

Una nueva facultad imaginativa (Vilèm Flusser) -1991

La capacidad particular del hombre de crear imágenes para sí mismo y para los demás hombres ha sido, por lo menos desde Platón, uno de los temas de la reflexión filosófica y religiosa. Esta capacidad parece efectivamente ser algo propio de la especie humana, pues ninguna otra especie anterior a la nuestra parece haber producido cosas que se pudiesen comparar con las pinturas rupestres de la Dordoña, por ejemplo. En la tradición mencionada arriba, la reflexión sobre esa competencia ha sido descrita, la mayor parte de las veces y de manera especulativa, bajo el nombre de “imaginación” (Imagination) o de la “facultad imaginativa” (Einbildungskraft): ella es comprendida allí casi siempre como algo dado, como un hecho. Se presume que existe algo así como una “capacidad imaginativa” y entonces se intenta discutir sobre ella. Desde Husserl hemos aprendido a poner entre paréntesis ese tipo de supuestos y de hablar de fenómenos propiamente. Si hacemos esto en este caso, entonces aparece la imaginación como un gesto complejo, deliberado (“intencional”), con el cual el hombre se posiciona en el mundo de vida suyo. Si consideramos este gesto, empero, de una manera más precisa, nos percatamos que las imágenes deben su surgimiento no a un único gesto, sino a dos gestos exactamente contrapuestos el uno con el otro. La tradición filosófica y teológica piensa exclusivamente uno de estos gestos, y esto por un buen motivo: el segundo gesto de creación de imágenes se torno factible casi en un pasado muy reciente. De allí que parezca necesario, por tanto, diferenciar de una forma más precisa, y lo antes posible, esos dos gestos, contraponer esas dos “facultades imaginativas” (Einbildungskräfte), una frente a otra, para que se pueda comprender la revolución cultural contemporánea (gegenwärtigen kulturellen Umbruch) y el nuevo modo de estar en el mundo.

Consideremos, en primer lugar, el gesto inaugural de crear imágenes. A modo de ejemplo puede servirnos la imagen del caballo en la pared de la gruta de Pêche-Merle. Cuando se intenta comprender el gesto de uno de esos primeros configuradores de imágenes (Bildermacher), entonces habría que decir algo así como lo siguiente: que él se apartó del caballo, lo miró para sí, y después fijó esa huidiza visión en la pared de la caverna y, ciertamente, de tal forma, que otros pudieran reconocerla. El propósito de este complejo gesto puede haber sido probablemente utilizar la visión fijada como modelo para una acción posterior con aquello visto (para una caza de caballos, p. ej.). Cada fase de este gesto deberá ser comprendido en todos sus detalles.

La pregunta de fondo que hay que hacer es, hacia dónde se dirige uno cuando se distancia del caballo. Podría pensarse que bastaría con dar unos pasos hacia atrás y dirigirse a un lugar más apartado de allí, a una colina, por ejemplo. Solo que, sabemos por experiencia que esta descripción no es del todo correcta. Para poder hacerse una imagen del caballo hay que retirarse, de algún modo, también, dentro de sí mismo. (Lo que no sería una afirmación fidedigna, si no tuviésemos precisamente una experiencia propia de aquello.) Ese raro no-lugar, en el que entramos y desde el cual uno crea las imágenes, ha sido descrito en esta nuestra tradición con el nombre de “subjetividad” o “existencia”. De tal manera que: “imaginación” es la singular capacidad de distanciarse del mundo de los objetos hacia la propia subjetividad, es la capacidad de tornarse sujeto de un mundo objetivo. O incluso, más: es la singular capacidad de ec-sistir en vez de in-sistir. De cualquier manera: ese gesto comienza con un movimiento de abstracción, del retirarse de sí, de retirada.

