



¿Son representaciones los *reels*?

Emilio Garbino*

¿Es la representación una característica antropológica, es decir, constitutiva de la naturaleza humana en un sentido lo suficientemente amplio como para que en su significado esté presente el mecanismo de funcionamiento de facultades también constitutivas como lo son la imaginación, la memoria y los sueños? Podríamos decir que el mecanismo que atraviesa a estas facultades se caracteriza por volver a presentar, traer lo que fue, “una manera de hacer presente lo ausente” (Arendt, 2003, p. 144). ¿Qué es esto, por qué necesitaría alguien hacer eso, a qué responde semejante mecanismo humano? ¿Se puede establecer el corazón significativo del mecanismo de la representación, es ésta equivalente al mecanismo de la reproducción?

La brevedad extrema de tiempo evanecido es el corazón del patrón cuyo motor siempre disponible parece sostenerse en la fruición dopaminada que se apodera del ojo en un modo asombrosamente eficaz, adictivo, patológicamente soberano, capaz de insomnio y de ocupación de cualquier momento de tiempo ocioso. Por lo menos desde hace dos décadas este fenómeno goza de *ubicuidad*, es global como el idioma inglés, sucede sin distinción humana de ningún tipo. Si se midiese con estadística, el resultado sería casi perfecto.

Hacer foco no tanto en lo que la red hace con nosotros sino en lo que nosotros hacemos con ella. Ambas acciones son igualmente determinantes para pensar lo que pasa con el fenómeno completo de la fruición que se genera ante las pantallas. La representación aparece como tema porque lo que está en juego en esto de ver imágenes en dispositivos se parece demasiado a escuchar un relato, leer un cuento o novela, ver un cuadro o ver películas, series o *reels* en cualquiera de los formatos de nuestra cultura, sea 35mm, televisión, notebook, celular. Que desde el punto de vista de la atención, si bien es posible que lo que suceda sea que nos “distraemos” de la realidad que está afuera, el mundo real como se dice, la atención destinada a ver imágenes virtuales no carece de concentración atencional;

*Universidad Nacional de Córdoba | emilio.garbino@unc.edu.ar

es atención concentrada la que se dispone para este avistaje muchas horas todos los días. ¿Por qué atraen como imán las imágenes reproducidas, representadas, sea cual fuere el contenido –cualquier cosa puede ser un contenido en las plataformas de redes sociales? Le hice esa pregunta a mi hija de 17 años y me respondió en tono de obviedad: “porque tenés todo, podés hacer cualquier cosa, te podés comunicar, es entretenido, es muy divertido, ves pelis o series, haces videos o sacas fotos, subís historias... En el celu está todo...”.

En el libro de A. Berti *Nanofundios...*, se dice: “Para capturar nuestros datos es necesario que prestemos atención, y por ello hace falta atraerla. En las granjas de servidores de las plataformas contemporáneas se cultiva el forraje con el que alimentar la avidez de nuestra atención para llenar tiempos muertos.” (Berti, 2022, p. 25) Pero, ¿sucede así, en serio hacemos eso por aburrimiento? ¿Por qué pasa eso? El “shock de la virtualización” (Costa, 2021, p. 25) produce efectos culturales, fenómenos que involucran imágenes visuales de consumo masivo. Es decir, fenómenos históricamente similares como el cine y la televisión en cuanto a que sucedieron con impactos sociales de iguales dimensiones e igual contundencia, y además compatibilizan con el actual fenómeno social de la virtualización respecto a lo que fenomenológicamente se pone en juego: avistaje pasivo de imágenes con carácter adictivo. Hablamos de “shock” porque el vínculo establecido entre el ojo y lo visualizado y mediatizado por dispositivos genera lo que se llama una fruición de disposición no voluntaria/no coercitiva que gasta el tiempo ocioso de quien consume imágenes –cualquiera de nosotros– transformando el tiempo en “tiempo muerto”.

El asunto ético de toda la vida para cualquiera tiene que ver con el tiempo, qué hacemos con él cuando no tenemos nada que hacer, y en menor medida el tiempo laboral, aunque ahí la justificación es la necesidad. En el primer caso se trata del tiempo libre. Hoy, ese tiempo se dispone automática y mecánicamente para encender el celular, es como un acto reflejo, TOC, que chequea por chequear, ansiedad pura ... ¡y que tire la primera piedra quien no sabe de esto! No hace falta hacer la estadística. Simplemente sucede así. Pero de nada sirve ser consciente de este acto rutinario y espontáneo; tampoco alcanza con saber que nuestra ontología de sujetos reflexivos se atenúa en ese panorama diario reincidente. La eficacia de este fenómeno es perfecta, no hace diferencias de ningún tipo, e incluso respecto a los gravámenes etarios que se podrían adjuntar para

subrayar intensidades dejan de ser importantes cuando se constata que solo se trata de una cuestión de grados, pero nada más: los adolescentes padecen más estos síntomas de adhesión con tendencia adictiva, pero el abanico de afectación es peor que el covid, es decir más global y expansivo. No estamos, quizás, en condiciones de combatir esta conducta de dependencia o adicción, y mucho menos apelando a parámetros ilustrados de autonomía reflexiva. Solo algún pacto ritual de retiro, pausa o desconexión violenta alcanza apenas para hacer paréntesis efímeros, esporádicos. En los toboganes del ocio y de la necesidad, en el trabajo y en el entretenimiento aplicamos cierta conciencia, o nos dejamos caer en bajadita, total, no solo no pasa nada, sino que además se resuelve algo muy delicado en la vida de cualquiera, “qué hacer” en el tiempo inmediato. ¿Para qué ser reflexivos (un problema social desde Platón hasta hoy) si el algo-de-ritmo nos lleva gratis, nos ocupa y entre-tiene, nos regala la imagen total del mundo –la película total con un ritmo de variación maniaca que cada 30 segundos es otra, aunque sea siempre la misma? ¿A quién le incomodará realmente trocar la experiencia del mundo por la imagen de la experiencia del mundo? Un testimonio serio de esto es lo que les pasa a los niños desde una tempranísima edad de qué, 2 o 3 tres años, para empezar a usar el celular. El mundo es mejor en una pantalla, podría deducirse de la efectiva e inmediata respuesta que un niño estaría dando en su predilección por ver un celular a cualquier otra cosa.

