



TOCAR SIN PALPAR: SOBRE LA MATERIALIDAD, LA TEXTURA Y LA IMAGEN-PANTALLA

Touching Without Feeling: Materiality, Texture, and Screen-image

Pablo Ignacio Vallejos Baccelliere¹  

¹ Universidad Autónoma de Chile, Chile.

RESUMEN

El presente artículo analiza tres obras que tensionan las nociones de materialidad y textura relacionadas con las tecnologías digitales contemporáneas. Estas tecnologías, tales como *smartphones*, *notebooks* y los algoritmos que componen sus programas y aplicaciones, median la relación entre el ser humano y el mundo (Rodríguez, 2019). A su vez, condicionan y moldean dicha relación en una retroalimentación constante con el usuario, mediante la recepción, consumo y producción de datos. Conceptos como la materialidad se complejizan, puesto que los aparatos electrónicos funden la imagen con el objeto, creando híbridos como la imagen-pantalla (Martínez, 2016). Así, se requiere una reconceptualización según los contextos contemporáneos de la cultura digital. Surge entonces la pregunta sobre la superficie (Tello, 2018) y la textura de los objetos mediados por tecnologías digitales, y sobre cómo el ser humano se relaciona con ellas a través de nuevas formas de aprehender el mundo a través de los sentidos. Las obras que se analizarán son: el poema digital *Zapato Incómodo* (Gárate, 2011), el poema “ið” (Correa-Díaz, 2016), y *Touching Reality* (2012), de Thomas Hirschhorn.

Palabras clave: cultura digital; pantalla; imagen; tecnología; comunicación.

ABSTRACT

This article analyzes two poems and a video-installation that stress the notions of materiality and texture related to contemporary Information and Communication Technology (ICT). These technologies (for example: smartphones, notebooks and the algorithms that compose their programs and applications), mediate the relationship between humans and the world (Rodríguez, 2019). Thus, they determine and mold this relationship in constant feedback with the user, through reception, consumption and data production. Concepts as materiality are complexified, as electronic gadgets merge the image with the object, creating hybrids as the screen-image (Martínez, 2016). Because of this, a reconceptualization is needed in the contemporary context of the digital culture. Thus, questions about the surface arises (Tello, 2018), about the texture of the objects mediated by digital technologies, and about how the human being relates with them via new ways of apprehend the world through the senses. The literary and artistic works to be analyzed on this article are the digital poem *Zapato incómodo* (Gárate, 2011), the printed poem “ið” (Correa-Díaz, 2016), and the Thomas Hirschhorn’s video-installation *Touching Reality* (2012).

Keywords: digital culture; screen; image; technology; communication.

Fecha de Recepción	2022-06-07
Fecha de Aceptación	2022-10-03

INTRODUCCIÓN: ESTUDIOS SOBRE LA MATERIALIDAD DIGITAL

En el último tiempo han surgido nuevos estudios sobre el componente material de las tecnologías digitales, los cuales se centran en cómo la tecnología influye, desde sus características materiales, sobre las culturas y las sociedades. Estos estudios llaman la atención dado que no se centran tanto en la virtualidad digital, en la información y los datos invisibilizados al ojo humano, sino más bien en los aspectos físicos que permiten que la realidad digital tenga lugar en primera instancia. Esto hace referencia a diversos elementos, desde los componentes físicos que permiten que un aparato electrónico funcione, como chips y microchips, hasta los procesos de obtención de materias primas y la explotación laboral en países industrializados encargados de fabricar tecnologías contemporáneas en masa. Dentro de esta línea de pensamiento se pueden nombrar a autores como Jussi Parikka y su libro *Antroposceno* (2018), donde se analiza y problematiza la ‘obscena’ extracción de materias primas, como los minerales de silicio, y las paupérrimas condiciones laborales relacionadas con esto. El autor hace un llamado de atención sobre todo en un mundo donde lo digital tiene la capacidad de invisibilizar sus procesos de producción, generando sociedades de consumidores cuya única relación con dichas tecnologías es el uso personal. También se pueden encontrar a investigadores como Andrés Tello (2018) quien, a través del concepto de ‘archivo’ derrideano, se pregunta sobre las superficies de registro, en relación con la obtención de datos de los millones de usuarios de las tecnologías digitales, como también los puntos de almacenamiento de dichos datos, lo que permite extrapolar sus ideas hacia una crítica geopolítica. A su vez, Pablo Rodríguez (2019) y Flavia Costa (2021) han realizado diversas investigaciones sobre la injerencia de las tecnologías sobre las sociedades y sobre los cuerpos, desde un punto de vista biopolítico que, nuevamente, retorna a lo material a través del sujeto y su relación con los aparatos electrónicos y los aparatos de poder. Finalmente, y relacionado íntimamente con este artículo, investigadores como Sergio Martínez (2016) estudian las tecnologías desde la mediación de las imágenes; sin embargo, no se pregunta sobre la condición digital de la misma, como representación de un código o de algo que está ausente, sino que se centra en su materialidad. La imagen y las tecnologías de proyección como las pantallas son, para pensadores como Martínez, artefactos culturales que modifican culturas y subjetividades a través de su materialidad.

En este contexto, sobre todo en relación con la última línea de pensamiento, se vuelve necesario hacer preguntas que permitan reflexionar sobre la condición de los sujetos contemporáneos digitales y cómo es la condición material de la tecnología la que permite que se establezcan nuevos modos de subjetivación. No se trata tanto de analizar el código y los datos invisibilizados, en este caso, sino más bien de analizar las condiciones materiales de existencia de lo

digital, y cómo el usuario es parte de ello. Hoy en día, la relación entre los seres humanos y las tecnologías digitales de uso personal se basan en interacciones corporales que requieren de los sentidos, sobre todo de la vista y el tacto, para tener lugar. La experiencia de lo digital se basa en el manejo de interfaces cuya realidad material funciona como puente simulado entre el usuario y los datos y códigos a los que no se acceden de forma directa. Así, computadores, pantallas, teléfonos celulares y videojuegos requieren de una activación a través de la acción directa del cuerpo, las manos, del usuario a través de protocolos, formas de uso, y una cultura que no se basa solo en la mirada, sino que también en el tacto, en la certeza de un mundo físico, modificable y en constante reacción.

