

La pantalla digital y el exceso representacional: pliegue y espectáculo

The Digital Screen and the Representational Excess: Crease and Show

Guillermo Yáñez Tapia
*Universidad de Chile,
Facultad de Filosofía y Humanidades,
Departamento de Filosofía. Santiago, Chile*
guillermo.contacto@gmail.com

Resumen • Este artículo se propone evidenciar, en la autonomía ontológica de la representación digital, la disposición estética abierta por el dispositivo digital. Como consecuencia, en la pantalla digital, en cuanto superficie inmersiva simulacral, se logra enajenar el objeto por medio de la hiper-representación de una hiper-reproductibilidad. Una hiper-reproductibilidad que hace del data y su «imagen» el sustento monádico que lo multiplica en pliegues siempre habitables por la interactividad. El mundo representado digitalmente se haría «espectáculo» de la enajenación definitiva de la superficie representacional moderna en cuanto exceso de cercanía. Cuestión que provocaría la estrategia simulacral de la modernidad en lo postmoderno por medio de su digitalización.

Palabras clave: imagen digital, pantalla, simulacro, representación, postmodernidad.

Abstract • The purpose of this article is to highlight the aesthetic layout created by the digital device in the ontological autonomy of the digital representation. As a result, in the digital screen, as a simulated immersive area, the object is alienated through the hyper-representation of a hyper-reproduction: a hyper-reproduction which causes the data and its image to be the monadic support that multiplies it in always livable creases by interactivity. A digitally-represented world would become the ultimate alienation of the modern representational area in terms of excess of closeness. Thus, this question would cause the simulacral strategy of post-modernity through its digitization.

Keywords: digital imaging, screen, simulacrum, representation, postmodernity.

¿Cuál sería el estatuto de la superficie digital, en cuanto imagen técnica que pareciera abandonar el referente por medio de una articulación ontológicamente autosuficiente? El intento de una respuesta satisfactoria a esta pregunta requiere poder armarse de un dispositivo conceptual que permita dar cuenta de ello. Este dispositivo debiera establecer una operación analítica en una superficie que pareciera tener su sustento ontológico en dos estratos que operan de manera autónoma, pero que logran un punto (pliegue) de vinculación. En otras palabras, un dispositivo que logre explicar el «interior» y la «fachada» de una saturación representacional en donde «nada procede de fuera ni va hacia afuera» (Deleuze, 1989: 41). En esto consistiría la estrategia del exceso representacional digital que haría de su pantalla una autosuficiencia ontológica que se constituiría a sí misma en la totalización de la superficie de la representación; un exceso que no hace otra cosa que no cesar de hacer pliegues sobre su misma constitución representativa. Inscribir conceptualmente el modo en que el exceso representacional del dispositivo digital opera como una autonomía ontológica, articulada en el pliegue monádico, constituye la investigación en su primera parte.

El modo de operar de la superficie digital no es un modo que se establezca de manera única en la autosuficiencia ontológica de la imagen. Dicha autosuficiencia se establece también en «una relación social entre personas mediatizada por las imágenes» (Debord, 2005: 38). El cómo operaría dicha relación social permitiría reconocer en el «mundo-pantalla» autosuficiente del dispositivo digital un «mundo realmente invertido» (Debord, 2005: 40), ese mundo que el dispositivo debordiano desmantela. Es aquí en donde se podría establecer que una estética de lo digital sería una estética del exceso representacional para el control de sentido en la representación misma: el control por medio del exceso en la inmersión interactiva simulacral. El mundo que operaba en la distancia entre representación y lo representado de la modernidad se «suspendería», y tan sólo quedaría la representación como habitable en la inmersión interactiva del objeto fuera de su cobertura que quiere administrar, en la alienación de la pantalla, la distancia como categoría del mundo en el proyecto moderno. Es esto lo que se demostrará en la segunda parte de esta investigación.

LA AUTOSUFICIENCIA ONTOLÓGICA EN LA IMAGEN DIGITAL: APUNTES DESDE EL PLIEGUE DELEUZIANO

La superficie digital se despliega, se hace una extensión infinita que tiende a contraerse sobre sí misma. En la superficie digital, constitutiva de la fachada del ciberespacio, hay una capacidad de contener su misma prolongación en pliegues infinitos. La superficie digital se multiplica sin necesidad de extraer nada que no sea de sí misma. En esta multiplicación se hace imaginable la idea de ciberespacio. Es decir, un espacio que se pliegue sobre sí mismo en su exceso y que se abre en cuanto simulacro de interacción interactiva para aparecer como mundo de representaciones articuladas de manera independiente. La contención de la cual es capaz el dispositivo-ciberespacio se amplía en su interioridad al punto que resulta in-imaginable pensar en que pueda uno recorrer cada uno de sus pliegues nodales durante toda la vida natural posible. Radica la materialidad de la facha-

da en la posibilidad de tener un ámbito interior independiente que podría vincularse al imaginario monádico desarrollado por Deleuze en su estudio del Barroco desde Leibniz (1989).

