laFuga

Una nueva imaginación

Por Vilém Flusser

Tags | **Nuevos medios | Cultura visual- visualidad | Estética - Filosofía | Brasil | República Checa**

Este texto fue publicado originalmente en Art Forum bajo el nombre de: "A New Imagination"/"On Discovery IV". Fue traducido el año 2004 en el marco del seminario on-line sobre Flusser realizado por Unesco , MeCAD/ Esdi y coordinado por Silvia Wagnermaier y Sigfried Zielinski. El texto puede ser publicado gracias a la gentileza de Edith Flusser y Flusser Archive. Ir a: Revolución de la cabeza: Vilém Flusser.

El Homo sapiens posee una curiosa capacidad de retratar el mundo, que puede observarse en las paredes de las cuevas. Más recientemente está surgiendo otra capacidad: la de hacer cuadros a partir de cálculos. Esto puede verse en las pantallas de los ordenadores. Aunque las dos capacidades se manifiesten en la forma de cuadros, debe hacerse una diferenciación entre una y otra. De lo contrario, corremos el riesgo de no comprender nuestra revolución cultural. El objetivo de este artículo es el de ayudarnos a realizar esta diferenciación. Para hacer un retrato del mundo, hay que alejarse de él. El problema reside en hacia dónde ir. La respuesta es fácil: de un lugar a otro. Por ejemplo: si se quiere hacer el retrato de un pony –como hacían en la Dordoña– hay que dar un paso atrás y subirse a una colina. Pero esta no es la respuesta completa. La experiencia nos dice que no lo es. Cuando hacemos un cuadro –cuando lo imaginamos–, nos alejamos del mundo y entramos en nosotros mismos. Esto no es realmente un lugar, es un no-lugar. La imaginación es nuestra capacidad de alejarnos del mundo hacia ese no-lugar. (Esta no es una explicación, es solo una descripción, porque es prácticamente imposible explicar cómo lo hacemos.) De manera que, cuando hacemos un cuadro, ya no estamos dentro del mundo (ya no in-sistimos), sino que estamos fuera del mundo (ex-istimos). Nos hemos convertido en sujetos de un mundo objetivo.

Es una situación incómoda, ya que nuestros brazos no tienen la longitud necesaria para abarcar el abismo entre nosotros y el mundo. Ya no podemos apresarlo y manejarlo. El mundo ya no nos es manifiesto, se ha hecho aparente. Ya no está compuesto por objetos con los que tropezamos. Está compuesto ahora por fenómenos que miramos. ¿Y por qué nos habremos metido en una posición tan incómoda? ¿En una posición de duda, de alienación? Lo hemos hecho para ver el mundo como un contexto. Para ver el bosque, y no tener que tropezar más con árboles individuales. ¿Y qué ventaja hay en ver contextos? Podemos dar un paso atrás hacia el mundo, apresarlo y manejarlo mejor que antes, según el contexto que hemos visto. La imaginación es un réculer pour mieux sauter (recular para saltar mejor), y los cuadros son tablas de orientación para apresar y manejar el mundo mejor.

Puede impugnarse lo que acabo de decir. ¿Será verdad que las pinturas rupestres de Lascaux no son más que modelos para la caza? ¿Y qué decir de cuadros como los realizados por Malevich: son realmente modelos para apresar y manejar el mundo? Este artículo no entrará en esa discusión. Su contenido no es criticar cuadros, sino hacer una diferenciación entre la imaginación que acabamos de describir y una nueva imaginación. Pero se impone un comentario adicional. Imaginar –alejarse del mundo y entrar en la existencia– no es suficiente para hacer un cuadro. De alguna manera hay que fijar lo que se ha visto –por ejemplo, en una pared o en una tela– y, de alguna manera, hay que codificarlo para que tenga algún sentido para los demás. En otras palabras: hay que nutrir una memoria con nuestra imaginación, hay que hacerla intersubjetiva. Pero esos son problemas técnicos relacionados con la producción de cuadros. El problema para nosotros no es la producción de cuadros, sino dos formas distintas de imaginación.

