

# ¿Nos asomamos a la obsolescencia de la visión humana?

Entrevista a Sergio Martínez Luna.



**Sergio Martínez Luna es profesor de Estética y Teoría del Arte en la Facultad de Filosofía de la UNED y miembro del consejo asesor de la Fundación para el Estudio de la Imagen y la Visualidad Contemporáneas (IVICON) de Santiago de Chile. Sus líneas de investigación giran en torno a los Estudios Visuales, la Filosofía de la imagen, la Estética y las transformaciones de la visualidad digital. Ha publicado dos libros: Cultura y visualidad. La teoría de la cultura y el giro visual (Dykinson, 2013) y Cultura Visual. La pregunta por la imagen (Sans Soleil, 2019).**

**La llegada de lo digital ha cambiado nuestra forma de acercarnos a las Humanidades. ¿Pueden también las Humanidades pueden cambiar nuestra forma de acercarnos a lo digital e influir en la tecnología?**

Si el término de “Humanidades Digitales” tiene valor es porque no es autoevidente. Pienso que debemos mantener su problematicidad si no queremos que se convierta en una idea abstracta que sirva para diluir las tensiones que lo recorren. Sobre todo,

cuando desde hace ya años se habla también de posthumanidades digitales o de humanidades postdigitales.

¿A qué clase de humanismo hace referencia la palabra Humanidades? ¿Y qué es lo digital? Se trata de orientar las Humanidades Digitales de forma que mantengan abiertas esas preguntas. Ahí estaría su capacidad crítica y sus posibilidades para producir conocimiento. Si el humanismo al que se refieren está anclado en el antropocentrismo y el idealismo entonces se encuentra desajustado con respecto a las transformaciones digitales.

En esa lógica las Humanidades estarían ahí para rectificar las supuestas derivas deshumanizadoras de las tecnologías. ¿No es posible, como viene proponiendo desde hace tiempo José Luis Molinuevo, hablar también de un humanismo tecnológico?

Por otro lado, si no se cuestiona qué es lo digital, este se convierte en un adjetivo que se añade a las humanidades para simplemente señalar una digitalización del conocimiento, incluso del conjunto de la existencia. Desde posiciones tecnofóbicas este proceso se entiende que conduce a la distopía tecnológica, que es una amenaza totalitaria a la libertad, a la esfera pública racional, etc. Pero de allí surgen también utopías digitales que prometen la superación del cuerpo, de la materialidad, del conflicto, o la idea de que con la gestión masiva de datos vamos a ser capaces de controlar la incertidumbre y de hacer inteligible y previsible un mundo cada vez más complejo. Por aquí retornan dualismos que parecían superados, empezando por el de la mente y el cuerpo (o el de la máquina y el cuerpo).

De este modo lo digital sigue identificándose con lo descorporeizado, lo inmaterial o la abstracción, lo que impide entender que la digitalización está modificando la experiencia corporal y reconfigurando el mismo concepto de materialidad. Es significativo, como observa Alexander Galloway, que en el mundo del Big Data y la hiperconectividad reaparezcan con fuerza temas distintivamente no digitales: el afecto, la sensación, la presencia, la corporalidad, incluso la estética entendida como filosofía primera.

En todo caso, lo digital no se explica simplemente como la traducción a bits, algoritmos o programas informáticos de la "realidad", porque implica también una mutación del concepto de ser humano, porque produce subjetividad, sujeciones, modos de vida. Lo digital, subraya Galloway, es la sede del poder contemporáneo: organiza cuerpos, sociedades y tecnologías.

Mejor que quedarnos en oposiciones binarias entre máquinas y humanos para tomar partido por uno de los dos términos sería ubicar a lo humano dentro de los ensamblajes complejos en los que se encuentran, chocan o se alían agentes maquínicos y orgánicos según lógicas estéticas, políticas, económicas o funcionales. Es en estos territorios donde los dos términos que forman las "Humanidades Digitales" deben explorar sus fricciones, límites, dependencias, potencialidades, para crear nuevos conceptos y acaso unas nuevas Humanidades. Aquí pienso en esa última etapa de la obra de José Luis Brea en la que se pregunta explícitamente sobre esas nuevas Humanidades, un interrogante que se dirige en primer lugar a las condiciones actuales de producción, transferencia y recepción del conocimiento.