Para efectos de este artículo, siguiendo la línea de Martínez, se ha escogido la pantalla como elemento a problematizar, debido a que es la superficie donde la relación entre el usuario, las imágenes y la conectividad tiene lugar. Dado que se habla de la materialidad y de interactuar con ella para activar imágenes digitales, el punto central de este artículo será si acaso se puede hablar de un tipo de textura propio de la cultura digital, o más bien propio de las imágenes digitales y su proyección en las pantallas. También se cuestionará si la relación entre mirada y tacto es propia de este tiempo, o si más bien preexiste al contexto digital y hoy en día es intensificada por las tecnologías digitales, llegando a nuevas formas de interacción con elementos que, en principio, no poseen una materialidad convencional. Como se verá en las obras a analizar, uno de los elementos problematizados es el sentido del tacto, derivado a aparatos electrónicos debido a la mediación digital, donde la relación entre imagen, usuario y pantalla requiere de una relación material a través de la visualidad, el tacto y la simulación de elementos de la realidad. Así, se hablará de la textura para dar cuenta de la relación entre un usuario, la imagen y el aparato electrónico en el cual se proyecta.

SOBRE LA MATERIALIDAD DE LAS IMÁGENES DIGITALES: LA IMAGEN-PANTALLA

Como se mencionó en la introducción, el presente artículo analizará la pantalla como superficie material en donde se establece la relación entre los seres humanos y las imágenes digitales. Dicha relación se entenderá como una tensión de textura que permite que tanto materialidad como proyección posean una injerencia sobre los sujetos-usuarios. Sin embargo, antes de desarrollar en profundidad la idea de textura, es necesario analizar la imagen digital y cómo la materialidad es lo que permite que con ella se interactúe. La relación entre usuario e imagen es activada por la acción

humana sobre el aparato electrónico, donde se configuran nuevos modos de conectarse con los objetos, tanto físicos como digitales. Esto debido a que las imágenes dentro de las pantallas, ya sea en computadores o teléfonos inteligentes, son moldeables, movibles y reconfigurables. Pese a no existir una imagen en sí misma física, debido a que se trata de la representación de un código digital, es por medio de las pantallas que se establece la mencionada relación, siendo imposible pensar una sin la otra. Así, resulta iluminador establecer un diálogo con las ideas planteadas por el investigador Sergio Martínez (2016) en su artículo *La imagen-pantalla: materialidad, artefacto, gesto técnico*. Tal como el título lo indica, se propone el concepto de imagen-pantalla para entender la relación material entre ambas, como también con el usuario. Según Martínez (2016), es precisamente en la materialidad donde se ejerce la influencia sociocultural desde lo digital hacia las sociedades humanas, es decir: a través de las condiciones materiales de interacción entre lo digital y los usuarios. La relación entre imagen y pantalla se entiende como una unidad en el concepto que este autor propone, debido a que entiende las imágenes en cuanto “...su forma de aparecer no necesita tanto sedimentarse sobre un soporte sino la identificación con ese soporte, la pantalla, del que acaba siendo indistinguible” (Martínez, 2016, p. 13). Dicho de otra manera, la pantalla no es mero soporte de imágenes digitales, ya que imagen y pantalla forman parte de una unidad en el momento de la interacción con el usuario. Esto se debe a que “...la misma experiencia de lo inmaterial es una experiencia mediada por la materialidad de los artefactos” (Martínez, 2016, p. 16). De este modo no se puede separar lo material de lo digital como si se tratase de contrarios, puesto que, sin importar que tan ‘inmaterial’ parezcan aquellas imágenes digitales, estructuradas por un código de ceros y unos al cual los usuarios no tienen acceso, es a través de la materialidad de un aparato electrónico que se construye el lazo entre usuario e imagen, o dicho de otro modo, es siempre a través de un objeto material que la imagen digital se presenta.

A grandes rasgos, lo material es la condición de existencia de lo inmaterial: desde los componentes electrónicos de un teléfono inteligente, hasta la extracción de materias primas para poder construirlo. Como se adelantó en la introducción, es mediante estas ideas que Martínez elabora un concepto para comprender dicha dependencia de la imagen digital por lo material. Este concepto se le conoce como imagen-pantalla, el cual se entiende como un artefacto:

...entendiendo el artefacto como el resultado de una intervención en la materia que posibilita cierta habilidad y experiencia mediada del mundo [...]. Pero los artefactos no son simplemente elementos de una cultura material. Sucede más bien que ésta se compone de artefactos que se perfilan como prótesis culturales de la agencia y que, por tanto, no son medios pasivos de la acción, sino mediadores activos que definen entornos reales que posibilitan y condicionan [...] la elaboración de las experiencias. (Martínez, 2016, p. 20)

Es decir que el artefacto en general se entiende como un mediador activo de la cultura material. A través de ellos se produce, e incluso se condiciona, la experiencia. Para Martínez la imagen-pantalla, esa fusión entre lo digital y su soporte electrónico, es un artefacto en cuanto es la primera instancia de relación entre un usuario y lo digital. Así, se puede entender la realidad material de los artefactos de la cultura digital como tecnologías materiales que condicionan la experiencia de mundo de los usuarios. Mediante estos artefactos se representa el mundo, a través de las imágenes digitales que se fusionan con las pantallas permitiendo la existencia material de las mismas en las manos de los sujetos. Entender la imagen digital como imagen-pantalla es entender que la imagen, en este caso, es inseparable de su condición material de existencia. No puede haber imagen sin soporte, como tampoco puede haber influencia de la imagen sobre el ser humano sin la materialidad.

