

LA CERODIMENSIONALIDAD DE LAS IMÁGENES TÉCNICAS

The Zero-Dimensional Aspect of Technical Images

Juan Cruz Vallefin | juancruzvallefin@hotmail.com

Facultad de Bellas Artes
Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Reseña a Flusser, Vilém (2015). *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Caja Negra, 189 páginas

RESUMEN

En el siguiente artículo se realiza una lectura de *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*, del pensador checo-brasileño Vilém Flusser. En este libro, el autor propone un nuevo tipo de imagen —la *cerodimensional*— a partir de los planteamientos y de los conceptos pos-históricos que el autor desarrolla en otras obras.

PALABRAS CLAVE

Poshistoria; filosofía siglo xx; estética

ABSTRACT

This article offers an analytical review about *Into the Universe of Technical Images*. The book, written by the Czech-Brazilian philosopher Vilém Flusser, proposes a new classification of image (the zero-dimensional one), a concept based on the post-historical approaches that this author has already developed in others works.

KEYWORDS

Post-history; 20th-century philosophy; aesthetics



Esta obra está bajo una
Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercialSinDerivar
4.0 Internacional

Vilém Flusser, filósofo checo-brasileño — cuya vida y pensamiento fueron nómades por necesidad y por excelencia—, nos presenta en una cuidada edición *El universo de las imágenes técnicas* (2015), un libro lúdico capaz de generar numerosas lecto-partidas en un lecto-jugador que conozca, o se interese, por las reglas de un juego escritural. Su tesis principal consiste en diferenciar las imágenes analógicas (uni/bi/tridimensionales) de las técnicas (cerodimensionales), siendo estas últimas totalmente radicales en comparación con sus predecesoras. No obstante, proponer un nuevo tipo de imagen significa presentar un nuevo soporte, una nueva circulación e, incluso, una nueva sociedad. Esta meta, aunque en apariencia resulta inabarcable, es resuelta por el autor con maestría en menos de ciento noventa páginas.

La obra,¹ como indica su subtítulo, realiza el más profundo *elogio de la superficialidad*, término comodín que aparece estratégicamente ante la llegada del *absurdo* ocasionado por los bruscos saltos temporales que son recurrentes a lo largo, ancho y circular del texto. En efecto, Flusser presenta desde el ayer (1985) un mundo *utópico* que hoy (2017) representa un *tópico* de lo más típico para quienes tratan temáticas referidas a la *cultura informática*, con todos los prefijos y los interrogantes que conlleva *definir* (dar fin) y *deiniciar* (dar principio) información y cultura, naturalmente.

Su posición con respecto al desarrollo tecnológico —a diferencia de los actuales intelectuales— no es negativa ni positiva, sino profética. Sin llegar a conocer cómo *son* las cosas, las predice como *sony*, en ese acto, logra *ver más allá* de lo acontecido y de lo que queda por acontecer: capta en los dispositivos sumamente precarios de su contexto la semilla revolucionaria del complejo entramado que sintetizamos con el nombre de Internet.

Por una parte, las críticas que puedan efectuarse a la ingenuidad de algunos pasajes resultarían igualmente ingenuas y, por tanto, carentes de valor. Citarlo, por otra parte, es intentar delimitar un libro que, en principio, posee dieciséis capítulos

que pueden multiplicarse y reducirse en cuestión de lecturas.² Sin embargo, como ludópata efusivo de *El universo de las imágenes técnicas*, me permito *aventurar* algunas citas salteadas, confiando a ciegas en el *poder disparador* que el azar les otorga:

Esta sociedad negará la profundidad y elogiará la superficialidad. Su instrumento no será la pala que cava, sino el telar que combina los hilos. No será una sociedad interesada en teorías, sino en estrategias. Las reglas que las organizarán serán las reglas del juego y no los imperativos (leyes, decretos). El juego de esta sociedad será el del intercambio de informaciones y su propósito, la producción de información nueva (de imágenes jamás vistas). Será un «juego abierto», es decir, un juego que modifique sus reglas a cada jugada. Sus participantes, los jugadores con información, serán libres precisamente por haberse sometido a reglas que buscan modificarse a cada jugada (2015: 128).

El primer gesto, gracias al cual el hombre se volvió sujeto del mundo, era el de la mano extendida. El segundo, era el de la visión reveladora de contextos. El tercero, el de la explicación conceptual de visiones, establecedoras de procesos. Y el cuarto gesto, aquel que libera al hombre para la creación, es el de apretar teclas. La actual revolución cultural sería, desde tal punto de vista, la sumisión de la mano, del ojo y del dedo a la punta del dedo: la sumisión del trabajo, de la ideología y de la teoría de la creación libre (2015: 55).

Nuestros nietos serán hormigas curiosas: segregarán arte en vez de ácido fórmico reflejarán en sus cerebros individuales al supercerebro de la sociedad (como mónadas leibnizianas), sobre todo, vivirán en un orgasmo cerebral permanente. [...] El hormiguero telemático es una tela de araña telemática, una estructura compuesta por hilos que unen la nada con la nada, una tela de relaciones «puras»: puro campo de virtualidades. La tela de hilos es el universo entero [...] La cibernética es el arte de tejer esos sueños (2015: 166).

El desafío es hacer que sean probables desde el punto de vista del programa de los aparatos. El desafío es actuar contra el programa de los aparatos en el «interior» del propio programa. Por cierto, sin los aparatos programados las imágenes técnicas no pueden ser productivas, porque el «material» con el que los aparatos funcionan (los puntos) son humanamente inasibles, inimaginables e inconcebibles. Pero, tal como son programados, los aparatos no sirven para producir imágenes informativas. Es preciso, entonces, utilizarlos contra sus programas. Es preciso luchar contra su automaticidad (2015: 46).

Todas estas son frases enigmáticas que, sin embargo, resultan demasiado familiares por la relación cotidiana que entablamos con los dispositivos tecnológicos. Nombres que, como máscaras, se intercambian, pero, a fin de cuentas, comparten un mismo cuerpo. En definitiva, *El universo de las imágenes* es un *reto* en el sentido más amplio que permita el juego.

NOTAS

1 Se trata del segundo tomo de una trilogía que comienza con *Para una filosofía de la fotografía* (2014) y concluye con *La escritura* (aún inédita en castellano).

2 *Abstraer, concretizar, tocar e imaginar* son algunos de los títulos infinitivos con que el autor nombra sus fichas/capítulos por los que ronda el espíritu nómada y universal antes mencionado.