

Tecnoimaginación política o la política de las cosas comunes / Political Techno-imagination or the politics of simple things

Joaquín Zerené Harcha

Palabras clave: imaginación, técnica, política, Gilbert Simondon, Vilém Flusser.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se pregunta por cómo las relaciones que se tejen entre imaginación y técnica son fundamentales a la hora de pensar una imaginación política capaz de rearticular ciertos procesos y prácticas colectivas involucradas en la configuración de lo público. Partimos de la idea que la técnica, sobre todo hoy en día, es central al momento de articular lo común. Estableciendo relaciones entre el pensamiento de los filósofos Vilém Flusser y Gilbert Simondon se plantea una reflexión teórica en torno a la importancia central de la imaginación técnica en la configuración de la cultura. Si tanto para Flusser como para Simondon, actualmente la técnica tiene un rol protagónico en los procesos de subjetivación individuales y colectivos, lo que estaría en juego son las posibilidades de desarrollar una imaginación capaz de operar sobre lo tecnológico y, así, explorar nuevas formas de agenciamiento político. Consideramos que las relaciones que surgen entre imaginación, técnica y política, pueden ser fructíferas al momento de pensar los desafíos que disciplinas como el arte y el diseño enfrentan, hoy en día, en la configuración de una cultura técnica.

Gilbert Simondon: la técnica como articuladora del ser-común

Las ideas del filósofo francés Gilbert Simondon proporcionan una salida contra-matemática al entendimiento de la información impulsado por la cibernética temprana. Como bien recuerda Pablo Rodríguez, en sus prólogos a *La Individuación* (2009) y a *El Modo de Existencia de los Objetos Técnicos* (2008), si bien Simondon recupera de la cibernética un quiebre con el modo de pensar la existencia humana, también realiza una temprana crítica a su desarrollo. Particularmente, por lo que considera un abuso en la analogía entre máquinas y seres vivos, y por el prevailecimiento de un entendimiento inmaterial y sustancializador de la noción de información. En este sentido, central para su pensamiento, será el concepto de transducción que, "en términos científicos, designa la transformación de un tipo de señal en otro distinto, sea en el nivel tecnológico o en el biológico [...] la transducción tiene algo de transmisión y otro tanto de traducción" (Rodríguez, 2008:12-13). Bajo esta perspectiva la información es entendida como una significación relacional que surge de manera transversal en la comunicación entre distintos sistemas, incluyendo las diferencias y especificidades de cada uno. O, como dice Simondon (2009: 38): "una operación física, biológica, mental, social, por la cual una actividad se propaga progresivamente en el interior de un dominio, fundando esta propagación sobre una estructuración del dominio operada aquí y allá: cada región de estructura constituida sirve de principio de constitución

a la región siguiente, de modo que una modificación se extiende así progresivamente al mismo tiempo que dicha operación estructurante". a la región siguiente, de modo que una modificación se extiende así progresivamente al mismo tiempo que dicha operación estructurante".

La transducción provee a Simondon de un concepto operatorio, basado en un conocimiento analógico, para fundamentar su ontología relacional del ser y estudiar los procesos de individuación, en registros tan diversos como lo físico, lo biológico, lo psíquico y lo social. Así, plantea que el sujeto "no es una fase del ser opuesta a la del objeto sino la unidad condensada y sistematizada de las tres fases del ser" (ibid. 463): preindividual, individual, transindividual. Lo pre-individual se presenta como un plano anterior a las diferenciaciones entre lo físico, lo biológico, lo psicológico, lo colectivo y, también, lo técnico. Al pensar los procesos de individuación a partir de una realidad pre-subjetiva, el filósofo busca abandonar la separación tajante entre lo subjetivo y lo objetivo, mente y materia, humano y no-humano. Para Simondon (2009: 467), "[e]l ser es relación" y "[l]a relación existe físicamente, biológicamente, psicológicamente, colectivamente". Al mismo tiempo, la relación debe ser entendida como simultánea a la individuación, no como algo anterior ni posterior a ella (Debaise, 2012). La simultaneidad de las relaciones con los distintos regímenes de individuación implica que no podemos saber de antemano qué puede gatillar la conexión efectiva de elementos heterogéneos. Al surgir está conexión,

se produce una nueva individuación: “la emergencia de algo que no puede ser reducido a sus elementos ni a su totalidad” (ibid. 8).

Para pensar la individuación psíquica y colectiva, Simondon (2008: 263) hablará de lo transindividual como “una relación que pone a los individuos en relación”. Esta noción le permite al filósofo “dar cuenta de la unidad sistemática entre la individuación interior (psíquica) y la individuación exterior (colectiva)” (Simondon, 2009: 33), ambas recíprocas entre sí. La realidad transindividual no tiene un origen en los individuos pero tampoco en la sociedad. Más bien, corresponde a un régimen psico-social que no puede ser reducido a sus partes ni a su totalidad. Es así que “la colectividad forma parte del individuo mismo o, mejor dicho, el individuo se desarrolla psíquica y colectivamente de manera simultánea” (Penas López, 2014: 38). Lo transindividual puede ser entendido como una suerte de ser-común, una “relación entre individuos que trasciende su condición de tales para generar sucesivas individuaciones” (Rodríguez, 2008: 13). Siguiendo a Simondon, la individuación colectiva se nos presenta como “el encuentro de una multiplicidad de individuaciones psíquicas, técnicas y naturales” (Debaise, 2012: 9): un ser colectivo compuesto por organismos, objetos, personas, ideas, imágenes y muchos otros actores humanos y no-humanos.