La nueva imaginación es la capacidad de hacer cuadros a partir de cálculos. La mayoría de nosotros no tenemos ninguna experiencia con este método, por lo tanto, no podemos manejar aquí conceptos

elegantes como "existencia" y "subjetividad", como hacíamos con la vieja imaginación. Ante esta falta de una experiencia concreta, esos términos pierden significado. Entonces debemos describir lo que hace la gente que sí posee esa nueva imaginación. Se sientan frente a un aparato equipado con un teclado y una pantalla, aprietan las teclas y aparecen cuadros en su pantalla. ¿En qué se basan, y por qué hacen esto? Son las mismas preguntas que hacíamos sobre la vieja imaginación. En ese caso las respuestas eran: las personas se basan en la "existencia" –en la subjetividad– y hacen lo que hacen –cuadros– para apresar y manejar el mundo mejor. Las personas con sentido común –los reaccionarios– darán las mismas respuestas en el caso de la nueva imaginación, pues para ellos, no hay realmente nada nuevo bajo el sol. Pero el asunto no es tan sencillo.

La vieja imaginación produce cuadros del mundo. Pero no son modelos claros y definidos. Pueden conducir a un apresamiento y manejo confundidos –mágicos– del mundo, por lo que hay que aclararlos. Es por eso que se inventó la escritura... hace unos tres mil años. El objetivo de la escritura es explicar –contar– los cuadros, es 'de-scribirlos', lo que permitirá apresar y manejar el mundo ordenadamente –correctamente. Pero la escritura es lineal, sigue el orden de la línea. Se ha descubierto que esa no es siempre la manera correcta de apresar y manejar el mundo. Las órdenes lineales, igual que la lógica clásica o las explicaciones causales, no siempre describen el mundo adecuadamente. Por eso, hace unos trescientos años, se cortaron las líneas de la escritura en puntos e intervalos: se inventó el cálculo. El objetivo del cálculo es el de permitir un apresamiento y un manejo minuciosamente exactos del mundo. Uno de los resultados del cálculo son esos aparatos con teclas que utilizan los que poseen la nueva imaginación.

Por consiguiente, todo indica que lo que tenemos aquí es una especie de bucle: primero, imágenes producidas por la vieja imaginación han sido analizadas en líneas por la escritura; luego, esas líneas han sido analizadas en puntos por el cálculo; y ahora esos puntos están siendo re-sintetizados en imágenes por la nueva imaginación. Ese bucle se ha demorado tres mil años en desenvolverse, y de hecho, es idéntico a la civilización occidental ¿No es cierto que los que poseen la nueva imaginación se sientan en algún lugar fuera de la civilización occidental –podríamos decir que detrás de ella– y que hacen lo que hacen para restaurar la magia prehistórica? Estas no pueden ser las respuestas correctas a nuestra pregunta. Debe analizarse el asunto más profundamente.

El primer cuadro que se sintetizó a partir de puntos –el primer cuadro granuloso– fue la fotografía. Es cierto que bajo la mirada 'calculadora', todos los cuadros anteriores –igual que todos los objetos del mundo– se ven granulosos, compuestos por moléculas, átomos, e incluso los bits más pequeños, como cabezas de alfiler. Pero las fotografías son los primeros cuadros que se han producido mediante el ensamblaje deliberado de bits infinitesimales, mediante la computación. Por eso, las fotografías son las primeras manifestaciones de la nueva imaginación, y debemos tomarlas como punto de partida para nuestro análisis.

Los granos que componen una fotografía –moléculas de compuestos de plata– son demasiado pequeños para que los dedos puedan ensamblarlos. Por eso hay que inventar aparatos que lo hagan. Esos aparatos se han programado para que capturen los rayos con las moléculas, y luego los computen en cuadros. Pueden hacerlo de manera automática, sin ninguna intervención adicional del ser humano. (Evidentemente, los fotógrafos pueden apretar el obturador, pero no son más que sustitutos innecesarios de obturadores automáticos.) Y todo esto, ¿con qué objetivo? Esta pregunta no habría que planteársela a los primeros inventores de la cámara (y aún menos a los fotógrafos): no sabían entonces lo que estaban haciendo. Es solo ahora, cuando poseemos imágenes sintéticas computarizadas, que podemos responder esa pregunta. De manera muy característica, el ordenador no debe ser asumido como una consecuencia de la cámara (no debe ser explicado causalmente), sino todo lo contrario: la cámara debería ser considerada un ordenador primitivo (debería ser explicada desde un punto de vista prospectivo).

