, 2002: 118-119). Con José Luis Molinuevo podríamos añadir que lo característico de las imágenes operativas es que no son «imágenes que han producido otros, sino aquellas imágenes que no produce nadie, que produce nadie» (Molinuevo, 2016: 173). No todas las imágenes operativas tienen un propósito tan perturbador como las de los avanzados misiles que Farocki explora en su serie *Eye/Machine* (2001 — 2003), en los que el final de la grabación coincide con el momento en el que el proyectil da en el blanco⁵. El *software* de reconocimiento facial se ha convertido en una *feature* de la telefonía inteligente que identifica automáticamente rostros de personas a lo largo de toda su vida e incluso animales de compañía, como sucede con el Sistema Operativo iOS 17 de Apple (2023).

Estrechamente conectadas con las prácticas artísticas en torno a la vigilancia, son ya numerosas las indagaciones en torno a esos «ojos robóticos de máquinas que no dejan de mirar, registrar, procesar» (Martín Prada, 2023: 65). Así, Trevor Paglen ha explorado estas otras imágenes operativas que escanean lo cotidiano preguntándose cómo ven el mundo los numerosos sistemas de reconocimiento que conviven entre nosotros. Su interés gira en torno a la información visual que genera el *software* y que no está diseñada para representar nada ante el ojo humano. En 2017 Paglen llevó a cabo *It Began as a Military Experiment*⁶. Se trata de una recopilación de 10 imágenes sacadas de una base de datos de funcionarios estadounidenses del sector militar durante la década de 1990. Los sistemas de reconocimiento facial se desarrollan originalmente para fines estratégicos, como por otra parte ha sucedido con numerosas tecnologías que son de uso general actualmente; es el caso también de Internet. Las imágenes que expone Paglen tienen un excedente que rebasa su condición como retratos fotográficos: contienen pequeñas marcas e identificadores que el *software* de reconocimiento deja en el fichero y que suponen los verdaderos focos de interés para el programa. También en 2017

5. La invasión de Rusia en Ucrania que comenzó en febrero 2022 ha aportado nuevo metraje de este tipo de armamento. A los misiles inteligentes acompañan ahora grabaciones de drones kamikaze baratos que son tripulados en la distancia por operadores humanos. Lo llamativo de estas imágenes es que ahora los videos se difunden en YouTube o redes sociales como X (anteriormente Twitter), saliendo de las exclusivas salas de operaciones para entrar en la esfera de la opinión pública (Wall Street Journal, 2023).

6. <https://www.moma.org/collection/works/275173>

Paglen entrenó algoritmos de reconocimiento facial utilizando fotos de Hito Steyerl, con quien al igual que Farocki mantiene estrechas conexiones estéticas, para crear *Machine-Readable Hito*: un mosaico de retratos de Hito Steyerl dispuesto en una larga serie que contiene, para cada una de las imágenes, el resultado al que ha llegado el algoritmo en su trabajo con el rostro de la artista: el porcentaje de género femenino y masculino que puede identificar, o la probabilidad de que la emoción que esté expresando sea de ira, neutralidad o tristeza. El trabajo de Paglen invita a concluir que quizá no sea ya posible evitar ser visto y, torciendo la propuesta original de Hito Steyerl (2013), solo quepa preguntarse cómo ser bien visto.

3.2. Describir. *Ut pictura poesis* en la época de la automatización

El *Hype Cycle* o ciclo de sobreexpectación es un instrumento de seguimiento que la consultora estadounidense Gartner publica anualmente. Su finalidad consiste en establecer la madurez de nuevas tecnologías en un momento dado utilizando dos variables: su productividad a lo largo del tiempo y el eco mediático (*hype*) que generan tanto en sectores especializados como en la opinión pública. Aunque Gartner publica varias versiones del *Hype Cycle* cada año, basta centrarse en su formato más generalista, el *Gartner Hype Cycle for Emerging Technologies* (figura 1), para observar cómo en 2023 las inteligencias artificiales generativas se encontraban en lo más alto del denominado «pico de expectativas sobredimensionadas» (Perri, 2023) y no cabe predecir con certeza su futuro desempeño.

