

Tierra, sujeto y proyecto

Gerardo Santana Trujillo Vilcún, 2016

Tengo a la vista el libro de ensayos *En el enjambre*, de Byung Chul Han (2014), que vincula el concepto de sujeto a la tierra. Ser sujeto es estar sujeto a la tierra.

Nos recuerda la invocación heideggeriana al *Nomos*, de resabio órfico. El concepto de sujeto tiene un trasfondo mítico, poético y está unido a la vida labriega.

Mal interpreta a Flusser en su concepto de proyecto. Para el coreano, la nueva antropología digital de Flusser se tiñe de mesianismo. No comparte la situación creativa y lúdica en la que nos ponen los nuevos medios, PCs y consolas. Se aparta hacia la sociología para acusar el narcisismo de usuarios solitarios y desarraigados, en celdas del enjambre en que se ha convertido el mundo.

Acusa también la falacia implícita en la transparencia informativa. Echa de menos el concepto de verdad definida en su dialéctica con lo oculto, como en la *aletheia* platónica, y anticipa en su antípoda, la transparencia del mundo digital, de la información, como otro factor de alejamiento de la tierra.

No obstante, la información se encripta sola, hay un velo que cubre las cosas para el ojo no entrenado, se ha de poseer el código en que viene presentada la información. Y como ha sido siempre, La capacidad de conceptualización separa aún a los humanos, los que saben de los que no saben.

El título de su libro hace pensar en un rasgo insectoide para nuestra organización social y las redes de comunicación. Imagino larvas encerradas en sus celdas, zumbando la vida. Me impresiona peyorativamente esta metáfora de nuestra situación actual. No es raro que siguiéndola, Chul Han, conciba unidades narcisistas y despegadas de la tierra, en la famosa migración nomádica virtual, viajamos a través de las paredes perforadas por las ondas electromagnéticas, por aparatos de las imágenes técnicas, por la información, siempre a la mano.

No hay tal retiro de la realidad (AFK: away from keyboard1) y menos responsabilidad de los nuevos medios por ese alejamiento y desensibilización. Se trata en occidente de un alejamiento gradual, iniciado hace siglos, desde posturas míticas religiosas hacia la conciencia más o menos precisa de la propia operatividad o de la independencia de la imaginación geométrica, del conocimiento numérico, axiomático y del pensamiento abstracto.

La vida intelectual, la vida entera se hace lejos del claustro eclesiástico. Comienza a consolidarse a partir del Renacimiento y se consolida hacia el inicio de la modernidad, el álgebra abstracta y la geometría analítica. Y llegando a su madurez en el cálculo diferencial y vectorial, en el Análisis y la topología. Las aplicaciones han sido innumerables.

Ahora observamos un nuevo giro hacia el análisis de sistemas y la formación de una física computacional. Wolfram llama a su nuevo conocimiento, pensamiento computacional moderno y quiere resolver la complejidad de la naturaleza y del mundo, ayudado por los computadores. Es cuando menos, fascinante.

En otro texto, la relevancia de la tierra en la filosofía de hoy, del profesor Jorge Acevedo (2004), se cita a Husserl para recordarnos el cambio de perspectiva actual desde una noción cosmológica, propia de Física, en la que la Tierra no es más que una brisna estelar, entre las innumerables galaxias y mundos distantes. Se critica la abstracción subyacente, que oculta la vivencia de una nueva experiencia más cercana a la tierra y justifica a los más cínicos para herir la corteza terrestre, taladrándola para conseguir riquezas y ejercer potestad. Se critica la abstracción acuñada por la física matemática, la de un sujeto desligado del suelo, incapaz de una sensibilidad crecida desde la experiencia de la tierra, desde los surcos del arado, desde los ciclos de las estaciones y en dependencia de la cubierta vegetal que cubre el planeta.

Se encuentran ambos autores. Desde la experiencia labriega de la tierra, uno critica la alienación de individuos absortos en su comunicación utilitaria con la inteligencia artificial. El otro intenta despertar una conciencia ecológica de atención a la inmediatez de la tierra, como casa inmensa y venerable.