Llegado este punto, lo que nos interesa recuperar es que, para Simondon (2008: 263), a través de los objetos técnicos es posible crear “una relación interhumana que es el modelo de

transindividualidad”. De manera similar a la religiosidad y al universo estético, la tecnicidad posibilita “un modo de relación del hombre con el mundo” (Rodríguez 2008: 21)¹. En su genealogía podemos mencionar “los elementos técnicos (las herramientas utilizadas por el cuerpo humano), los individuos técnicos (las máquinas que prescinden de estos cuerpos) y los conjuntos técnicos (los talleres, astilleros, fábricas, etcétera, que ensamblan elementos e individuos técnicos)” (Rodríguez, 2008:21). Históricamente, todos estos han cumplido roles centrales en los procesos individuación psíquicos y colectivos de diversos grupos humanos. “El mundo técnico es el mundo de lo colectivo, que no está pensado adecuadamente ni a partir de lo social bruto ni a partir de lo psíquico” (Simondon, 2008: 269). Es por ello que la actividad técnica debe “ser pensada en sí misma” y no sólo “aprehendida a través de conceptos sociológicos o económicos” (ibid. 269). Los objetos técnicos contienen una normatividad capaz de regular lo social (Combes, 2013: 63). El desafío es ser capaces de comprender las normatividades de los objetos técnicos y los particulares modos de relación que establecen entre el humano y el mundo. La actividad técnica se nos presenta como un modelo de relación colectiva y las técnicas como una red que configura el medio que condiciona las acciones humanas.

Mientras no seamos capaces de reconocer los fundamentos propios de la actividad técnica, los objetos técnicos se nos seguirán presentando oscuros y ajenos. Desconocer el funcionamiento de un objeto técnico

dificulta su asimilación como el resultado de una invención humana. Lo que produce la alienación no es la máquina sino el desconocimiento que existe en torno a ella. Para Simondon, esta situación cobra una especial relevancia en un momento, caracterizado por el surgimiento de la cibernética, en que el humano si bien parece haberse liberado de “las viejas nociones de técnica”, “aún no sabe cómo vivir en un mundo donde el trabajo no es más la esencia de la actividad humana” (Rodríguez, 2008: 22). El filósofo considera que la alienación es transversal a las clases sociales, en tanto directores y obreros se tienden a mostrar igualmente incapaces de reconocer los esquemas de funcionamiento objetos técnicos (Simondon, 2008: 268). Este es uno de los peligros de, lo que él llama, la falsa oposición que se “ha erigido entre la cultura y la técnica, entre el hombre y la máquina” (ibid. 32), la cual puede llevar tanto a la tecnofobia como a la tecnofilia. Es así que, Simondon (2008: 31) hace un llamado a una “toma de conciencia del sentido de los objetos técnicos”, advirtiendo cómo históricamente la cultura ha ignorado la realidad humana contenida en la realidad técnica. Siguiendo sus ideas, para resolver el actual desequilibrio de la cultura sería necesario volver “a introducir en ella la conciencia de la naturaleza de las máquinas, de sus relaciones mutuas, y de sus relaciones con el hombre, y de los valores implicados en estas relaciones” (ibid. 35). El desarrollo de una tal cultura técnica, permitiría a la cultura recuperar su carácter verdaderamente general, capaz de dotar de significado al mundo.

El lugar de la imaginación en una cultura técnica

En su carta sobre la tecno-estética, dirigida a Jacques Derrida, Simondon (1998: 257) intenta mostrar “un espectro continuo que liga la estética a la técnica”. Así, los objetos técnicos no sólo se presentan como materializaciones de esquemas de pensamiento sino, también, como portadores de una “gama sensorial propia” (ibid. 257). Al mismo tiempo, se reconoce que “la sensibilidad estética puede ser utilizada para construir una máquina” (ibid. 259). Si bien la propuesta del filósofo abarca variadas aristas, nos interesa recuperar que su idea de la tecno-estética permite también dar cuenta de “una comunicación, mediatizada por la herramienta, con la cosa sobre la cual ella opera” (ibid. 256).

Anteriormente, en su curso *Imaginación e Invención*, Simondon (2013) plantea un ciclo de la imagen que involucra “imágenes intra-perceptivas”, “imágenes-recuerdo”, “imágenes-símbolo” e “imágenes-objetos”. Estas últimas responden a una concretización de la imagen, producto de un determinado proceso de invención, que abre “un nuevo ciclo de relación con lo real”. Para Simondon (2013:20) la imaginación es una actividad que involucra tanto mente como materia, interioridad como exterioridad, sujeto como objeto. Si bien, la imagen puede considerarse una “realidad intermediaria entre lo abstracto y lo concreto, entre el yo y el mundo”, a su vez, “todo lo que interviene como intermediario entre

