

**Vilém Flusser**  
**Crisis de la linealidad**

Conferencia en el Museo de Arte en Berna  
20 de marzo de 1988

Editada por G. J. Lishka

Um 9 Editorial. Benteli, Berna

Título original: Krise der Linearität

Traducción desde el alemán: Gerardo Santana Trujillo  
Valdivia - Chile- Marzo de 2012

Introducción

En este texto, en adelante, CL, Flusser hace un examen que se reproduce como una idea completa en el paratexto del índice. La hipótesis de trabajo nos dice: “se fue de la imagen a la escritura, ésta se hizo dominante, devino en una crisis, se rompió, uno se encuentra pues más allá de la escritura, en una nueva imaginación, en la que primero tenemos que practicar”.

Para acercarse al tema se sirve como es habitual del examen fenomenológico, aquí bajo la forma de la recreación de los gestos. La acción de retraimiento nos saca de la in-sistencia y nos pone en la ex-istencia, nos revela el abismo infranqueable sin la imagen. El mundo que nos rodea se vuelve escena que debe ser codificada para que otros puedan usarla como orientación en el mundo. La imagen se muestra connotativa y necesita explicación, se la critica para denotarla.

Las afirmaciones arqueológicas de Flusser no contradicen ni se ven disminuidas por los datos comúnmente aceptados. No sorprende, pues, el origen comercial de la escritura pictográfica. En los comienzos la crítica de las imágenes ha de haber sido oral y sólo algunos iniciados en el nuevo código han de haber podido relatar historias a partir de líneas pictográficas.

Y sigue un desarrollo gradual de la lectoescritura. He aquí la función de la escritura que ordena los elementos de la imagen en líneas o secuencias, que habrían conducido a una proyección de esta estructura del discurso sobre el mundo, al punto de ser recogida más tarde como leyes de la naturaleza, como efecto del coleteo reactivo del instrumento sobre nuestro cerebro. Además, la escritura parece venir a articular el habla que ya coexistía con la pintura de imágenes. Era un código defectuoso, mítico (en el sentido etimológico de casi mudo, no articulado).<sup>1</sup> Y se establece una asociación muy estrecha entre el habla y la escritura: lo que se dice, también se escribe; lo que no se dice, tampoco se escribe; ahora, lo que se escribe, también se dice; lo que no se escribe, no se dice. Hasta aquí la tradición dialéctica, cuyo dominio culmina con un pensamiento que proyecta una estructura discursiva sobre el mundo y que habría conducido al panlogismo implícito en la expresión hegeliana, todo lo real es racional y todo lo racional es real. Se establece, no obstante, que lo que no escribo, lo puedo tal vez decir, esta es una mención al dinamismo constante del habla, con camino propio respecto de la lengua. Este es un punto particularmente importante, por la necesidad manifiesta de recoger la actualidad y espontaneidad del habla, en el quehacer propio de la literatura.

El paso desde lo escénico a lo histórico se puede interpretar como caída desde una situación original perfecta o como ascensión hacia situaciones utópicas. Y así como se abandonó la imagen pictórica y se la reemplazó con la línea de grafemas, así también se comienza a reemplazar más y más las líneas de conceptos por las líneas de comando que el computador reproduce como activación o detención de elementos puntuales al nivel del bit, y recombina, computa en múltiples arreglos o algoritmos. En este sentido la imagen técnica concretiza el relato ficticio. Obsérvese el cine de ficción digital, por ejemplo.

El código alfabético se muestra rápidamente inadecuado para la crítica de la imaginación. Esto afirma Flusser. La crítica de la imaginación supone el análisis de la imagen, su denotación y su reproducción. El código alfanumérico del pensamiento literario no logra eliminar del todo el carácter connotativo de las imágenes y le importa más imprimirle la secuencialidad del discurso, la historicidad, la causalidad. Para reproducir la imagen usamos un visor subjetivo muy fugaz. La codificamos alfabéticamente y la ponemos en relación con otras imágenes, pero la imagen criticada por el alfabeto con sus elementos puestos en líneas, coquetea con la ambigüedad. La pluralidad de sentidos es a la vez su mayor logro. El reto consiste en hacer intersubjetivos estos diferentes sentidos. Es acicate de la fantasía y de la ciencia.

Como respuesta a este desafío crítico, la descomposición granular de la superficie de la imagen permite, a partir de una descripción numérica previa, procesar la luz que entra en un lente de cámara, de tal manera que se ajuste a una distribución de puntos cromáticos programados. Y la foto obtenida es un producto de transición ajustado a la configuración habitual de los objetos del mundo. Pero esta configuración es sólo un caso particular de las muchas de que dispone la imaginación técnica.

De aquí en adelante, la descripción discursiva, seguirá satisfaciendo el espíritu, el intelecto y estará en el corazón de la cultura, pero se agrega la satisfacción que ofrece la descripción numérica, que no se queda en artificios cromáticos o en maestría expresiva. Se transforma en herramientas, máquinas, que antiquizan al ser humano como decía Anders, pero que son expresión muy concreta de tangencia, de traslapo con la realidad habitual. Veo el peligro de la insania a cargo del arsenal, pero soy optimista que podremos quitarle muchas veces a tiempo el petardo al recalcitrante. Este nuevo punto de vista trae como uno de sus agregados más notables, la imagen técnica, imagen granular, fina expresión de la dupla punto, intervalo.

El ejercicio en esta nueva imaginación requiere desimaginar y reimaginar. Desimaginar que las cosas sean sólidas y nos rodeen sospechamente, que algo material es movido por fuerzas; reimaginamos el

mundo como partículas inquietas que se arremolinan por doquier. La vida en la tierra es una masa ondulante, la biomasa; la propia cultura es un brote computado, de un campo ondulante de culturemas. Los eventos mentales son computaciones de puntos procesados a nivel sináptico; no hay yo, espíritu o alma, sino inmersión en un campo psíquico colectivo. Estos ejemplos de la mirada fotográfica no sólo implican un reajuste de foco, sino una virtualidad concreta o efectiva: “Estas seis <<fotos>> son reflejos de cálculos y modelos para manipulaciones. Permiten la producción de objetos artificiales, de materia artificial, de seres vivos artificiales, de inteligencias artificiales, identidades artificiales, de culturas artificiales. Son ejemplos para la nueva imaginación, de la que disponemos en la actualidad.” (Flusser, CL, pág. 28)

Asimismo, para la nueva imaginación, la sociedad humana es un campo de relaciones intersubjetivas, otro campo ondulante, una red que se anuda y desanuda sin cesar, “... la realidad social es entonces la relación, de la cual ser humano y sociedad son extrapolaciones abstractas, y los nudos de la red social pueden estar ocupados de igual modo por inteligencias artificiales o por seres humanos, o estar desocupados.” (Ibidem) El quehacer político se vuelve tecnocrático, pues programa la vida social; el terrorismo, sería desde este punto de vista la acción desprogramadora. De modo análogo, la libertad no es un quedar sin cadenas o un no estar más oprimidos por reglamentos, sino un asumir el caos absurdo de la vida y tratar de darle sentido. La nueva

imaginación nos lleva de la libertad de hacia la libertad para. He aquí un cambio de valor para la vida, característico del nuevo pensamiento. El último ejercicio de la nueva imaginación es asimismo decisivo y característico: “No nos imaginamos más que percibimos el mundo y a nosotros mismos como <<realidad>>, sino más bien que recién nosotros mismos procesamos lo percibido como realidad. De donde no vemos más en nuestra vida un movimiento, que cambia una realidad dada - como cosas y a nosotros mismos-, sino más bien una tendencia a realizar posibilidades dadas dentro de nosotros mismos y a nuestro alrededor. Esto significa que nuestros valores no son aquellos del trabajo, sino más bien los de la creatividad, la computación de informaciones.” (Flusser. CL, pág. 29).