¿Cómo explicar esto último? Al establecer que el sustento informático no es más que aquel sustento donde ya nada puede ser dividido sin que uno imagine su aniquilación. Es esa región sombría en la que es capaz de generarse a sí misma a partir de su lógica interior, un fondo desde donde extrae todo lo que «es» (autonomía ontológica). Es el fundamento monádico que da cuenta de un espacio autónomo, «una habitación sin puerta ni ventana, en la que todas las acciones son internas» (Deleuze, 1989: 42). Al constituirse el sustento informático como un espacio monádico es posible de ser comprendida su capacidad para multiplicarse también de manera auto-contenida. El interior del ciberespacio es un espacio que no se abre a la superficie digital sino que es el fundamento que hace posible imaginar la representación en la pantalla digital. El ciberespacio es el plano informático que contiene todo aquello que aparecerá como profundidad interactiva. El ciberespacio, su constitución relacional anclada en el *data*, es el plano que permite simular en la pantalla su apertura como profundidad.

La superficie digital es una multiplicación infinita que en su exceso de pliegues binarios fundamenta su textura, su extensión simulacral. Al «abrirse» la imagen digital en cuanto pantalla posible de ser «habitada» en el simulacro de inmersión interactiva, se constituye como textura en su exceso de pliegues: la posibilidad de saber que en esa superficie hay una proyección hacia todas las superficies que contiene en su operar interno como pura y simple articulación informática programada. Es ahí en donde se hace imaginable, en cuanto simulacro de inmersión, la posibilidad de su autonomía ontológica. Es la fachada (la pantalla) que se pliega en una operación infinita donde se puede suponer un sustento ontológico propio. Es la superficie digital la que relanza un sustento monádico: su conformación informática programada. Es en esa habitación celular en donde el claroscuro hace posible extraer de sí mismo, de su programarse y auto-programarse, su posibilidad de generación de una textura fenoménica. El soporte informático es un supuesto que se ubica en un espacio sin puertas ni ventanas, pero que nunca es posible de ser visualizado. En este punto es cuando se liga a la fachada pues es dicho sustento el que relanza la posibilidad de una superficie que se pliega y repliega en su operación infinita. La pantalla ofrece lo que cualquier mundo despliega: un aparecer y desaparecer que se da en el habitarlo. Sus acciones informáticas son internas; su fachada, la pantalla. Operar interno que multiplica una operación sin volumen ni materialidad. Es una multiplicación del complejo monádico que programa su autonomía abriéndose a sí misma en tanto programación informática. El cálculo que sustenta lo monádico en el soporte digital es un cálculo que nunca puede mirar hacia la fachada, pero que la supone.

Por otro lado, la pantalla digital es imagen de una representación que se sustenta en un operar interno informático (monádico). Aquí, en este punto, es cuando la estructura ontológica se diferencia de forma radical de la estructura ontológica que opera en el fenómeno de aquello entendido como «mundo» en tanto distancia establecida por la modernidad. Lo representado en la pantalla es un mundo que no obedece al fenómeno representado —como por ejemplo, en la fotografía— sino que en la digitalización del mundo, en su mapeo binario, el mundo ya no es necesario ni confiable, para lograr su correcta representación. En la fotografía los repliegues materiales de la plata metálica reaccionaban a la luz que el fenómeno refractaba a través del complejo óptico. El referente de la imagen fotográfica se encontraba fuera del aparato fotográfico. A diferencia de lo planteado por

Flusser, en su *Filosofía de la fotografía*, la «caja negra» (2001: 29) respecto del aparato fotográfico, ésta es una caja transparente que administra y conduce la luz hacia una superficie material. En ese sentido el aparato fotográfico opera como una ventana, la cual hace del fenómeno un registro por lo que el despliegue de la imagen fotográfica es posible únicamente gracias a su relación directa (indicial) con el fenómeno.