sujeto y objeto puede adquirir el valor de imagen y jugar un rol de prótesis a la vez adaptadora y restrictiva" (ibid. 19). El filósofo explica que la imagen es tanto una resultante como un germen del devenir social y responde a una "causalidad circular, que va de lo mental a lo real objetivo" y "a su vez de lo real objetivo a lo mental" (ibid. 20). Toda imagen puede materializarse y, de hecho, podríamos afirmar que "casi todos los objetos producidos por el hombre son en cierta medida objetos-imágenes" (ibid.). Pero, de igual forma, cada imagen y cada objeto-imagen "puede convertirse en un esbozo de conceptos y doctrinas" (ibid.). En este sentido, la evolución de diversos objetos-imágenes como "obras de arte, vestimentas, máquinas" no puede ser reducida a "una pura resultante, una expresión, un epifenómeno, un aspecto transitorio de superestructura" (ibid.). Si bien las imágenes pueden expresar "hechos sociales y económicos", al momento en que estas se materializan "constituyen también una carga e introducen una tensión que determina particularmente el devenir social" (ibid.19). Toda imagen tiene el potencial de convertirse tanto en un producto como en una institución, de circular tanto por las redes comerciales como por los medios de comunicación masivos (ibid.). La imaginación lleva a la invención, materializándose en un objeto, situación o evento (Chabot, 2013: 101), que posteriormente, a su vez, afectarán el devenir de la imaginación. Todo proceso de invención surge de una relación cíclica con la imaginación.

"Inventar una máquina significa, para Simondon, dar forma material a un proceso de pensamiento"

(Machado, 2000: 245). El objeto técnico indica a una "cristalización material de un esquema operativo y de un pensamiento que resolvió un problema" (Simondon, 2008: 263). A su vez, es abrir la posibilidad de que esa forma material reestructure posteriormente los modos de pensar, gatillando nuevos procesos de invención. "Inventar es hacer funcionar el pensamiento como podría funcionar una máquina" (ibid. 155). La invención de todo objeto técnico es también, potencialmente, la invención de un nuevo modo de individuación psíquica y colectiva. Para Simondon (2013: 20), "el análisis estético y el análisis técnico van en la dirección de la invención, puesto que efectúan un redescubrimiento del sentido de estos objetos-imágenes". Cabe señalar que la imaginación no involucra sólo "la actividad de producción o de evocación de las imágenes, sino también el modo de recepción de las imágenes concretizadas en objetos" (ibidem). También es ella la que permite percibir en los objetos las cualidades de sus esquemas de funcionamiento, un nivel intermedio que no puede ser reducido ni a sus cualidades sensoriales ni a sus cualidades prácticas (ibidem).

En El Modo de Existencia de los objetos técnicos, Simondon explicará que la imaginación permite captar al objeto técnico "como técnico y no sólo como útil" (ibid. 263). O sea, juzgarlo "como el resultado de una invención, portador de información, y no como utensilio" (ibidem). En este contexto, la información se refiere a la "significación que resulta de una relación de formas, una extrínseca y otra intrínseca en relación con el sujeto" (ibidem). Para

que este intercambio de información exista y el objeto técnico pueda devenir soporte y símbolo de la relación transindividual, es necesario que existan “formas análogas en el sujeto”, en este caso, de formas técnicas. Si bien en general Simondon hablará de imaginación, también se referirá a una imaginación técnica: “una sensibilidad particular a la tecnicidad de los elementos” (ibid. 94). Ella permite captar las tecnicidades como “conductas estables que expresan los caracteres de los elementos” y el individuo técnico como “un sistema estable de tecnicidades de elementos organizados en conjunto” (ibidem). Esta imaginación técnica, capaz de captar la tecnicidad de los objetos técnicos, al incorporar formas análogas en el sujeto, permitiría reconocerlos como el resultado de una invención y redescubrir su sentido. Si consideramos al objeto técnico “según su esencia, esto es, el objeto técnico en la medida en que ha sido inventado, pensado y querido, asumido por un sujeto humano, se convierte en el soporte y el símbolo de esta relación que querríamos llamar transindividual” (ibid. 263). El desarrollo de una imaginación capaz de establecer relaciones significativas con la técnica, sin reducirla a su utilidad, permite instituir “un universo mental y práctico de la tecnicidad en el cual los seres humanos comunican a través de lo que inventan” (ibidem). En este sentido, la imaginación y la invención ocupan un rol central en la exploración de los modos de existencia de los objetos técnicos y, por tanto, en la articulación de modelos de relación colectiva y en la configuración de una verdadera cultura técnica.

Vilém Flusser: el sujeto programado por aparatos

El filósofo checo-brasileño Vilém Flusser recuperara a través de sus pensamientos ideas de la cibernética y la teoría de la información, advirtiendo la importancia de estas para entender el clima de época y estableciendo una posición crítica con varias de sus facetas. Flusser (1966) plantea que, así como el término progreso permitiría caracterizar al siglo XIX, el clima de época instaurada en la segunda mitad del XX podría entenderse bajo la clave del programa. Podemos definir un programa como “la suma de las prescripciones que desencadenan movimientos específicos en un agente con la finalidad de crear una situación específica” (Flusser 2001:154), o como un “juego de combinación con elementos claros y distintos” (ibid. 80). Así, por ejemplo, el computador es un aparato programado que tiene una determinada estructura sobre la que inciden informaciones, que pueden ser almacenadas en una memoria y constituir un “repertorio” (Flusser, 1966). La estructura del programa determina las reglas del *juego*ⁱⁱⁱ que el aparato jugará con las informaciones almacenadas. Pero el filósofo advierte que las respuestas de los aparatos son predecibles y pueden llegar a eliminar todo elemento sorpresa. Este es uno de los principales peligros de la automatización, la imposibilidad de generar nuevas informaciones. Siguiendo su argumentación, Flusser (2001:32) señala que “los aparatos se inventaron para simular procesos de reflexión específicos [...] concretamente, se trata del pensamiento expresado en números”. Ellos se presentan