#### La metáfora de la lluvia

En CL, aparece el contraste de la figuras de Heráclito y Demócrito. Para la tradición filosófica, o bien al interior de la Academia, la oposición habitual es entre Heráclito y Parménides, entre el flujo y la inmovilidad. Así se enseña Filosofía aún hoy, a través de la dialéctica platónica. Heráclito y Parménides como en Cratilos o de la exactitud de las palabras. Paradojalmente, en el mismísimo elemento lingüístico, Platón reflexiona buscando la unidad de lo que permanece inmovil y de aquello que cambia de suyo y representa todo el dinamismo aparente del mundo. Esta nueva oposición que hayamos en CL nos habla del río, del logos, y será vinculado con la linealidad, la secuencia, la causalidad, todas características propias del logos,

cuya estructura y dinamismo se reproduce en la escritura y en la lengua. Demócrito, por su parte, nos habla de la lluvia. Y según Flusser, quien cita a grandes rasgos: “Todo es una lluvia de pequeñísimas gotas.” (“Alles ist ein Regen winziger Tropfen”). Estas partículas se mueven, chocan incesantemente y caen con trayectorias paralelas y eventualmente, al choque sigue toda la diversidad del mundo, de la cual sólo podemos dar cuenta probabilísticamente. (Véase o escúchese las Bochumer Vorlesungen (Kulturkrik III 1a 01)

Y aunque no se encuentra expresamente la lluvia en los textos de Demócrito, de ellos se sigue que la figura de la lluvia aparece en la trayectoria de los átomos, en su comportamiento aleatorio o caótico.

Y descubrimos orden y representamos incluso el rizoma, el remolino con centro en la excepción. El desarrollo de la matemática pasa al parecer por la aceptación del caos y por el descubrimiento de nuevos entes numéricos, en el sentido en que aparecen la unidad imaginaria, los vectores, las matrices, por ejemplo. Y se introduce conceptos ricos en aplicaciones, como el de espacio vectorial, por ejemplo, de gran alcance y variedad o el de iteración, asociado a los fenómenos cíclicos.<sup>1</sup>

## El río y la lluvia

Desde el punto de vista de los códigos de adquisición y transmisión de información Heráclito es afín al curso del lenguaje, al discurso, incluso

al razonamiento. El logos habla y analiza imágenes, más tarde las escribe y las lee y se refuerza el código. La repetición del gesto golpea de vuelta nuestro sistema nervioso y se generan centros de la escritura, de la lectura y el habla. La estructura causal del código alfabético, su secuencialidad será proyectada sobre el mundo y recogida como leyes de la naturaleza. Esto se tiene en mente cuando se habla de condiciones culturales de las disposiciones heredadas: se acepta con ello el cambio en la herencia por efecto de la repetición de conductas y consiguiente coletazo de instrumentos o códigos sobre la totalidad de nuestro ser. Por ejemplo, el gesto de leer y escribir y al parecer todos los gestos intencionados e iterativos.

El río es un inmortal e incluso un dios. El río simboliza el flujo universal. Y la cuenca del río son los pilares inamovibles del ser parmenídeo. Representa el orden y la totalidad por debajo del torrente y sus remolinos. El torrente es el discurso conceptual en su elemento. Y el remolino es el número que se expresa en caprichosas funciones que detienen el tiempo y salen del raudal, para inaugurar mundos insospechados. El torbellino es el lugar en el que el curso del río se hace puntual. Es el número en el río alfabético. Y el conjunto es un código en evolución.

Cabe preguntarse por qué Platón a la vez rebaja la imagen en su importancia ontológica y no persigue el desarrollo de la aritmética. No era poco lo que sabía numéricamente un griego de la época de Platón (Atenas, 427 - 347 a. C.), o de la de

Euclides (330 a.C. - 275 a.C.), o de la de Arquímedes (circa 287 - 212 a.C.) y no es lícito comparar a los dos últimos con el primero. En efecto en Arquímedes se observa ya, prácticas habituales del Cálculo aparecido tantos siglos después. La concepción puntual del mundo la introdujeron ya los griegos, en geometría y aritmética. Y podrían haberla defendido a muerte. Pero se les rompe el mundo, pierden de vista el punto y les repugna el vacío. Por ello tal vez abandonan el atomismo de Demócrito. La imaginación geométrica que se representa la forma ideal de la superficie, la concibe como totalidades de puntos, como líneas y curvas. Flusser pone a Demócrito a la base de la comprensión granular del mundo. Pero será recién a partir de la geometría analítica cartesiana que se adelanta una representación puntual o granular para el plano y el espacio tridimensional euclidianos. Descartes se da cuenta muy rápido que una representación adecuada de los puntos del plano o el volumen implica un recorrido formal por los distintos intervalos. Esta aventura conduce al fin hacia la métrica de los números reales y hacia la famosa definición epsilon-delta de Cauchys, hacia 1820. Con la aparición de la calculadora y los computadores, será posible más adelante proyectar superficies planas y esféricas más y más compactas e independizar su formalización para el perfeccionamiento de la disciplina numérica.

Veamos referencias antiguas para comparar la citas de Demócrito y luego reflexionamos sobre la lluvia y el río.

No encuentro en ninguna parte referencias a la lluvia. Sí en cambio, en el mismo sentido, al vórtice o al remolino, al movimiento de átomos en el vacío sin límites. Toda la diversidad del mundo entero se generaría como resultado de choques completamente casuales de estos átomos.

El discurso alfabético, lineal, secuencial, causal, histórico se parece al río de Heráclito, que fluye con la lógica; y el algoritmo pixélico que representa la superficie, la imagen y la red de algoritmos que configuran la estructura puntual del mundo, se parece a la lluvia de pequeñísimas gotas, de Demócrito. Y su caída es de ocurrencia probabilística. Esta es la diferencia entre el pensamiento lógico y el pensamiento numérico, como la diferencia entre el río y la lluvia. Y se intersectan uno con otro, convergen de alguna manera, el río es una lluvia copiosa y densa; la lluvia es un río fino y tenue. El alfabeto discurre como el río sorteando sus propios remolinos y lo que se habla, se escribe y lo que no se puede decir, no se escribe.