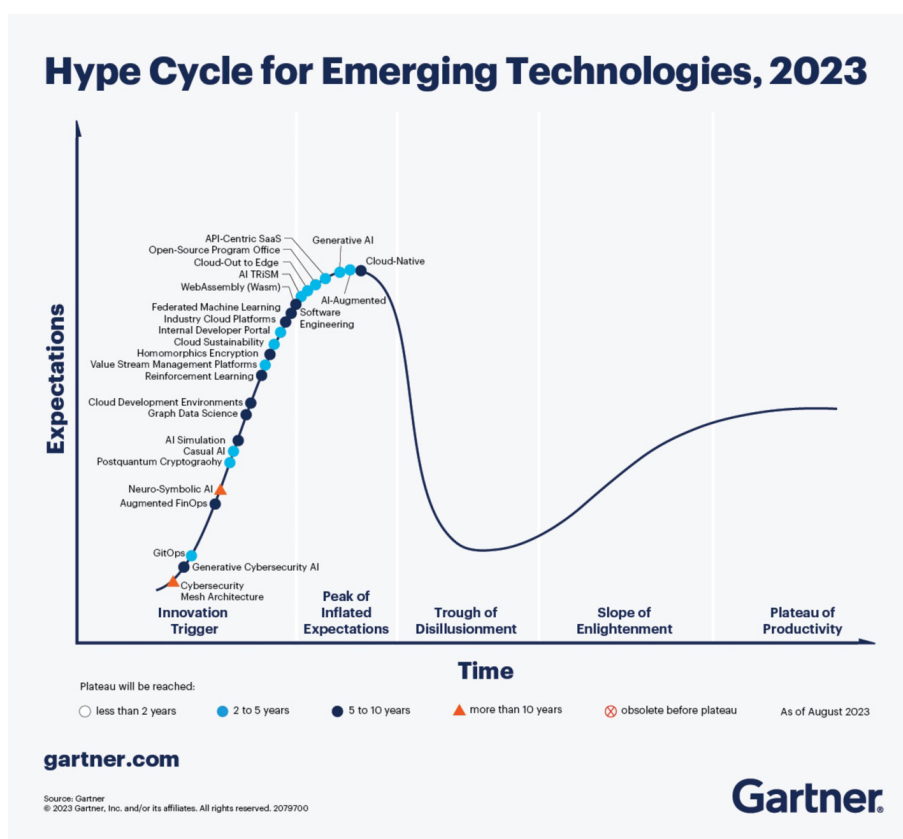


Figura 1. Hype Cycle de Gartner para tecnologías emergentes edición 2023 (Perri, 2023)

La posición de la inteligencia artificial generativa en el ciclo de Gartner refleja la agitación que causan modelos como el conocido GPT (Generative Pre-Trained Transformer) de la compañía OpenAI. Mediante una interfaz de chat (chatGPT), el modelo de OpenAI mantiene conversaciones relativamente coherentes y atiende toda clase de peticiones en formato escrito, como series de sinónimos, alternativas de extensión y tono a la hora de redactar un párrafo, o listas que resumen ciertos elementos de un texto dado. Otros modelos generativos se especializan en la creación de imágenes a partir de descripciones de texto. Entre ellos se encuentra Stable Diffusion, desarrollado por Stability AI y que destaca por su diseño de código abierto. Las personas con suficientes conocimientos técnicos pueden instalar el modelo en sus dispositivos para trabajar de manera local, pero la opción más sencilla y accesible consiste en utilizar cualquiera de las múltiples webs y aplicaciones que facilitan la interacción con el modelo⁷.

La creación de imágenes con modelos como Stable Diffusion se basa en un ejercicio de éfrasis en el que el usuario tiene que ofrecer una descripción precisa y sintética. Los términos (*prompts*) deben designar entidades reales y concretas porque este tipo de modelos tienen dificultades a la hora de imaginar nociones abstractas. Otros conceptos adecuados tienen que ver con el estilo («photorealistic», «anime»), la técnica («oil on canvas», «Sony Alpha 7 IV») e incluso pueden aludir a artistas de gran popularidad («a Van Gogh style»). Todo ello plantea interrogantes sin respuesta clara acerca de los problemas y oportunidades que conlleva emplear estas herramientas con fines artísticos, como ya sucede también en el terreno educativo (Perkins, 2023). A modo de ejemplo, en la figura 2 puede verse una imagen de elaboración propia generada mediante Stable Diffusion XL⁸. El *prompt* utilizado es «a beautifully designed object that is displayed in a Modern Art museum but the visitors are complaining because that is not Art, (visual noise), (analog noise), (film grain), photographed on a Sony Alpha 7 IV Full-frame Mirrorless Camera, 85mm f/1.4 lens». El *prompt* negativo (aquellos términos que evitan que el modelo genere imágenes de acuerdo con ciertos parámetros) es considerablemente extenso y se encuentran en Internet muchas versiones realizadas por usuarios. Un extracto del que se ha utilizado es «ugly, tiling, poorly drawn hands, poorly drawn feet, poorly drawn face, out of frame, extra limbs, disfigured» (Antonyan, 2023).