más aptos que los humanos para jugar estos juegos de combinación numérica, ya que pueden procesar y calcular cantidades de información a velocidades inalcanzables para nosotros. En este sentido, “los aparatos se inventaron para funcionar automáticamente, es decir, con autonomía de la intervención humana” (ibid.70). Pero, incluso aquellos aparatos que no son totalmente automáticos, o sea que requieren de intervención humana, “juegan y funcionan mejor que los seres humanos que requieren” (ibid. 32). Para Flusser, esta situación evidencia la real intención que subyace a la creación de los aparatos: “la de excluir de ellos al ser humano” (ibid.70). Sin embargo, “los aparatos son parte de una cultura; por tanto, esta cultura puede reconocerse en ellos” (ibid.24). Estos “juguetes que simulan el pensamiento” (ibid. 79), a diferencia de las herramientas y las máquinas, no buscan transformar el mundo mediante el trabajo, sino significar el mundo mediante el juego. De esta manera, Flusser advierte sobre cómo la sociedad post-industrial estaría instalando una cultura aparática que tiende a excluir al humano de los procesos de significación del mundo.

Flusser encuentra en el comportamiento programático de la computadora, cuyo modelo piensa a partir de la cámara fotográfica, la situación paradigmática de la condición del sujeto contemporáneo. Al igual que la computadora, el sujeto funcionaría programáticamente en base a su cultura (memoria pública) y sus informaciones (memoria privada). El sujeto de la sociedad post-industrial puede caracterizarse

como un funcionario programado por los aparatos, “una persona ocupada en el juego con los aparatos y que actúa en función de los mismos” (ibid. 79). Es así que, tempranamente, el filósofo advierte los peligros que la automatización cibernética puede plantear al momento de su implementación social. Pero esta situación no implica, necesariamente, que exista una clase dominante compuesta por los programadores de los aparatos. La creciente automatización de los aparatos es sólo un síntoma que evidencia como ellos pueden operar más allá de las intenciones originales de sus programadores. Tanto operarios como programadores son funcionarios programados de la sociedad post-industrial.

Si nuestros modos de percibir, pensar, sentir y actuar se entienden, cada vez más, a partir de las relaciones que mantenemos con los aparatos, se vuelve necesario dejar de considerarlos meros instrumentos de uso y comenzar a considerarlos dispositivos configuradores de realidad. Pero, Flusser (2001: 23) advierte que en la sociedad post-industrial los aparatos asumen tamaños gigantescos (como el aparato administrativo) y microscópicos (como los chips de los aparatos electrónicos), amenazando en ambos casos escapar totalmente de nuestra visión. Su actuar se despliega en dimensiones que ni nuestro sistema sensorial, ni nuestras coordenadas cognitivas o aparato epistemológico son capaces de registrar. Es por ello que el humanismo se demuestra inadecuado al presente ya que “vivimos en una época en que el hombre ya

no es más la medida de todas las cosas” (Flusser citado en Felinto y Santaella, 2012: 62). Los humanos no se encuentran más en el centro de la sociedad, han sido descentrados por los aparatos y sus programas hasta el punto de poder ser vistos como meros canales de conexión de las redes aparáticas. Los peligros que acarrea la programación aparática de la consciencia y la sensibilidad serán problemas centrales en la reflexión que Flusser desarrolla sobre la imaginación y las imágenes técnicas^{iv}. En este escenario, el concepto de imaginación técnica nos permite entender su, más amplia, “crítica del aparato como el modelo estético, ético y epistemológico de los tiempos presentes” (Maltes Novaes, 2015:322).

La imaginación técnica como crítica al aparato

La imaginación permite retraerse del mundo objetivo hacia la subjetividad o, en otras palabras, “convertirse en el sujeto de un mundo objetivo” (Flusser, 2002: 111.). No nos podemos orientar en el mundo, sin antes crear una imagen de él (ibid.). Las imágenes se presentan como mediaciones entre el sujeto y el mundo y, en este sentido, la imaginación es un imperativo para comprender y lidiar con el mundo (ibid.). Hasta el punto que la imagen del mundo se vuelve el mundo. En vez de servir como instrumentos del hombre, las imágenes amenazan con transformar a los hombres en sus instrumentos (Flusser, 2013: 92- 93). El peligro surge cuando las personas pierden la capacidad de descifrar las imágenes y comienzan a vivir en

función de ellas. Este es el camino a la idolatría.