## ¿Qué técnicas o herramientas de reconocimiento o captación de imágenes te interesan en relación a tu investigación en el área de la cultura digital visual?

Me interesaría no solo saber usar mejor esas herramientas, sino entenderlas mejor, tomarlas como objeto de reflexión. Me preguntaría, por ejemplo, acerca de la capacidad de esos programas para seleccionar, destacar o extraer unas imágenes sobre otras. A su capacidad de mediación, si se quiere decir así. Hay todo un conjunto de sesgos que están articulados con los algoritmos que deciden qué imágenes tienen más relevancia que otras, su identificación mediante los metadatos, cuáles son los criterios de búsqueda, cómo se establece la relación entre palabras (empezando por los tags y los hashtags) e imágenes.

No solo se trata de trabajar con esos recursos, sino también de hacerlo de manera consciente, atendiendo a las economías de la atención y del conocimiento que impulsan, a los discursos y epistemes que modelan. Abordarlas así creo que forma parte del proyecto de unas Humanidades Digitales críticas.

Los procesos de clasificación e identificación de imágenes parecen, al igual que la misma producción de imágenes, haberse democratizado. Pasamos, como advierte Juan Martín Prada, de la taxonomía, tarea que requiere de un conocimiento experto, a la *folcsonomía*, en la que se socializan las capacidades de clasificación, indexación... Pero debemos estar atentos a la creciente automatización e invisibilización de los criterios y razonamientos que articulan todas esas operaciones porque están conduciendo, desde la retórica de la interactividad y la participación, a una homogeneización de las formas posibles de relación con las imágenes, de las relaciones entre distintas imágenes y de estas con las palabras y los textos, según lógicas de predicción, control de la incertidumbre y estandarización.

Aquí sucede un movimiento significativo. Tradicionalmente las aproximaciones que han proyectado una sospecha sobre la capacidad de las imágenes para duplicar engañosamente la realidad o suplantarla, entienden que ellas son instrumentos de dominio. Invitaría a pensar que hoy se trata más bien del control de la propia imagen. Las imágenes digitales son objeto de una demanda de precisión y certidumbre. Esto las condena a estar superándose siempre a sí mismas, tensadas hacia un ideal de imagen impecable e hiperreal, que obtura otras formas de ver el mundo, de experimentar otras temporalidades, de complicar esa realidad que se nos da como ya hecha.

La cultura contemporánea no estaría dominada por la imagen. Más bien sucede, dice Sean Cubitt, que la imagen se encuentra sometida a las exigencias de las hojas de cálculo, las bases de datos cuantificables, los sistemas de reconocimiento, personalización, localización. Todos esos programas y técnicas ¿sirven a ese propósito de perfeccionamiento inacabable o posibilitan una relación distinta con las imágenes? ¿Cómo ver, se preguntaba Lev Manovich, 1 000 000 de imágenes? Hay que explorar nuevas estrategias de visualización para aproximarse a las imágenes en circulación, multiplataformas, sometidas a modificaciones constantes, revinculadas, comentadas... Esos softwares pueden entenderse desde conceptos como el del flujo, la hibridación o la integración, pero también desde la fricción, la interrupción, el fallo o el retardo.

Por otro lado, pienso que es una obviedad que estas tecnologías, cuando son empleadas por ejemplo por los historiadores del arte, están reconfigurando los

campos de estudio, las metodologías y los propios objetos que pretenden analizar. Abren, además, la posibilidad de articular redes interdisciplinarias de investigación colaborativa, paradigmas interpretativos, modalidades de participación ciudadana. Creo, como señala por ejemplo Nuria Rodríguez Ortega, que es un reto para las Humanidades Digitales ensayar complicidades entre las prácticas y culturas artísticas, las artes visuales, la Historia del Arte y los desarrollos de los medios digitales y la informática.

**Parte de tu trabajo gira en torno a teoría de la imagen y formas de acción icónica: relaciones entre imágenes, digitalización, etc. En este sentido, ¿qué posibilidades te parecen más interesantes en cuanto a digitalización de imágenes?**

Antes que nada, creo que en lo que toca a las formas de acción icónica, de la cuestión del poder de la imagen, de la agencia de la imagen, se está produciendo un desplazamiento peculiar. Que los objetos nos perciban, aquella experiencia de devolución de la mirada que Walter Benjamin asociaba al aura y al ámbito de lo cultural, parece retornar realizada técnicamente por la Inteligencia Artificial, la visión automática o el Internet de las cosas. Se ha vuelto, observó ya hace mucho Paul Virilio, objetiva y verídica.