A partir de un proceso intuitivo de percepción del presente se puede reconocer una conexión entre la *representación*, en tanto capacidad humana de hacer duplicaciones de lo vivido en diferentes “formatos”, digamos y la cultura de avistaje de *reels*. La conexión de estos dos fenómenos se asienta en una estadística intuitiva que se refiere a ese modo de la realidad representada, reproducida, hecha imagen, presente en forma de flujo digital ubicuo e incesante y que ocupa una realidad virtual paralela a la mera realidad material, aun la de los cuerpos en roce y movimiento, afuera.

Tal vez estemos en la situación necesaria de un recambio conceptual respecto a la categoría de la representación, pues en el avistaje de imágenes en el formato *reels* no se trata de la elaboración de representaciones sino más bien del mero “prosumo” de ellas, esto es, la producción y el consumo fusionados como partes de la cultura presente en lo que tiene que ver con la conducta subjetiva en el uso de dispositivos digitales. Explicar esto es el asunto principal. El mundo hecho imagen en los dispositivos al alcance de

la mano de cualquiera no implica producir representaciones del mundo sea cual fuere el sentido de esa representación. Si nos dejamos llevar a un posible principio antropológico de la funcionalidad del acto de representar, encontramos el lenguaje, el arte, los rituales, la religiosidad de prácticas comunitarias tribales simples o complejas (simple sería enterrar a los muertos; compleja sería el cristianismo en la cultura occidental). Quien coordina, gestiona y organiza acaso el primer acto de representación debería ser la memoria, nuestra facultad de recordar, conservar y archivar la vida mientras va pasando. Pero lo que sucede en un dispositivo como el celular (el dispositivo por antonomasia que materializa el fenómeno de la digitalización de la cultura global de manera hegemónica, ubicua y progresiva) no es, desde el punto de vista de los prosumidores, algo que el concepto y el hábito de representar correspondan de manera precisa; ¿son representaciones las que ocupan el chorro constante e infinito en presente continuo, los contenidos de los *reels*?

Pero hay que responder a la pregunta por la relación que habría entre la cultura de la digitalización en la que estamos inmersos y el fenómeno de la representación en su condición antropológica constitutiva. La pregunta es: ¿son representaciones las que prosumimos en los dispositivos productores de imágenes de todos los tipos imaginables, abarcando todos los contenidos posibles? Llamamos la “película total” o “película única” a la suma de todas las imágenes disponibles para cualquiera en formato *reel*.

La avidez que se activa es el asunto acá. Es estética, es decir sin fin ni motivo, ni interés, ni moral, el mero “ver por ver” con mirada anclada que se deja llevar, imantada. Creo que el avistaje de imágenes debe ser lo más masivo que está sucediendo en el mundo. Estamos ante un tipo de ver que deja de ser voluntario para transformarse, suave y fácilmente, en adictivo. Se apropia del ritmo de la vida cotidiana a intervalos *random*, aunque con una regularidad exacta y masiva. Algo de ritmo para la vida que aburre y desea entretenerse, como tener un “plus” (Adorno lo refiere al arte, pero también funciona para la industria cultural) sería pues la necesidad (o el patrón que fuere) para volver a ver, repetir, reproducir una y otra vez todas las veces que haga falta. Ver, hoy el mero ver y no el contemplar más bohemio. Representar en una segunda instancia lo que sucede en la vida real, o algo parecido, ya sea copiado miméticamente, embellecido o figurado, reducido a símbolo o metáfora, sea virtual o materializado en distintos formatos como obras, lenguajes o videos. Volver a presentar de-

lante de nuestros ojos la vida de los cuerpos, las cosas, las personas. En fin, representaciones de... ¿por qué sucede esto desde hace tanto tiempo, desde Lascaux a los *reels*?

La cultura digital instala en las formas de percibir y en el gusto el criterio estético *tiktokero* que ha impuesto un patrón de tolerancia sensible en cuanto a la forma: la película total, una imagen movimiento que contiene todas las imágenes posibles, absolutamente todas las imágenes existentes y por existir en el próximo minuto, hecha por cualquiera de nosotros, todos nosotros, puestas a caer en cascada vertical permanente como una máquina tragamonedas (la palabra '*reel*' tiene que ver con eso). Pero además ha colocado en el mercado prosumidor de imágenes el ritmo breve, los 30/90 seg. de duración como patrón de tolerancia máxima antes de que un dedo se deslice sobre la pantalla para eternizar el flujo de las imágenes *scrolleadas*, de *reel* en *reel*.

Hay en la representación algo de primario y tal vez ocioso, la jugada de volver a presentar, acción fiel en la historia de la humanidad, hoy acelerada, practicada hasta la saturación en los reflejos cotidianos, montada en dispositivos que invaden los minutos de cualquiera de nosotros. Como "con la vida no alcanza" llenamos de representaciones el no saber qué hacer con el tiempo. ¿Es eso?