A lo largo de su pensamiento, Flusser distinguirá entre la “imaginación tradicional”, que se refiere a la habilidad de abstraer escenas de la realidad, y una “nueva imaginación” basada en el potencial de concretar nuevas realidades posibles a partir de cálculos. Si para Flusser (2001:80) la imaginación tradicional es la “capacidad específica de crear y descifrar imágenes”, la imaginación técnica corresponde a la de crear y descifrar imágenes técnicas. Aquí radica su diferencia fundamental. Mientras las imágenes tradicionales significan el mundo vivido y están codificadas por humanos, las imágenes técnicas significan cálculos y están codificadas por aparatos. La fotografía será la primera de muchas imágenes técnicas y le seguirán el cine, la televisión, el video y las imágenes digitales, por mencionar algunas. Pero estas imágenes están codificadas de una manera que nosotros no somos capaces de decodificar (por ejemplo, el código binario en las imágenes digitales). Ellas surgen de un nuevo gesto que concretiza imágenes a partir del cálculo de elementos puntuales. Una operación de computación, realizada por el aparato, que agrupa puntos elementales y los dispersa sobre una superficie (por ejemplo los píxeles de una imagen digital o el grano en una fotografía). Sin aparatos los humanos no pueden codificar ni decodificar este tipo de imágenes. Para Flusser, en tanto “la codificación de las imágenes técnicas se desarrolla en el interior de esa caja negra”, que es el aparato, “cualquier crítica de las imágenes técnicas debe destinarse a esclarecer su vida interior” (ibid).

19). "Mientras no dispongamos de tal crítica, seguiremos siendo analfabetos en cuanto a las imágenes técnicas" (ibid.) y estaremos condenados a vivir en función de ellas.

El filósofo considera que a partir del siglo XIX, pero sobre todo durante el siglo XX, las imágenes técnicas desplazaron a los textos como código dominante de la cultura. Introduciendo, progresivamente, la instalación de una cultura de la imagen que tiene a las imágenes técnicas como código privilegiado en la circulación de las informaciones. Flusser (2011:113) señala que en la sociedad de la información, profundización de la sociedad post-industrial, "las vivencias, el comportamiento, los deseos y los conocimientos del individuo y de la sociedad serán dominados por las imágenes". Por lo tanto, se vuelve crucial tomar consciencia de cómo los aparatos pueden programar el comportamiento individual y colectivo a través de las imágenes técnicas. Siguiendo esta argumentación, Flusser caracteriza la subjetividad contemporánea como un sistema de relaciones, habilitado por un complejo tejido aparático que permite la circulación de informaciones en una red intersubjetiva. En su reflexión sobre, lo que el denomina, sociedad telemática, la condición del sujeto humano sufre profundas transformaciones, dando paso a la emergencia de una subjetividad descentrada que se disgrega a través de las redes tecnológicas (Felinto y Santaella, 2012). Aquí, el sujeto que se proyecta como una "intersección nodal en una vasta red de relaciones sociales y tecnológicas" (ibid. 54),

articulada a través de continuas mediaciones y procesos de intercambio de información.

En este escenario, el humano no presenta "ningún núcleo sólido, ninguna identidad, ningún ego, espíritu o alma" (Marcondes Filho, 2011:206). Sino más bien nos encontramos "inmersos en un campo psíquico colectivo en el cual aparecemos como burbujas provisorias que adquieren, procesan y repasan informaciones para luego después sumergirse nuevamente" (ibid.). Para Flusser, individuo y sociedad se constituyen mutuamente, hasta el punto que esta dicotomía debe ser entendido más bien en términos de una dinámica relacional. El sujeto es entendido como un sistema de relaciones que se resuelve en el horizonte de una red intersubjetiva. Red que, hoy en día, se nos presenta inevitablemente aparática. Por tanto, serán las estructuras comunicativas "las que definirán la forma que tendrá nuestra política futura" (Onetto, 2012). Flusser advierte que para salvar la conciencia política el desafío no sería tanto rescatar el espacio público como tal, la ciudad como agora sino, más bien, asegurar estructuras comunicacionales democráticas en la transmisión de informaciones para que los programas que componen lo social surjan del diálogo colectivo. El problema es que los aparatos, centrales para la configuración del tejido social contemporáneo, se nos presentan como cajas negras cuyo funcionamiento sólo puede ser comprendido por los especialistas que lo programaron (Baitello, 2015:77). Al no saber cómo funcionan, tenemos la impresión de que los aparatos son

autónomos e independientes (ibid.). La producción y distribución de las informaciones, al ser regidas por la automatización y “cajanegrización” propias de los aparatos, amenazan con excluir al humano de los procesos de configuración cultural y de los procesos socio-políticos. De esta manera, la caja negra funciona como “una metáfora del lado oscuro de la civilización y su progreso tecnológico” (ibid.).