El concepto de imagen-pantalla remite entonces al de interfaz digital, por lo que es necesario diferenciarlos. Ambos están relacionados y dependen del otro, sin embargo, interfaz resulta de la serie de íconos que representan las opciones que el usuario puede tomar dentro del sistema (Bustamante *et al.*, 2014, p. 58). Por su parte, la imagen-pantalla es el artefacto cultural que se activa en el momento mismo de la interacción. Así, se puede afirmar que, si la pantalla es la condición de existencia de la imagen digital, la interfaz es la de la imagen-pantalla. Por otra parte, la interfaz es “...un puente entre la máquina y las personas, permitiendo a la primera procesar la orden y al sujeto entender el código binario traducido en información legible” (Bustamante *et al.*, 2014, p. 60). La imagen-pantalla, al ser un artefacto cultural material, está condicionada por la interacción entre el usuario y la interfaz. Esto quiere decir que no se trata solo de los íconos que representan diferentes protocolos del código binario, como tampoco la naturaleza de las fotografías digitales, sino que también es la imagen como imagen en sí misma, es decir aquello que representa culturalmente más allá de sus usos en función de la activación de uno u otro algoritmo informático.

Estas reflexiones se insertan en la línea de pensamiento de Bernard Stiegler (1998), quien indica que entre imagen mental e imagen-objeto “...siempre tienen que vérselas una con otra y [...] ninguna puede reducir la diferencia de la otra” (p. 181). Para Stiegler la imagen-objeto se define por su inscripción en una historia técnico-material, mientras que la imagen mental es literalmente la imagen que los sujetos prefiguran en sus pensamientos. De este modo, Stiegler se adelanta a la crítica digital de principios de siglo XX indicando que no se puede pensar en imagen sin su soporte material, sin importar que se trate de imágenes digitales, debido principalmente a que la forma en que las personas comunes y corrientes se relacionan con dichas imágenes, esto es: culturalmente, es

similar a cómo se relacionan con las imágenes analógicas. Stiegler (1998) análoga la relación entre la crítica especializada, en cuanto al estudio de la informática digital a través de los códigos y lo efímeras que son las imágenes digitales, con la relación entre escritura y lenguaje hablado:

Nosotros, letrados, creemos saber que en toda habla hay un juego de elementos combinatorios analizables [...] que forman un sistema de signos, pero la actitud ‘espontánea’, sobre todo en una sociedad en que no hay escritura en el sentido corriente, es percibirla como un todo. Como una continuidad. Es la misma relación que entablamos hasta ahora con la imagen fotográfica animada. (p. 197)

Por imagen fotográfica animada se refiere a la imagen digital. Así, Stiegler es precursor de un tipo de crítica de la imagen, y quizás de lo digital, que concentra su foco de atención en la relación entre usuario y tecnología, más que en los códigos que se esconden tras de ella, para entender su injerencia cultural.

Retenerse en hablar del código y de cómo las imágenes digitales son en realidad ‘copias de ellas mismas’, en el sentido que lo plantea Boris Groys (2012), resulta insuficiente. Esto debido a que en la relación con las imágenes no importa tanto el código como el artefacto material, debido a que la relación del sujeto común con ellas es a través de dicha materialidad. Es ‘mediante’ el contacto físico y la interacción con el dispositivo electrónico que existe la relación entre el ser humano y la imagen digital. Así, el presente artículo se instala en la misma línea que Martínez, tomando la imagen digital como inseparable de su lugar de proyección, ya que es su condición de existencia, y por lo tanto se le considera una amalgama: una unidad llamada ‘imagen-pantalla’.

En una línea similar, Andrés Tello propone en su libro *Anarchivismo: tecnologías políticas de archivo* (2018), actualizar el concepto derrideano de ‘subyectil’. Tello estudia el archivo como tecnología de control utilizada hoy en día, potenciada por las enormes bases de datos digitales, o *big data*, en beneficio de sistemas de vigilancia y mercadeo. Dentro de estas tecnologías están las que denomina ‘de registro’, las cuales son básicamente todas aquellas que registran de un modo u otro los movimientos de los usuarios de diferentes tecnologías, plataformas digitales y aparatos electrónicos contemporáneos. A grandes rasgos, se rastrean los movimientos, las preferencias y los usos de los usuarios. Así, Tello (2018) actualiza el ‘subyectil’ en la contemporaneidad digital en cuanto

...marca, de un modo u otro, la relación habitual que tenemos con las tecnologías de registro, en tanto nuestro manejo de ellas apenas es un efecto de superficie que, sin embargo, es detonado a partir de aquello que subyace a los soportes de los signos y las huellas. (p. 149)

En este sentido, el subyectil es la superficie donde se establece la relación entre los usuarios y las tecnologías, debido a que los mecanismos que la activan ‘subyacen’ invisibilizados, por debajo de

la activación. Como en Martínez, la atención está en que la relación humano-imagen tiene lugar en la superficie de la tecnología. De este modo se puede pensar la imagen-pantalla como subyectil en cuanto es aquella superficie donde la imagen, fundida con la pantalla, tiene su lugar de proyección y, por tanto, de posibilidad de interacción con un usuario.