Las imágenes en efecto nos miran, pero no para desplegar el juego entre cercanía y distancia propio del aura, sino para localizarnos, clasificarnos, rastrearnos. Nuestras imágenes nos miran, como dice Trevor Paglen.

Así que en lo que toca a la cuestión de la acción icónica se trataría en primer lugar de abordarla en el contexto de las transformaciones tecnosociales de la digitalización, en la historicidad concreta de nuestra época. Al igual que la modernidad industrial generó un retorno del fetichismo encanado en la forma mercancía, ¿no son la Inteligencia Artificial, los procesos de automatización, la computación ubicua (y su normalización cotidiana) la muestra de que la agencia de la imagen está mediada histórica, técnica y políticamente?

Desde aquí podemos abordar de manera más ajustada la cuestión central que plantea la agencia icónica, a saber, entender, más allá de paradigmas representativos o representacionistas, las formas específicas de acción y práctica que las imágenes despliegan y hacen posibles. No preguntarnos (o no sólo) por lo que la imagen representa, sino por lo que las imágenes pueden hacer, por lo que podemos y podríamos hacer con ellas, lo que nos hacen hacer, etc., es decir, por la red de relaciones sociales que ahí se perfilan.

Y en cuanto al almacenamiento, la preservación y la accesibilidad creo que son tres aspectos tramados entre sí. Ninguno de los tres términos es, obviamente, nuevo, pero sí pienso que es novedosa la forma en que se articulan en el contexto de los modelos de distribución y acceso (y, me temo, de sujeción colectiva) de la cultura digital. Hasta el punto de modificar el tipo de memoria que esta cultura produce y en la que se reconoce. Aquí me remito a lo que José Luis Brea llamó Cultura RAM: una memoria no de archivo sino de proceso e interconexión, una menos volcada hacia el pasado y más, sobre todo, enraizada en el presente y, acaso, asomada a la producción de futuros posibles.

## ¿Cómo influyen las tecnologías digitales en los modos de ver las imágenes?

Esta es para mí una cuestión clave porque la digitalización no supone solo la transformación o la codificación de la imagen en bits, sino una integral mutación en lo que significa ver imágenes y de lo que es ser un espectador. Y no solo eso: cuando las imágenes son algoritmos que operan como dispositivos para la gestión de la mirada y la visualización, cuando componen formas prescriptivas de relación con el mundo, cambia el mismo concepto de ser humano como productor, receptor y consumidor de imágenes.

No estoy seguro de que alcancemos a entender todavía las consecuencias del hecho de que los detectores de movimiento, las cámaras automáticas, los dispositivos de reconocimiento, no necesiten de un involucramiento humano para percibir la realidad, producir imágenes, transmitir las y ponerlas en circulación.

Las máquinas de visión ya no son suplementos protésicos que vienen a complementar la visión humana sino sustitutos de ella, ojos que ven para sí mismos o para otras entidades no necesariamente humanas. ¿Nos asomamos a la obsolescencia de la visión humana?

Pienso, en cualquier caso, que no se trata de contraponer la visión humana a la artificial sino de posicionar a lo humano en las constelaciones variables que forman los ensamblajes de la percepción dentro de los que distintos agentes humanos y no humanos, orgánicos y maquínicos, se relacionan, se hibridan o entran en conflicto.

Son estimulantes propuestas de teóricas como Ingrid Hoelz y Rémi Marie y sus conceptos de softimage y postimage. Con ellos se refieren a una imagen que ya no cabe dentro de un paradigma de objetividad (en el que un día se ubicó a la fotografía) ni de subjetividad humano-céntrica, sino que debe declinarse como una imagen colaborativa que reclama actos y prácticas de visión distribuidos entre máquinas, humanos, otros seres vivos, materiales, datos, algoritmos y programas.

## ¿Cómo han influido en la imagen digital las demandas actuales de participación ciudadana y conectividad?

Son cambios recíprocos que se retroalimentan. La demanda de participación y de conectividad cambia la imagen y a la vez la imagen interconectada, responsiva, interpelante, transforma a aquellas. La imagen asume esas exigencias, que están asociadas también a las de eficiencia, flexibilidad y rendimiento, que el capitalismo digital, capitalismo de plataformas, etc. enuncia constantemente en las esferas de la economía, la amistad, el ocio o el trabajo.