El sujeto se enfrenta constantemente al peligro de devenir en mero funcionario de los aparatos técnicos, destinado a reproducir los programas ya prescritos en ellos. El margen de libertad del sujeto contemporáneo frente a la programación aparática de la subjetividad residiría en la capacidad de desarrollar una imaginación técnica que le permita decodificar y codificar imágenes técnicas. En un sentido más amplio, podríamos pensar esta tecnoimaginación como la posibilidad de entender el funcionamiento de los aparatos técnicos, una suerte de “imaginación programadora” que nos permita abrir sus cajas negras y así poder entender su funcionamiento y manipular sus programas. Esta es la condición necesaria para poder establecer una distancia crítica con ellos, con sus programas, códigos e informaciones, y dejar de idolatrarlos para poder captarlos en su concreta ineptitud. Pero esta imaginación técnica sólo podrá surgir allí donde existe un ensamblaje entre humano y aparato, ya que ya no responde a una facultad interior del sujeto sino que se presenta, también, exteriorizada en los aparatos técnicos. En este sentido, el agenciamiento político no puede seguir siendo pensado desde lógicas

antropocéntricas, ya que este también sería siempre un agenciamiento tecnológico. La revolución cultural en curso es técnica y no política, el compromiso político, hoy en día, implica un compromiso tecnológico (Petronio, 2015:319).

A modo de conclusión: una tecnoimaginación política como desafío para el diseño

Si reconocemos la técnica como parte constitutiva de la vida humana, no podemos restringir “la interferencia en el flujo técnico” a sectores particulares y especializados, de la sociedad (Castro, 2013: 177). La técnica no es sólo un problema técnico, ni mucho menos particular de los así llamados “especialistas técnicos”. Al contrario, en tanto es un aspecto central de la vida en sociedad, es fundamental el desarrollo de una cultura técnica que permita a todo sujeto la posibilidad de sentirse parte de ella. Al reflexionar sobre el desafío que involucra la realización de este proyecto, Simondon (2008: 167) asignará al tecnólogo, aquel que maneja las formas técnicas, la tarea de “ser el representante de los seres técnicos frente a aquellos a través de los cuales se elabora la cultura”. Pero, también, sugiere que tanto el filósofo como el artista pueden ayudar a tomar consciencia del conjunto técnico (ibid. 245) y “preformar un nuevo estado social” (Simondon, 2013: 23). La tarea común que los une sería la de levantar puentes que permitan superar la oposición secular entre el mundo de la cultura, como ámbito del sentido, y el mundo de la técnica, como dimensión reducida a la utilidad (Combes, 2013:58).

Todo objeto técnico tiene “un margen de libertad que permite utilizarlo con finalidades no previstas” y, en este sentido, ser “parcialmente desviado de su función” (Simondon, 2008: 261). En este sentido, la imaginación y la invención son fundamentales ya que permiten reconocer la tecnicidad de los objetos técnicos y explorar otros ensamblajes posibles (ibid. 94). Simondon será muy crítico del automatismo, considerándolo “un grado bastante bajo de perfección técnica”, ya que implica el sacrificio de “muchas posibilidades de funcionamiento y muchos usos posibles” (ibid. 33). Es justamente el margen de indeterminación “lo que permite a la máquina ser sensible a una información exterior” (ibid.). Es este margen de indeterminación de las máquinas, y no su automatismo, lo que permite agruparlas en “conjuntos coherentes, intercambiar información unas con otras por medio de un coordinar, que es el intérprete humano” (ibid.). A partir de una argumentación bastante distinta, Flusser también reconocerá la posibilidad de rebelarse contra el aparato, engañando a la máquina al introducir en ella “elementos no previstos y para los cuales ella no esta programada” (Machado, 2000: 246)^{vi}. El arte trabajaría justamente sobre esta apertura del sistema que permite alimentarlo con nuevas experiencias, imprimiendo, a través de la imaginación técnica, “sus modelos sobre los programas de los aparatos” (Flusser, 2012:3). Es así que, al momento de reflexionar sobre los efectos político-sociales del arte en una situación post-industrial, Flusser (2012) reconocerá la importancia

central de la imaginación técnica para luchar contra la automatización y escapar de la programación centralizada. Cabe señalar que, en este escenario, el filósofo considera artista a toda persona que se encuentre involucrada activamente en la programación de la ciudad, resistiendo devenir mero funcionario de la red aparática establecida. Los ciudadanos artistas estarían involucrados en la continua transformación de las informaciones colectivas y el arte podría terminar substituyendo el rol de la política en la configuración de la intersubjetividad. Esta situación se vuelve particularmente relevante, en un momento donde el diseño y la producción tanto de las cosas como de las no-cosas “comunes y corrientes”, que configuran nuestro entorno cotidiano, se basan en la manipulación de imágenes técnicas (Rosen, 2015: 305-306:).

Tanto Flusser como Simondon advierten sobre los peligros que la automatización como paradigma tecnológico puede traer no sólo a los objetos y conjuntos técnicos sino también a los individuos y colectivos humanos. De igual forma, los dos pensadores reconocen en la imaginación un aspecto central para resignificar el lugar de la técnica en la cultura. Reconociendo las grandes diferencias que subyacen a sus pensamientos, consideramos que puede existir un punto de contacto en torno a la tarea utópica de reconfigurar el carácter comunitario de la cultura en una época tan tecnificada. Tarea que, desde formulaciones muy distintas, ambos parecen proponer íntimamente relacionada a la necesidad

de desarrollar una imaginación técnica. Una forma de imaginación capaz de penetrar en el funcionamiento de los objetos técnicos y de los aparatos para poder explorar sus nuevas posibilidades, reprogramándolos y resignificándolos. Si la utopía de Simondon, de configurar una verdadera cultura técnica tendrá como protagonista al tecnólogo, incluyendo también al artista y al filósofo, en Flusser encontramos la figura de un artista programador como el modelo del ciudadano del futuro quien, reuniendo arte y técnica, es capaz de participar de una forma realmente democrática en la configuración de las informaciones que articulan el ámbito de lo público, la red intersubjetiva: la red-pública.