Con esto se puede afirmar que los sujetos contemporáneos establecen relaciones materiales de superficie con las tecnologías tales como computadores o teléfonos inteligentes. Allí tiene lugar la pregunta por la textura, ya que, pese a no ser objetos ‘físicos’, aún tienen diferentes modos de relacionarse con el usuario. Está la problemática de que, al fundirse la imagen en imagen-pantalla, la textura pareciera ser única: la de la pantalla. Sin embargo, como se verá a continuación, se tensiona esta estructura al activar reacciones en el usuario, muchas veces de carácter afectivo. No se trata solo de los colores y las formas de las imágenes digitales, sino que, volviendo a Martínez, su fuerza cultural, lo que representan y cómo ejercen diferentes acciones sobre el usuario. Así, a continuación, se analizarán dos obras literarias y una instalación en video que tensionan lo mencionado y exploran los límites de la imagen-pantalla y lo que representa; mientras que a la vez suscitan preguntas sobre la subjetividad, la mediación y la tecnología como prótesis cultural.

ACARICIAR LA IMAGEN: DELEGACIÓN DE LOS SENTIDOS MEDIANTE TECNOLOGÍAS DIGITALES

Antes de analizar los poemas, es necesario definir cómo se entenderá el concepto de textura en este artículo, puesto que es en base a ello que la materialidad no solo funciona como soporte, sino que también genera conexiones y afectos con los sujetos. Según la Real Academia Española (s.f.), la textura se define como “Estructura, disposición de las partes de un cuerpo, de una obra, etc.” (definición 3). La forma que los humanos identifican la textura es a través de los sentidos. Por ello se puede hablar de textura visual, táctil, entre otras. Sin embargo, la textura de las imágenes-pantalla produce una tensión, en cuanto no solo afectan visualmente a los sujetos, sino que también por medio del tacto; pero de un tacto propio de lo digital, que no se detiene a recorrer la superficie plana de una pantalla, sino que también interactúa con las imágenes dependiendo de su forma, lo que representan y su funcionamiento como artefactos.

Ahora bien, analizar la textura desde su definición resulta insuficiente, por lo que es necesario remitir a reflexiones sobre lo háptico, sobre todo de la mano de Derrida (2011) y Jean-Luc Nancy, para luego extender el presente análisis a la textura de las pantallas digitales. Para los mencionados filósofos, el tacto se presenta como una experiencia que produce una ‘interrupción’,

un desajuste de los sentidos. Derrida (2011) plantea la pregunta “¿cómo tocar una palabra?”, instalando un cuestionamiento similar al del presente artículo: ¿cómo tocar sin palpar? De hecho, el filósofo reflexiona en torno a una tradición de pensamiento que se ha desarrollado en base a un “intuicionismo háptico” (p. 180), el cual sugiere que la supremacía del ojo, es decir, la certeza del mundo a través de la mirada solo es tal en cuanto aquello observado satisface al deseo material del tacto. En otras palabras, Derrida (2011), desde Platón, indica que “...el tocar brinda primero la presencia” (p. 181). Sin embargo, cabe destacar que dicha corriente de pensamiento pertenece a lo que Derrida (2011) denomina una lógica ‘intuitivo-continuista’, sobre la cual, para discutirla junto a Nancy, explora su concepto de huella, aquello que queda en la interrupción misma. Para Nancy, citado por Derrida (2011), es necesario enfatizar cómo el tacto también requiere de la separación entre los cuerpos, la existencia de un “entre nosotros de nuestros trazados partes extrapartes” (p. 192). Así, el tacto se define como una presencia que requiere de la ausencia para existir, es decir, la interrupción de un continuo. Es en las superficies donde existe la condición de realización de la experiencia háptica de la mirada, y la experiencia del tacto, en cuanto se configuran desde la distancia, desde aquél ‘entre nosotros’ que menciona Nancy.

Sin embargo, pareciera que la lógica intuitivo-continuista es imposible de descartar, y ello se confirma en cómo la mirada y el tacto se desarrollan hoy en día, en la contemporaneidad de las tecnologías y los artefactos culturales digitales. De cierta manera, la lógica intuitivo-continuista conforma una hegemonía de los sentidos, la cual ha sido parte de los seres humanos y las culturas desde bastante tiempo. Así, la técnica, como elemento fundamental de las culturas, ha sido configurada bajo los parámetros de esta hegemonía. La certeza de la existencia de algo, lo que a su vez condiciona la relación entre humanos y las cosas, depende de dicha hegemonía háptica, del sentido del tacto y la mirada subyugada a él.

Desde este punto de vista es posible recorrer entonces cómo se conforma la textura digital, y cómo la relación entre el usuario y los objetos digitales a través de la imagen-pantalla se configura. Dado que las imágenes digitales, pese a estar condicionadas por la visualidad en tanto son representaciones visuales de códigos informáticos, no dejan de ser interpretadas bajo una mirada háptica. De cierto modo, el tacto, en el contexto de lo digital, está condicionado por nuevos modos de relación con los objetos, ahora a través de tecnologías que permiten el contacto personal entre usuario e imagen digital. Ahora bien, hablar de la técnica y lo digital en profundidad requeriría una investigación paralela, por lo que el presente artículo se nutre de las iluminadoras ideas de Israel Márquez (2015) sobre la ‘ciberpantalla’, concepto que dota a la pantalla de un aparato electrónico