La pantalla digital escapa al referente al programar el registro material de captura en discontinuidad informática. De esta manera autonomiza la luz en píxel y el píxel contiene en sí los pliegues que estructuró su programa monádico-informático. Entre el espacio informático y el espacio de la superficie-imagen digital se constituye un pliegue que los tensiona para desplegar la autonomía del ciberespacio. Éste se puede imaginar, de manera precisa, en ese pliegue que vincula lo informático y la pantalla; pliegue que se despliega en tanto operación infinita en el plano informático para simular la profundidad. Por esto el ciberespacio se despliega como un lugar que tiende a un modo de operar en que abarca un infinito contenido, si se puede ocupar dicha paradoja, como la única manera de pensar el ciberespacio; como extensión que no puede ser pensada como pliegue material. El ciberespacio es un pliegue que deriva del *data* y la superficie digital, de su existencia como punto que surge de la tensión entre sustento y representación. Un pliegue que no puede ocupar un espacio sino que se constituye en el espacio que tensiona y relanza recíprocamente a la superficie digital y al espacio monádico-informático. El ciberespacio, en este sentido, es un dispositivo. El dispositivo que relanza al fundamento y expresión del soporte digital. Un dispositivo por lo demás que hace posible imaginar la autonomía ontológica de la pantalla digital y su sustento. Resulta que en el ciberespacio no habita nada porque no se trata más que de un espacio operativo. Entonces, ¿cómo se puede concebir un espacio que no puede ser imaginado vacío o abarrotado? Sólo como pliegue que no hace otra cosa que situar a la pantalla en relación al sustento informático.

LA IMAGEN HABITABLE: RENDIMIENTOS DEBORDIANOS

La imagen en el dispositivo digital es la imagen en la sociedad del espectáculo debordiano, es decir, la imagen de un «movimiento autónomo de lo no vivo» (Debord, 2005: 38). La imagen saturada en pliegues del dispositivo digital no es más que la imagen de un vacío, la imagen de su sustento informático y las relaciones de esas imágenes son relaciones sociales de una falsa vida. En la pantalla digital se habita, pero dicho habitar no es más que un alienar el habitar en el mundo antes de dicha pantalla. El mundo ya no se abre a nosotros, es la superficie representacional la que se encargó de completar el simulacro al permitir penetrar en ella para habitar el mundo en su modelo. El mundo no se encuentra bajo la superficie del signo. Es el signo el que ha dado profundidad a su materialidad como mundo; el significante toma el control y hace que el sentido no esté más que dado en la relación estética, entendida esta como *aisthesis*, como percepción. El mundo no es la referencia del signo, sino que el signo es el que constituye un mundo fragmentado en un simulacro de continuidad, el signo hace de su aparecer en la pantalla una experiencia de su referente sin la necesidad de éste. La superficie refleja su límite como posibilidad de operar con un sentido en el que es posible no ver más allá de sí misma permitiendo que el objeto sólo aparezca como representación hiper-reproducida. Todo lo que el signo

significa empieza y termina en sí mismo de manera tal que no es necesario indicar nada en el mundo. El mundo de la pantalla es un mundo que escapa a la vida pues se sitúa en el simulacro de ésta al interior del operar inmersivo interactivo en la pantalla digital. Pero la aparición de la superficie como signo autónomo indica la fractura del referente, el abandono de la esfera moderna en tanto distancia; la pantalla digital ha virtualizado la separación cartesiana entre lo representado y su representación. Lo referido después de la modernidad es la superficie de la esfera que hace del mundo propuesto por ella algo que indagar sin pensar en el mundo como trascendencia o vinculación semiótica. ¿Pero en qué contexto se sitúa una visualidad como ésta? En el momento de la imagen y su reproductibilidad técnica. Una reproductibilidad técnica que partió con la fotografía, el cine y el video, pero que es con el dispositivo digital donde alcanza una autonomía de control que le permite concentrarse en su superficie; esto para lograr escapar del referente y por lo tanto del mundo. Se confía más en el mapa derivado del cálculo digital que en la posibilidad o la voluntad de buscar conocer el sustento de todo fenómeno. Lo visual digital retrucea el sentido de la mirada para abrir la superficie como posibilidad de lectura autónoma, como plano que abre un espacio significativo alienado en la materialidad auto-referida en su exceso hiper-reproductivo. El mundo se articula fuera de su distancia; la esencia, el «ser», son desaforados por la materialidad de una superficie que se solaza en sí misma; se habita el mapa, se hace sentido de él gracias al desarrollo de la máquina visual; una máquina que re-configura la mirada para hacerla habitar en la fotografía, el cine, el video y lo digital. La máquina visual abandona el mundo porque no lo refiere, lo reconstruye; lo resignifica en la experiencia directa, sensorial. La máquina visual se sitúa como superficie que dirige la mirada hacia sí misma, la hace sentido en la apertura de esta superficie como mundo autosuficiente. El mundo de la superficie en la imagen derivada de la máquina visual es un mundo que habita la obviedad exagerada, la satura y termina por alienar al referente, su misterio moderno. Es ese mundo en que «todo lo directamente experimentado se ha convertido en una representación» (Debord, 2005: 37): un mundo que no puede ser sino una representación habitable. Un espacio que se encuentra en el plano-superficie que en su exceso interactivo permite ingresar en sí, en una esencia calculada como autorreferencia de la representación. Un espacio sui generis pero, sin duda, coherente y verosímil.