El código alfabético apela a la imaginación tradicional y al concepto. Y en cuanto a la reproducción de imágenes descompone las escenas en líneas y no es capaz de reproducirlas denotativamente. Desde un relato no hay dos que puedan estar seguros de la coincidencia de las imágenes suscitadas por un texto. En cuanto a la reproducción de imágenes, el código granular descompone las escenas en puntos

y los vuelve a juntar para formar toda laya de arreglos superficiales. El código punto-intervalo representa el análisis numérico en la crítica de la imaginación y se nos revela sorprendentemente seductor. Las imágenes generadas por todo tipo de cámaras digitales o aparatos afines generan objetos de transición que convencen por ello al público no entrenado que confunde el televisor con una ventana y a la fotografía digital como significando el mundo de objetos.

Este nuevo código es capaz de tratar con el caos, aproximativamente. Nos hace maestros de los intervalos y provistos de computador viajamos a regiones nanométricas en las que habitan nano objetos representables en el plano, como imágenes. El nuevo código nos ha cambiado la vida o tal vez sólo se trate de su omnipresencia en nuestro mundo. El nuevo código nos compromete y nos obliga. En poco tiempo se comprenderá que es imprescindible. Agreguemos pues a nuestras habilidades la del pensamiento matemático.

## Notas

1. Flusser usa a menudo el significado etimológico de *mudo* para *mítico*. Revisando en tres diccionarios de griego (Vox, 1967; Freytag Verlag, 1954; Hachette, 1877) constato que para *mythos* el significado parece referir de todas maneras a hablar, contar, narrar, fabular y no a enmudecer o mascullar; el relato mítico lleva en si, sin embargo, un elemento confuso y desarticulado, que podría apoyar el significado de Flusser, pues la memoria de lo que cuenta el mito se ha ido perdiendo y la pérdida de memoria es como un enmudecimiento. La escritura se habría inventado, entonces, para guardar la memoria del relato y articularlo de manera permanente.

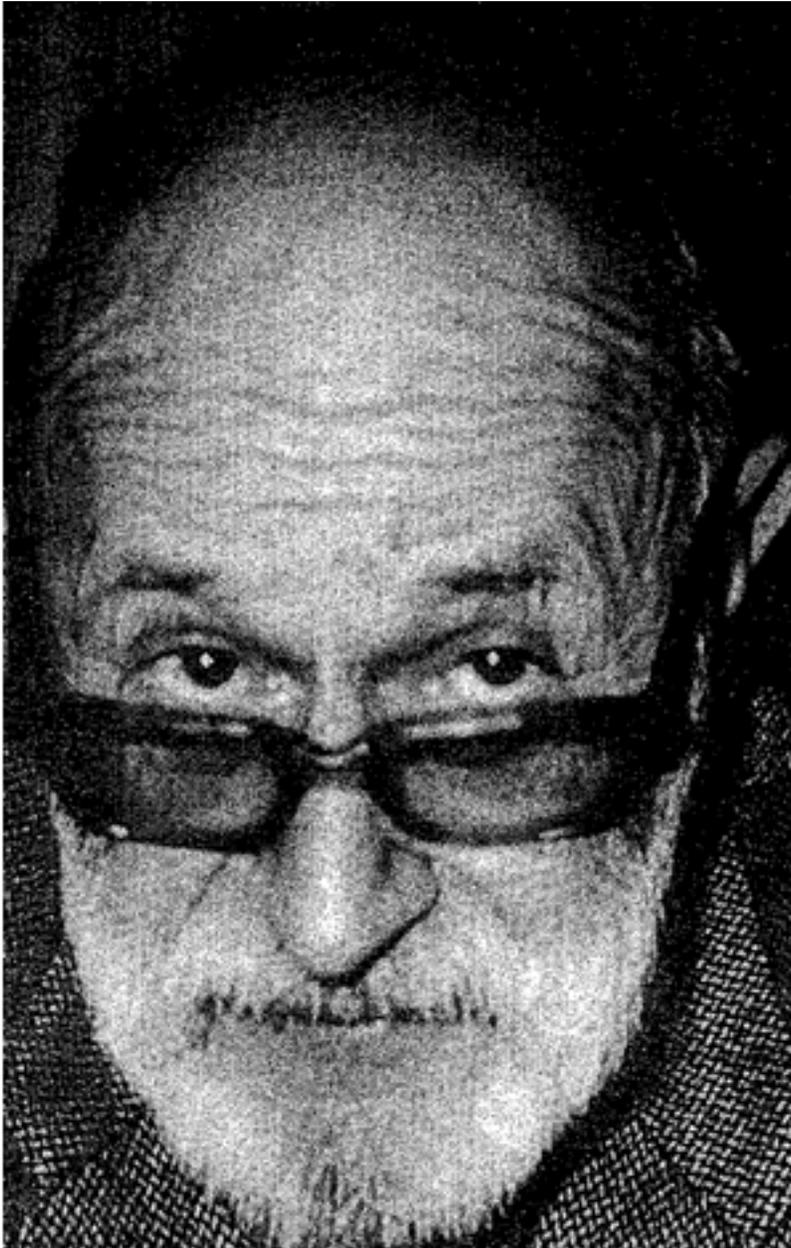
2. En la nueva matemática de fractales se asocia la iteración a funciones que aplican la regla de transformación que representan, sobre el mismo valor que esta regla entrega, cada nuevo valor se usa como argumento de la función para generar nuevos valores. Se observa que aparecen paquetes de valores que tras un cierto período vuelven a repetirse en los intersticios de intervalos más inesperados. Algunos ven una función iterativa en la famosa paradoja del mentiroso. Se sabe que frente a la paradoja el computador entra en un loop incesante y autodestructivo, un auténtico círculo vicioso. El ser humano, en tanto, encuentra en ella, en la paradoja, un trampolín de nuevas perspectivas, como se observa en el zen, frente al koan. Esta construcción autorreferencial se observa en los organismos vivientes. Es la repetición de las conductas la que marca a fuego nuestra memoria.

3. "Demócrito dice que los átomos..., en el vacío infinito, en el que no hay un arriba o un abajo, ningún medio y ningún límite exterior, se mueven de tal manera que como resultado de choques algunos permanecen pegados, de lo cual surgen todas las cosas que hay en el mundo visible y que este movimiento de los átomos no ocurre desde algún comienzo sino desde una eternidad" (Cicero, De los fines de la vida I 17, en Capelle, Wilhelm. Die Vorsokratiker Kröner, 1963, pág. 405.

"Demócrito dice que se habría separado del Todo un vórtice de variadas formas"... Simplicio a Aristóteles, Física 327 14 ff. Ibidem pág. 412.

"Epicuro afirma que el átomo se sale de su trayectoria (perpendicular) de caída. ¿Por qué pues? Los átomos tienen según Demócrito una cierta fuerza de movimiento, de impulso, que llama 'golpe'; en cambio en Epicuro es la gravedad y el peso." Ibidem pág. 403.