La insistencia en la eficacia comunicativa compone una subjetividad que tiene al emprendedor como modelo y que se reconoce en el ideal de unos sujetos creativos y flexibles, individualistas y atomizados, pero que a la vez deben estar dispuestos siempre a compartir públicamente sus opiniones, sus proyectos, sus experiencias, sus desengaños, sus logros, sus amores, sus viajes.

La participación se convierte así en un recurso para la explotación de la vida subjetiva y social, un recurso, en otras palabras, para el control biopolítico. Y las imágenes resultan ser un elemento central de esta acelerada remodelación integral de la economía, de la afectividad, del trabajo y de lo cotidiano.

Aquí la participación no es una opción sino una obligación: si no participas, si no actualizas tus redes, si no aportas nuevos contenidos, opiniones, likes, no eres visible, simplemente ya no estás. Esta no es una economía de la atención que exija una percepción concentrada, sino una economía de la expresión que llama imperativamente a los espectadores-usuarios a producir discurso y a sostener la circulación interconectada y competitiva de datos, palabras e imágenes. Todo ello bajo una lógica extractiva, dirigida a la maximización del beneficio económico.

Creo que es obvio que la cultura de la participación entendida en tales términos no es sinónimo de una esfera pública más democrática. Lo que sucede es que esta queda empobrecida, incluida dentro de los imperativos del consumo productivo, que es el paradigma en el que está atrapado el llamado prosumidor.

Ahora bien, todo esto no tiene por qué acabar en el nada novedoso discurso del lamento por la ruina de una esfera pública, socavada por el narcisismo, la volubilidad o la irracionalidad. Ese tipo de crítica anhela un ideal (habermasiano) de comunidad de comunicación y diálogo público formada por sujetos de conocimiento protagonistas de la praxis comunicativa e intersubjetiva.

Diría, un poco provocativamente, que si con ese ideal lo que se trata de hacer es controlar las incertidumbres de lo político, entonces parece que está siendo cumplido por las propias tecnologías digitales que no dejan de predecir y normalizar, de gestionar el riesgo y las ambigüedades. Pero a la vez la proliferación de imágenes, palabras, conversaciones que circulan por las redes es incierta. Las sistematizaciones algorítmicas, los procesos de computación, las operaciones de registro y codificación tienden a hacer dudosa y contingente la conversación pública y masiva. Lo que necesitamos es entender que eso que se nos da como la realidad compartida es una realidad personalizada y atomizada decidida por algoritmos cuyos protocolos desconocemos, y que nos impide ver el mundo a través de los ojos, las situaciones, los condicionantes y preferencias de otros espectadores-usuarios. Solo así, saliendo de la burbuja, podemos ensayar nuevas versiones de esfera pública basadas en la praxis creativa colectiva y abiertas a encontrarse con lo diferente, con los otros (por cierto, no necesariamente humanos, como he señalado más arriba) dejando atrás las ansiedades respecto al desorden y la irracionalidad. ¿Qué papel pueden jugar las Humanidades digitales en la construcción de esta nueva cultura?

### **Como humanistas, ¿qué guía debemos ofrecer a los desarrolladores de estas tecnologías sobre qué cosas potenciar y cuáles evitar, con vistas a vivir en una sociedad más justa y ética?**

Insistiría de nuevo en la cuestión del control de la incertidumbre en la cultura visual digital. La imagen se ha convertido en una pieza central en la legitimación de ese discurso que dice que, en un panorama de complejidad social y tecnológica, nuestra existencia se clarificará gracias a la codificación, gestión y visualización de los datos. James Bridle ha advertido que este propósito está en realidad volviendo al mundo cada vez más incomprensible, favoreciendo el hecho de que sean las narrativas y explicaciones más simples, o simplificadas, las que resulten finalmente las más plausibles.

Una buena pregunta para las Humanidades Digitales que tratan con imágenes y dispositivos de visualización es si están con esa concepción de la imagen como

garante de certeza, o más bien comprometidas con subrayar que aquella nunca está completamente determinada por las estrategias de sujeción y optimización de los aparatos y entornos informáticos. En estos se perfilan también nuevos territorios perceptivos, cognitivos y pragmáticos desde los márgenes de incertidumbre que abren los dispositivos y las computaciones digitales.