La ocurrencia de un mapa que se hace territorio y que deja cualquier referencia fuera de la posibilidad de imaginarlo, o por lo menos de hacerlo visible, tiene que ver con que la modernidad se ha fracturado a sí misma en su estrategia de «auto-suspenderse». Pero esta fractura no ocurre fuera de un proceso más general, el capitalismo, sino que más bien hay en el interior de éste una readecuación del sistema que permite el control del signo. La fractura no funciona como aislamiento de las partes o modificación para una continuidad, sino que se trata de una resemantización del signo por medio de la irrupción masiva de la imagen. La imagen como sentido se vacía del referente, de la posibilidad de abordarlo de manera crítica —sentido del discurso de la modernidad—, para establecerse ella misma, en cuanto superficie lisa y llana, como una posibilidad de sentido que es controlada en su proliferación, en su multiplicación hasta hacer desaparecer a la mirada interpretativa para situarse en la pura sensación, en el simple mirar distraído que se instala más allá de la modernidad. La modernidad es un discurso posible, un relato que hace aparecer a la imagen como una posibilidad en que un mundo, en su distancia, es factible de ser representado. El mundo moderno tenía un vínculo con lo que refería. Pero cuando la máquina-visual se encargó de re-producir lo visual, la distancia respecto del territorio

representado comienza a decrecer cada vez más hasta alienarse como objeto actualizado en la misma superficie saturada. Se ha de pensar en la autonomía de sentido encerrado en la fotografía y en el cine, pero sobre todo en la autonomía de sentido de lo interactivo digital. La estética de este tipo de imágenes deviene distinta; más abierta, en apariencia, pero también más cerrada sobre sí misma. En este sentido, la nueva configuración de la mirada nos deja en un nuevo centro de algo por precisar. A esta configuración se le ha dado en llamar post-modernidad.

Entender el desplazamiento de la imagen en su sobre-saturación es entenderla en su exceso ecológico; la relación entre la imagen y su referente se entendía como unidireccional, es decir, el referente era único, tanto en el tiempo y/o en el espacio; en lo digital, hay sólo imágenes que no necesitan del referente para permitir una relación con el mundo. El equilibrio se ha perdido para terminar por acabar con la posibilidad de «ver a» las imágenes para habitarlas en la pantalla interactiva; por supuesto, hay que aclarar que se habitan de una manera cultural y no física. De esto último se desprende la insuficiencia del concepto de virtualidad para explicar el giro representacional ocurrido en la pantalla digital.

Esa especie visual de la modernidad (la imagen técnica) estaba pensada desde su inicio como la superación de la distancia. En ese sentido se puede pensar la imagen técnica benjaminiana como el punto de partida para el análisis de la imagen técnica moderna. En el despliegue de la imagen técnica veía Benjamin una aproximación del objeto hacia las masas y de éstas hacia él. Intuía que «la extracción del objeto fuera de su cobertura» (2003: 48) aurática hacía de éste una cercanía que permitía apropiarse del mismo en la exhibición. La fractura definitiva de la unicidad abría el «sentido para lo homogéneo en el mundo» (Benjamin, 2003: 48), sin embargo, el análisis no logra ver en dicha estrategia el afán de la modernidad por desembarazarse de ella misma; quiere ésta alcanzar con la imagen técnica el punto sin retorno, establecerse en la postmodernidad, en una estética de la superficie autosuficiente ontológicamente; una estética para el control de la dispersión del sentido tanto en la producción como en la recepción de los productos visuales. En este sentido ha de verse la reflexión de Benjamin como la descripción del modo en que, al interior de la reproductibilidad técnica, el objeto es capturado, hecho cercanía, pero como parte de una estrategia que busca hacer de tal cercanía del objeto un simple y directo exceso de representación en la estrategia cultural del capitalismo tardío. La cercanía del objeto hacia las masas se hace, siendo riguroso, en la saturación representacional de una superficie-imagen que se interpone, como saturación, a la distancia categorial de la subjetividad moderna. La representación de la experiencia del mundo hace en la imagen técnica una elaboración ontológica alienada del objeto moderno: «La especialización de las imágenes del mundo puede reconocerse, realizada, en el mundo de la imagen autónoma, en donde el mentiroso se engaña a sí mismo» (Debord, 2005: 37). La reproductibilidad técnica de la representación en, lo que podríamos denominar, la primera imagen técnica (fotografía-cine) ha sido acelerada en su producción, se ha hiper-reproducido en la tercera imagen técnica (dispositivo digital). En la segunda imagen técnica (video) se abre el paso para su circulación: su distribución electrónica. En dicha aceleración de la superficie-imagen en el soporte digital el objeto busca ser retraído sobre la superficie misma que lo constituye como representación; se busca instalar en el objeto hiper-representado la articulación de una autosuficiencia ontológica por medio de su actualización en «tiempo real». La imagen hace un mundo autosuficiente, desde lo ontológico, en la superficie de su representación: «Acercarse a las cosas» es una demanda tan apasionada de las masas