Gerardo Santana Trujillo  
Vilcún, La Estrella 23 de mayo de 2012



**Vilém Flusser**  
**Crisis de la linealidad**

Conferencia en el Museo de Arte en Berna  
20 de marzo de 1988  
Editada por G. J. Lishka  
Um 9 Editorial. Benteli, Berna  
Título original: Krise der Linearität  
Traducción desde el alemán de  
Gerardo Santana Trujillo  
Valdivia - Chile- Marzo de 2012

<b>1</b>	<b>Hipótesis:</b>	<b>25</b>	<b>y uno</b>
<b>3</b>	<b>Se fue</b>		<b>se encuentra</b>
	<b>de la</b>		<b>pues</b>
	<b>imagen</b>		<b>más allá</b>
	<b>a la escritura,</b>		<b>de la</b>
			<b>escritura,</b>
<b>9</b>	<b>ésta</b>	<b>30</b>	<b>en una</b>
	<b>se hizo</b>		<b>nueva</b>
	<b>dominante,</b>		<b>imaginación,</b>
<b>15</b>	<b>devino</b>	<b>34</b>	<b>en la</b>
	<b>en una</b>		<b>que</b>
	<b>crisis,</b>		<b>primero</b>
			<b>tenemos</b>
<b>20</b>	<b>se rompió,</b>		<b>que</b>
			<b>practicar.</b>

# Hipótesis:

La hipótesis desplegada aquí es la siguiente: La cultura occidental es un discurso, cuyas informaciones más importantes están codificadas en el código alfanumérico y este código está siendo desplazado por códigos estructurados de otro modo. En caso que la hipótesis sea correcta, entonces, en un futuro cercano debemos contar con un cambio profundo de nuestra cultura. El cambio sería profundo, porque nuestro pensar, sentir, desear y actuar, incluso nuestra percepción y representación se formaría con la estructura de aquel código, en el que experimentamos el mundo y a nosotros mismos. Somos “hombres occidentales” porque nuestra “forma mentis” fue configurada por la linealidad del código alfanumérico. Si nuestros niños y nietos experimentan el mundo con códigos estructurados de otro modo (como a través de las imágenes técnicas, fotos, películas y televisión y a través de la digitalización), entonces estarían de otro modo que nosotros en el mundo y que nuestros antepasados. Las reflexiones que siguen intentan pensar esta hipótesis.

# Se fue de la imagen a la escritura,

La yuxtaposición lineal de signos de escritura (como letras y números) nos es tan familiar desde nuestra niñez, que ya no reconocemos con claridad la intención de estos gestos. Es el gesto primero de contar (Aufzählen) y luego de narrar (Erzählen) (de contar hasta el final). Uno puede reconocer ese gesto, por ejemplo, en el hilvanado de conchas para collares. Es muy antiguo y se puede constatar, en rigor, en todas las culturas. Pero ese gesto alineante, en la región oriental del mar mediterráneo, tuvo un desarrollo particular, de algunos milenios de duración y finalmente, hacia la mitad del segundo milenio a. C. conduce a la invención del alfabeto, para caracterizar a nuestra cultura hasta el presente, sin mayores cambios. Este desarrollo comenzó con la yuxtaposición de imágenes estilizadas (como pictogramas) y terminó con la de signos fonéticos (como letras) en líneas. Por razones de espacio se debe renunciar a la representación de este desarrollo, aunque fuera muy informativo y a la vez excitante y además estimulante. Pero su punto de partida quiere ser pensado -el conteo de pictogramas.

Cuando uno mira una tabla mesopotámica de barro seco, en la que han sido grabados tales signos, entonces uno puede revivenciar la intención escondida allí detrás. En estos gestos se trató de esculpir de la superficie de la imagen, elementos de imágenes (píxeles) y de ordenarlos en líneas. Eran gestos rompedores de imágenes, iconoclastas. Su intención era partir

imágenes y contar su contenido, poder narrarlo, para <<explicar>> las imágenes: era un gesto <<ilustrado>>. La pregunta que se hace al respecto es esta: ¿Para qué es necesario explicar imágenes? ¿Para qué la explicación? Para contestar a ello uno debe reflexionar, cómo se hacen las imágenes.

Tomemos como ejemplo las imágenes más antiguas conocidas (como las de un pony en Pêche-Merle). Se trata de representaciones grabadas en paredes de roca. El dibujante se retrotrajo de un pony, lo vio, puso lo visto fugazmente, en la memoria de la pared. Y lo hizo así para que otros reconocieran lo visto. Y en verdad él hizo todas estas cosas extraordinariamente complejas, para que lo visto por él sirviera de orientación para un accionar futuro -como la caza del pony-. Para la intención seguida aquí (a saber, la reflexión del motivo detrás de la escritura lineal), es decisiva la función de la imagen como tabla de orientación. Se comenzó a yuxtaponer pictogramas, porque se comenzó a perder la confianza en las imágenes como tablas de orientación en el mundo. Pero no se será justo con la cosa, si no se intenta poner ante la vista los gestos del dibujante.

El paso atrás respecto del objeto (como del pony) sería un movimiento misterioso, si no tuviéramos todos una experiencia directa de ello. En esta instancia no sólo se pasa de un lugar a otro (como en un cerro tras del pony), sino a un

no-lugar (el propio interior). En tal caso uno se hace sujeto del objeto visto. Uno no in-siste más en el mundo de objetos, sino que ex-iste. Esa capacidad (misteriosa) humana de retrotraerse, de hacerse sujeto, de existir, se llama <<imaginación>>, y tiene consecuencias. Un abismo de enajenación se abre entre el humano y el mundo objetivo y desde esa distancia los objetos ya no son más <<manifiestos>> (agarrables). Nuestros brazos no son lo suficientemente largos para cruzar el abismo. El mundo ya no es más una resistencia, contra la que chocamos, sino una apariencia, que observamos. Ahora estamos en duda, de si este mundo fenoménico que nos imaginamos, es en verdad objetivo. Esta incomodidad tiene no obstante una ventaja: de hecho no podemos más agarrar las cosas, pero en cambio podemos observar la conducta de las cosas. (Vemos el bosque recién al dejar de chocar con los árboles.) Esta es la función de nuestra imaginación: a pesar de ser ontológicamente dudosa, sirve para tratar posteriormente con los objetos. (Uno caza mejor el pony, cuando se ha hecho una imagen previa de él.) Los inventores de la escritura lineal, por su parte, eran de la opinión, que no se caza aún suficientemente bien, y en verdad, por las siguientes razones.

La vista que se gana cuando uno se retrotrae de un objeto es fugaz y debe ser guardada en una memoria, si va a servir como modelo

de un accionar futuro. La imaginación por sí sola no basta para hacer una imagen. La grabación de lo visto en una memoria exige que sea codificado, es decir, que se traduzca en símbolos, que pueden ser interpretados por otros. Hacer imágenes exige que lo visto subjetivamente, se traduzca en intersubjetivo (que lo privado se publique). Resulta entonces que los códigos de imágenes son necesariamente connotativos: que permiten distintas interpretaciones de parte de su receptor. (Imágenes denotativas y encriptadas unívocamente sólo serán posibles a partir de la invención de la escritura lineal.) Cuando las imágenes pueden ser interpretadas de modo diferente por cada uno de sus receptores, entonces ellas no son modelos confiables.

Además, se agrega haciéndolo más pesado, una reflexión iconoclástica. Como todas las mediaciones, las imágenes padecen una dialéctica interna. Deben mediar entre los seres humanos y el mundo objetivo -cruzar el abismo de enajenación-, pero ocultan por ello el camino entre el mundo y los humanos. Se ponen delante de los objetos, en vez de representarlos y refuerzan con ello la enajenación, que deberían más bien suprimir. La consecuencia es que los humanos no usan ya las imágenes como orientaciones en el mundo, sino al revés: aplican su experiencia con el mundo como orientación en las imágenes. Y por tanto, no tratan más las imágenes en función del mundo, sino el mundo en función de las imágenes.