El algoritmo es como un actor de trastienda que registra todo lo que hacemos conectados sin mostrarse, frenético espía vive y se nutre como un chismoso desocupado al que le han dado la tarea de perfilar la naturaleza humana en demasiados pocos matices, y encima todos reunidos con fines comerciales. Demasiado poder se le otorga a este cálculo maquínico de acciones o decisiones convertidas en tendencias para inventar la silueta de preferencias, gustos, y empatías, ideológicas; un poco lo logra, pero es solo una estadística, exitosa porque nos ahorra buscar, nada más.

La representación es también algo que podemos ver como ejercicio algorítmico cada vez que nos conectamos; alguien o algo está fijándose en los movimientos que hacemos en la web construyendo un perfil o subjetividad que gusta, elige, piensa esto o aquello, necesita esto y aquello. Es como un simulacro estadístico que cada uno puede tener de sí mismo, sea perfil, avatar o usuario, pero no es más que un licuado, un recuento parcial de datos que con el surgimiento del "procesamiento de datos" da lugar a los patrones a partir de los cuales podemos creer en una "singularización" cuando se trata de lo contrario. Una serie de acumulación de datos

tomados como características que forman un “doble digital” sostenido en una máquina cuya memoria de escala no humana “ignora el olvido”. Pero solo se trata de datos; poderosos porque inclinan, inducen, promueven acciones y conductas basadas en gustos o empatías ideológicas. Pero sabemos que es falso; ese “doble digital” solo persigue más dinero con nuestra atención embobada, hipnotizada –¡y en eso es perfecto el mecanismo!

¿Qué decir sobre lo que parece ser el alma de todas las cosas humanas concentradas en la conexión a la red, *el algoritmo*? Que es una herramienta y que como tal juega en las acciones humanas conectadas un rol hoy determinante. Pero que su modo de funcionar es la estadística y que con ésta el mundo se ordena en cierto modo, se hace el detrás invisible que alguien y/o algo tiene en cuenta para saber sobre nuestras conductas, serializarlas, sacarles un patrón o norma. Lo curioso es nuestra colaboración a ese fin, aunque no se lo explicite así. Pero nosotros insistimos, repetimos, alimentamos la máquina inteligente que nos contiene y, sin saberlo del todo, pero algo ya estamos sabiendo, normalizamos que así sea.

La intimidad hecha espectáculo, así de simple y ya antiguo el registro de Guy Debord que en la década de los sesenta y con bastante precocidad desnudaba el fenómeno social de la globalización capitalista en su *Sociedad del espectáculo* (Debord, 1994). ¿Qué significa esto, a qué responde, cuál es el caldo de cultivo de las redes sociales y nuestro no tan nuevo hábito de conectarnos como esta forma tan contemporánea de hacer sociales? ¿Por qué esta conducta ha resultado tan eficaz en el flujo de su funcionamiento, ilimitadamente lucrativa para quienes la diseñan y ejecutan? ¿Por qué nos atrae tanto espectar o mostrar la intimidad, propia o ajena, si acaso se parece a “la sensación de estar ahogándose en las representaciones de experiencias de otras personas”? (Costa, 2021, p. 148)¹. Algo ni voluntario ni involuntario del todo, pero hegemónicamente demandado, fácil y al alcance de cualquiera sin distinción de ningún tipo, dulce y casi inconsciente su efecto al que no sospechamos inocuo, pero donamos minutos a toda hora, todos los días, atraídos como por un imán cuya fuerza leve es repetible al infinito.

Desde un punto de vista en el que no nos centraremos especialmente, pero que tiene una incidencia real constatable por cualquiera en aquello a lo que nos referimos como avistaje de imágenes, tenemos que hablar

1 La cita corresponde al fotógrafo holandés Erik Kassels, en su obra *24 horas de fotos*.

de “cultura algorítmica” como aquello que nos involucra y toma como partícipes en calidad de prosumidores. Sabemos que mediante repetición y serialización la red puede construir un “doble” (Berti, 2022, p. 38) de nosotros mismos. Incluso se habla de un “tercer inconsciente” (Berardi, Stolkiner, 2022) que es la estadística algorítmica de todo lo que hacemos cuando estamos conectados. Somos ese “avatar” en calidad de usuarios, y con ese protagonista desdibujado de lo público y lo privado –ya no importa mucho la distinción según el formato ubicuo en el que todo aparece en alguna pantalla–, el idioma que hablan las cosas y los fenómenos en tanto apariciones disponibles en la conexión es hegemónicamente el de la imagen. ¿Qué hacer con esa constatación, además de testimoniarla, verla y protagonizarla todos los días? ¿Es novedoso este hacer contemporáneo de la cultura global, o solo ha cambiado el formato y en realidad se trata de una práctica atávica, la de ejercer distintas formas, de un mismo acto, gesto o lo que fuere, el de “representar”? ¿Será el lenguaje, la voz humana como mapa para organizar el mundo y reducir así los márgenes precoces de la muerte accidental, una de las formas originarias de representación? ¿Cómo no poner al lado de esa hipótesis al canto, al ritual comunitario religioso o metafísico, a la danza mística embriagada, las pinturas en cuevas, los sueños suprarreales? Lo arbitrario de estas posibilidades queda suspendido a propósito de la pregunta por lo que nosotros, contemporáneos de la época del *tecnoceno*, esto es y dicho simplemente, una época en la que la expansión hacia todos los aspectos de la vida presente, desde la cultura en su espectro completo, la ciencia, el comercio, la psiquis humana, la ruptura del ecosistema, las guerras y la nanotecnología aplicada para fabricación de plaquetas o para extraer litio, la Universidad de la singularidad, el genocidio de la Franja de Gaza y la posible colonización de Marte, la sobrevaluada magia de la IA, y un inmenso etc., todo es enmarcable en el punto de vista *tecnocénico*; su definición primaria es la que señala, define y circunscribe a la completitud de lo vivo *mediatizado* por la técnica de imágenes digitales.

