

Miguel Ángel Benítez Rando

Libertad y poshistoria en la filosofía de la fotografía de Vilém Flusser

1. Objeto de esta investigación

¿Qué es una imagen? ¿Podemos hablar de la verdad de una imagen? ¿Las imágenes se corresponden o adecúan a la realidad del mismo modo que nuestros enunciados a las sustancias o actividades de las que hablan? Toda la filosofía occidental desde Aristóteles trata de adecuar el ser veritativo de los enunciados al ser según la sustancia y según el acto. Pero el mundo en que vivimos no es ya el mundo definido por enunciados y relatos, sino un mundo dominado por imágenes que sugieren sentidos, y que expresan diversos sentidos de la realidad. Ya René Magritte había titulado un famosísimo cuadro suyo *Ceci n'est pas une pipe* para hacernos ver que la imagen de una pipa no es una pipa, es decir que no hay un isomorfismo entre los elementos de la imagen y los de la realidad. Esa discordancia, o esa cesura que Magritte ve y observa en las imágenes y en nuestras representaciones pictóricas, nos introduce y nos lanza al *enigma de la representación*, según el título de un conocidísimo libro.¹ Éste, el enigma y misterio de nuestras representaciones fotográficas es el objeto de esta investigación.

Como veremos en el apartado 2, Vilém Flusser entiende su filosofía de la fotografía como una filosofía de la libertad para nuestra peculiar situación histórica. El objeto de esta investigación estriba en entresacar en una obra tan influyente en la estética y la filosofía de la cultura del siglo XX sus reflexiones sobre la libertad y la historia. Por eso, esta investigación mía aborda principalmente los temas del autor de la fotografía, su relación con los aparatos y los programas entre los que se produce su quehacer. Se extiende, como intentaré mostrar, a la actividad del espectador y de todo aquel que interactúa con imágenes, y no sólo las contempla. Sigo a Flusser en la metodología, que consiste en llevar la filosofía de la fotografía a la teoría de juegos. Y por ello hablo del jugador, el juguete y el juego implicados en la fotografía.

Si quisiera resumir la principal aportación de la filosofía de la fotografía de Flusser, nada más indicado que las siguientes palabras de Joan Costa, quien ha señalado que “la propuesta de Flusser es finalmente revolucionaria: se trataría de obligar al aparato a hacer lo que él no quiere, o no puede hacer, porque no está inscrito en su programa. Esta subversión del programa, o esta rebelión contra

¹ Cfr.: Llano, A., *El enigma de la representación*, Síntesis, Madrid, 1999.

él, que se propone como una conquista de libertad, me resulta particularmente atractiva porque viene a confirmar, desde la agudeza del filósofo de la comunicación, lo que en mis búsquedas fenomenológicas ya era una certidumbre en el cuadro creativo de la visualización abstracta (producción de información icónica)”.²

Quiero, con esta cita, hacer ver al lector rápidamente, el alcance de una investigación como la que aquí se comienza. Como veremos al comienzo del epígrafe 2, Flusser piensa que “La filosofía de la fotografía es necesaria para elevar a la conciencia la praxis fotográfica; y esto, a su vez, porque en esta práctica se hace visible un modelo para la libertad en el contexto posindustrial en general”.³ Flusser no sólo desea acoger reflexivamente la actividad del fotógrafo, eso recortaría el interés de su reflexión. Lo que la hace particularmente ambiciosa, es la conexión con la *libertad posible* para el hombre en nuestra situación histórica, en un mundo definido por los automatismos y las programaciones.

Para Costa la filosofía de la fotografía de Flusser es una propuesta porque nos incita a utilizar la cámara y todo el aparataje fotográfico en contra de su propia “naturaleza”, a la que Flusser denomina “programa”. Se trata de una violencia al programa. Y por eso, Costa, piensa que Flusser propone al fotógrafo subvertir el uso del aparato, y ser libre frente al programa. Así, la actividad del fotógrafo se transforma en la actividad del que juega, y la cámara y su programa, en el juguete con el que se imagina y se crea, con el que se es libre.