El punto de vista que se alcanza de esta forma no es nada reconfortante. Ya que ciertamente se ha abierto entre él y el mundo objetivo un abismo de distancia. Nuestros brazos no son lo suficientemente largos como para atravesar ese abismo que se abre entre nosotros como sujetos y el mundo objetivo. Los objetos dejaron de ser accesibles y por ello, en sentido de esta palabra, no son más “objetivos” (gegenständlich), sino que ahora son sólo “fenoménicos”, ellos solamente aparecen, son sólo visibles. Y un punto de vista así no es nada reconfortante, porque nos hace dudar de la objetividad de este mundo que apenas aparece y no se manifiesta más. No obstante, nos ofrece sí una ventaja: ahora, que no nos estrellamos más contra las cosas, podemos observarlas, verlas en su contexto, podemos divisar hechos. Ahora, que no vamos chocando más de un árbol en otro, podemos ver el bosque. Y es precisamente ese el propósito de este gesto de abstracción: a saber, precisar circunstancias, fijarlas, y utilizarlas como modelos para futuras acciones con las cosas. Para poder cazar mejor caballos. Se trata de “réculer pour mieux sauter” (retroceder para saltar mejor): imágenes semejantes son visiones fijadas de los hechos, que han de servir como marcos de orientación para una futura acción con las cosas.

Contra esta afirmación han sido presentadas, sobretodo, en la tradición, algunas objeciones. ¿Será que la intención detrás de la imagen del caballo no es, efectivamente, ninguna otra más que el de obtener una mejor cacería de éste? Y suponiendo que así fuera (que tras la imagen del caballo no hubiera ocultas otras motivaciones “puramente” estéticas) ¿qué se podría decir de esta relación respecto de otras imágenes? ¿Son acaso las así llamadas imágenes “abstractas” también visiones fijadas de hechos? Y en caso de que las entendiéramos como marcos de orientación ¿servirían de modelo de una acción con qué tipo de cosas? Se podría intentar encarar a todas estas objeciones de la estética tradicional, una tras otra, pero esto no es del todo necesario. Lo que importa aquí, en este ensayo, es el diferenciar el reciente gesto bosquejado de creación de imágenes de uno diferente, y para esa finalidad basta con la afirmación hecha más arriba, aún cuando ésta tuviera que simplificar indebidamente la situación.

Frente a esto, debe agregarse que el apartarse aquí descrito, que hace abstracción del objeto, no es suficiente para la creación de imágenes. La “imaginación” por sí sola no basta para la creación de imágenes. Aquello que es visto (los hechos) debe ser fijado y tornarse accesible para otros. Debe ser codificado (umkodiert) en símbolos, y ese código debe ser alimentado en una memoria (en una pared rupestre, por ejemplo), y el código debe ser descifrado por otros. Dicho de otro modo: aquello que es visto de modo privado tiene que ser publicitado, lo que es visto de modo subjetivo tiene que ser intersubjetivizado. Lo que nos arroja problemas complejos, que no son aún del todo evidentes. Si bien las teorías de la información y de la comunicación en este asunto se han empeñado en ello ya, y por lo tanto ha eliminado del camino ciertas reflexiones tradicionales (por ejemplo, al identificar como ideológicos conceptos como “intuición” o “inspiración”), no se puede decir que hayamos conseguido ya de hecho comprender esa fase del gesto de creación de imágenes. Pero afortunadamente en este momento no es necesario entrar en estos problemas. De lo que se trata aquí no es de la creación/ configuración de imágenes, sino de diferenciar entre dos tipos de creación imagética. Y para hacer esta diferencia basta con que pensemos a fondo la primera fase de la creación imagética (en este caso, el apartarse que se abstrae del mundo objetivo). Todas las otras fases, por lo tanto, han de ser excluidas por ahora.

La tradición (no sólo la filosófica, sino ante todo la teológica que ha prosperado con el judaísmo) se ha opuesto contra ese tipo de figuración (Bildermachen) descrito recientemente. Esa oposición puede ser resumida de la siguiente forma: las imágenes así producidas no son marcos de orientación dignos de confianza. (Y puesto que la tradición desconoce otro modo de producción, esa oposición acabó conduciendo a la prohibición de las imágenes.) Si trasladásemos estas objeciones a una terminología actual, entonces ellas podrían ser agrupadas en tres argumentos principales. Primero: el punto de vista desde el cual se imagina es ontológica y epistemológicamente dudoso (permite que se pueda dudar de la objetividad de aquello visto). Segundo: los códigos imagéticos son necesariamente connotativos (permiten interpretaciones contradictorias), y es por eso que no se puede confiar en las imágenes en cuanto que modelos de comportamiento. Tercero: las imágenes son mediaciones entre el sujeto y el mundo objetivo, y en cuanto tales están sometidas a una dialéctica interna: se ponen delante de los objetos que han de presentar. El argumento (3) juega un rol principal sobretodo para la tradición teológica, mientras que el argumento (1) tiene más bien su peso en la tradición filosófica. Como la tradición teológica precede en su significación a la tradición filosófica, el argumento (3) ha de ser analizado con más detención.