Flusser, por su parte, insiste en que el ser humano se relaciona pontificadamente con su realidad. Necesita la mediación de un código que lo orienta y a la vez revela su distancia insalvable respecto de la naturaleza. Cuando y la vida. Un ciervo que entra al bosque y quiebra una rama, inaugura un evento natural. Cuando un ser humano entra al bosque y quiebra una rama, produce un evento cultural. El ser humano no puede ya insistir en la realidad, está condenado a existir en ella, a orientarse por códigos que interpretan la naturaleza y la vida.

El sujeto flusseriano se configura en relación con su capacidad, ganada con esfuerzo científico y filosófico, de proyectar mundos virtuales. Nuestro mundo no es más que una configuración particular de espacio tiempo y dimensión. El sujeto flusseriano reconoce el mundo concreto tradicional de los objetos como su hogar por parentesco existencial con su propio cuerpo. Pero sabe que hay otros mundos concretos que la mente está ávida de creer y experimentar.

Cultura como sustracción y adición de dimensiones. Diagrama de la abstracción.

Estas líneas se inspiran en la expresión, escalada de la abstracción que Vilém Flusser, presenta en su libro, O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade (Annablume, Sao Paulo, 2008). en que aparece vinculada a aquellos textos dedicados al análisis de la imagen y, en particular, de la imagen técnica. Asimismo asumimos la reflexión sobre el ser humano como generador de cultura, que encontramos a todo lo largo de su obra.

El ser humano in-sistía en el mundo en algún comienzo, sin clara conciencia, sin extrañeza, uno con el mundo. La ruptura de esta unión primordial, la expulsión del paraíso, ocurre cuando el humano se retrae y se representa el mundo: comienza a ex-istir. Este primer tramo de abstracción implica la supresión del volumen, de la profundidad y la transformación del mundo en escenas, sobre la pared de una caverna, por ejemplo. A este período de predominio del habla y la imagen en la obtención y el resguardo del conocimiento, lo llamaremos prehistoria.

Toda la historia de las ideas occidentales puede resumirse en este concepto flusseriano de escalada de la abstracción. Comprenderlo nos permite un diagnóstico del estado de la ciencia, las comunicaciones y la cultura.

Le debemos a Flusser haber puesto en la perspectiva del movimiento propio de la abstracción la constitución del sujeto, en el paso desde el mundo habitual del espacio tiempo con toda su riqueza fractal, al plano de la imagen. Le debemos, asimismo, la asimilación de la linealidad alfabética y el despliegue metafísico. Pues a pesar de reconocer el origen más bien humilde de la escritura, como instrumento de apoyo comercial, en los tiempos del paso de la imagen a la escritura, hacia el segundo milenio a.C., como le gusta registrar al filósofo checo, se convierte en un instrumento iconoclástico y posibilita el análisis conceptual, y por este medio, la geometría euclidiana y el mundo de las formas geométricas, la lógica como análisis de las formas válidas de razonamiento; también la gramática, la metafísica y la dialéctica. Hasta aquí toda la tradición filosófica, en que el movimiento propio de la abstracción va desde el mundo hacia la forma.

Nos plantea también, a menudo, la hipótesis de una crisis de la cultura y de nuestra forma mentis, por la aparición y empleo cotidiano de múltiples códigos alternativos y en particular del código numérico. En su gusto por el empleo de metáforas nos dice que se ha roto el collar que construye la línea alfabética y las cuentas han quedado sueltas, como los puntos que constituyen el plano. El punto como último elemento constitutivo del espacio flota entre sus intervalos y

el desarrollo matemático de la geometría diferencial consiste en conseguir una representación dinámica de la organización de partículas en el mundo, una representación compacta y absolutamente congruente entre la res cogitans y la res extensa, como le gusta a Flusser desde la metafísica y la geometría analítica cartesiana. Hasta aquí todo el desarrollo de la física matemática y las ciencias experimentales.