Esta libertad del fotógrafo quizá no sea sólo libertad frente al programa, como sostiene Costa, sino también libertad frente al mundo y la realidad. Flusser lo indica cuando dice que el fotógrafo “cuando mira hacia el mundo a través del aparato, no lo hace porque el mundo le interese, sino porque está buscando nuevas posibilidades de producir informaciones.”⁴

El fotógrafo mira al mundo creativamente. El mundo es un pretexto, para jugar con la cámara, y descubrir lo que le permite el programa, modos inéditos de producir información, nuevas posibilidades para su acción, para su creación, y explorar el alcance y los límites del aparato y del programa. Así esa libertad, del mundo, e incluso de la cámara, es siempre libertad *con* la cámara y *con* el programa. Su actividad tuvo su origen en la cámara. Y a ella vuelve, intentando comprender cómo surgió de ella esa posibilidad expresiva. Y por ello volver a la cámara es volver a su acción, a aquello que él hizo con la cámara. Su actividad se orienta reflexivamente hacia la propia acción del fotógrafo. Con sus acciones busca nuevas acciones. De este modo, la filosofía de la fotografía de Flusser es más una antropología de la naturaleza, alcance y límites de la acción humana creativa, que una filosofía del arte. O esto último lo es por lo primero.

² Costa, J. “Presentación” en *Hacia una filosofía de la fotografía*, Trillas, México, 1990.

³ Flusser, V., *Para una filosofía de la fotografía*, La Marca editora, Buenos Aires, 2014, p. 84.

⁴ *Ibid.*, p. 30

No obstante, el propio Flusser, parece desmentir esta apreciación del fotógrafo como creador. Como hemos dicho antes, Flusser elabora una teoría de juegos de la fotografía. Y por ello, Flusser parece entender al artista como jugador, y no como creador: “El artista deja de ser visto como creador y pasa a ser visto como un jugador que juega con fragmentos disponibles de información. Esta es precisamente la definición del término “diálogo”: intercambio de fragmentos disponibles de información. No obstante, el ‘artista’ juega con el propósito de producir información nueva. Actúa deliberadamente. Participa de los diálogos para, deliberadamente, producir algo imprevisto. De esta manera, el artista no es una especie de Dios en miniatura que imita al Gran Dios (o lo que se ponga en el lugar de ese Gran Dios), sino un jugador que se compromete a oponer al juego ciego de información y desinformación un juego antagónico: un juego que traiga información nueva.”⁵

El artista, más que un creador *ex nihilo* es un jugador que ha de habérselas con un dispositivo preexistente y con naturaleza propia, independiente y anterior a su acción sobre él. De esta caracterización del fotógrafo hablaré en el apartado 3.1. Por ahora deseo comentar que a su actividad le conviene más la descripción como “diálogo” que su descripción como “creación”. Aunque en el apartado 4 de esta investigación acometeré las implicaciones de esta tematización de la actividad del fotógrafo quisiera ahora decir que se trata de un diálogo con el modo de ser de la cámara, con lo que ésta puede hacer para reflejar, a su modo, un estado de hechos. Además, del mismo modo que el diálogo entre seres humanos tiene que ver con el intercambio de información, también el artista dialoga porque intercambia fragmentos de información. Es decir, el artista, al combinar elementos como determinada velocidad de obturación o cierta apertura del diafragma, con tal tipo de luz, logra que la cámara oscura presente un determinado estado de hechos posible en el mundo. Jugar significa articular esos elementos de forma tan improbable que, por lo general, no se dan así, en el mundo. Pues bien, el artista intenta producir nuevas formas, nuevas combinaciones (cálidas, frías, dramáticas, etc.) de colores, jugar con las sombras, con los brillos, con los contrastes entre colores, nuevas traducciones *según* el aparato, de un solo estado de hechos, el que está fotografiando. No refleja el mundo, sino que transforma el mundo en nuevas informaciones sobre él.

Es por ello por lo que, la actividad principal del fotógrafo radica en jugar: “El fotógrafo se esfuerza por encontrar las posibilidades aún no descubiertas allí: trata con el aparato, lo gira de un lado a otro, mira hacia dentro y a través de él”.⁶

Antes de estudiar el jugar del fotógrafo con sus aparatos o juguetes, querría enmarcar la filosofía de la fotografía de Flusser. Como veremos, él la concibe como una filosofía de la libertad, y no meramente como una teoría del arte o de la tecnología. Además, esa filosofía de la libertad,

⁵ Flusser, V. *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*, Caja Negra, Buenos Aires, 2017. p. 121

⁶ *Ibidem*.

piensa Flusser, es la adecuada a la peculiar situación histórica del hombre en el siglo XXI. Dejo para más adelante aclarar qué es jugar y qué es un juguete. Cuando lo haga, intentaré caracterizar el tipo de juguete que es el aparato. Y por ello aquello en lo que consiste jugar, qué sea un juego.