Las imágenes (como toda mediación, en general) tienen la tendencia a obstruir el camino en dirección a aquello que es mediado por ellas. Y debido a ello su posición ontológica se pone boca abajo (umstülpt): de fuentes indicativas devienen obstáculos. La consecuencia de esto es una inversión (“voltetace”) nociva del hombre en relación a las imágenes. En lugar de utilizar la circunstancia visionada en las imágenes como un modelo para orientarse en el mundo de los objetos, el hombre comienza a emplear su experiencia concreta en el mundo objetivo para orientarse en las imágenes. En vez de basarse en ellas para manejarse en el mundo de los objetos, comienza a tomar como base su experiencia con el mundo objetivo para lidiar con las imágenes. A esta inversión del hombre se le llama “idolatría” y el comportamiento resultante de esa idolatría se le llama “mágico”. Las imágenes han de ser prohibidas entonces porque ellas alienan necesariamente al hombre, y lo inducen a la locura de la idolatría y del comportamiento mágico.

Solo que a través de estos tres argumentos (sobretudo del tercero) se puede defender un punto de vista que evite la prohibición de las imágenes. Se puede decir, con todo, lo siguiente: que es imposible orientarse en el mundo sin que uno se haga de antes una imagen de él (la imaginación es algo imprescindible para nuestra acción y comprensión del mundo). A pesar de esto, los argumentos contra las imágenes son correctos. Por tanto, no es oportuno que se prohíba la creación de imágenes, sino que más bien es oportuno que las imágenes producidas sean sometidas a una crítica. Una crítica semejante deberá esclarecer ontológica- y epistemológicamente el dudoso punto de vista de la imaginación (argumento 1), deberá interpretar y convertir los códigos imagéticos en códigos denotativos (argumento 2), y deberá también tornar transparentes las imágenes para aquello que es representado por medio de ellas (argumento 3). Para poder hacer eso, una crítica semejante ha de tomar distancia de las imágenes (realizar un paso aún más distante del mundo de los objetos).

Ese punto de vista que se acaba de bosquejar fue adoptado por occidente hace al menos tres mil quinientos años. La cultura occidental en su totalidad puede ser considerada como una tentativa progresiva de esclarecer la imaginación (de explicar las imágenes). Para conseguir esto es que fue inventada la escritura lineal. Ella es un código, que permite denotar los códigos imagéticos, aclarando de ese modo el punto de vista de la imaginación y tornando las imágenes otra vez transparentes para el mundo de los objetos. Que esto es así, es algo que se hace demasiado evidente en las primeras tablillas escritas mesopotámicas. Allí se torna de manifiesto el propósito que hay detrás del gesto de la escritura lineal. Los elementos imagéticos individuales (Pixels) son arrancados de la superficie de la imagen, para ser ordenados en filas de pictogramas. El propósito ahí es decodificar las imágenes bidimensionales en líneas unidimensionales, someterlas a una crítica que las enumera, que las cuenta. Ese propósito iconoclasta que hay detrás del gesto de la escritura lineal se torna aún más nítido con el alfabeto que con los pictogramas. Ahí la crítica descriptora de imágenes deviene no sólo una que narra, sino también una que discute.