Hoy sabemos que la naturaleza se muestra elusiva y la teoría logra normalizar toda la complejidad y el caos, sólo de manera paramétrica, es decir, con la obligación de numerar las soluciones infinitesimales y sólo con la ayuda del computador y calculadores electrónicos, se consigue aproximaciones relativamente aceptables para el rango de la vida humana cotidiana de las grandes ciudades, de la industria y el comercio. La matemática goza de excelente salud y es código eficaz para acercarnos interactivamente al mundo. Mas, hoy se engarza de nuevo las perlas en la línea de comandos, en la escritura de código informático, que interactúa binariamente con los computadores. Se inaugura aquí el movimiento propio de lo que podemos llamar informatización cultural, un movimiento proyectivo desde la cero dimensionalidad hacia el texto informático, los pixeles y los hologramas, todo en el universo de lo no cósmico, en el mundo virtual.

Y así como el código alfabético sirve de intérprete entre la élite científico matemática y la mayoría de la gente común; lo hace de nuevo entre la élite informática y el resto de la gente. Lo notable es que en este caso las líneas de código son unidimensionales, pero proyectivas, de organizaciones de comandos desde la cero dimensionalidad numérica, son traducción binaria de todo nuestro mundo de cosas, también de la dialéctica y de la matemática. Y se genera, de este modo, otra ilusión, la de la superficie plana, en la imagen técnica, en la expresión cromática de pixeles, que seducen por su eficacia en la configuración de mundos, el nuestro entre ellos. La ilusión de tridimensionalidad y de reconstitución volumétrica se consigue en el holograma, cuyos límites representativos están dados por el conocimiento mismo, no sólo de la superficie del cuerpo representado, sino de su dinamismo estructural interno. Aquí laten corazones y fluye la sangre virtual, nacen y mueren estrellas o son tragados por seductores hoyos negros. La gente se pierde aquí y no sabe, muchas veces, discernir lo real de lo virtual.

En este aspecto merece mención el trabajo sostenido y conseguido por Stephen Wolfram y por el acopio de Mathematica, se ha transformado en parámetro de seriedad científica y teórica. Este autor publica en 2015 A new kind of science y promete una nueva revolución científica, con un conocimiento que podría reemplazar el acercamiento puramente numérico a la naturaleza y el mundo cultural, para comenzar a usar principios generales de programación,

relativamente sencillos y virtualmente más poderosos para la expresión de la complejidad natural y del mundo. Esto es lo que ya se llama, pensamiento computacional moderno.

Entre los asuntos más importantes que se suscitan en este análisis, tenemos el de la imaginación. El paso de la in-sistencia originaria hacia la ek-sistencia de la subjetividad de la imagen recreada de algún modo electroquímico en nuestro cerebro, origina el ejercicio de la imaginación, una capacidad representativa, del mundo en su corporeidad y temporalidad, primero, y luego capaz de esbozar en un plano atemporal, con escamoteo de la profundidad y la ilusión de volumen. Esta es la imaginación de la tradición filosófica.

Hay otra capacidad imaginativa, la que va desde la región abstracta del código informático, que asocia el punto sin dimensión de la geometría al pixel, que también se puede colorear, hasta una determinada configuración de ellos, formando mosaicos de impresionante precisión pictórica y gran complejidad representativa. Esta es la imaginación técnica, en camino inverso desde las formas hacia la representación virtual de figuras.

Si abstraer significa sustraer, y este es el movimiento propio de la tradición filosófica, entonces, la imaginación técnica se realiza por adición dimensional (Lo mismo vale para el holograma y las representaciones fractales). Proyectamos de manera programada y premeditada. Por ello hablamos de imaginación proyectiva.

El siguiente diagrama muestra los distintos ámbitos recorridos por la abstracción, desde el mundo hacia las formas; desde la inmaterialidad numérica hacia los mundos virtuales, una de cuyas regiones se parece seductoramente a nuestro mundo habitual.