Una inversión tal de la posición ontológica de la imagen se llama <<idolatría>>, y el accionar correspondiente se llama <<mágico>>.

Los motivos del inventor de la escritura lineal se pueden formular así, de modo un poco anacrónico: la imaginación es una posición ontológica dudosa, las imágenes surgidas son connotativas y subordinadas a la dialéctica interna de todas las mediaciones. No se puede, no obstante, dejar de hacer imágenes, antes de actuar. Estas imágenes deben someterse a una crítica, que permita aclarar su posición ontológica, denotar su código y limpiar las confusiones ideológicas auspiciadas. Con ese fin, pues, se inventó la escritura lineal. Se ve: en esta formulación toma la palabra la invención de la escritura lineal como germen de la cultura occidental futura, la escritura lineal como una descripción de imágenes, como crítica de la imaginación, gracias a un nuevo tipo de pensamiento. Lo que caracteriza a este nuevo tipo de pensamiento es el hecho que no es como la imaginación, bidimensional, superficial, sino estructurado unidimensionalmente, en filas. Crítica de las imágenes es en el fondo una transcodificación de la superficie a la línea. El nuevo pensamiento que entra en juego con la invención de la escritura lineal es una dimensión más pobre que el imaginativo, es <<más abstracto>>, ello quiere decir, un paso más alejado del mundo de objetos. Esto se hará completamente claro cuando al escribir se usen signos fonéticos (letras).

**ésta  
se  
hizo  
dominante,**

Si se mira desde fuera, digámoslo así, el desarrollo sinuoso de la escritura, de pictogramas en letras, entonces, no se nota por qué se debía establecer una relación tal tan estrecha entre la escritura y el habla. Las desventajas de este código son evidentes: para poder leer un texto se debe aprender primero la lengua en que está escrito y lo que no se puede decir, no se puede tampoco escribir. Eso quiere decir, que el código alfabético obliga al escribiente bajo el pensamiento verbal y cuando se hace dominante, se empobrecen todas las demás formas de pensamiento (excepto aquellas que gracias a los números pueden meterse en el código). Una comparación con códigos extra occidentales lo prueba -sobre todo códigos del lejano oriente.

Contempla uno el desarrollo de la escritura hacia el alfabeto desde adentro, es decir como un escribiente, entonces, obliga. La intención de la escritura lineal es criticar la imaginación. Y el método aplicado para ello es la transcodificación de las imágenes a líneas. En tanto, disponemos -desde los primeros tiempos- de un código, a saber, la lengua hablada, que cumple esa tarea. Desde siempre se criticó las imágenes, cuando se habló de ellas: se las transcodificó desde su carácter superficial a la línea del discurso. Y se volvieron por ello contables. Sólo que este hablar de la imaginación, hasta la invención del alfabeto era un acto bastante indisciplinado: se hablaba sin articular exactamente. Con la boca casi cerrada

(<<míticamente>>). Esto significa que el código de la lengua hablada era a lo mejor más connotativo que el de las imágenes. El alfabeto se inventó para denotar el código hablado (subordinarlo a las reglas claras y distintas de la escritura lineal) y así transformarlo en un instrumento eficaz para la crítica de la imaginación. Ello quiere decir, que el alfabeto se inventó para articular claramente la lengua (para des-mitificarla) y entonces con ella criticar la imaginación (des-magificar las imágenes). El alfabeto nos enseña por primera vez a hablar claramente y recién entonces, criticar nuestra imaginación. Nos enseña un pensamiento no-mítico y una acción no-mágica.

Esta función pedagógica de la escritura alfabética es tanto biográfica como históricamente un proceso largo. El gesto de la yuxtaposición lineal de letras expresa un modo específico de pensamiento, pero, entonces, golpea de vuelta sobre ese modo de pensamiento y lo refuerza: mientras más textos se escribe (se lee) más textual se piensa. Y mientras más textual se piensa, más se escribe y se lee. La retroalimentación entre pensamiento y escritura repercute en las funciones cerebrales. La neurofisiología comienza a localizar en el cerebro centros y funciones de la escritura. Nuestro cerebro está organizado de otro modo y procesa la información que obtiene, de manera diferente que el de los analfabetos. (El problema de las condiciones culturales de las disposiciones heredadas se debe dejar lamentablemente entre paréntesis). En cambio es necesario bosquejar

el profundo cambio espiritual que tuvo como consecuencia el alfabeto. El mundo de objetos no será más percibido como el comportamiento de una cosa, sino como un haz de procesos lineales. Esto quiere decir, que el tiempo no circula más en torno de las cosas, para ordenarlas, sino que ahora fluye y arrastra consigo a todas las cosas. El mundo cósmico no es más escénico, sino histórico. Cada estado de cosas será consecuencia de causas- y causa de consecuencias. Nada se repite más en el mundo, sino que cada instante es único. La atmósfera del eterno retorno de lo mismo (la atmósfera mágica) será relevada por la atmósfera dramática del progreso lineal (en tanto es secundario si se interpreta este progreso como caída desde una situación original perfecta o como ascensión hacia situaciones utópicas). Dicho de otro modo: la crítica alfabética de la imaginación conduce hacia una explicación causal y lineal de las imágenes. Lo que aquí se ha bosquejado es la conciencia histórica.

Al respecto se puede agregar que la estrecha relación de la escritura y el habla, a través del alfabeto, tuvo como consecuencia propia que las reglas del pensamiento en absoluto y en primer lugar se igualaron con las reglas para escribir, con la <<ortografía>>, y, entonces, con las reglas para hablar, con la <<lógica>>. Lo que tuvo que arrastrar finalmente al pensamiento histórico hacia un <<pan-logismo>>: <<todo lo que es, es lógico>>. Esto significa que las reglas para hablar se proyectaron primero en las imágenes y, entonces,

a través de éstas, hacia el mundo de los objetos, para ser recogidas después como leyes de la naturaleza. La famosa <<adaequatio intellectus ad rem>> se muestra desde este punto de vista como recuperación de la escritura alfabética desde los objetos descritos. Pero este cierre del círculo de la escritura (en absoluto, de la Ilustración), esta crítica pos-hegeliana de la ciencia y su técnica es una manifestación joven aún y que apunta hacia la crisis de la linealidad. En los pasados tres milenios y medio de desarrollo de la escritura alfabética (en la historia anterior de occidente) no se advierte esta crisis actual.

Al comienzo de la historia (por tanto hacia 1500 a.C., cuando se inventó el alfabeto) los textos procedían en contra de las imágenes, para contarlas y con ello hacerlas desaparecer. (La conciencia histórica, entonces disponible sólo para un grupo reducido de Literati, se comprometió en contra de la conciencia mágico- mítica de la multitud). Las imágenes, por su parte, se defienden de ese ataque e ilustran los textos, que trataban de hacerlas desaparecer. Esta dialéctica entre imagen y texto fortalece a ambos, tanto a la conciencia mágico-mítica como a la histórica. Las imágenes se volvieron por ello cada vez más <<históricas>>, los textos, cada vez <<más imaginarios>>. (Esta dialéctica es especialmente clara en el desarrollo del cristianismo medieval: las imágenes paganas se volvieron siempre más cristianas, y los textos cristianos siempre más

<<iluminados>>. Uno puede afirmar que hasta la invención del libro impreso la dialéctica <<texto/imagen>> era el resorte que impulsaba la historia occidental.