El propósito esclarecedor que hay detrás de la escritura lineal (tal como puede observarse ejemplarmente en las epopeyas griegas, en los profetas judíos y de allí en la filosofía y la teología) prueba que allí fue alcanzado un nivel de pensamiento mucho más abstracto que aquel a partir del cual las imágenes son producidas: un nivel unidimensional (discursivo). A partir de ahí, el mundo de los objetos no es entendido más como un contexto de circunstancias, sino como un haz de procesos. Las reglas de la escritura son muy claras y distintas, y los símbolos de la escritura bastante denotativos, de modo que el mundo de los objetos puede ser tratado en forma muy metódica como un haz de procesos: a saber, de manera científica y técnica. En el fondo, se trata ahí de explicar de manera causal y lógica las imágenes, para poder abordar el mundo en forma metódica, mediante las imágenes que se tornaron así transparentes.

Con todo, se ha podido constatar que una crítica de las imágenes puesto que se debe a la escritura lineal, no es lo suficientemente radical. Ya que ciertamente las reglas de la escritura lineal (a saber, sobretudo las explicaciones causales y los procesos de pensamiento) no siempre pueden ser usados siempre como modelos para un abordaje metódico del mundo. Esta “crisis de la ciencia” (esta crítica científicista, que en el fondo es una crítica a la ilustración/iluminismo) no ha comenzado primeramente con Hume y Kant, sino que acompaña “sotto voce” a la totalidad del discurso de occidente. Desde la perspectiva de las reflexiones aquí propuestas, relacionadas con la imaginación, esta crítica a la crítica de las imágenes puede ser formulada de la siguiente forma: en verdad, el gesto lineal de la escritura retira los *pixeles* aislados de la superficie de la imagen, pero trama luego los puntos (o *bites*) seleccionados de la imagen en líneas. Esa fase de tramado del gesto escritural niega su propósito crítico, puesto que acepta ya de manera acritica la estructura lineal. Se trata aquí probablemente de un antiguo elemento cultural asumido acriticamente desde entonces: los mariscos fueron siempre hilados en forma de cadenas. Si se quisiera criticar radicalmente a las imágenes, entonces uno tendría que analizarlas. Y ello significa: procesar formalmente los bites extraídos, en lugar de ordenarlos según supuestas estructuras lineares. Tendríamos que “calcularlas”. Sólo una imaginación totalmente calculada puede ser considerada explicada.

Un código apropiado para un análisis de ese tipo, a saber, el código numérico, se encuentra a disposición hace mucho tiempo. Y, efectivamente, ha sido incorporado hace bastante tiempo al código alfabético, y esto debido a que desde hace largo tiempo nos hemos hecho conscientes de la insuficiente radicalidad de la crítica a las imágenes (la venida del lado de la escritura alfabética), al menos desde la praxis. Lo que acontece en esa

incorporación, empero, es la introducción de un cuerpo extraño en la línea. El código alfanumérico es intrínsecamente contradictorio, porque ciertamente el gesto de la notación numérica es un movimiento completamente distinto de aquel de la escritura lineal. No es un gesto deslizante, sino uno más interruptor, seleccionador (klaubend). La “visión” (Schau) fenoménica muestra a ese gesto como un procesamiento de elementos nulo-dimensionales, de “gránulos”. Se trata aquí de una intención diferente de aquella dada en el *ductus* escritural, se trata justamente de una intención analítica, disgregante y separadora. Y allí, el pensamiento habrá alcanzado una altura más elevada e insuperable en la abstracción. Se habrá salido del mundo de la vida y entrado en la nada (en los elementos puntísticos sin dimensión, separados unos de otros por intervalos). Para que a partir de allí, se puedan analizar primero los procesos, luego los acontecimientos y, finalmente, el mundo de los objetos.

Durante el tiempo que el código numérico estuvo preso en el código alfabético (esto es: durante casi toda la historia occidental), era su poder denotativo (la claridad y distinción de sus símbolos) el que ponía de extraña manera dificultades aparentemente insuperables. Cuando se analiza una imagen (u otra cosa), se la desarma en elementos puntuales, entre lo cuales se abren intervalos, y a través de los intervalos debe escaparse aquello que es analizado. El código numérico es “vacío” y un pensamiento cifrado en ese código (como la *clara et distincta perceptio*) debe necesariamente perder aquello que es pensado. Descartes intentó superar esa dificultad mediante la geometría analítica, y Newton y Leibniz intentaron hacer esto por medio de la integración de diferenciales. Ellos querían, gracias a artificios cada vez más complejos, insertar el código numérico en la estructura del código lineal, y forzar a las ecuaciones diferenciales a describir procesos. A pesar del nivel de abstracción alcanzado por el pensamiento numérico lo que se quería era permanecer en el pensamiento lineal, procesual (“histórico”).