Uno de los rasgos propios del hacer representaciones es poner en juego, establecer una relación de referencia y mutua dependencia entre lo *en vivo* y lo *en diferido*, entre lo presente y lo que ya no lo es. Hacer presente lo ausente mediante representación. Atendiendo a la literalidad de la palabra hay allí un aviso de algo que sucede en segunda instancia, después, quizás inevitablemente tarde. Un *volver* a presentar, o presentar de nuevo

o en segundo tiempo y además con el artificio etéreo de ser imagen, ya recordada, ya pintada, contada o soñada; siempre imágenes y a posteriori. ¿Y qué si es así?

Pero, ¿qué tiene que ver la polimorfa acción de *representar* con el tecnoceno?

Se desvirtúa el sentido de lo que es una herramienta cuando pensamos en el uso que hacemos de los celulares: es solo “medio” para pocas cosas, mandar mensajes, hacer compras, sostener un *home office* o trabajo a distancia, encontrar pareja, hacer una transferencia. Pero una estadística dice que, en un porcentaje altísimo, el uso masivo del celular es ocioso. A diferencia de la fabricación del hacha de piedra, al inscribirse por completo en su función vital de supervivencia, en lo que esto significa como evitación de la muerte y el hambre al poder cazar y prever la adquisición del alimento y la preservación de la vida. Un celular subvierte su condición de herramienta funcional y se constituye en un instrumento/dispositivo de entretenimiento que pasa a ser parte del cuerpo propio, más para ver *reels* que para trabajar.

Según Bataille, la fabricación de la herramienta, cuando lo empezamos a hacer para sobrevivir en los formatos de lanza o hacha, instala una conciencia del tiempo en nosotros que tiene que ver con el futuro, con cierta administración del tiempo que se conecta con la evitación de la muerte causada por hambre. Fabricar la herramienta para cazar implica contar con la evitación de la muerte por hambre, es decir, proyectar en el futuro cierta seguridad de supervivencia, la previsión. Por lo tanto, la técnica aplicada a esa fabricación implica trascender como individuos, en tanto seres finitos conscientes de su muerte a través de la manufactura artificial de la herramienta, y esto significa una capacidad de anticipación que introduce la dimensión temporal en la existencia humana. Debido a esto nos diferenciamos de los animales para, de algún modo, sabernos mortales y al ser conscientes de nuestra finitud la anticipamos y actuamos para diferirla, aun cuando sabemos que se trata de un juego fútil, estéril respecto a lo que se erige como tal, porque no sabemos ni conocemos lo que es *trascender*. Es algo que solo les cabe hacer a otros, los que van sobreviviendo a los muertos. (Bataille, 2003, pp. 38 y ss.)

El celular es la herramienta más perfecta que ha logrado eximirse del origen de su creación, ha dejado de ser un medio para convertirse en un fin en sí mismo. Por supuesto que sirve para hacer un montón de cosas,

pero la estadística intuitiva dice que del 100% de su uso en la inmensa mayoría de las personas, la mayor parte del tiempo de su uso es ociosa, libre, de entretenimiento. El dispositivo modula, hace presencia y se apodera de hábitos de todo tipo para “llenar el tiempo muerto” con fascinación, fruición, avidez y adicción. Estos “espejos negros”, además de la serie inglesa, son la síntesis de todos los artefactos conocidos hasta ahora, “herederos de varios linajes técnicos, pero en particular de dos, el televisor y el walkman, pantalla y bolsillo. Su potencia radica en la combinación del poder de seducción de la pantalla y la libertad y privacidad de lo portátil” (Berti, 2022, p. 110). ¿Cuál es esa “fascinación”, cómo es, por qué está ahí haciendo qué, por qué la fascinación de la imagen en el celular fascina hasta la adicción?

El modo ocio, tiempo libre, momento de un día en el que no hay nada que hacer (obligaciones, necesidades, rutinas mecánicas), ahí la pregunta que nunca termina de explicitarse de algún modo se enuncia, ¿qué hacer? Pero al sentirse siquiera bosquejada, otra palabra demasiado rota y recompuesta asoma su promesa regulativa, se mezcla con el deseo y con la frescura imposible del tiempo solo para marcar la distancia que falta y se aleja a todo intento de aproximación, aunque sin disminuir su brillo prometeico. Precisamente en ese instante banal de la desocupación ociosa, ya sea breve como en la cola de un banco o más extensa como en la cabaña de vacaciones, justo ahí pega la inercia, hoy simbiótica de un gesto que se ha logrado imponer con asombrosa hegemonía, de la acción globalizada y ubicua de *llenar el tiempo muerto* con avistaje de *reels*.

... Y, obvio, porque toda historia contada captura, imanta. Los infinitos nano relatos circulando 24/7, disponibles, repetibles y al alcance de la mano cuando sea que se los demande, con disponibilidad infinita, parecida al acceso al porno, parecida a hacer saping, la antigua práctica de ver televisión por cable, pero con el recurso perfeccionado en aceleración, variedad y cantidad, con presencia en estado de flujo constante, todos los días todo el día. Esta condición de constancia prometida, de accesibilidad garantizada (por supuesto con las condiciones básicas de tener conexión), de disponibilidad completa, inmediata, repetible a antojo... y encima con el rasgo cinematográfico de ser la película de todas las películas, de todas las imágenes en un mismo flujo de imágenes, la historia de las historias que nunca para de ser contada, incluidas todas las películas, todas las series, todos los *reels*, todos los estados, toda la información, toda la publici-

dad... todos los chats, todos los audios, todos los videítos... toda la música, todos los perfiles... y lo no recorrido en la red que podría ser infinito.