Con la impresión de libros, éstos se volvieron cada vez más baratos y de aquí, la conciencia histórica siempre más general. Las imágenes fueron expulsadas a las esquinas de aura sagrada de la cotidianeidad, y nada estuvo en el camino de la dinámica interna de la línea. La ciencia natural y la técnica pudieron desarrollarse, la revolución industrial fue posible y la conciencia mágico-mítica reprimida en lo subliminal debió doblegarse ante el éxito de este progreso: él puso a prueba, que la imaginación por completo criticada, conduce, en efecto, hacia una mejor cacería de ponys que una no criticada. La reflexión del pensamiento (y con ello de la acción), posible gracias a la invención del alfabeto, pareció vencer definitivamente en occidente y más allá, para abarcar el globo terráqueo.

devino  
en  
una  
crisis,

No obstante, por razones que no se puede discutir aquí, el alfabeto se reveló muy pronto como un código no por completo adecuado para la crítica de la imaginación. Se debió introducir otros símbolos, no fonéticos, sino ideográficos, a saber, números. Estos símbolos expresan otra manera de pensamiento que los símbolos lógicos, y no ha resultado, a pesar de intentos de extraordinaria riqueza espiritual (véase Russel-Whitehead) llevar lo matemático y lo lógico a un denominador común. El código alfanumérico está de suyo dividido, y esa contradicción interna debía conducir a una crisis, como ahora nos damos cuenta posteriormente. Desde el punto de vista de las reflexiones hechas aquí, esa contradicción interna se puede formular del siguiente modo: mientras las letras dividen la superficie de la imagen en líneas, los números la desmenuzan en puntos e intervalos. Mientras el pensamiento literal despliega la escena en procesos, el pensamiento numérico la calcula en granos. Largo tiempo pudieron ir de la mano estas dos formas de pensamiento, con lo que el pensamiento literal mantuvo el mando, porque ambos estaban dirigidos en contra del pensamiento de superficies. Pero en la medida en que las imágenes pudieron ser mejor explicadas el pensamiento numérico debió volverse en contra del pensamiento literal, para someterlo a su crítica analítica y granular. El pensamiento histórico, procesual, lineal debía tarde o temprano caer víctima del pensamiento

puntual, cerodimensional, estructural, analítico.

El ataque de la conciencia matemática en contra de la conciencia histórica comienza muy temprano en la historia y se puede bosquejar con los nombres de <<Heráclito>> y <<Demócrito>>. Mientras para Heráclito <<todo fluye>>, por tanto, todo es procesual, para Demócrito son puntos que se desvían casualmente de su camino y chocan, para formar el mundo de objetos. En ello se reconoce en forma particularmente clara, la diferencia en el ánimo de la conciencia histórica y de la conciencia matemática: para Heráclito todo es necesario (explicable causalmente), para Demócrito todo es accidente (en el mejor de los casos explicable estadísticamente). No es posible para nosotros revivenciar completamente, por qué los antiguos sentían tristeza en el pensamiento causal de Heráclito y jovialidad en el pensamiento accidental de Demócrito, en tanto nosotros que comenzamos a entrar en lo democríteo, sentimos más bien el absurdo.

En el curso de la historia el pensamiento democríteo, <<atomista>> fue reprimido -y los números fueron subordinados a las letras-, porque el pensamiento matemático fue sentido como vacío. En efecto, el código numérico es tan claro y distinto, que entre cada par de símbolos se cuelan intervalos irrellenables. (El intervalo entre 1 y 2 no se llena jamás con números como 1,1, por ejemplo, y de aquí, aquello que se quiere numerar, por ejemplo una imagen, se escapa entre esos intervalos). Pero cuando comenzó a establecerse, que tras la desaparición de la imaginación, el mundo

de los objetos reclama los números (o que la letras exigen ser recodificadas en números), se debió hacerle frente al vacío de este código. Descartes comenzó a rellenar los intervalos y el Cálculo inventado por Leibniz y Newton hizo del código numérico un instrumento, que permitía la expresión de procesos. De aquí que se considerara <<explicado>> un proceso al expresarlo en una ecuación diferencial. Lo que quedaba pues aún por hacer, era el intento de recodificar en letras esa ecuación, para los no matemáticos. Un estado ya lamentable para la conciencia lineal, histórica. No pudo, por tanto, quedar ahí. La invención de calculadoras hizo innecesario el laborioso llenado de los intervalos por medio de artificios calculatorios: las máquinas arrojan los números automáticamente en una abundancia que anula toda linealidad.

Importante para la evaluación de la rebelión de los números en contra de las letras es la observación que el pensamiento numérico (muy al contrario de su nombre) no numera -de donde tampoco cuenta-, sino que desmenuza en elementos puntuales, y luego acumula estos elementos. Un algoritmo no es un asunto contado, sino uno, primero desmenuzado y luego recomputado. Un matemático colegiado puede reconocer a partir de la estructura de un algoritmo, toda una serie de asuntos unidos entre sí sólo por una estructura común. El pensamiento numérico, así como hoy comienza a surgir desde el pensamiento literal, es un pensamiento formal completamente

abstracto: es cerodimensional y, por tanto, un paso más alejado del mundo de los objetos que el pensamiento literal. Esta mayor posible abstracción que alcanza el pensamiento en la matemática ha estado incorporada en el transcurso de la historia, en la corriente del pensamiento lineal. Los algoritmos formaban islas dentro de los textos literales. Desde algún tiempo, no obstante, el pensamiento matemático, calculatorio comienza a escapar del código alfanumérico, a hacerse independiente y a oponerse al pensamiento lineal, para analizarlo y (sorpresiva -pero en el fondo no inesperadamente) conducir hacia un nuevo tipo de imaginación. Con otras palabras, se comienza a codificar ya no en números, sino en símbolos puntuales de otro tipo, para oponer este nuevo código a los textos. Este cambio de código del pensamiento calculante se ve con claridad en la primera evasión desde la linealidad, en la fotografía y, por tanto, se la debe observar más rigurosamente.

**se  
rompió,**

La cámara es un dispositivo, que recibe luz y la captura en moléculas de una unión química. Las reacciones allí desencadenadas entregan una imagen negativa de los objetos, de donde proviene la luz. Esto puede representarse también de otro modo: la cámara es un dispositivo, que recibe informaciones, las calcula en bits y las guarda en una memoria y las computa así, que las puede recuperar como imágenes. La primera representación de la función de la cámara es procesual, <<heraclíteica>>. El procedimiento fotográfico aparece allí como una serie de procesos químicos, ópticos y mecánicos. La segunda representación de la función de la cámara es calculatoria, <<democríteica>>. El procedimiento fotográfico aparece allí como un proceso de datos. La primera representación explica la cámara causalmente: como consecuencia de un desarrollo científico y técnico previo. La segunda representación explica la cámara proyectivamente: como un computador primitivo. En la segunda representación toma la palabra el pensamiento nuevo, el pensamiento no más lineal.