2. La filosofía de la fotografía como filosofía de la libertad en nuestra situación histórica

“La filosofía de la fotografía es necesaria para elevar a la conciencia la praxis fotográfica; y esto, a su vez, porque en esta práctica se hace visible un modelo para la libertad en el contexto posindustrial en general. La filosofía de la fotografía debe revelar que la libertad humana no tiene espacio en el ámbito de los aparatos automáticos, programados y programadores, para finalmente mostrar cómo, sin embargo, es posible abrir un espacio para la libertad”.⁷

2.1. Flusser como filósofo de la libertad

El texto que encabeza esta investigación hace ver la radicalidad antropológica y filosófica de la filosofía de la fotografía del filósofo apátrida, pero checoslovaco de nacimiento, Vilém Flusser. Para Flusser realizar una filosofía de la fotografía no es un empeño estético. Tampoco se inscribe en las reflexiones de lo que podríamos denominar filosofía de la tecnología o de la técnica. Su empeño es trascendental, situándose en la línea de pensadores como Descartes, Rousseau, Kant, Fichte, Schelling o Hegel, quienes pusieron en la libertad el centro y raíz del filosofar humano. La filosofía de la fotografía es filosofía de la libertad. Esa es la conclusión de una de las obras clásicas de la filosofía de la fotografía, quizá la más influyente en este ámbito de todas las que se han escrito.

La filosofía de la fotografía es una filosofía de la libertad, digo. Está relacionada pues con la praxis humana, con la acción. Y la acción en un contexto, en una situación histórica, a la que Flusser califica de posindustrial. Quizá hoy más que nunca, en la cuarta revolución industrial, que diluye las fronteras entre lo físico, lo digital y lo biológico. Es cierto que Flusser sólo conoció la fotografía analógica. Pero sus propuestas son también válidas, quizá especialmente, en nuestra peculiar situación histórica, dominada por el imperio de la imagen. Vivimos en un mundo dominado por imágenes y por programas. La libertad trasciende el ámbito de los aparatos y programas, y sin embargo la libertad se entiende *en y con* estos programas, aparatos y programadores. Es *abí*, en el

⁷ Flusser, V., *Para una filosofía de la fotografía...*, p. 84.

ámbito de la tecnología, donde Flusser quiere advertir el espacio que tiene la libertad y la creatividad humana.

Kant ya había llamado la atención sobre la pretensión de imaginar una libertad libre de condiciones. En la Introducción a la *Crítica de la razón pura* habla de “la ligera paloma, que siente la resistencia del aire que surca al volar libremente, podría imaginarse que volaría mucho mejor aún en un espacio vacío”.⁸ Flusser piensa también que la libertad tiene condiciones. Igual que la paloma ha de notar la resistencia del aire, y de su propio peso, la libertad en nuestra situación histórica está mediada por el hecho de habitar un mundo tecnificado, preprogramado. Es en ese mundo, que parece atenta de antemano a nuestra libertad, donde la libertad ha de ejercerse. Se es libre *en y con* los aparatos programados.

Se trata de detectar el espacio para la libertad en un mundo donde: “los aparatos son juguetes que siempre repiten los mismos movimientos. Los programas son juegos que permanentemente combinan los mismos elementos”. Nada más refractario a la libertad y la creatividad pues, que aparatos y programas. Y, por lo tanto, podría pensarse que nada más refractario a la libertad que la configuración —*Gestell*, Heidegger— del mundo en que vivimos. Así pues, las reflexiones de Flusser sobre la fotografía se enmarcan en el contexto de las heideggerianas sobre la posibilidad de una existencia auténtica y una relación de pensar con el ser en un mundo tecnificado.

No obstante, nuestro mundo no está definido meramente por aparatos y programas. Enmarcando a ellos están sus productos: imágenes e informaciones: “Las imágenes son superficies sobre las que vaga el ojo para poder volver una y otra vez al punto de partida [...]. Las informaciones son situaciones improbables que una y otra vez se escapan de la tendencia a hacerse más probables, para una y otra vez, regresar a ella”.⁹

El concepto de información que maneja Flusser y que extrae de las reflexiones contemporáneas en Mecánica Estadística sobre el segundo principio fundamental de la Termodinámica es particularmente relevante para explicitar el juego o actividad del fotógrafo. En su jugar con el aparato, en su búsqueda de combinaciones inéditas o improbables de elementos, logra producir informaciones novedosas. Esas son las fotografías que llamamos originales o creativas. Pero pronto, estas se convierten en modos de hacer y de fotografiar. Pronto se convierten de improbables en modos habituales de proceder y fotografiar. Como decía Giambattista Vico, primero fue esa acción innovadora, pero esta se transforma en una norma. De lo improbable conseguido se regresa a lo probable del modo habitual de hacer.