Hablando de espejos en el mundo –el nuestro, el único– de las pantallas, el ejemplo que da Platón en el libro X de *La República* es quizás la imagen más simple y gráfica de lo que es la representación. Se la refiere aquí directamente a la pintura y de algún modo a la poesía. Se nombra al principio a un “artesano” u “operario” que “en cierto modo” (esta “modalidad” es la que en el texto platónico da lugar a la creación de las apariencias en modo réplica, es decir, copias) tiene el poder de un dios, si no fuera precisamente por dicha “modalidad” que tiñe toda la acción del operario con un manto ontológicamente fraudulento, el de hacedor de las apariencias. Pero a la vez, ese mismo artesano y en esa misma obra –la de re-presentar– dispone de un poder propio de un “sabio bien maravilloso”. ¿Cuál es esa “modalidad”?, alguien le pregunta a Sócrates, y este responde:

[...] puede practicarse diversamente y con rapidez, con máxima rapidez, si quieres tomar un espejo y darle vueltas a todos lados: en un momento harás el sol y todo lo que hay en el cielo; en un momento la tierra; en un momento a ti mismo y a los otros seres vivientes y muebles y plantas.
(Platón, 1988, p. 508-09, 596 b-e)

Antes también se incluía a “los dioses” en la lista de lo que puede producir este “sabio”. El hacedor de apariencias es finalmente el pintor. Pero no importa acá tanto el problema histórico de la filosofía respecto al asunto platónico de verdad y apariencia. El ejemplo del espejo es, para el tema de la representación en tanto asunto de las imágenes, el mejor cuadro para mostrar ese efecto tan particular de la duplicación, de la reproducción o presentación-en-segunda-instancia. Imagen/cosa, claramente, pero más para el tema de la representación como imagen, simplificado rápidamente. Solo para completar un poco más el asunto platónico, vale agregar que este artesano (pintor o poeta) está, como le pasa a la escritora y su naturaleza dialéctica, en posesión de un “fármaco” (Platón, *Fedro*, p.402-06, 274e-275e) en su sentido anfibológico, algo que, de acuerdo a su dosificación respecto del mundo de las ideas o grado de proximidad a la verdad, puede ser remedio que cura o narcótico que intoxica; puede ser “maravilloso” o un hechizo que engaña.

Hoy, el artesano no necesita mover el espejo porque las imágenes creadas tienen movimiento, las hace cualquiera, todos podemos ser artesanos y la sensibilidad que se ha generado a partir de esta horizontalización productiva rebasa en algo más ecuménico y disperso aún, el avistaje de imágenes. De allí que el adjetivo más idóneo para ese fenómeno es *ubicuo*, también de origen religioso y que desafía a ser, debido a su hegemónico asentamiento en las acciones primarias humanas, podríamos decir, “más real que la realidad” (Berti, 2022, pp. 114-15). Se lo dice a propósito del cine, pero creemos que es aún más propio de ser aplicado a nuestra era de la cultura digital.

¿Hay un asunto con el tema de la “atención” en la era de la cultura digital? Parece que uno de los primeros colapsos de nuestra forma de percibir se suscita a propósito del cine, funciona como uno de los “ordenadores de la experiencia perceptual” de las masas. Pero lo que pasa hoy ostenta un cambio exponencial, porque cuando consumimos contenidos audiovisuales, somos abducidos casi voluntariamente, casi sin voluntad; sí, como una ansiedad sigilosa que lleva en arrastre pasivo hacia la sesión diaria de la hipnosis que genera la pantalla. El flujo de imágenes, nunca mejor puesto el nombre, entran en la mente sin ser precisamente algo que viene de fuera, ni algo que esté dentro. Continuo de situaciones sumadas y *scrolleadas* sin fin, una tras otra cada 30 segundos, como si todas juntas-en-traspaso formaran una sola película. El “mundo paralelo” de la virtualidad o realidad virtual no está ni en la conciencia ni en el mundo allá afuera. Está en el dispositivo, que vendría a ser como un puente entre los ojos y las cosas –las reales-reales. Además, compite en utilización de tiempo y chorea. ¿Cuál es la referencia de los *reels*, las cosas, el mundo real, o más bien la referencialidad se lupea con escorzos brevísimos de manera que solo en la suma ecléctica constituyen algo, son un algo? El flujo que se refiere a sí mismo y solo en continuo presume consistencia.

La atención en este territorio es un tema poco claro en la medida que cualquier tipo de conducta pasiva, si bien parece haberse corrido de la voluntad, no por ello ver imágenes, del tipo que sean, aunque el *reel* sería el estereotipo, es algo involuntario. Sin embargo, la voluntad y por lo tanto la atención parecen estar inducidas. En cualquier caso, lo importante es el estado de entrega del tiempo diario que pide repetición constante con un extraño nivel de variabilidad de contenidos; lo variado de breves segundos se iguala en la identidad del flujo, lo diverso borra la diferencia de los

contenidos logrando, por el fluir mismo, un fusionado indiviso cuya única forma es la de ser imagen, y ese es el único “contenido” que importa.