Quizás la figura adecuada para pensar esta situación en relación al diseño, pueda ser la del “diseñador como hacker” (Gómez, 2012). El hacker puede ser considerado un “activista radical” que “busca construir un nuevo entendimiento respecto de la capa tecno-política de la sociedad contemporánea” (ibid. 96). Este sujeto debe ser capaz de manejar los lenguajes de programación, penetrando y manipulando los programas de los aparatos, o de “intervenir y modificar de manera no formal ni estandarizada, una pieza o producto electrónico” (ibid. 97). El manejo de la programación y el ejercicio de una imaginación técnica, permiten visualizar al diseñador-hacker como “un individuo formado en gran balance entre las capacidades de análisis crítico y las habilidades de desarrollo y razonamiento socio-técnico que le permitan así, ser sagaz, punzante y llevar sus reflexiones a

acciones concretas de intervención y participación cultural” (ibid. 104). En este sentido, el diseñador como hacker podría considerarse un actor político que se plantea el desafío de conocer e intervenir la tecnología como una forma de “explorar futuros posibles y con ello, potenciales mejoras en nuestras estructuras sociales” (ibid. 100). El desarrollo de una tecnoimaginación es fundamental para poder explorar nuestros márgenes de libertad actuales, un desafío común tanto al tecnólogo como al artista, al filósofo como al diseñador y, por qué no, a toda persona que busque participar de forma crítica y significativa en la reconfiguración de las redes tecno-políticas que articulan los tejidos sociales contemporáneos.

Joaquín Zerené Harcha (1987).
Licenciado en Artes Visuales
(Universidad Austral de Chile).
Magíster en Diseño Comunicacional
(Universidad de Buenos Aires).
Docente en la Facultad de Diseño
de la Universidad del Desarrollo,
en la Escuela de Diseño de la
Universidad Mayor y en el Instituto
de Filosofía de la Universidad
Austral de Chile.

Notas

- i En adelante todas las traducciones del inglés y del portugués son del autor.
- ii La transducción también es utilizada por Simondon para pensar una modalidad del pensamiento, que permite la resolución de problemas en un dominio de manera distinta a la inducción, propia del pensamiento religioso (y político) que tiende a lo abstracto y lo universal, y la deducción, propia del pensamiento técnico (y científico) que se dirige a lo concreto y lo particular. En el desarrollo del concepto de transducción, Simondon (2009: 154) recupera la analogía, característica del pensamiento estético, como una "identidad de relaciones y no una relación de identidad".
- iii Sobre las relaciones entre la imaginación y el concepto de juego en el pensamiento de Flusser, revisar: Soto Calderón, Andrea. 2012. "Juego e imaginación en Vilém Flusser" en *Flusser Studies* 13.
- iv Sobre el concepto de imaginación técnica en el pensamiento de Flusser, revisar: Onetto, Breno. 2008. "La nueva imaginación técnica o programada en Flusser: ¿es una nueva imaginación?. Ponencia presentada en Simposio Internacional "Re-Ver. Vilém Flusser", en el Centro Universitário Belas Artes, de São Paulo, Brasil, 12-13 de Noviembre.
- v El intercambio de información en redes (networking) permite que la información se distribuya de muchos puntos a muchos puntos y los participantes (ciudadanos) dialoguen para fabricar nuevas informaciones (modelos y decisiones). Pero la red aparática que actualmente posibilita este modelo de comunicación en red también puede perfeccionar la emisión centralizada, y automatizada, de informaciones que, de manera unilateral, programen a los receptores para tener una conducta específica. Este modelo apunta hacia una sociedad nivelada y homogénea, en otras palabras fascista. Para Flusser, estos planteamientos no son radicalizaciones de futuros posibles sino, más bien, extremos del horizonte del momento presente. En la sociedad post-industrial, la imaginación técnica permitiría al sujeto ser parte de la elaboración colectiva (diálogica) de informaciones significativas para la red intersubjetiva.
- vi En su ensayo "Repensando a Flusser y las imágenes técnicas", el teórico Arlindo Machado recupera ideas de Simondon y de Flusser para pensar ciertas facetas de la experimentación artística con nuevas tecnologías.