Así pues, la filosofía de la fotografía de Flusser reflexiona sobre cuatro conceptos claves en nuestro mundo: “imagen”, “aparato”, “programa” e “información”. En todos ellos lo que aparece

⁸ Kant, I., *Crítica de la razón pura*, Alfaguara, Madrid, 1993, Introducción, B9.

⁹ *Ibidem*.

es algo así como el eterno retorno de lo mismo.¹⁰ La imagen implica el ir y venir de la mirada sobre ella misma, sin salir de ella. El aparato repite siempre los mismos movimientos, los programas combinan una y otra vez los mismos movimientos. Las informaciones, por definición de entropía, son situaciones anómalas que vuelven a una situación de equilibrio.

La situación histórica que definen estos cuatro conceptos ya no puede ser aprehendida con la metáfora de la línea, sino con la del círculo. La línea recta implica una eficiencia de lo anterior sobre lo posterior. Ahí encontramos el concepto de causalidad. Sin embargo, en un mundo dominado por imágenes, aparatos, programas e informaciones, la metáfora en que puede apresarse la esencia de ese mundo, podría ser el círculo, el volver una y otra vez, en repetición, de lo mismo. Por eso, más que de causas, Flusser habla de funciones siguiendo al fundador de la antropología filosófica Ernst Cassirer. Cassirer en *Substancia y función* defiende la primacía de la función sobre la substancia, y la actividad, no meramente representativa, sino constructora del sujeto cognoscente. El sujeto constituye la objetividad, y crea la cultura: el mundo de las formas simbólicas. Para Cassirer “Ser libre no significa quitarse de la naturaleza, de sus leyes y operaciones [...], sino que dentro de esos límites puede obtener cosas que sólo él es capaz de conseguir”.¹¹ Esta es, como veremos, la misma tesis que sostendrá Flusser.

2.2. Fotografía y poshistoria

Pero ¿por qué nuestra situación histórica *exige* repensar la libertad en relación con imágenes, aparatos, informaciones y programas? Flusser nos proporciona el siguiente ejemplo: “Si vemos una escena de la guerra del Líbano en la televisión o en el cine, sabemos que no queda otra opción más que mirarla. Pero si la vemos en un periódico, entonces podemos recortarla y guardarla, mandarla con comentarios a amigos, o hacerla un bollo con furia. Uno cree estar reaccionando así activamente frente a la escena del Líbano”.¹²

Nótese la actualidad de este texto de Flusser. *Für eine Philosophie der Fotografie* apareció en 1983. En esa época no quedaba muy lejos la revolución informática, aunque sus consecuencias, entonces y ahora, eran imprevisibles. Flusser ya se da cuenta de la diferencia entre un ver pasivo en televisión o cine y un poder actuar sobre la imagen vista. Nosotros interactuamos con las imágenes: las modificamos en *memes* que enviamos por correo electrónico, programas de mensajería instantánea, etcétera. La recortamos, sacamos de contexto, enviamos a conocidos, etcétera. Parecería que ahí es donde descubrimos nuestra libertad en un mundo de imágenes. Pero... “La fotografía de la escena

¹⁰ *Ibid.*, p. 79.

¹¹ Cassirer, E., *Antropología filosófica*, Fondo de Cultura Económica, México, 1975, p.74.

¹² Flusser, V., *Para una filosofía de la fotografía...*, p. 63.

del Líbano es una imagen sobre cuya superficie vaga la mirada para producir, entre los elementos de la imagen, relaciones mágicas, no históricas. En estas fotografías no reconocemos los sucesos históricos en el Líbano, que tienen causas y que tendrán consecuencias, sino que reconocemos allí conexiones mágicas. La fotografía ilustra un artículo de periódico, cuya estructura es lineal y que consiste en conceptos que significan causas y consecuencias de la guerra del Líbano. Pero nosotros leemos esta nota a través de la foto: no es el artículo el que aclara la fotografía, sino la fotografía que ilustra el artículo. Esta inversión de la relación texto-foto es característica de la posindustria y vuelve imposible toda acción histórica”.¹³

La historia y la poshistoria se conjugan en este texto. La primera revolución industrial (siglos XVIII-XIX) es la de la máquina de vapor; la segunda revolución industrial (1870-1914) la que propiciaron nuevas fuentes de energía como el petróleo y la electricidad. Pero el mundo cambió radicalmente con los artefactos analógicos y los digitales, con el advenimiento de la tercera y la cuarta revolución industrial. Tanto cambió, que a juicio de Flusser, nuestro mundo no es histórico, sino poshistórico. Y mucho más en nuestros días, en los tiempos de la cuarta revolución industrial. En un mundo configurado (*Gestell*, Heidegger) por la robótica, la inteligencia artificial, la biotecnología e internet.