Algo pasa con nuestra atención, pero no diría que se trata de un “bien” o “recurso de escasez” como señala Berti, en varios momentos del libro (2022, p. 171). Es más que claro que algo pasa con la atención, lo vemos en cualquier lugar del mundo, lo sabemos de los adolescentes, nos sorprendemos cuando vemos al infante de 3 años abducido por la pantalla mágica. También los viejos, el rico, y el pobre, el trans y el o la hétero cis, en Tío Pujio, en la cama o en el baño, al dormir y al despertar, en modo insomnio, en cualquier conversación. Es horizontal, no hace distinciones de ningún tipo, trasciende culturas, calidades de almas y formaciones educativas. El acceso a los “contenidos” en las plataformas de *streaming* de las redes promueve “una nueva forma de visionado, *privada y ubicua*” (Berti, 2022, p. 70, *itálicas nuestras*). Creo que la fruición auto-abductiva que genera este “nuevo visionado” no habla de una ausencia, merma o escasez de atención, sino de un tipo de captura plena de atención, con niveles de concentración altísimos si por esto se entiende mirada fija casi siempre agachada, persistencia y repetición, reincidencia garantizada todo el día todos los días, conducta fisonómica propia comparable al apasionamiento, cierta locura u obsesión. Esto vale por el lado subjetivo actitudinal de la atención, generalmente sucede en momentos de ocio, aburrimiento o nerviosismo ante el no saber qué hacer en el minuto inmediato, como una especie de impaciencia ansiosa que mata su tiempo viendo... obvio que el tiempo nunca muere, nunca muere, pero ¿se refiere a un tiempo improductivo o simplemente a un tiempo en el que, debido a que hemos sido abducidos por el poder imantante de las imágenes en flujo, la atención se hace adicta? La atención eficazmente tomada desde y en lo “privado” de nuestra existencia, individual y en masa a la vez. No hay un genio maligno que nos engaña, o un malvado que nos toma prisioneros y nos hace esclavos, pero sí hay un tipo de micelio que teje redes de una única red de redes, la cultura de las imágenes reproducidas en los celulares. Hay un “monopolio de la atención” –uno de sus miembros principales es *google*– pero diría que, a ese aspecto del fenómeno, sin dejar de ser determinante y fundamental, y no solo por cuestiones políticas, lo dejamos sin consideración.

Que el estado de “nuestra atención” sea “dispersa y escasa” creo que se podría plantear de otro modo, aunque quizás respondiendo al mismo fenómeno, la afectación de nuestra atención. Atención perfectamente

sometida, en foco y tomada al 100% al punto que no hay margen para la dispersión porque la captura tiene una eficacia hegemónica, ubicua, propensa a distintos grados de adicción. Su contenido es la dispersión capturada, reproducida como contenido, hecha realidad virtual más real que la realidad real, simplemente por el hecho de la frecuentación y su inconfundible sesgo de atracción infalible, hecha película con un guion que nunca termina y siempre se está haciendo, sin guionistas, solo con usuarios. La atención obviamente elige una pantalla para encontrar ahí a la realidad y no porque ahí suceda la belleza, o tal vez sí. La captura, es decir la contención, la traducción de todo a contenido digital genera una admiración que embarga sin esfuerzo, es agradable el hábito minuterero, planetario. Dosificada en nano intensidades en las que la captura de atención es exacta, balsámica.

Es perfecta en su eficacia. La toma de atención no se explica sino con la ingenuidad de creer que se trata de la representación más perfecta de todas las representaciones, la que se viene ensayando desde Lascaux hasta hoy. ¿El arte?

La historia que antecede a nuestra cultura digital contemporánea, en lo que se refiere a consumos masivos de, podríamos decir, contenidos públicos culturales, tiene en la literatura un representante interesante en la novela del S. XIX, y W. Benjamin supo entrever en el consumo de este género el aura de un mecanismo cuando la escritura todavía no había sido reemplazada por la imagen (Berti, 2022, pp. 125-30). Lo que le sucede al lector de novelas es también algo espejado, la vida de otros –los “personajes”, es decir, fantasmas– constituyen algo como un “destino ajeno”, que es de algún modo atrayente “por la fuerza de la llama que lo consume” y “nos transfiere el calor que jamás obtenemos del propio cuerpo”. Lo que produce adicción es la esperanza de “calentar su vida helada” con un “fuego” ajeno, que no es nuestro; ¡qué extraño mecanismo, el de tomar lo irreal y hacerlo jugar en lo real! ¿Será esto lo que sucede con el arte en general, en tanto lenguaje, por decirlo de algún modo, presente en todo relato oral o escrito, filmico o en formato *reels*, etc.? ¿Cabría entender esto como una puesta a punto –el fuego ante lo helado– de lo real vivido y experimentado en la “mera vida” que al “espejarse” en la ficción se nutriese de una especie de “promesa de felicidad”? Los relatos, sean del formato que fueran, son la oportunidad para permitir la mezcla entre lo que hay/lo que es/lo real, por un lado, y lo posible/lo que puede ser/lo que sería bueno que fuese, e

incluso lo imposible, por el otro. El espejo, el fuego, los relatos, el arte... ¿Están los *reel* en esa línea? ¿Qué es lo que se aloja en la “representación”? En el mismo sentido Ricardo Piglia habla de una “ilusión social” a la que considera “básica”: “En la sociedad tiene mucha importancia lo que todavía no es, lo que no existe” [...] (Piglia, 1990).

Si el arte existe porque con la vida no alcanza, así es también como se deja entender amablemente el *athanatizein* de Aristóteles (citado en Arendt, 2003, p. 47), como pasión activa por transformar lo más terco y cierto de la naturaleza humana que es su finitud, con su opuesto imposible, ser inmortal en el ejercicio de la filosofía, o del arte. Lo curioso es que la palabra elegida por el griego para referir a esta acción humana –se trata de una actividad– es negativa, es decir, significa negar lo que nadie puede esquivar, su propia muerte, una completa locura por la cual la cultura de la humanidad se erige como tal. Muy otra cosa es lo que pasa hoy con la adicción a los relatos diseminados hasta la transmutación en algo distinto, el acotado relato de las percepciones breves, sucesivas y continuas, cuyo patrón de formato es el *reel*. ¡Cómo no va a ser adictivo ver/percibir/atender lo que termina siendo la película absoluta con un continuum perfecto y al alcance de la mano en el bolsillo! Todas las imágenes del mundo infinitizadas en el *tubo para mí, tu tubo, el tubo nuestro*. “A partir de mayo de 2019, se suben a YouTube más de 500 horas de contenido de video cada minuto” (Berti, 2022, pp. 187-188). La adicción no está precisamente en el relato, o bien, el relato está en relación de fusión y simbiosis con las imágenes a tal punto que la imagen ha independizado al relato de trama o guion, lo exige de narrativa porque la narrativa ubicua es la suma de todas las narrativas posibles puestas a disposición con el mero criterio de estar ahí disponibles para ser vistas según el *márquetin* de los avistajes.