¿Podemos elaborar, encontrar, imágenes que introduzcan una imprevisibilidad al interior del programa que las gestiona? Aquí vuelvo a la necesidad de pensar unas nuevas Humanidades, unas en las que tiendan a coincidir la complejidad de las metodologías y las interpretaciones con la de su objeto de estudio, sin pretender reducirla ni simplificarla, sino acentuándola y problematizándola.

La alianza entre capitalismo y sus estrategias de predicción y previsibilidad toma esas incertidumbres como una amenaza. Pero ellas vienen a recordarnos que las imágenes no son instrumentos para el control del azar y la administración calculada de la diferencia, sino, como dice Jorge Luis Marzo, reservas para la imaginación que debemos aprender a navegar y a habitar.

En este punto deberíamos recordar que las imágenes y los algoritmos están también sometidos a la lógica del mercado, no son sus cómplices necesarios. Louise Amoore señala que las dinámicas políticas actuales no pueden abordarse solo a través del riesgo y la probabilidad, sino desde la incertidumbre y la posibilidad, para cuestionar los protocolos de acceso, disponibilidad y uso de la información, apartándonos de la obsesión por la previsión, el control y la normalización de la precariedad.

La cuestión de las imágenes *fake* no se explica en términos de verdad o falsedad. La pregunta debe dirigirse a su eficacia, a su rendimiento, quiénes, por qué, cómo, y para quién la difunden. En esas imágenes se sedimenta el deseo de que la realidad sea igual a la que ellas figuran y de que el mundo que expresan sea efectivamente realizable aquí y ahora. Entonces se trata de entender cómo estas imágenes son apropiadas para dar presencia a un determinado común, y también en cómo pueden desviarse de unos u otros propósitos.

### **En este sentido, ¿es culpable la revolución digital del narcisismo y voyeurismo que acompaña a la imagen en redes sociales y otros medios digitales?**

Para abordar términos como el de voyeurismo y narcisismo me preguntaría antes qué es una pantalla y cuál es su condición actual. La metáfora de la pantalla como ventana, proveniente de la invención de la perspectiva renacentista, ha perdido su vigencia. Tampoco estoy seguro de que la conserve completamente la de la pantalla como espejo. Francesco Casetti ha definido la pantalla actual como un tablero interactivo, una interfaz (o, como dice Josep Maria Català Domenech, una imagen-interfaz), en el que viene a converger la imagen con su propio soporte. Lo que se muestra en pantalla, como una superficie conectiva determinada por códigos y protocolos, se encuentra sujeto a una constante actualización de bases de datos, a las opciones de navegación, acceso, vinculación, envío o personalización. Entonces me pregunto hasta dónde alcanza la caracterización de la cultura visual digital como voyeurista y narcisista. No estamos ya mirando desde fuera a una u otra imagen, sino que estamos dentro de la imagen, ya no asediados por la marea de imágenes, sino sumergidos en ella. Por lo que una metáfora más ajustada podría ser, como propone Ana García Varas, la del

acuario. Vemos la realidad a través del cristal de la pantalla, pero ¿en qué lado estamos?

Estas dinámicas de la pantalla y sus espectadores-usuarios están todavía por explorar. Puede que seamos Narciso, pero ¿no somos al mismo tiempo también Diana, Acteón, Alicia? Para mí, en todo caso, un problema clave es la tendencia a que el objeto representado acabe replegado sobre la misma superficie que lo constituye como representación, de modo que no quede nada del objeto fuera de su aparición automatizada en la pantalla. Esto es lo que hay que cuestionar, sin olvidar que los mismos aparatos informático-digitales que llevan a cabo esos reduccionismos y sujeciones pueden también, si se modifican los agenciamientos sociales en los que están incluidos, ampliar nuestras potencias, capacidades y repertorios.

La visualidad contemporánea no se preocupa por ocultar, sino por identificar de manera férrea lo mostrado con lo que hay, por hacernos ver (y vivir) dentro del marco de esa simplificación violenta. Hay que problematizar y dar relieve a esa realidad que se nos da como ya acabada, cierta e incuestionable, aprender a mirar a los márgenes, al fuera de campo. Este es un buen punto de partida para unas Humanidades Digitales con filo crítico.

Créditos imagen: Photo by [Giu Vicente](#) on [Unsplash](#)