digital, dado que para definirla, Márquez elabora una genealogía de la pantalla, como el título de su libro lo indica, que a su vez podría ser un capítulo más en la genealogía de la técnica. Como definición, este concepto es “...pues, un espacio para la simultaneidad, para la interactividad simultánea que nos hace mirar y pasear nuestra atención por varios marcos, ventanas o micropantallas” (Márquez, 2015, p. 128). En este contexto, Márquez analiza las pantallas móviles de las actuales tecnologías de computadores, celulares, *tablets* y videojuegos portátiles. Sobre estos últimos es donde el tacto forma parte fundamental de la relación entre usuario y aparato digital: la tecnología *touch* implica una nueva relación con la pantalla digital, a través de una ‘visión táctil’, donde “...desaparece la distancia escénica de la mirada y nos acercamos a la proximidad afectiva del tacto” (Márquez, 2015, p. 154). Sin embargo, Márquez indica esta característica como propia de la pantalla táctil, lo que para efectos del presente artículo resulta insuficiente. Retornando a la relación háptica entre el mundo y la mirada, lo que ha hecho la pantalla táctil no es más que intensificar la relación entre ser humano y pantalla, no se trata de que la tecnología haya permitido una nueva relación táctil con las imágenes, sino que dicha relación se basa en la lógica háptica de la certeza. Por ello, en la era contemporánea, la relación táctil entre usuario e imagen no es una relación exclusiva de la tecnología *touch*, sino que se diferencia en que ya no se necesitan intermediarios tecnológicos como el teclado o el *mouse*. Esto no quiere decir, sin embargo, que a través de una pantalla tradicional de computador no se realice una relación táctil con aquello que se observa. La relación con la tecnología digital es, entre otras cosas, performática, por lo que el uso del *mouse* es una manera performática de *tocar* lo que se *mira*. Esto quedará mejor explicado en conjunto al primer análisis literario del artículo, donde, sin tecnología táctil, el hablante lírico es capaz de ‘tocar’ a la amada a través de su representación en la pantalla.

Luis Correa-Díaz publicó en 2016 su poemario *Clickable Poem@s*. En este libro se reúnen diferentes escritos multimedia (dado que incluyen enlaces y códigos QR) cuyas temáticas rondan diferentes formas de experimentar la cultura digital. Este poemario configura un hablante lírico que no cuestiona la realidad digitalizada, hiperconectada y tecnológica, sino que forma parte de ella, de sus lógicas culturales y sociales. Es, en otras palabras, un usuario común y corriente de las tecnologías contemporáneas. De este modo, se establece una poética de la intimidad fuertemente ligada a las tecnologías contemporáneas, sobre todo de la comunicación y el entretenimiento, tales como correos electrónicos, páginas web, videojuegos, entre otros. Esto permite observar a un sujeto y su relación con la tecnología, dejando al lector cualquier tipo de cuestionamiento, debido a que los poemas pueden, al mismo tiempo, causar extrañeza y familiaridad, permitiendo que la tensión

se construya en uno mismo como un usuario más. En este contexto, la relación con la pantalla y la imagen forma parte fundamental de varios versos, sobre todo de los presentes en el poema “ið”:

...desde que vi esa luz en tus ojos hago
cosas curiosas, como, por ejemplo,
y me río: acariciar tu breve nombre
en el from del e-mail, con el cursor
voy y vengo sobre él, oigo en cada
letra, quiero creer tu respiración
y siento que alguien en ti nos habla... (Correa-Díaz, 2016, p. 22)

El fragmento muestra una comunicación completamente mediada por plataformas informáticas, donde el interlocutor no está presente, y donde también hay un espacio temporal que implica que el hablante lírico se encuentre en un momento de intimidad. Sin necesidad de nombrarla, la pantalla del computador es el foco principal del poema, puesto que a través de ella el hablante lírico puede establecer vínculos afectivos con la persona amada, o incluso con la imagen de esta. El poema representa la problemática de la materialidad ya no solo respecto a la imagen *per se*, sino que a lo que esta representa: la presencia del otro ausente. La imagen-pantalla, en el caso de estos versos, está en el *from* del *e-mail*. Ahora bien, como se mencionó en el apartado anterior, es mediante de la activación de la imagen que esta adquiere su sentido material de imagen-pantalla. En este caso la activación no es tanto un protocolo digital, sino más bien se trata de algo afectivo. Es la imagen de quien remite aquel nombre lo que lo transforma en una imagen-pantalla. En el poema, se tensiona entonces la imagen debido a que lo que representa no necesita estar presente, sin embargo, su presencia a través de su calidad de imagen-pantalla le otorga la materialidad suficiente para interactuar con el nombre ‘como si’ de la presencia se tratase. Por ello el hablante lírico puede acariciarlo con el cursor. Sin embargo, no se trata solo de que la imagen-pantalla posea una textura, y por ello se es capaz de acariciarla, sino que también el sentido del tacto es delegado a otra imagen-pantalla, la del cursor del *mouse*, la cual funciona como un artefacto en cuanto es una ‘prótesis’ del cuerpo: la representación del tacto ‘dentro de’ la pantalla. Es necesario volver a Márquez (2015), quien indica, citando a Sherry Turkle, que desde los años ochenta los computadores de uso personal han transitado hacia una ‘cultura de la simulación’, debido a que la relación entre el usuario y el computador, es decir cómo las personas comprenden la tecnología, se desarrolla a través de una interacción con la superficie de la pantalla. Así, “...el uso del ratón permitió ver nuestros propios movimientos físicos reflejados en la pantalla, normalmente bajo la forma de un ícono (flecha o dedo) que funcionaba a modo de índice” (Márquez, 2015, p. 125). Esta cita complementa perfectamente la acción poética descrita por el hablante lírico de Correa-Díaz. No se trata solo de ver los movimientos, sino que de experimentarlos a través de nuevas tecnologías;

esto, en conjunción a la característica háptica de la mirada, permite afirmar que dicha relación tecnológica requiere de un entramado sensorial que no es exclusivo de la mirada, sino que también de la certeza del tacto.

En este sentido, si bien la delegación del sentido del tacto al aparato electrónico pareciera indicar un desvanecimiento de la materialidad corporal, pero es precisamente debido a lo que implica culturalmente la materialidad del cuerpo que se posibilita esta interacción mediada por aparatos digitales. La imagen-pantalla va más allá de la relación de dependencia que hace que un elemento funcione como superficie de existencia del otro. La imagen-pantalla también actúa como superficie en sí misma, puesto que es en ella donde se permite la activación de los objetos digitales y la interacción con el usuario. Esta interacción se efectúa mediante representaciones de otros objetos e incluso, como en el poema, otros sujetos a través de la visualización de las imágenes. Precisamente porque la imagen-pantalla ‘es’ material se puede ‘acariciar’ y ‘tocar’, aun siendo estas acciones delegadas a los aparatos electrónicos. El cursor en la pantalla también es una imagen-pantalla, un artefacto cultural que no reemplaza la mano, sino que la extiende hacia la pantalla. Esta mediación permite una relación material entre el usuario y la imagen proyectada, en el caso del poema: el nombre que representa a la persona amada. Como artefacto cultural, el tacto en las pantallas digitales no es una mera acción para activar las imágenes digitales, es también la posibilidad de generar lazos afectivos, reacciones emocionales y diferentes tipos de conexiones intersubjetivas.