La herramienta de divulgación masiva más perfecta creada hasta ahora en lo que a “todo en uno” se refiere. La captura o caza de nuestra atención a través de los contenidos digitalizados no estaría siendo compatible con una “atención escasa y dispersa”; ella está más bien espontáneamente propensa a dejarse llevar, a trasnochar hasta el insomnio con una capacidad de entrega que no es nueva para nosotros, pues lo sabemos desde que conocimos la tv, el cable, el *saping*. Pero el refinamiento de la logística, la inmune intervención *zuckerbergiana* para abducir, atraer, repetir e incluso producir y subir, hacen de esta práctica contemporánea un dulce del cual

nadie está dispuesto a no chupar. Como decía Adorno de la “industria cultural” capitalista, no tiene afuera.

[...] el siglo de la serialización del flujo cultural monopolizado en YouTube [...] el archivo universal de todos los flujos del mundo [...] el almacén de la cultura universal [...] Google está silenciosamente procurando hacer de todo aquello que acontezca en el flujo temporal un contenido algorítmicamente administrable, y a nadie parece llamarle la atención. (Berti, 2022, pp. 187-188)

A esto se llama “contenidos”, lo producido por cualquiera de nosotros, los prosumidores. La cualidad estética novedosa que estos “contenidos” adquieren a partir de que son los mismos usuarios quienes los hacen, suben y consumen, además de lo que significa, respecto del volumen de ese “flujo desbordante”, tiene que ver con que absorben, consumen, gastan el tiempo de las personas. Se sostiene el flujo y cabe pensarlo como formato de imágenes que precisamente debido a eso, al formato, se constituye hoy en un contenido que nadie piensa como tal; simplemente puede ser cualquier cosa que consolida su garantía de permanencia en el fluir digital de la red, las visualizaciones, un régimen cuantitativo. Es decir, cualitativamente (el espectro es tan gigante que ni siquiera cabe abarcarlo con clasificaciones) todo es menesteroso de ser subido a la web y desaparecer en un día o viralizarse y permanecer. ¿Estaríamos en condiciones de encontrar fenómenos equivalentes al flujo de los contenidos y lo que se suele nombrar como el “todo”, en tanto registro, grabación, imágenes digitales? Los contenidos son el todo de la realidad atendible, es “lo que sucede todo el tiempo” como algo que pide ser percibido en modo serie, repetición de variables que sin embargo se contienen en la red como “el” contenido que concentra las variables. ¿Y qué con eso?

En la diseminación anónima de las experiencias individuales en las que se dinamiza el consumo, en sentido amplio, la comprensión de la cultura contemporánea amerita hacer lo que en este momento no se puede hacer porque está sucediendo; solo después de que los hechos pasan podemos pensarlos, considerarlos.

Para finalizar encontramos navegando al azar en torno a esta temática el libro de Jianwei Xun (avatar del filósofo italiano Andrea Colamedici, que figura como traductor de la obra) *Hipnocracia. Trump, Musk y la nueva*

arquitectura de la realidad, y sacamos algunas citas de este best seller, coproducción o coedición entre Colamedici y dos IA, Chat GPT y Claude. Por aburrimiento o por ansiedad, por deseo ¿decidimos?

mantenemos adictos a los brillos del plasma que separa al espacio virtual del aburrido entorno que habitamos realmente. La vigilia ha sido sustituida por un sueño. La realidad por la sugestión continua. La atención se modula como una onda [...] La realidad se disuelve en muchos sueños guiados [...] La percepción se remodela [...] la experiencia se fragmenta y multiplica en mil espejos [...] La dopamina fluye por el sistema ... El tiempo se retuerce sobre sí mismo [...] “La obediencia fluye invisible. (Jianwuei Xun, 2025)

También se puede ver que de algún modo hacemos un elogio a la imagen. La adicción no es como una obediencia involuntaria sino como una reincidencia de la percepción. El *reel* como película infinita, “la posibilidad visual infinita: un estado en el que todo es verdadero y falso”. La IA

produce visiones del mundo enteras, completas, con lógica interna, con pruebas y argumentación. El verdadero poder de estos sistemas no reside en la posibilidad de replicar la inteligencia humana, sino en su capacidad para generar infinitas variaciones de contenido plausible [...] nunca se cansan de producir más matices, más posibilidades [...] nos mantienen en un trance algorítmico [...] Cada una de sus producciones es una nueva inducción hipnótica que lleva consigo las huellas de los trances anteriores. (Jianwei Xun, 2025)

Ver representaciones. Hacer representaciones. La fruición, avidez, adicción, se da en el ver. El hacer representaciones, por ejemplo, al recordar, pero también al imaginar y al soñar, lo que sucede parece responder a una antropología de nuestras capacidades, acaso naturales o necesarias incluso para funcionar como seres vivos. Si no recordásemos no podríamos volver a buscar el alimento que sabemos está en algún lugar en el que ya hemos estado. ¿Tampoco podríamos prever sin imaginar? La primera y tal vez única fábrica de representaciones es la capacidad de recordar, imaginar, también pensar y soñar. O la primera capacidad de representar es pintar las piedras en las cuevas primitivas, la danza o la voz humana.