¿Para qué se inventó la cámara? Los inventores mismos hubieran respondido a esa pregunta: para hacer imágenes automáticamente, para concentrar la imaginación en su propiedad esencial, el retrotraerse del mundo de los objetos. Visto proyectivamente, esta respuesta es insatisfactoria. Debiera ser: para procesar un código punto-intervalo y abrir el camino por este medio a una imaginación programadora, que nunca se había visto hasta hoy.

Esto nunca antes visto está en cuestión.

Cuando uno se retrotrae del objeto, realiza un gesto abstrayente: uno se retira fuera de los objetos y por ello las imágenes son abstracciones bidimensionales de objetos. Pero cuando uno fotografía, uno realiza un gesto concretizante: Uno junta (computa) granos, y de donde, las fotos son concreciones bidimensionales a partir de puntos cerodimensionales e intervalos (a partir de cálculos). Son <<imágenes granulares>>. Uno tiene que ocuparse con dos tipos opuestos de imaginación. La primera remite a los objetos, ella <<significa>> el mundo de los objetos. La segunda, remite a los cálculos, ella <<significa>> el mundo que fue completamente calculado. Esto no se ve ciertamente a primera vista en las fotos: parecen significar objetos. Pues las fotos (como las películas y videos) son fenómenos de transición. En ellos se intersectan ambas imaginaciones. Porque en las cámaras se procesa informaciones (rayos de luz) que irradian los objetos. La nueva imaginación toma completamente la palabra recién en las imágenes sintéticas de los computadores. Una imagen sintética de un avión no significa un objeto, sino un cálculo y es un modelo para objetos posibles y no efectivos. Corto: la primera imaginación hace imágenes, que deben servir de modelo,

y la segunda, hace modelos, que deben representar cálculos.

Fotos, películas y videos son fenómenos de transición. (Esto es lo que las hace tan interesante para la comprensión de la crisis actual.) Las cámaras se construyen de tal modo que los cálculos con que se las alimenta, representan efectivamente objetos. Pero la gente, que construye y alimenta las cámaras (los programadores de las imágenes) ponen en juego en ellos la segunda imaginación: Esas imágenes son representaciones de sus cálculos y de ahí, modelos para una conducta programada de parte de sus receptores. Los fotógrafos y la gente del cine y la televisión, que aprietan obturadores, lo hacen en la creencia de conseguir representaciones de objetos. Pero toda esta gente es técnicamente redundante: los obturadores pueden funcionar automáticamente. Quienes de verdad hacen imágenes son los programadores. La inundación de fotos, películas e imágenes de televisión que nos rodea es ya, aunque disfrazada, expresión del nuevo tipo de pensamiento calculatorio, que se articula en códigos de puntos, para computarlos como imágenes.

Como se ha dicho: este nuevo tipo de pensamiento viene a expresarse de modo claro recién en los computadores. Pero dado que la mayoría de nosotros no tenemos una experiencia diaria con ello, a pesar de que a estas imágenes expuestas agradecemos la mayor parte de las informaciones cotidianas, es necesario darse cuenta del cambio radical, que han causado en nuestro pensamiento estas imágenes

granulares. Es necesario reflexionar sobre la <<mirada fotográfica>>, con la cual ya nos miramos a nosotros mismos y el mundo y, gracias a la cual, ya hemos saltado fuera de la linealidad, antes que se deba considerar el cálculo y la computación puros.

y  
uno  
se encuentra  
pues  
más allá  
de la  
escritura,

El hecho que experimentamos el mundo cada vez más con imágenes granulares como fotos y televisión y cada vez menos con textos lineales impresos, evidentemente no es responsable de que lo reconozcamos cada vez más como un montón de partículas y cada vez menos como un flujo de acontecimientos. Responsable de este nuevo tipo de conocimiento es el hecho que codificamos nuestros conocimientos cada vez más en códigos matemáticos y cada vez menos en códigos literales. Y a este hecho se debe redirigir las nuevas imágenes granulares. En cambio se puede afirmar que las imágenes granulares también nos capacitan para ver efectivamente lo conocido: no en verdad nuestro conocimiento, sino más bien nuestra visión de mundo será formada por estas imágenes granulares. Esa nuestra <<mirada fotográfica>> debe ser presentada a través de algunos ejemplos y en verdad debe presentarse primero una serie corta de fotos <<epistemológicas>> y luego una serie más corta de fotos <<éticas-estéticas>>.

1. No nos imaginamos más que los objetos están a nuestro alrededor sólidos y engañosos, que nos conciernen y nos condicionan, sino más bien que partículas revolotean en el vacío (y en verdad tanto allí afuera como dentro de nosotros) y que nosotros procesamos de algún modo ese revoloteo como objetos. 2. No nos imaginamos más, que vivimos en el mundo, en donde algo material se mueve por efecto de fuerzas (por ejemplo, estrellas por gravitación o filamentos de acero por magnetismo), sino más bien que nos zambullimos en campos ondulantes,

en cuyos valles hasta ahora nos habíamos representado algo material. 3. No nos imaginamos más que la vida en la Tierra consiste en organismos, que trabajan o luchan juntos, sino más bien que un puré ondulante (la <<biomasa>>) cubre la superficie de la Tierra, que sus gotas (las <<células germinales>>) contienen informaciones genéticas (partículas ordenadas como cadenas), que esas gotas se dividen constantemente, que con ello las informaciones pueden transmitirse casualmente con error, y que los organismos son tumores de esos errores, los cuales surgen del puré y allí vuelven a hundirse. 4. No nos imaginamos más, que los eventos mentales (como la percepción, la representación, la sensación, los deseos, pensamientos o decisiones) son alguna unidad, sino más bien que se trata de computaciones de elementos puntuales, que han sido procesadas en las sinapsis de los nervios del cerebro. 5. No nos imaginamos más, que escondemos en nosotros algún núcleo sólido (alguna <<identidad>>, un <<yo>>, un <<espíritu>> o un <<alma>>), sino más bien que estamos sumergidos en un campo psíquico colectivo, del que brotamos como burbujas provisionarias, que heredan información, la procesan y la vuelven a entregar, para después volver a sumergirse. 6. No nos imaginamos más, que las culturas individuales, que forman nuestra vida, son alguna estructura autosubsistente, sino más bien que estamos sumergidos en un campo ondulante de culturemas, del que brotan por computación

las culturas individuales, y allí se difuminan de nuevo, en tanto permanece abierto en qué medida ésto se puede apoyar en la casualidad o en la intención.

Estas seis <<fotos>> son reflejos de cálculos y modelos para manipulaciones. Permiten la producción de objetos artificiales, de materia artificial, de seres vivos artificiales, de inteligencias artificiales, identidades artificiales, de culturas artificiales. Son ejemplos para la nueva imaginación, de la que disponemos en la actualidad.