Ahora bien, este poema representa al hablante lírico que se identifica como un sujeto digital, un usuario común y corriente de las tecnologías contemporáneas. Sin embargo, la materialidad misma del trabajo literario es tradicional, es decir, se presenta en un libro impreso. Es una estetización de la experiencia de lo digital a través de una voz poética que se identifica con un usuario. Por ello, es necesario analizar obras que a su vez problematicen la experiencia misma del lector. Un ejemplo de ello es un poema que obliga al usuario real, al lector, a interactuar con él. Este poema se titula “Zapato incómodo”, y es un poema-web creado por Rodrigo Gárate (2011). El poema en sí solo repite estos cuatro versos intercalados: “zapato incómodo”, “tan cómodo”, “que podía poner los dos pies”, “que no me dejaba caminar”. Sin embargo, al ser un poema digital, su temática principal es precisamente la interacción con el usuario. La obra puede encontrarse en la página web de la Cartografía Digital, donde se incluye una descripción:

“Zapato incómodo” una obra con tres estrofas sobre fondos texturados de evocación distinta al objeto señalado en el texto, las cuales se alternan y cambian el sentido del texto inicial por redundancias y contradicciones. Sobre papeles intervenidos con tintas de colores, se montan textos en tres frases que se alternan y construyen un párrafo distinto según la ubicación vertical del mouse en la pantalla. La numeración marca esta ubicación vertical en píxeles, entregando información precisa numérica pero irrelevante como dato al sentido del texto. Las frases cambian automáticamente en lapsus de tiempo establecidos que se alteran por la navegación del usuario/a. (Cartografía Digital, 2021)

Este poema funciona en la medida que el usuario mueve el cursor sobre el recuadro que lo sostiene. Para analizarlo es necesario recordar que el modo común de utilizar un computador es a través del *mouse*, clickeando o marcando *enter* en el teclado. Este es el sentido de artefacto cultural de dicha tecnología, la forma que tiene el usuario de relacionarse con la imagen-pantalla en el computador. Así se produce una especie de ‘sentido común de uso’ de este aparato electrónico, ya que la mayoría de los *softwares* y de páginas web utilizan los mismos sistemas para crear enlaces, acciones e interacciones. Sin embargo, en este poema no existe ningún enlace sobre el que clickear, ningún botón para modificarlo. Es solo a través del movimiento del cursor sobre el poema que las estrofas van cambiando, como también el fondo y los números. De manera sutil, descoloca al usuario y lo devuelve a sí mismo, en cuanto subvierte el ‘sentido común’ del uso del *mouse* y el cursor, creando una interacción con el poema que, tal como un zapato que no calza bien, queda incómoda. Esto debido a que es una acción familiar, pero no funciona como se esperaría.



Figura 1. *Zapato incómodo*. (Fuente: Cartografía Digital, 2021)

Esta dislocación sensorial solo es posible en la medida que se comprende cómo la relación entre tacto y visión se ha intensificado en el contexto de lo digital y la pantalla. Así, el poema tensiona la relación entre textura y superficie, al problematizar la mediación de los sentidos a través de artefactos digitales. De cierta forma, el tacto se intensifica debido a que el poema, en su estructura, obliga a la interacción, obliga al usuario a ‘acariciar’ con el cursor la superficie de los versos. Ya no es una relación solo basada en la certeza de aquello que se puede palpar, como plantea Derrida, sino que crea también una experiencia ‘rugosa’, en la medida que la relación con la pantalla se ve forzada en una simulación del tacto ya no a través de clics, sino que de un movimiento que incluso asemeja a una caricia.

Tal como en el poema de Correa-Díaz, el tacto no está directamente sobre la imagen-pantalla, sino que es mediado por la tecnología, por los artefactos digitales. En el poema de Gárate el movimiento de la mano, al delegarse al movimiento del *mouse* y, por lo tanto, al del cursor, es despojado del sentido del tacto, el cual se reconfigura en la imagen-pantalla. Esto permite que el tacto se despliegue como una forma de tocar sin palpar. La mano efectivamente cambia la textura del poema, pero es a través de la mediación de aparatos tecnológicos y la imagen-pantalla. En la línea de Martínez se trataría de ‘artefactos’ del tacto, u objetos materiales que culturalmente median el sentido del tacto. Esta textura, en principio visual, es afectada por el movimiento de la mano, lo cual permite que la imagen-pantalla resignifique la idea misma de la textura visual. Esto se debe a que la relación entre el humano y la imagen, en este caso el poema, sigue siendo material, a través de un ensamblaje configurado por la mano, el *mouse*, y la imagen-pantalla.

Ambos poemas analizados utilizan la tecnología del cursor como punto focal, ya sea como temática o como mecanismo de interacción. Sin embargo, hoy en día los teléfonos con tecnología táctil son algo predeterminado en el mercado de comunicaciones. Por ello, resulta imperante incluir una última obra para expandir las ideas expuestas desde la problematización de la imagen-pantalla y la textura, esta vez en la tecnología *touch*. Se trata de la videoinstalación *Touching Reality*, de Thomas Hirschhorn (2012). En ella se muestra una *tablet* que muestra fotografías de víctimas de la violencia de la guerra en Medio Oriente. Una mano va recorriendo las fotos, pasando de una a otra, haciendo *zoom* en algunas para mostrar más detalles. A diferencia del *mouse*, en este caso es directamente la mano sobre la pantalla la que interactúa con las imágenes.