Referencias

- Baitello, Norval. 2015. "Black Box/ Blackbox/ Caixa Preta" en Flusseriana: an intellectual toolbox (Zielinski, S.; Weibel, P. y Irrgang, D. eds.). Univocal: Minneapolis. pp. 76-78.
- Castro Guimaraes, Angélica. 2013. "Ideas sobre progresso técnico em Vilém Flusser e Gilbert Simondon" en *Texto Digital* v.9 n.1. Florianópolis. pp.172-192. Recuperado de Internet, en 26 de abril de 2016: <<http://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/viewFile/1807-9288.2013v9n1p172/25117>>
- Chabot, Pascal. 2013. *The philosophy of Gilbert Simondon: between technology and individuation*. Bloomsbury: Nueva York.
- Combes, Muriel. 2013. *Gilbert Simondon and the philosophy of the transindividual*. MIT Press: Cambridge.
- Debaise, Didier. 2012. "What is relational thinking?" en *Inflexions* 5, pp.1-11. Recuperado de Internet, en 16 de Abril de 2016: <http://www.inflexions.org/n5_debaisehtml.html>
- Felinto, Erick y Santaella, Lucia. 2012. O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo. Paulus: São Paulo.
- Flusser, Vilém. 2013. *Post-history*. Minneapolis: Univocal.
- Flusser, Vilém. 2012 "Como explicar el arte" en *Flusser Studies* 13. Recuperado de Internet, en 16 de Abril de 2016: <<http://www.flusserstudies.net/pag/13/flusser-explicar-o-efeito-politico-social.PDF>>
- Flusser, Vilém. 2011. *Hacia el universo de las imágenes técnicas*. Universidad Nacional Autónoma de México: México D.F.
- Flusser, Vilém. 2002. *Writings*. Minnesota Press: Minneapolis.
- Flusser, Vilém. 2001. *Una filosofía de la fotografía*. Síntesis: Madrid.
- Flusser, Vilém. 1966. "Do Programa". Documento recuperado del archivo
- FlusserBrasil. Recuperado de Internet, en 16 de Abril de 2016: <<http://www.flusserbrasil.com/art550.pdf>>
- Gómez, Diego. 2012. "El Diseñador como Hacker". *Revista Chilena de Diseño No.2*. Universidad de Chile: Santiago. pp. 96-105.
- Machado, Arlindo. 2000. "Máquina e Imaginario" en Machado, Arlindo. *El Paisaje Mediático*. Libros del Rojas – Universidad de Buenos Aires: Buenos Aires. pp. 233-251.
- Maltez Novaes, Rodrigo. 2015. "Post-History/ Nachgeschichte/ Pós-História" en *Flusseriana: an intellectual toolbox* (Zielinski, S.; Weibel, P. y Irrgang, D. eds.). Univocal: Minneapolis. pp. 322-323.
- Marcondes Filho, Ciro. 2011 O Princípio da razão durante: Da Escola de Frankfurt à crítica alemã contemporânea. Paulus: São Paulo.
- Onetto, Breno. 2012. "Vilém Flusser: El lugar de los medios y la destitución y/o desplazamiento de lo político". Ponencia presentada en Curso-Seminario: Comunicación, Política, Marketing y Propaganda. Edificio Nahmías, Campus Isla Teja, Valdivia, 27-31. Agosto 2012.
- Onetto, Breno. 2008. "La nueva imaginación técnica o programada en Flusser: ¿es una nueva imaginación?". Ponencia presentada en Simposio Internacional "Re-Ver. Vilém Flusser", en el Centro Universitario Belas Artes, de São Paulo, Brasil, 12-13 de Noviembre.
- Penas López, Miguel. 2014. *Individuación, individuo y relación en el pensamiento de Simondon*. Tesis doctoral. Departamento de Filosofía, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Barcelona: Barcelona. Recuperado de Internet, en 16 de Abril de 2016: <<https://www.academia.edu/9954434>>
- Petronio, Rodrigo. 2015. "Politics/ Politik/ Política" en *Flusseriana: an intellectual toolbox* (Zielinski, S.; Weibel, P. y Irrgang, D. eds.). Univocal: Minneapolis. pp. 228-230.
- Poipl, Anne. 2012. "Vilém Flusser's
- Media Philosophy: Tracing the Digital in Nature through Art" *Electronic Theses and Dissertations*. Paper 723. Recuperado de Internet, en 16 de Abril de 2016: <<http://openscholarship.wustl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1722&context=etd>>
- Rodríguez, Pablo. 2009. "Prólogo. Individuar. De cristales, esponjas y afectos" en *La Individuación* (Simondon, G.). Cactus-Cebra: Buenos Aires. pp. 11-19.
- Rodríguez, Pablo. 2008. "Prólogo: el modo de existencia de una filosofía nueva" en *El Modo de Existencia de los Objetos Técnicos* (Simondon, G.). Prometeo Libros: Buenos Aires. pp. 9-24.
- Rosen, Margit. 2015. "Non-Thing(s)" en *Flusseriana: an intellectual toolbox* (Zielinski, S.; Weibel, P. y Irrgang, D. eds.). Univocal: Minneapolis. pp. 305-306.
- Simondon, Gilbert. 2013. *Imaginación e invención*. Cactus: Buenos Aires.
- Simondon, Gilbert. 2009. *La Individuación*. Cactus-Cebra: Buenos Aires.
- Simondon, Gilbert. 2008. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Prometeo: Buenos Aires.
- Simondon, Gilbert. 1998. "Sobre a tecnocrática: Carta a Jacques Derrida" en *VV. AA., Tecnocrática e Cultura: ensaios sobre o tempo presente. Estação Liberdade*: São Paulo. pp. 253-266.
- Soto Calderón, Andrea. 2012. "Juego e imaginación en Vilém Flusser". *Flusser Studies* 13. Recuperado de Internet el 15 de abril de 2016: <<http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/calderon-juego-imaginacion-vilem-flusser.pdf>>