Sin embargo, esa situación se ha modificado recientemente de manera radical. El código numérico se ha escapado del código alfabético, y con eso pudo liberarse de la obligación de linealidad y pasar de los números a lo digital. De esa forma, todos los artificios considerados necesarios hasta aquí, como el del cálculo diferencial, se tornaron superfluos: ahora se puede calcular con los dedos, pero ante todo con velocidad sobrehumana, ya que existen máquinas automáticas de calcular para ello. La revolución en el pensamiento (y en la acción), que surgió con esto, se halla todavía en curso de desarrollo. Desde el punto de vista de las reflexiones aquí propuestas: las imágenes son, gracias a la rapidez posible de contar con los dedos, se hicieron en la práctica por completo analizables, y con esto, todas las objeciones presentadas por la tradición filosófica y teológica en contra de las imágenes se quedaron sin objeto. Podemos, ahora, a partir de nuestra imaginación, voltear hacia una abstracción absoluta, y a partir de allí, tratar los objetos mediante ese tipo de imaginación renovada. Finalmente podemos cazar caballos de una forma correcta y metódica.

El acto de retirar el código numérico del alfabético (y, con eso, la retirada del pensamiento calculador del pensamiento histórico lineal) tuvo, sin embargo, un resultado imprevisto para la tradición: posibilitó un nuevo gesto de creación de imágenes, contrario al gesto antiguo e intencional. Surgió una nueva imaginación (Einbildungskraft), contraria a la antigua, de la que resultan imágenes contra las cuales las objeciones de la filosofía y la teología no pueden ser aplicadas. Si se nos permitiera expresar de modo fenomenológico ese nuevo gesto de creación de imágenes, entonces se mostraría éste como un nuevo gesto de agrupación de elementos puntuales (de algo calculado) para la formación de imágenes. Mostrándose como una com-putación. Podría pensarse que las objeciones filosóficas y teológicas serían algo serían infundadas en el caso de este tipo de imágenes, porque se trata, respecto de ellas, de una imaginación desde el inicio completamente criticada y analizada. Ni el talmudista más ortodoxo tendría alguna objeción frente a esas imágenes, puesto que aquellas no inducen al error ontológico de confundir lo que se imagina con lo imaginado. Ni el epistemólogo más ortodoxo tendría tampoco nada que objetar, porque ese tipo de imágenes no ocultan su carácter de simulación. Incluso Platón no tendría nada en contra que decir, pues esas imágenes son las “ideas puras” y su contemplación es, por tanto, teoría, lo que conduce a la sabiduría y no a la opinión. Pero cuando se piensa esto así, es que aún no se aprecia lo suficientemente la radicalidad de la inversión de la imaginación con respecto a estas imágenes. Es necesario, por lo tanto, revisar de una forma más cercana ese nuevo gesto de creación de imágenes.

Es un gesto que concretiza: reúne elementos nulodimensionales, para recogerlos en una superficie, dejando de lado los intervalos entre ellos. Con eso, este gesto se diferencia del aquel otro gesto figurativo, que

se ha venido discutiendo hasta aquí: no es un gesto que abstrae ni uno que se retira, sino por el contrario, él concretiza, proyecta. En verdad, ambos gestos llevan a la creación de imágenes (y, por lo mismo, pueden ser llamados de “imaginación”), pero se trata, en ambos casos, de otro tipo de imágenes. Las imágenes de la imaginación habida hasta ahora son bidimensionales, porque fueron abstraídas del mundo de la vida, digámoslo aquí, de uno de cuatro dimensiones, y las imágenes de la nueva imaginación, son bidimensionales porque fueron proyectadas por cálculos nulodimensionales. El primer tipo de imágenes hace la mediación entre el hombre y su mundo de vida; el segundo tipo, lo hace entre cálculos y su posible aplicación en el entorno. El primer tipo de imágenes significa el mundo de la vida, el segundo, cálculos. El primer tipo de imágenes es copia de hechos, de circunstancias, el segundo, de cálculos. Los vectores significativos de las dos imaginaciones indican direcciones opuestas, y las imágenes del primer tipo deben ser interpretadas de otra manera que las del segundo. Esa es la verdadera razón, por qué la crítica tradicional ha pasado de largo por esas nuevas imágenes.