7. Véase Dream Studio, la aplicación web oficial de Stability AI: <https://beta.dreamstudio.ai/generate>

8. <https://stablediffusionxl.com/>



Figura 2. Imagen generada mediante Stable Diffusion XL (elaboración propia, 2023)

Entrar en detalle acerca de lo que el modelo ha interpretado como «beautiful», «designed» o «Art» queda fuera del alcance de este artículo, aunque es evidente la importancia de abordar analítica y críticamente estas herramientas. Sí cabe enfatizar aquí que el *ut pictura poesis* horaciano adquiere gran relevancia en este contexto porque vuelve a ponerse en juego la relación entre lo verbal y lo visual. El factor añadido en esta ocasión lo formuló Lev Manovich en su libro de 2001 *El lenguaje de los nuevos medios*, que continúa ofreciendo una teoría de gran utilidad a la hora de explorar las tecnologías digitales emergentes. Allí enumeraba Manovich hasta 5 principios que afectaban a todo objeto diseñado con *software*: representabilidad numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación. De todos ellos es particularmente significativo aquí el principio de automatización, es decir, la delegación de determinadas tareas en el *software* y que implica, siguiendo a Manovich, que «pueda eliminarse la intencionalidad humana del proceso creativo, al menos en parte» (Manovich, 2005: 77). Si Vicente Luis Mora utilizó el término «lectoespectador» (Mora, 2012) para reflexionar acerca de la experiencia de la lectura en la era de las pantallas, en la era de los modelos generativos sería conveniente idear una expresión similar que permita referirse a ese espectador que describe una imagen para poder visualizarla.

3.3. Jugar. El rendimiento económico del tiempo improductivo

En 2013 Eric Zimmerman publicó un *Manifiesto por un siglo lúdico* en el que reivindicaba la necesidad de una «alfabetización lúdica» porque «los medios y la cultura [...] son cada vez más sistémicos, modulares, personalizables y participativos, y los juegos incorporan todas esas características» (Zimmerman, 2013). La declaración de Zimmerman resulta llamativa leída desde otro libro de Jonathan Crary en el que afirma solo las horas de sueño suponen «una interrupción al robo de tiempo que sufrimos por parte del capitalismo» (Crary, 2013: 10). El juego en su formato digital (los videojuegos) se ha consolidado como una industria que superó hace años a la música o el cine en relevancia económica y que, en los últimos años, supera los rendimientos combinados de sectores como el video en demanda (*streaming*) y las publicaciones digitales (European Commission, 2023: 7-14). Allende las cifras económicas, el dominio de las estructuras lúdicas sobrepasa la cultura del *gaming* y se encuentra presente en numerosas tecnologías de consumo.

En sus *Cartas sobre la educación estética* Schiller definía el juego como sigue: «Todo lo que no es contingente subjetiva ni objetivamente y aun así no impone ninguna restricción ni externa ni internamente» (Schiller, 1795: 75). Dicho concisamente, y de nuevo con Schiller, en el juego, al igual que en la contemplación estética, uno se encontraría «en un afortunado punto entre la ley y la necesidad» (Schiller, 1795: 75). Esta situación representa en la actualidad el ideal de una economía basada en la gestión de la retención de la atención: preservar al usuario en el sistema sin que perciba ninguna clase de fricción o necesidad para que, voluntariamente, interactúe siguiendo las reglas de uso y se le pueda extraer el máximo rendimiento a su actividad. La *gamification* se ha consolidado como una parte más del diseño de sitios web, redes sociales y toda aplicación en la que la manipulación de datos del usuario sea un aspecto importante (Walz y Deterding 2014).