contemporáneas como la que está en su tendencia a ir por encima de la unicidad de cada suceso mediante la recepción de la reproducción del mismo» (Benjamin: 47). El objeto es inserto en su representación en cuanto objeto alienado ontológicamente respecto del objeto en la modernidad. Nada del objeto queda fuera de su representación técnica: hay en la acumulación de objetos representados una readecuación ontológica de la superficie como autonomía que «suspende» la distancia de lo representado por la modernidad.

La inserción del objeto en la representación técnica opera como «la necesidad de apoderarse del objeto en su más próxima cercanía, pero en imagen, y más aún en copia, en reproducción» (í.d.); necesidad que se establece en la lógica de hacer de la representación un mapa que sea el territorio. Superficie que establezca la cercanía por la enajenación de lo representado: «En adelante será el mapa el que preceda al territorio —PRECESIÓN DE LOS SIMULACROS—, es el mapa el que engendra el territorio...» (Baudrillard, 2001: 253). Lo próximo del objeto ha de darse en la alienación de su representación, en el exceso de superficies-imagen, que haga del mundo un archivo que nada tenga que ver de manera alguna con ese mundo representado en la ontología de la modernidad.

No hay en la pantalla digital residuos posibles de referente moderno alguno porque ella se ofrece como una autosuficiencia que permite la praxis vital alienada en la actividad de usuario conectado nodalmente. No se trata de una manipulación de lo representado, sino de una disposición abierta por un dispositivo en el que el mundo, en cuanto distancia referencial, ya no es necesario para ser constituido. El dispositivo digital se trastoca, en cuanto Red de conexiones, en dispositivo-ciberespacio (d-c) articulado desde cada nodo; «un ordenador cuyo centro está en todas partes y la circunferencia en ninguna parte, un ordenador hipertextual, disperso, viviente, abundante, inacabado, virtual; un ordenador de Babel: el mismísimo ciberespacio» (Lévy, 1995: 45). La alienación de la superficie y el objeto, puesto en disposición de híper-representación, no es otra cosa que la culminación efectiva de la estrategia por abandonar la distancia categorial moderna. «En el espectáculo, una parte del mundo se representa ante el mundo, apareciendo como algo superior al mundo» (Debord: 48-9), pero ese espectáculo pasivo vislumbrado por Debord necesita ser completado en la inmersión, culminado en el simulacro de la actividad interactiva sobre la superficie digital. La objetividad del objeto sólo es posible de ser desplegada, en el artilugio postmoderno, como abandono de la distancia en el exceso representacional, que es la única manera de arrancar al objeto de su cobertura, de enajenarlo de una vez por todas de la distante e incierta irregularidad del mundo pensado categorialmente por la modernidad. El objeto arrancado de su cobertura es un objeto-representación que se actualiza cada vez que es requerido por lo que se hace un objeto que «es» en su representación: disposición ontológica autosuficiente de la superficie. El programa global del d-c hace de la representación la única posibilidad de navegar el mundo. Imaginar el mundo no es otra cosa que, al interior del d-c, constituirlo en la imagen actualizada que, como consecuencia cultural, oblitera el tiempo. Cuando la imagen del objeto del mundo está dispuesta en cualquier punto nodal de la Red, es posible alienar también la velocidad porque ya no se requiere el desplazamiento espacial para recuperar al objeto, nos basta con la experiencia de su representación ya no sólo hiper-reproducida sino que disponible en su actualidad. Si la representación del mundo, su exceso, hace de ésta un mundo autorreferente, lo ontológico se constituiría en la superficie misma, en su profundidad como distancia alienada. Cuando la hiper-reproducción alcanza la hiper-representación —«Al multiplicar sus reproducciones, pone, en lugar de su aparición única, su aparición masiva. Y al permitir que la reproducción se aproxime al receptor en su situación sin-

gular actualiza lo reproducido» (Benjamin: 44-5)— la alienación es completada: nada de lo representado, en tanto distancia moderna, es posible de trascender a la superficie postmoderna.