El modo como funciona ese gesto que concretiza y que crea imágenes, puede ser observado en la sintetización de las imágenes computacionales. El computador es una calculadora provista de una memoria. En esa memoria pueden ser insertados cálculos, en el caso de que hayan sido traspuestos del código numérico al código digital: o sea, en el caso de que esos cálculos hayan sido extraídos del código alfanumérico. Ahora uno se sienta delante un teclado, y se busca en la memoria, con cada toque en el teclado, un elemento puntual detrás del otro, con el fin de integrarla en una imagen en la pantalla, de computarla. Esa extracción realizada paso a paso puede ser automatizada y acontecer muy rápidamente. Las imágenes aparecerán en la pantalla a una velocidad sorprendente, una detrás de la otra. Se puede observar esa secuencia de imágenes como si imaginación se hubiese autonomizado, como si aquella hubiese emigrado desde dentro (digamos, desde la cabeza) para fuera (al computador), como si uno pudiese ver sus propios sueños desde afuera. De hecho, algunas de esas relucientes imágenes nos sorprenden por lo inesperadas. Pueden ser fijadas en la pantalla (y en la memoria del computador). De ese modo, las imágenes fijadas pueden ser alteradas, se puede iniciar una especie de diálogo entre la propia imaginación y aquella que fue introducida en el computador. Una vez alteradas, las imágenes pueden ser enviadas hacia otros productores de imágenes (no importando el lugar en que estos se encuentren), y estos pueden seguir alterándolas nuevamente, para reenviarlas luego a los remitentes. Como se ve: el nuevo gesto de creación imagética tiene una estructura diferente de aquella de Pêche-Merle, si bien también algunos de aquellos elementos pueden ser reconocidos.

Con todo, lo de hecho es nuevo allí es: que los propósitos, las intencionalidades de los dos gestos son diferentes. El propósito detrás de la imagen de Pêche Merle es crear la copia de una circunstancia, que pueda servir de modelo para acciones futuras con las cosas. El intención detrás de una imagen sintética puede ser una similar: establecer la copia de un cálculo (como por ejemplo, el cálculo de un avión), que pueda servir de modelo para acciones futuras con las cosas (por ejemplo, para fabricar aviones mediante robots). No obstante, si las nuevas imágenes hubiesen sido hechas con ese propósito, entonces se habría puesto a la nueva imaginación bajo al servicio de la antigua y la revolución que actualmente se halla en marcha no se habría llevado a cabo. Porque esencialmente, las nuevas imágenes fueron producidas, para que se busque entre las posibilidades dadas algo inesperado (y, en verdad, en diálogo con los otros), de modo que la realización de eso inesperado mediante el tratamiento del mundo objetivo, es vivenciada (experimentada), solamente, como una especie de fenómeno concomitante. Un ejemplo impresionante de ese nuevo propósito es el que ofrecen las imágenes de las así llamadas “ecuaciones fractales”: se trata de copias de cálculos, que analizan sistemas extraordinariamente complejos y similares en sí mismos (digamos: caóticos). Semejantes cálculos tienen por resultado extraordinarias imágenes inesperadas (informativas y “bellas”), y con ellas se puede jugar prácticamente hasta el infinito. Es verdad que algunas de estas imágenes parecen copias de las circunstancias (cuando esas circunstancias, tales como las formaciones geológicas, las nubes o los bordes costeros, poseen una estructura fractal), y es verdad también que algunas de estas imágenes pueden servir de modelo para acciones (por ejemplo, para la producción de medicamentos, que tengan la estructura fractal opuesta a la de los virus a combatir). Pero esa es solo un fenómeno concomitante en la creación de tales imágenes. La verdadera intención es buscar situaciones inesperadas en un campo de posibilidades dado. La propia intencionalidad detrás de la nueva imaginación es aquello, que la tradición llamó “estética pura” (*l'art pour l'art*). De allí que pueda decirse, que lo que diferencia a la nueva imaginación de la antigua sea el hecho que en ella se despliega la estética pura que se encuentra depositada en la antigua, y que ella puede hacer esto porque la nueva