El interés acerca de las relaciones entre lo lúdico, lo económico y lo tecnológico está creciendo a un ritmo muy elevado. Destaca en este contexto el trabajo teórico y práctico de Miguel Sicart, que en torno al concepto de «ludocapitalismo» explora los procedimientos mediante los cuales el ocio se transforma soterradamente en negocio (Sicart, 2023). Sicart ha formado equipo junto a Irina Shklovski y Christina Neumayer para fundar Ridiculous Software⁹, una parodia de *startup* tecnológica que desarrolla aplicaciones móviles deliberadamente absurdas o con un propósito rocambolesco. En el sitio web, hecho a caballo entre los desarrolladores e inteligencias artificiales generativas, lista entre otras las siguientes apps: Probably Not utiliza la cámara del smartphone para indicar al usuario lo que probablemente no sea el objeto que está enfocando; Existential Check comprueba si la persona que está ante el smartphone existe o no, y Tastegram

9. <https://ridiculous.software/>

determina si la fotografía que se acaba de hacer tiene el suficiente buen gusto como para ser válida; de lo contrario la elimina automáticamente. Todos estos ejemplos de *software* ridículo suponen una invitación a mirar con mayor interés y actitud crítica el complejo universo de aplicaciones y sistemas relacionados con la captura de imágenes y que conceden un uso sin coste económico por lucrarse mediante otras formas de rentabilidad.

4. Conclusión

Transcurridas ya las primeras décadas del siglo XXI se puede afirmar sin titubeos la clara tecnificación de la vida y sus formas de experiencia. En cierto modo, el giro de los dispositivos a las prácticas que se demanda desde los planteamientos postdigitales es una invitación a asimilar la otra faceta de esa tecnificación de la vida: la mundanización de la tecnología. Siguiendo este énfasis en la acción y lo cotidiano, en este artículo se ha subrayado la capacidad de intervención del observador, ahora agente visual, en la configuración de lo visible. En consecuencia, se ha dirigido la atención a acciones significativas en las que se incurre en una gran variedad de situaciones ordinarias: reconocer, describir, jugar, y en las que participan toda suerte de artefactos y mediaciones técnicas. El primado de la actividad es de hecho una premisa de las lógicas corporativas que diseñan los medios digitales más populares: crear imágenes, modificarlas, compartirlas, interactuar (jugar) con los sistemas, para, en definitiva, pasar tiempo en su *software* y contribuir aportando información.

Algo que no resulta fácil de determinar es la fisionomía de ese sujeto inmerso en un régimen de máxima visibilidad que, paradójicamente, oculta las interfaces que posibilitan su despliegue. La historia de las técnicas del observador contaba hasta hace poco tiempo con la materialidad de los dispositivos que, en cada contexto histórico y cultural, abrían vías de inserción para explorar los discursos en torno a la mirada y la visualidad. La caverna platónica, aun inexistente más allá de la ficción alegórica, describe con todo lujo de detalles los mecanismos que sitúan a los prisioneros en el espacio y *ante* las imágenes. Al menos desde *La República* hasta *El hombre de la cámara* de Vertov de 1929, la idea macluhaniana de que la tecnología actúa como una extensión de la percepción iba asociada a la sensación de inconveniencia y extrañeza propia de las prótesis. No sucede así con las nuevas tecnologías que rebasan el marco de la pantalla y aspiran a fundirse con el cuerpo del usuario y el entorno.

En *El universo de las imágenes técnicas*, Vilém Flusser especulaba con la posibilidad de que la creciente centralidad de las imágenes en la cultura contemporánea pudiera definir las relaciones sociales. Cabía imaginar un escenario en el que las personas podrían establecer vínculos en función de las imágenes: «Cinéfilos, aficionados a la televisión, usuarios de ordenador. Las explicaciones acerca de las necesidades, deseos, emociones y conocimientos de la gente se encontrarán en las imágenes técnicas» (Flusser, 2011: 51).

Esta obra apareció en la década en la que se comercializaban los primeros ordenadores personales con interfaces gráficas de usuario. Muchos de los verbos que a manera de capítulo jalonan el ensayo de Flusser (imaginar, tocar, sufrir), siguen siendo sugerentes y pertinentes para mapear las acciones del agente visual contemporáneo. Lo que no conviene perder de vista es el hecho de que las imágenes técnicas forman ya parte de nuestras vidas hasta el punto de que han devenido algo ordinario. Este factor dibuja una situación completamente diferente de la que imaginaban las narrativas ya pretéritas de la revolución digital, que situaban la acción en un tiempo extraordinario ya fuese por utópico o por distópico.