Figura 2: *Touching Reality* (Fuente: Hirschhorn, 2013)

Como se mencionó anteriormente, la tecnología de la pantalla táctil no es esencial de una mirada háptica, más bien, esta tecnología intensifica la relación que tiene la mirada y el tacto en el contexto digital: es casi la evolución natural que debía tomar la simulación del cursor y la mano a través del *mouse*. Ahora ya no se simula la acción de tocar aquello que se encuentra en la pantalla, sino que directamente se utilizan los dedos sobre ella. Aun así, la simulación recae ahora en el acto mismo sobre la imagen, y es allí donde la 'imagen-pantalla' adquiere mayor sentido. No se toca la pantalla como un artefacto para acceder a las imágenes, sino que se le toca puesto que ella y la imagen conforman, en conjunto, el artefacto cultural de la imagen-pantalla.

Volviendo a *Touching Reality*, el título de la obra le da sentido a la misma. La mano está 'tocando' la realidad, la cual es la violencia invisibilizada en Occidente. Es decir, se habla de la realidad como aquello que se esconde bajo la construcción de realidad configurada por un capitalismo que moldea la percepción de mundo de los sujetos. Sin embargo, este tocar se establece bajo las lógicas de la imagen-pantalla, y de la ciberpantalla, donde el tocar es más bien una simulación del tacto. Pese a que la tecnología no es la misma que en los poemas, nuevamente se está frente a la problemática del tacto y la textura de la imagen-pantalla, a su vez atravesada por aquella realidad que representan las fotografías. Ahora intensificada a través de la tecnología que ya no requiere de un aparato al que se le delega el sentido del tacto, sino que es el tacto mismo el que activa a la tecnología a través de la imagen-pantalla. Bajo el título de la obra cabe preguntarse ¿qué es lo real que se está tocando? Pese a que la imagen-pantalla es, en efecto, un artefacto material, la realidad queda delegada a su representación en la pantalla. En el video se expande la relación entre el usuario y la tecnología de la pantalla táctil. No se trata solo de tocar la realidad como se toca la imagen de otro, sino que también se puede manipular, agrandar y descartar. Esta video-instalación dialoga directamente con las pantallas en función de la tecnología táctil, la cual configura un tipo

de imagen-pantalla diferente a la de una computadora. Esta vez se trata de un artefacto que permite una intervención directa entre las manos y las imágenes que se presentan. Se trata de gestos culturales condicionados por la tecnología en la relación de los usuarios con las imágenes. La manipulación de la 'realidad' a través de la pantalla táctil está limitada por las condiciones materiales de la tecnología, en este caso una *tablet*. Estas limitaciones son a su vez las de la imagen-pantalla. Así, se retorna a Stiegler y Martínez, debido a que de esta forma se configura el gesto cultural del uso de la pantalla táctil. Nuevamente se está frente a un artefacto cuya importancia dentro de la cultura es cómo uno se relaciona con las imágenes más allá de la recepción visual, sino que también a través de la manipulación.

Esta obra dialoga con la mediación de la realidad a través de las pantallas, de cierta forma instalando la problemática de la indiferencia de Occidente frente a las zonas de conflicto en el planeta. Así se extrapola esta tensión en la medida que se reconoce el movimiento de la mano sobre la pantalla. Este gesto cultural de sujeto sobre la pantalla táctil (artefacto, imagen-pantalla), es el gesto a través del cual la realidad inmediata es filtrada por las pantallas táctiles. El uso de los teléfonos inteligentes y las tabletas para ver fotografías, interactuar con otros usuarios, jugar y utilizar diferentes aplicaciones, todos ellos bajo la reducción de la relación del ser humano con aquella realidad a través del gesto de los dedos sobre la pantalla.

Esto recuerda lo presentado en el corto audiovisual del cineasta Juan Renau (2012), titulado *Yo y Marú*, donde la acción se desarrolla en totalidad sobre la pantalla de un computador. Así, el espectador solo puede ver lo que el punto de vista del protagonista muestra. En un momento de dicho corto, el protagonista copia y pega una foto de su exnovia junto a una de él mismo, manipulando así la realidad no en el sentido de afectarla, sino que manipulándola para crear un afecto en sí mismo. Nuevamente la imagen-pantalla funciona como un artefacto que permite interactuar a través de los sentidos y la manipulación con otros usuarios y otros sujetos. En este caso, el tacto no juega parte del cortometraje, pero permite profundizar el sentido afectivo de la imagen-pantalla. Retomando la propuesta de *Touching Reality*, el tacto se define como el gesto cultural de modificar y descartar la realidad, permitiendo extrapolar la relación del ser humano, a través del mencionado sentido, con las imágenes digitales.

CONCLUSIONES: LA MATERIALIDAD Y LOS AFECTOS DE LAS IMÁGENES DIGITALES

La imagen-pantalla, como artefacto cultural, tiene la capacidad de mediar la relación del ser humano con la realidad, pero no a través de datos invisibilizados, sino que mediante los hábitos de uso de las tecnologías, es decir, la relación material entre el usuario y el aparato electrónico. Gestos, movimientos, el tacto y su simulación forman parte esencial de la configuración de sujetos digitales contemporáneos, en una era donde la imagen táctil, bajo un paradigma visual-háptico, se ha intensificado gracias a las pantallas de uso personal. Este artículo se instala en la necesidad de reconocer cómo las imágenes-pantalla y las tecnologías, influyen en las culturas y sociedades, a través de mecanismos visuales y táctiles. De este modo, la textura de la imagen-pantalla permite nuevos modos de relacionarse con la tecnología, expandiendo su injerencia cultural a través de la posibilidad de establecer conexiones que no son solo físicas, sino que también de intuición, costumbre y de interpretación del mundo. Es, en primera instancia, a través de la materialidad que esto tiene lugar, dado que la hegemonía del tacto, como se mencionó en apartados anteriores, es lo que condiciona la posibilidad de las relaciones entre usuario y tecnología ya mencionadas. Por ello, la textura digital pareciera ser en principio visual, pero remite a dichas posibilidades de conexión, mediante la delegación de los sentidos, especialmente del tacto, a los artefactos tecnológicos de la era digital.