Es sólo con la imagen en el dispositivo digital en donde aquella articula una superficie autónoma ontológicamente respecto del objeto en el exceso de su representación. La imagen digital olvida al referente para abrirse como manifestación (fenómeno) de su propio sustento (ser): el *database*. Un acceso que determina en lo cultural el desplazamiento de lo estético: «En cuanto forma cultural, la base de datos hace del mundo una lista de ítemes que lo representa y se niega a ordenarla»¹ (Manovich, 2005: 413). Lo representado es ubicuidad del usuario en una superficie inmersiva en la interacción, por lo que el objeto representado termina por acercarse y constituirse, en el plano ontológico, en la posibilidad de actualizarse; esa cercanía elimina la velocidad y con ello el espacio. Lo representado en la superficie digital no es más que su misma autosuficiencia de ser recuperada cuando se quiera desde el *database*, pensado en tanto estructura algorítmica. El objeto ha sido arrancado de su cobertura; no es necesario en la representación digital sino como superficie autosuficiente. El mundo ya no es melancolía, está dispuesto en la base de datos y se recupera desde el simulacro de inmersión. La distancia se ha perdido en la corrección óptica sustentada en el cálculo informático. Cuando todo es posible de ser digitalizado, nada queda en la lejanía sino que posible de ser «alcanzado» en cualquier nodo de la red en el d-c. La ubicuidad dada por la inmersión interactiva ha hecho de la historia un recuento in-imaginable porque ha sido representado en la totalidad de lo archivado y con ello el fin de la Historia concuerda como un perpetuo presente que no deja de repetirse en la representación de sí mismo. Lo histórico en la modernidad se constituía en su lejanía, en la distancia. La postmodernidad ha hecho del «tiempo suspendido» una superficie que se recupera una y otra vez como telón de fondo del capitalismo tardío.

En la fotografía —primera imagen técnica— el objeto aún es melancolía de su distancia, de lo indexado; es registro de esa lejanía que se acerca pero que no termina de extraer al objeto de su cobertura. La cuestión de la fotografía es que está sujeta a lo representado en su distancia, en su pensarse como apertura. La fotografía de manera invariable indica el tiempo y el espacio de una lejanía perdida para siempre, muerta. La cercanía de lo representado en la fotografía se aleja en la indagación de lo referido en ella; lo fotográfico siempre se despliega, desde lo histórico, como pasado. La disposición estética de la fotografía es técnica también, pero imposible de ser pensada en coincidencia en el «ser/aparecer» porque en ella el tiempo fragmentado nunca se actualiza. El dispositivo fotográfico del ojo-mecánico da una reflexión que opera en el complejo óptico-químico que se interpone entre la distancia del sujeto moderno con el mundo, pero al interponerse no elimina la separación, más bien la hace poesía en la operación mecánica de indexar los objetos. La imagen de la fotografía, como cualquier imagen, siempre refiere a un mundo, no importa lo que éste sea. Ese mundo al que refiere nada tiene que ver con lo que entendemos como «realidad». Es, por ello, la manera en que entendemos la realidad, consecuencia del sentido abierto por nosotros y en el cual insertamos el mundo para ser leído. Cuando la fotografía desaparece como objeto es cuando empieza a ser imagen para alguien que es capaz de imaginarla, entonces ahí, justo ahí, comienza a ser fotografía. De esta manera la fotografía no es lo que parece por el simple hecho de constituirse como «objeto-foto-

¹ La traducción es mía. En el original dice de la siguiente manera: «a cultural form, the database represents the world as a list of items, and it refuses to order this list».

grafía», es necesario entenderla al interior del sentido que se le da en la cultura en la cual surge como tal. Es necesaria su desaparición, como cualquier imagen, para que podamos decir que la fotografía se constituye como tal frente a nosotros. Así, la fotografía es una huella que «no puede ser, en el fondo, más que singular, tan singular como su referente mismo» (Dubois, 1986: 54) y ésta es su disposición; la disposición abierta por el dispositivo fotográfico responde a un programa «fundamentalmente epistémico, una verdadera categoría de pensamiento» (Dubois, 1986: 65) que establece una apertura de sentido por medio del cual se imagina el mundo; la imagen fotográfica aparece en cuanto tal por el programa que la constituye desde la disposición abierta desde el dispositivo como imagen de mundo: la imagen técnica fotográfica es el índice de lo histórico, de una lejanía en la subjetividad moderna.