Agradecimientos

Este artículo forma parte de los resultados del Grupo de Investigación Reconocido de Estética y Teoría de las Artes (GEsTA), Instituto de Iberoamérica, Universidad de Salamanca. Ha colaborado la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León (Apoyo a Grupos de Investigación Reconocidos de las Universidades Públicas de Castilla y León).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antonyan, H. (2023). *Universal Negative Prompt for AI Image Generations*. Recuperado el 2 mayo 2024, de https://medium.com/@yasna_world/universal-negative-prompt-for-ai-image-generations-205d4a3a2ee8
- Apple (2023). *iOS 17 hace del iPhone un dispositivo más personal e intuitivo*. Recuperado el 2 mayo 2024, de <https://www.apple.com/es/newsroom/2023/06/ios-17-makes-iphone-more-personal-and-intuitive/>
- Berry, D. (2015). The Postdigital Constellation. En D. Berry y M. Dieter (Eds.), *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design* (pp. 44-57). Palgrave Macmillan.
- Beverungen, A. (2022). «The Invisibilities of Capture in Amazon’s Logistical Operations». *Digital Culture & Society*, 7(2), 185-202. <[10.14361/dcs-2021-070209](https://doi.org/10.14361/dcs-2021-070209)>
- Blanco-Fernández, V. 2022. «The Post-Digital Labyrinth. Understanding Post-Digital Diversity through CGI Volumetric Aesthetics». *Convergence*, 28(5), 1421-37. <[10.1177/13548565221077587](https://doi.org/10.1177/13548565221077587)>
- Bredenkamp, H. (2021). *Image Acts. A Systematic Approach to Visual Agency*. De Gruyter.
- Ceruzzi, P. (2003). *A History of Modern Computing*. MIT Press.
- Crary, J. (2008). *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX* (F. López García, Trad.). Cendeac. (trabajo original publicado 1992)
- Crary, J. (2013). *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*. Verso.
- De Souza e Silva, A. y Sheller, M. (eds.) (2015). *Mobility and Locative Media: Mobile Communication in Hybrid Spaces*. Routledge.
- Dodge, M. y Kitchin, R. (2011). *Code/Space: Software and Everyday Life*. MIT Press.
- European Commission, Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology (2023). *Understanding the value of a European video games society – Final report*. Publications Office of the European Union. <<https://data.europa.eu/doi/10.2759/332575>>
- Farocki, H. (2013). Influencia cruzada/Montaje blando. En J. Giser (Trad.), *Desconfiar de las imágenes* (pp. 111-119). Caja Negra. (trabajo original publicado 2002)
- Flusser, V. (2011). *Into the Universe of Technical Images*. University of Minnesota Press. (trabajo original publicado 1985)
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes*. Galaxia Gutenberg.