Las obras analizadas dan cuenta de una tensión que existe entre los sujetos contemporáneos, necesariamente usuarios de tecnologías y de pantallas, y los sentidos de la vista y el tacto mediados por los artefactos culturales digitales. Correa-Díaz elabora una experiencia estética de la pantalla y cómo en ella es posible delegar el sentido del tacto al cursor, en cuanto este representa una simulación de la mano. Así, el hablante lírico es capaz de actualizar un poema amoroso al contexto de la tecnología digital, donde ya no hay contacto entre mano y rostro de la amada, sino que son simulaciones de estas. Lo interesante de este gesto es que, pese a ello, no deja de ser una experiencia significativa, precisamente por la cualidad táctil de la mirada, que se traduce en la capacidad de ‘tocar sin palpar’ representaciones de otros sujetos u objetos. Por su parte, *Zapato incómodo* no representa la experiencia, sino que fuerza al lector/usuario a ser parte de ella. Con el sutil gesto de invertir el uso común del artefacto de la pantalla, el cursor y el *mouse*, el usuario es devuelto a sí mismo, a su vez intensificando la textura del poema, la cual deviene en táctil ya no solo por la hegemonía de la visualidad háptica, sino que la simulación de la mano, el cursor, afecta directamente la superficie del poema. Por último, *Touching Reality* representa otra forma de relación entre usuario y pantalla, una más común debido a los teléfonos inteligentes: la tecnología

touch. El video-instalación tensiona la relación entre el usuario y la pantalla táctil en cuanto ahora existe una relación directa entre la mano y la imagen-pantalla. Sin embargo, esta imagen continúa siendo una simulación de la realidad, lo que permite interpretar el título de la obra como un cuestionamiento a la ‘realidad real’ de la imagen-pantalla. Efectivamente existe un tacto directo con la superficie de la pantalla, pero la simulación de las imágenes solo permite una relación indirecta, por lo que la textura de la misma es nuevamente visual-táctil. Así, este nuevo acercamiento a la realidad también genera un distanciamiento producto de esta simulación propia de la imagen-pantalla.

Estudios sobre la materialidad de lo digital permiten establecer preguntas sobre cómo la tecnología influye en las sociedades y las culturas. En este caso, retornar la imagen digital hacia la materia física establece una crítica hacia los modos de relacionarse con el mundo y con los otros. Las obras analizadas entregan formas de interpretar estas mediaciones, desde la creación de lazos afectivos a través de la imagen del otro, hasta cuestionamientos sobre qué es la realidad en contraposición a la materialidad de los artefactos. El usuario es devuelto a sí mismo en un juego de reconocimiento y extrañeza, generando dudas respecto a dónde radica realmente lo material de la relación entre el sujeto y la tecnología, si acaso la pantalla misma o aquello que la subyace.

RECONOCIMIENTOS

Este trabajo se inscribe en el marco del proyecto Fondecyt regular N°1200172, “Literatura y cine en la era digital: experimentaciones, expansiones y resistencias latinoamericanas”.

REFERENCIAS

- Bustamante, P., Gutiérrez, F., Martínez, B., Pérez, S., Pinto, E., Ramírez, O. y Nieto, S. (2014). La interfaz: extensión del cuerpo o espacio para la comunicación. Metáforas que se traslapan. *Polisemia*, 10(17), 55-69. <https://cutt.ly/w7GmP5g>
- Cartografía digital. (2021). *Zapato Incómodo*. <https://archivocartografia.cl/fichas/zapato-incomodo/>
- Correa-Díaz, L. (2016). Clickable Poem@s. RIL
- Costa, F. (2021). *Tecnoceno. Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida*. Taurus.
- Derrida, J. (2011). El tocar, Jean-Luc Nancy. Amorrortu
- Gárate, R. (2011). *Zapato incómodo*. [Archivo de video]. Youtube. <https://youtu.be/mKe7tknnBnU>

► **Dossier:** Tocar sin palpar: sobre la materialidad, la textura y la imagen-pantalla

- Groys, B. (2012). De la imagen al archivo de imagen -y vuelta: el arte en la era de la digitalización. En A. Castillo y C. Gómez-Moya (Eds.), *Arte, archivo y tecnología* (pp. 13-26). Universidad Finis Terrae.
- Hirschhorn, T. (2012). *Touching Reality* [Archivo de video]. Vimeo. <https://vimeo.com/55482318>
- Márquez, I. (2015). *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Anagrama.
- Martínez, S. (2016). La imagen-pantalla: materialidad, artefacto, gesto técnico. *Caracteres (Salamanca)*, 5(2), 11-31. <https://cutt.ly/c7GTapG>
- Parikka, J. (2018). *Antroposceno*. Centro de Cultura Digital.
- Rodríguez, P. (2019). *Las palabras en las cosas. Saber, poder y subjetivación entre algoritmos y biomoléculas*. Cactus.
- Real Academia Española. (s.f.). Textura. En Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/textura>
- Stiegler, B. (1998). *Ecografías de la televisión*. Eudeba.
- Renau, J. (Director). (2012). *Yo y Maru* [Cortometraje]. Independiente.
- Tello, A. (2018). *Anarchivismo. Tecnologías políticas de archivo*. La Cebra.