La cuestión de qué es aquello que se entiende como ontología de la imagen técnica, de forma particular la generada por el d-c, ha de situarse en la relación que establece el objeto de representación y la superficie que lo representa. En la primera imagen técnica (la fotografía) aquello indicado por la superficie tenía una relación —su comprensión— residual con lo fotografiado. La reproductibilidad técnica de la imagen, si seguimos a Benjamin, hace que «al multiplicar sus reproducciones» se reemplace su aparición única por «su aparición masiva» y que lo reproducido «se aproxime al receptor en su situación singular» para actualizar lo reproducido. Pero dicho modo de aparecer de la imagen técnica, en su primera etapa, aún adolece de recepción de lo representado en cuanto distancia excedida de lo fotográfico. La imagen en la superficie fotográfica no ha logrado hacer del objeto un objeto fuera de su cobertura. Para lograr una superficie autónoma efectiva además de eficaz, se necesita hacer de la pantalla una superficie que pueda enajenar, en lo decisivo, el objeto de la suspensión categorial de la subjetividad moderna. La cuestión ontológica de la subjetividad postmoderna se juega en la autonomía de la superficie por medio de su alienación. Pensar la alienación del objeto representado se hace al interior de una estrategia que busca abandonar el mundo económico por medio de su representación a la manera de consumo infinito: la superficie como espectáculo de un tiempo que busca ser articulado para dar continuidad trans-histórica al capitalismo tardío.

CONCLUSIONES

La ontología de la superficie postmoderna debe ser pensada en la relación debordiana con lo representado. El objeto alienado en la superficie del artilugio postmoderno, estrategia anclada en el proyecto moderno de auto-suspensión categorial por el capitalismo tardío, no es otra cosa que la materialidad de la hiper-representación en la hiper-reproductibilidad técnica propia del d-c. La falsa experiencia del espectáculo, en cuanto «movimiento autónomo de lo no vivo», no es otra cosa que articular en la representación lo experimentado en la vida en tanto que se entienda siempre esto como sentido abierto por la disposición ontológica que el dispositivo opera en el pliegue monádico del que habla Deleuze. La alienación del objeto en la representación del artilugio postmoderno se ha de entender más como alienación del aparato categorial moderno que como alienación en la superficie. Esto permite analizar la superficie postmoderna como una disposición que se pone en juego en la cuestión ontológica de lo representado. La estetización de la su-

perficie permite comprender que lo «verdadero» y lo «falso» del mundo desde el aparato categorial moderno resulta inoperante en la superficie articulada por el d-c.

Intentar una analítica de la pantalla digital en el aparato categorial postmoderno es imposible de hacer desde el distanciamiento categorial moderno porque la superficie alienada es una superficie de la cercanía hiper-reproducida. Como la postmodernidad busca alienar el aparato categorial moderno no puede sino hacerlo en una superficie que reclame para sí una autonomía ontológica. Por eso se hace necesaria una aproximación a la manera en que se construye la lectura en la superficie de la imagen tecno-digital. En este sentido el aparato categorial ontológico de la filosofía moderna se hace insuficiente desde su disposición crítica. Es en ese aparato categorial donde se construyó la estética moderna, producto no de un descubrimiento sino como un instrumento de lectura sobre un objeto que se situaba en una autonomía operacional: lo representado como extravío de la representación. La ontología moderna, entonces, ha de situarse como la disposición abierta por el dispositivo que la hizo posible: la distancia entre el aparecer y el mundo, no importa de lo que esto se trate. Lo que «es» en la representación, en la medida que este «ser» responde a un proyecto, es una ontología política, una ontología que se instala para controlar el sentido que se abre en la pantalla categorial desde el cual una imagen se constituye como tal.

Pensar la ontología de la superficie hoy se hace «en» la necesidad de pensarla, en cambio, no tanto en lo que pueda «ser» lo representado en la representación, sino como aquello que «es» la pantalla digital que se abre como cercanía, en tanto que visualidad. Es decir, pensar en cómo se articula el sentido de la superficie-imagen-habitable-en-la-interacción que ahora es la pantalla. Una ontología de la superficie en el artificio de la postmodernidad requiere establecer los mecanismos políticos del dispositivo que hacen posible entender el objeto de lo representación fuera de la cobertura en que los instaló la modernidad por medio de la distancia categorial. Una ontología política es una ontología de los procesos que se instalan para hacer de lo visual una relación entre las imágenes y lo que ella representa. Lo que en una imagen es sencillamente refiere a las operaciones abiertas por el dispositivo. El objeto alienado no es un objeto que se pierde en lo «falso» de la representación sino en el objeto alienado respecto del dispositivo categorial moderno, como ya se dijo. La estrategia de la postmodernidad en el capitalismo tardío quiere hacer del mundo no algo «irreal» sino que busca establecer su «realidad» abierta en el exceso representacional del d-c. La representación es el campo estratégico que siempre el «poder» busca controlar y para ello articula dispositivos categoriales que abran una disposición ontológica posible de ser imaginada en la superficie de la representación. La mercancía necesita hacer de la representación debordiana una fijación ontológica que se perciba como una superficie representacional que se constituya «transparente» para la estrategia y posibilidad de ser «habitada» en su realidad.