7. No nos imaginamos más, que la sociedad es un grupo de seres humanos, que se pusieron de algún modo en relación conjunta, sino más bien que vivimos en un campo de relaciones intersubjetivas, en una red ondulante, que siempre se anuda y se desanuda de nuevo. De donde la pregunta histórica, <<¿sirve la sociedad al ser humano o el ser humano a la sociedad?>> se vuelve radicalmente sin sentido. Pues la realidad social es entonces la relación, de la cual ser humano y sociedad son extrapolaciones abstractas, y los nudos de la red social pueden estar ocupados de igual modo por inteligencias artificiales o por seres humanos, o estar desocupados. El compromiso político no puede ser más el intento para cambiar la sociedad o el ser humano, sino programar el campo de relaciones sociales (tecnocracia) o desprogramarlo (terrorismo). 8. No nos imaginamos más, que estamos encadenados (como en cadenas

causales, o en un conglomerado de leyes y prescripciones), y que la libertad es el intento para romper esas cadenas, sino más bien que estamos sumergidos en un caos absurdo de casualidad, y que la libertad es el intento para otorgarle forma y sentido a ese caos. (Esta reformulación de la pregunta <<¿libertad de qué?>> en <<¿libertad para qué?>> es extraordinariamente distintivo para el cambio radical en nuestro pensamiento.) 9. No nos imaginamos más que percibimos el mundo y a nosotros mismos como <<realidad>>, sino más bien que recién nosotros mismos procesamos lo percibido como realidad. De donde no vemos más en nuestra vida un movimiento, que cambia una realidad dada -como cosas y a nosotros mismos-, sino más bien una tendencia a realizar posibilidades dadas dentro de nosotros mismos y a nuestro alrededor. Esto significa que nuestros valores no son aquellos del trabajo, sino más bien los de la creatividad, la computación de informaciones.

Las últimas tres <<fotos>> son menos nítidas que las seis de la primera serie, porque el pensamiento calculatorio está menos educado en el ámbito de los valores que en el del conocimiento. A cambio muestran mejor, lo que se quiere decir aquí con <<crisis de la linealidad>>. A saber, que la transición desde el código monodimensional al cerodimensional no sólo trae consigo nuevas categorías cognoscitivas (como el cálculo de probabilidades en lugar de la explicación causal o el cálculo proposicional en lugar de la lógica), sino en absoluto nuevas categorías (sobre todo valores).

en  
una  
nueva  
imaginación,

Este excursión hacia la <<mirada fotográfica>> quiso poner ante los ojos, cómo se transformó la atmósfera vital tras la irrupción del pensamiento punto-intervalo desde el pensamiento lineal. Cómo estamos aquí de diferente manera, cuando salimos del río heraclíteo, para entrar en la lluvia democrítea. En verdad es evidentemente posible reducir ambas situaciones una a la otra: ver en la lluvia un río delgado; en el río, una lluvia densa. (El proceso como una corriente de partículas, la partícula como un aspecto de proceso, la línea como serie de puntos, el punto como elemento de la línea.) Pero con ello no se vence el cambio radical en el ambiente: al momento que ya no nos sentimos más históricos (alfanuméricos), sino computacionales (digitales), nuestra vida adquiere un nuevo color. Se debe, pues hacer el intento por comprender ésto. La gente (por ejemplo nuestros nietos) se sientan delante de un teclado de computador, aprietan una tecla tras otra, punto tras punto aparecen en un monitor y surgen imágenes. Estas imágenes se guardan prácticamente por siempre en una memoria, se las puede enviar por cable u otra mediación, para ser transformadas por otros (seres humanos o inteligencias artificiales) y de tal manera modificadas, devueltas. ¿Para qué hace esto esta gente?

He aquí la respuesta que daría probablemente un pensador histórico, lineal: las imágenes que produce esta gente son reflejos de cálculos y pueden servir como modelos para cambiar

el mundo. Por ejemplo esta gente hace imágenes de cálculos para puentes, y robots pueden efectivamente construir puentes a partir de esas imágenes. Esta gente participa en un diálogo que concierne a un cambio de mundo, y sus computadores son instrumentos, que permiten la elaboración de siempre nuevos modelos para cambiar el mundo, gracias a la producción de un siempre nuevo consenso. Lo que aquí sucede se puede formular así: Los seres humanos quieren (deben) cambiar el mundo y con ello a sí mismos. Con ese fin se retrotrajeron primero del mundo de objetos, para hacerse una imagen (el caso del pony). Después sometieron a una crítica lineal esa imagen (el caso de la explicación alfanumérica). Enseguida calcularon esa crítica lineal (el caso del análisis numérico). Y ahora disponen de una nueva imaginación que les permite proyectar imágenes sintéticas ya completamente analizadas y criticadas. Por este medio la gente alcanzó la meta, que ansiaba desde el comienzo de la humanidad: el código digital es el método perfecto, para cambiar el mundo según lo desee el corazón (para la perfecta cacería de ponys).

Probablemente, sin embargo, esta no es la respuesta que darán nuestros nietos a esta pregunta. Detrás del teclado, que ellos aprietan, se encuentra un enjambre de partículas y ese enjambre es un campo de posibilidades a realizar. Gracias a cada tecleo se puede imprimir una forma en el caos absurdo de esa casualidad <<1-0>>.

puede ser informado. La información recogida de este modo puede guardarse y dialógicamente ser reinformada. Todo esto ocurre con gran velocidad, de tal modo que la cantidad de las informaciones generadas es muy grande, y algunas entre ellas completamente inesperadas. Una aventura tras otra brota del caos y aparece en la pantalla. No se trata, por tanto sólo de la realización progresiva de las virtualidades contenidas en el caos, sino sobre todo de pasar de sorpresa en sorpresa, de aventura en aventura, y ésto con los demás. En verdad es cierto: máquinas automáticas pueden proyectar fuera del diálogo algunas de las informaciones así logradas, y modificar de esta manera el campo de posibilidades, el <<mundo>>.

Pero este éxtasis creativo, que le sobreviene a uno en este juego puro, no remite a esta aplicabilidad del diálogo. Es en cambio un síntoma de que el jugador se realiza a si mismo en este juego. Y ello en conjunto con otros. Por tanto, nuestros nietos dirán probablemente: hacemos ésto, porque por este medio nos realizamos intersubjetivamente y con ello le otorgamos un sentido a nuestra absurda vida.

en  
la  
que  
tenemos  
primero  
que  
practicar.

La intención de las reflexiones desplegadas aquí no era darle la palabra a alguna utopía telemática apoyada en el código digital. No es muy probable que la cultura occidental, histórica, que se encuentra en crisis, sea efectivamente relevada por una tal utopía, si alguna vez el código alfanumérico perdiera su dominio. Lo que se pretendía es proponer una visión opuesta al pesimismo cultural corriente: Ninguna duda que perderíamos mucho con el código lineal, con el pensamiento histórico, procesual, crítico. Por poco todo con lo que nos identificamos. Pero entrarían en juego otras capacidades, que no hemos evaluado hasta ahora. La crisis de la linealidad, cuyas primeras fases vivenciamos, es pues sobre todo un desafío a nosotros: debemos movilizar la nueva imaginación aparecida, para superar la crisis en nosotros y alrededor de nosotros. En este sentido esta reflexión quiere ser recibida como experimento con una nueva imaginación.