- García Varas, A. (ed.) (2011). *Filosofía de la imagen*. Universidad de Salamanca.
- García Varas, A. (2012). «Imágenes, cuerpos y tecnología: dos versiones del giro icónico». *Thémata: Revista de filosofía*, 46, 717-30. Recuperado el 2 mayo 2024, de <https://revistascientificas.us.es/index.php/themata/article/view/445>
- García Varas, A. (ed.) (2019). *Acción y poder de la imagen. Agencia y prácticas icónicas contemporáneas*. Plaza & Valdés.
- Hinz, E. (2014). «Remembering Apple's "1984" Super Bowl Ad». *Lemelson Center for the Study of Invention and Innovation*. Recuperado el 2 mayo 2024, de <https://invention.si.edu/remembering-apple-s-1984-super-bowl-ad>
- Jay, M. (1988). Scopic Regimes of Modernity. En H. Foster (Ed.), *Vision and Visuality* (pp. 3-27). Bay Press.
- Jayemanne, D., Apperley T. y Namsen, B. (2016). «Postdigital interfaces and the aesthetics of recruitment». *Transactions of the Digital Games Research Association* 2(3), 145-72. <[10.26503/todigra.v2i3.56](https://doi.org/10.26503/todigra.v2i3.56)>
- Lasén Díaz, A., y Casado, E. (2014). Convergencias y controversias en torno a las mediaciones tecnológicas de lo ordinario. En A. Lasén Díaz y E. Casado (Eds.), *Mediaciones tecnológicas: Cuerpos, afectos y subjetividades* (pp. 5-16). Centro de Investigaciones Sociológicas y Editorial Complutense.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital* (O. Fontrodona, Trad.). Paidós. (trabajo original publicado 2001)
- Mañero, J. (2023). «La no revolución digital o cómo la postdigitalidad cuestiona nuestro presente cultural». *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación en Artes y Humanidad digitales*, (23), 1-12. <[10.5281/zenodo.8182808](https://doi.org/10.5281/zenodo.8182808)>
- Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Akal.
- Martín Prada, J. (2023). *Teoría del arte y cultura digital*. Akal.
- Mirzoeff, N. (2016). *Cómo ver el mundo: Una nueva introducción a la cultura visual* (P. Hermida Lazcano, Trad.). Paidós. (trabajo original publicado 2015)
- Mitchell, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual* (Y. Hernández Blázquez, Trad.). Akal. (trabajo original publicado 1994)
- Mitchell, W. J. T. (2017). *¿Qué quieren las imágenes?* (I. Mellén, Trad.). Sans Soleil. (trabajo original publicado 2005)
- Molinuevo, José Luis (2006). *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*. Madrid: Biblioteca Nueva.

Molinuevo, J. L. (2016). *Cine trabajo. Farocki*. Recuperado el 2 mayo 2024, de <https://app.box.com/s/qoo4hlgb1bom5wpyb60p8gdhj821b2>

Monserrate, S. (2022). «The Cloud Is Material: On the Environmental Impacts of Computation and Data Storage». *MIT Case Studies in Social and Ethical Responsibilities of Computing* (Winter 2022). < [10.21428/2c646de5.031d4553](https://doi.org/10.21428/2c646de5.031d4553)>

Mora, V. L. (2012). *El lectoespectador. Deslizamientos entre literatura e imagen*. Seix Barral.

Moravec, H. (1988). *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*. Harvard University Press.

Perkins, M. (2023). «Academic Integrity Considerations of AI Large Language Models in the Post-Pandemic Era: ChatGPT and Beyond». *Journal of University Teaching and Learning Practice* 20(2). <[10.53761/1.20.02.07](https://doi.org/10.53761/1.20.02.07)>

Perri, L. (2023). «What's New in the 2023 Gartner Hype Cycle for Emerging Technologies». *Gartner*. Recuperado el 2 mayo 2024, de <https://www.gartner.com/en/articles/what-s-new-in-the-2023-gartner-hype-cycle-for-emerging-technologies>

Platón. (1986). *República* (C. Eggers Lan, Trad.). Gredos. (trabajo original publicado ca. 390~370 a. e. c.)

Schiller, F. (2018). *Cartas sobre la educación estética de la humanidad* (E. Gil Bera, Trad.). Acantilado. (trabajo original publicado 1785)

Schröter, J. (2022). «The Digital, Capitalist Gaze». *Digital Culture & Society* 7(2), 247-63. <[10.14361/dcs-2021-070212](https://doi.org/10.14361/dcs-2021-070212)>

Sicart, M. (2023). *Playing Software*. MIT Press.

Steyerl, H. (2013). *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*. Recuperado el 2 mayo 2024, de <https://www.moma.org/collection/works/181784>

Taffel, S. (2016). «Perspectives on the Postdigital: Beyond Rhetorics of Progress and Novelty». *Convergence* 22(3), 324-38. <[10.1177/1354856514567827](https://doi.org/10.1177/1354856514567827)>

Wall Street Journal (2023). *How Ukrainian DIY Drones Are Taking Out Russian Tanks*. Recuperado el 2 mayo 2024, de <https://www.wsj.com/video/series/in-depth-features/how-ukrainian-diy-drones-are-taking-out-russian-tanks/3912093C-EDC6-4EDE-806D-57C558C8E8DB>

Walz, S. y Deterding, S. (eds.) (2014). *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. MIT Press.

Zimmerman, E. (2013). Manifesto for a Ludic Century. Recuperado el 2 mayo 2024, de <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>