Parecería ahora que la cámara se inventó para emancipar la imaginación de la necesidad de hacer cuadros, y con el fin de liberarla para programarla con fotografías producidas automáticamente. Esta nueva imaginación programa un aparato y luego espera hasta que una cantidad enorme de fotografías sean vomitadas por el mismo. Algunas de las fotografías producidas de esta manera sorprenderán al programador: no se habían previsto. Esas son las fotografías "informativas", las fotografías improbables. La imaginación se retira de la producción de cuadros hacia la programación de aparatos, para volverse más poderosa, más informativa. Puede ahora imaginar lo improbable, lo inesperado.

Pero aquí no está toda la verdad en relación con la nueva imaginación. Al pasar la imaginación de la producción de cuadros hacia la programación, de alguna manera se invierte a sí misma. Y los cuadros resultantes señalan hacia la dirección opuesta de la que tenían los cuadros producidos por la vieja imaginación. Esto resulta difícil de comprender, pero es necesario hacerlo. La vieja imaginación se retira del mundo hacia un no-lugar en el que produce cuadros. Se trata de una moción de abstracción: abstrae del mundo las dos dimensiones de la superficie del cuadro. La nueva imaginación avanza desde los puntos del cálculo hacia un aparato que produce cuadros . Se trata de una moción de concreción: se proyecta desde los puntos cero-dimensionales a las dos dimensiones de la superficie del cuadro. Es por eso que los cuadros nuevos y los viejos señalan hacia direcciones opuestas.

Los cuadros viejos son tablas de orientación dentro del mundo: señalan hacia al mundo, lo muestran, lo representan. Los nuevos son proyecciones del pensamiento calculador: señalan hacia el pensamiento, lo muestran, lo representan. Pero ahora el pensamiento en sí no representa el mundo como es, sino como podría ser. Por ejemplo: un cuadro sintético de un aeroplano no muestra un aeroplano "real", sino uno "posible". Es la representación de un avión "pensado". Lo mismo vale para una fotografía, un filme o un vídeo, pero en esos casos es menos evidente que en el cuadro sintético.

Es así que gracias a la nueva imaginación, ya no nos enfrentamos al mundo como sus subordinados –como sujetos–, sino que ahora poseemos la facultad de calcularlo como un campo de virtualidades, y computar algunas de dichas virtualidades en simulaciones de realidades, de acuerdo con nuestro propio programa. Esa es la nueva imaginación. Como consecuencia de todo ello, ya no intentamos apresar y manejar el mundo para modificar lo que es real, sino que lo hacemos para lograr virtualidades. Ya no somos 'su-jetos', sino 'pro-yectos'. Nuestras cabezas se marean si intentamos poner esta revolución existencial en práctica. Este artículo ha intentado mostrar la diferencia entre la vieja y la nueva imaginación. Así, gracias a la vieja imaginación podemos, de manera inexplicable, alejarnos del mundo hacia la existencia, comprender su contexto; podemos, gracias a ello, apresar y manejar el mundo mejor; y, gracias a la nueva imaginación, podemos ahora avanzar desde una abstracción total hacia campos de virtualidades, en los que computar simulaciones de mundos reales. Esto puede parecer una formulación bastante elaborada, pero no lo es. El que esté comprometido con la producción de viejos y nuevos cuadros , la experimenta de manera concreta. Y esto explica el curioso vértigo que experimentan los que programan cuadros sintéticos, los que poseen la nueva imaginación. Con cada tecla que oprimen, se tiran de cabeza a un campo de virtualidades, del cual surgen mundos completos que ni ellos mismos habían previsto. Se está abriendo un nuevo nivel de existencia, con nuevas experiencias, sentimientos, emociones; con conceptos y valores propios. El Homo sapiens está poniendo en funcionamiento una nueva facultad, que hasta ahora ha permanecido dormida.

Como citar: Flusser, V. (2012). Una nueva imaginación, *laFuga*, 14. [Fecha de consulta: 2026-11-05] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/una-nueva-imaginacion/532