La modernidad estableció los límites de sus objetos en la crítica de la representación para poder constituirlos ontológicamente; ese ejercicio es el que se sitúa en un principio, por la tradición, en Descartes. En cambio, cuando el capital en su estrategia postmoderna establece a la representación como el estatuto ontológico y al dispositivo digital como la trama hegemónica de dicha representación, los contornos diferenciadores de los objetos se pierden o se hacen difusos. Lo global de la aldea es su digitalización, es la alienación del objeto moderno, en tanto distancia establecida respecto de su representación: un totalitarismo representacional para la circulación de mercancías. El aparato crítico respecto de la representación ha sido difuminado en el consumo. El fascismo del objeto es el fascis-

mo de éste en tanto representación que busca establecerse como el objeto estetizado para el estatuto ontológico de la postmodernidad. El objeto, ubicado en el régimen escópico postmoderno, en cuanto estrategia del capital tardío, es un objeto hecho cercanía para su consumo, para la readecuación del mundo como estilo. Un objeto como éste no hace más que establecer a la pantalla digital como el medio por el cual se establece la posibilidad de administrar la diferencia heredada de la modernidad. Esa administración hace de todos los objetos, incluido el artístico, un objeto para el consumo en la hegemonía fascista de la pantalla estetizante.

El fascismo del objeto en el dispositivo digital modifica el estatuto ontológico de éste. Toda representación en el dispositivo digital no es más que la estetización de lo representado que permita su encuadre al interior de la estrategia cultural del capital en el postmodernismo. El objeto en la representación digital se reduce a uno, el objeto digital, y su administración obedece a establecerlo como elemento que permita el control del sentido para la circulación de mercancías alienadas en el deseo articulado en el fetichismo de la subjetividad. En esta dirección, el objeto artístico también se hace objeto de consumo y se establece al interior de una dinámica que requiere siempre mantener actualizado el *stock* de mercancías artísticas en la industria cultural. La comprensión del objeto artístico al interior de dicho contexto cultural y las relaciones hegemónicas establecidas por la postmodernidad capitalista dan claridad respecto de la inutilidad de pensar al objeto artístico en una reflexión autocrítica. No es que el arte haya cambiado sino que las condiciones que permitían la aparición del objeto artístico han sido desplazadas por la administración del sentido postmoderno. El instrumento reflexivo crítico es propio de la modernidad, una modernidad que ya no es operativa en el desplazamiento cultural actual, dinamizado a su extremo por la instalación del dispositivo digital. Los puntos de suspensión de la condición contemporánea del arte responden a una suspensión de las condiciones que permitieron su instalación. La aparente degradación del arte en lo masivo de la industria cultural no es otra cosa que el sometimiento cultural a una estetización de toda representación con el objetivo de instalar el consumo como una cuestión estética y no simplemente de intercambio. El fascismo de la representación en el dispositivo digital, en su aparente emerger democrático, no es otra cosa que la administración del signo. El signo aparecería en la postmodernidad del capitalismo tardío como una representación que esconde el referente en el simulacro de la inmersión interactiva. Lo esconde para que el sentido no se abra; únicamente se abre la representación en la inmersión interactiva y el control de la mirada por la aparición masiva. Se esconde el objeto en la saturación de la representación de éste y con ello se anula todo comentario crítico: la experiencia hedonista ha de ser la única experiencia posible en el mundo postmoderno. La pantalla digital hace del mundo presentado un mundo que busca estetizar la experiencia de su representación para evitar fugas críticas y hegemonizar el sentido como estética del consumo.

REFERENCIAS

- Baudrillard, Jean. (2001). La precesión de los simulacros. En Brian Wallis (ed.), *Arte después de la modernidad: Nuevos planteamientos en torno a la representación*. Madrid: Akal.

- Benjamin, Walter. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Itaca.
- Debord, Guy. (2005). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pretextos.
- Deleuze, Gilles. (1989). *El pliegue: Leibniz y el Barroco*. Barcelona: Paidós.
- Dubois, Philippe. (1986). *El acto fotográfico: de la representación a la recepción*. Barcelona: Paidós.
- Lévy, Pierre. (1995). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Manovich, Lev. (2005). The database. En Zoya Kocur y Simon Leung (eds.), *Theory in contemporary Art since 1985*. Oxford: Blackwell Publishing.

Recepción: marzo de 2008

Aceptación: septiembre de 2008