imaginación está puesta en un punto de vista de abstracción insuperable, y a partir del cual se pueden proyectar imágenes totalmente criticadas y analizadas a cabalidad. Dicho de otro modo: solamente cuando las imágenes han sido hechas a partir de cálculos y no más de las circunstancias (lo mismo daría que estas circunstancias tuvieran que ser “abstractas”), es que la “estética pura” (el gozo por el juego con “formas puras”) puede desplegarse; sólo entonces es que puede desprenderse el *Homo faber* del *Homo ludens*.

En ese intento de diferenciar las dos fuerzas imaginativas, la una de la otra, han venido a expresarse una serie de gestos, los que vistos en su conjunto nos ofrecen una imagen del desarrollo de la humanidad. Algo así como que: primero nos retiramos del mundo de la vida para poder imaginarlo. Luego nos apartamos de la imaginación para describirla. Después nos apartamos de la crítica escritural lineal para analizarla. Y finalmente uno se proyecta imágenes sintetizadas a partir del análisis que debemos a una nueva imaginación. Obviamente que esta secuencia de gestos no ha de ser vista como una consecuencia lineal. Los gestos aislados no se desprenden ni derivan unos de otros, sino que se superponen y se prenden los unos de los otros. Junto a la síntesis de imágenes, se continúa pintando, escribiendo y analizando, y esos gestos entrarán en una tensión imprevisible y en fructificaciones opuestas. Aunque lo que nos atañe existencialmente aquí y ahora es el penoso salto desde lo lineal a lo nulodimensional (“lo cuántico”), y en lo sintetizable (lo computacional) que hemos de dar. La exigencia que se nos pone es la de arriesgar el dar el salto en la nueva imaginación.

Sin duda alguna que esto es algo de riesgo. Hemos de poner en juego, allí, todas nuestras categorías históricas, lineares (o sea, todo cuanto nos da apoyo), y desarrollar nuevas categorías. Lo que tenemos que poner en juego no son categorías únicamente categorías epistemológicas, sino también las categorías de nuestro valorar y de nuestra vivencia concreta. (Dicho con Kant: no sólo la razón pura sino también la razón práctica y la facultad del juicio han de ser puestas en juego). En el caso de las categorías epistemológicas, el asunto se halla ya en pleno curso, y éste no ha sido en lo más mínimo doloroso. Por ejemplo: tenemos que aprender a renunciar a las explicaciones causales en favor del cálculo de probabilidades, a las operaciones lógicas en favor del cálculo proposicional. En el caso de las categorías de valor y de vivencia, la cosa es mucho más difícil. Un mínimo ejemplo: se exige trabajar con un nuevo concepto de libertad, cuando no se trata más de superar las condiciones, sino de aportar un orden en el caos. Debemos de aprender a preguntar no más por ¿libertad de qué?, sino por ¿libertad para qué? Otro ejemplo: se nos exige que sustituyamos nuestra moral de trabajo por una diferente, cuando no se trata de modificar más las realidades dadas, sino de realizar las posibilidades dadas. En otras palabras: la exigencia que se nos ha puesto, es la de saltar de un nivel de existencia lineal a uno completamente abstracto, a un nivel de existencia nulodimensional (en la “nada”).

Sin duda alguna que esto es algo de riesgo, pero no tenemos otra elección: debemos de correr el riesgo. Independientemente de si lo queremos o no: la nueva imaginación entró en escena. Y es un riesgo excitante: los niveles de existencia que hemos de lograr alcanzar mediante esta nueva imaginación nos promete vivencias, representaciones, sentimientos, conceptos, valores y decisiones, de las que hasta ahora a lo sumo nos permitíamos tan sólo soñar, y nos promete poner en juego las capacidades que hasta ahora apenas si estaban dormidas dentro de nosotros.