Una de las diferencias entre ambas “maneras” de hacer representaciones, esto es, la de las capacidades humanas y la hecha con las manos, es la manifestación, la manera/forma de aparecer: en un caso interna, inmanente, interior, mental o como se la quiera nombrar en este sentido. La otra es externa, material, está afuera plasmada y materializada afuera de mi o como quiera que se lo pueda nombrar. Lo que genera fruición es la representación externa... ¿también al hacer representaciones? De cualquier modo, en ambas maneras se aplica lo de ver. El mentado “placer de la contemplación”, se ha transformado en un fenómeno que hoy es otro, aunque lo común sigue siendo el ver. Se trate de un paisaje, pintado o real, de la naturaleza o de una obra de arte, el ejercicio de la contemplación tiene en esos casos la necesidad de independizarse de toda finalidad, práctica o intereses, para solo gozar del mero ver por ver, libre, soberano si se puede. La situación actual con las imágenes podría compartir el placer del contemplar, incluso como acción ocular cuya deriva es el mero ver. No hace falta una capacidad especial de apreciación para comprobar empíricamente que hoy el ver imágenes es una práctica alienada, intoxicada; su fluir en red y consumidas masivamente.

Podemos decir que en la duración de 30 segundos se afianza un criterio empático de tolerancia respecto de lo que será el ritmo que termina seduciendo y habituando al ojo a esa duración y a ese ritmo de uno-tras-otro; después no se aceptarán diferencias respecto a este patrón estético porque se produce una colonización del gusto por las imágenes a ese ritmo de uno-tras-otro, y otro modo de aparecer de las imágenes aburre, impaciente. Eso podría llamarse tolerancia estética para ver imágenes en dispositivos.

De nuevo la representación. Sea lo que fuere, el devenir de su aparecer hace que aparezca como recordar o sacar fotos, como imaginar o pintar un retrato, como soñar o relatar. Funciona como una *forma de volver*, de repetir, también de prever, de recordar, de hacer presente lo ausente –lo que ya pasó o lo que no existe aún. Presentar-de-nuevo no se sabe a qué, por qué o para qué. La memoria sería esta forma de ser en la versión más gráfica del “volver” como ejercicio de retorno, la acción que mejor ejemplifica este “volver” como volver a hacer pasar por el corazón. ¡¡Qué raro no, todo por una emoción!! La facultad más importante, más usada, que funciona como estructura madre de cualquier subjetividad, musa de musas (*Mnemo-*

sine); semejante logística de registro, de conservación y almacenamiento para generar una emoción, todo por una cosquilla en la panza!

Este volver “pasional” o de la emoción se deja pensar desde una buena cantidad de diferentes líneas disciplinares, relativas a explicaciones distintas. Lo que persiste es la duplicación o simulacro, el fantasma de imágenes que no pueden competir con la futilidad de la realidad contingente y finita, el cuerpo y la materia. De allí el *inmortalizarnos* como el arrojito humano, inútil y tal vez inevitable, de volver a presentar lo que se va y acaba, lo que termina o muere, la costumbre atávica de hacer presente lo que ya pasó y lo que puede ser.

Agradezco a *Nanofundios* por haber puesto en voz el mascullar inmediato sobre el presente fresco. Porque ningún presente se puede decir bien mientras se lo vive, se dice. Mascullar es decir entre dientes cuando es presente lo que se dice, porque hay que dejar pasar, dicen, para decir bien... protocolo retórico... ¡qué es si no la canción, la filosofía, la conversación en las aulas y en la calle! ¡Palabras pocas hoy, en la balanza real de los días celulares, los días de los celulares!

Referencias

Arendt, Hannah (2003). *Conferencias sobre la filosofía política de Kant*. Buenos Aires: Paidós.

Bataille, Georges (2003). *Lascaux o el nacimiento del arte*. Córdoba: Alción.

Berardi, Bifo, Alicia Stolkiner (2022). El inconsciente viral. Entrevista: https://es.video.search.yahoo.com/search/video;_ylt=AwrFQUVBAJ1oOwIAqzpU04lQ;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzEEednRpZAMEc2VjA3Nj?p=bifo+berardi+en+la+unsam&fr=mcafee#id=23&vid=b65aeea8d95bb42cff1f27d76699160c&action=view

Berti, Agustín (2022). *Nanofundios. Crítica de la cultura algorítmica*, Córdoba: Editorial de la UNC/La Cebra.



Costa, Flavia (2021). *Tecnoceno. Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida*, Buenos Aires: Taurus.

Debord, Guy (1994). *La sociedad del espectáculo*. Santiago de Chile: Naufragio.

Jianwei Xun (2025). *Hipnocracia. Trump, Musk y la nueva arquitectura de la realidad*. <https://es.scribd.com/document/876455316/Hipnocracia>.

Piglia, Ricardo (1990) Celebrando a Borges, Borges por Piglia, URL: <https://es.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&p=las+clases+de+Ricardo+Piglia&type=E210ES885G91949#id=5&vid=e163565863804e23266116a3b9f700c6&action=view>

Platón (1988). *La República*. Madrid: Alianza.

Platón (1997). *Fedro*. Madrid: Gredos.



Cuestiones estéticas. Arte, escritura y pensamiento contemporáneos (La ed.)
Cecilia Pacella y Silvio Mattoni (Eds.)
Cecilia Pacella [et al.]
Publicado por el Área de Publicaciones
de la Facultad de Filosofía y Humanidades
Universidad Nacional de Córdoba
Junio/julio 2026 [Libro digital]
Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Reconocimiento - Compartir Igual (by-sa)