¿Por qué? La historia es el tiempo definido por los antecedentes y las consecuencias. Por condiciones de posibilidad de sucesos. Es un mundo pues lineal. Y sólo podemos aprehender la historia, concebirla y realizar ejercicios historiográficos si atendemos a condiciones, antecedentes, y consecuencias. Pero nuestro mundo difiere de ese mundo. En las imágenes que salpican nuestras pantallas, que enviamos y recibimos por millares a diario, encontramos relaciones que no son estrictamente de antecendencia o consecuencia, sino que nosotros ponemos relaciones diversas: “la superficie de la imagen está ‘llena de dioses’: todo en ella es bueno o malo: los tanques son malos, los niños buenos, Beirut en llamas es el infierno, los médicos vestidos de blanco son ángeles. Unos poderes secretos dan vueltas sobre la superficie de la imagen, entre los cuales algunos tienen nombres cargados de valoración: ‘imperialismo’, ‘judaísmo’, ‘terrorismo’. Sin embargo, la mayoría son anónimos, y son ellos los que confieren a la foto una atmósfera indefinible, los que constituyen su fascinación y nos programan para actos rituales”.¹⁴

Flusser parafrasea aquí a Tales de Mileto. Según Plutarco: “Aristóteles e Hipias afirman que (Tales) hizo partícipes de alma incluso a los inanimados (sin alma), deduciendo sus conjeturas de la piedra magnética y del ámbar”.¹⁵

¹³ *Ibid.*, p. 64.

¹⁴ *Ibid.*, p. 65.

¹⁵ Diógenes Laercio, *Vidas de los Filósofos Ilustres*, traducción de García Gual, C., Alianza Editorial, Madrid 2007, p. 24.

Igual que para Tales el universo, y los seres inertes poseen un alma, también algo tan inerte como una imagen fotográfica posee ella misma un alma, está viva, llena de dioses. Todo lo retratado en la imagen habla al ser humano, y a veces, le grita con valoraciones muy fuertes. En este sentido, la imagen no ilustra el texto que leemos, sino que ella nos habla independientemente del texto, como si ella cobrara una vida independiente del texto; y, por lo tanto, independiente de la secuencia ordenada de antecedentes, consecuentes y condiciones narrada en el texto.

2.3. Wittgenstein y Flusser sobre los hechos y los posibles estados de cosas

Aristóteles distinguía dos sentidos primordiales del ser. El ser según el acto y la sustancia por una parte, y el ser según lo verdadero y lo falso por otra. La filosofía trataba de decir o enunciar verdaderamente lo que hay en la realidad. Y eso es un relato: una correlación de nuestros enunciados con la naturaleza de las cosas. Los relatos son sucesiones de proposiciones. Esas sucesiones tratan de seguir el orden temporal entre los acontecimientos, de modo que articulan algo que ocurrió primero, con lo que le siguió, y lo que siguió después, etcétera.

Pues bien, si aplicamos esto a las imágenes entonces tenemos dos posibilidades. La primera es que las imágenes digan o se adecúen a lo que es en la realidad. Así una imagen de Felipe II puede corresponderse o no con la fisonomía de Felipe II. Será verdadera si se adecúa a la fisonomía que tenía en la edad en que fue retratado, y falsa si no lo hace.

Pero cabe otra posibilidad. Y es una posibilidad más acorde con un momento histórico en que las imágenes son generadas por artefactos o aparatos. Los aparatos median entre el estado de hechos fáctico y las imágenes que obtenemos de dicho estado de hechos. Ya no se trata meramente de la pericia del artista, sino de la mediación del aparato con la praxis del artista. De ese modo hay dos estados de hechos correlativos: de una parte, el fáctico; de otra parte, el producido o generado por el aparato. Pero sucede que diferentes combinaciones de los elementos del aparato, diferentes aparatos y sus diferentes programas producen diversas imágenes del mismo estado de hechos fáctico. Unas en blanco y negro, otras con mayor o menos contraste, brillo o saturación, otras en color, otras en ultravioleta o en infrarrojos, etc. ¿Cuál de las imágenes se corresponde *de hecho* con el estado de hechos fáctico? ¿No será que cada una de las imágenes es un sentido posible? ¿No será que las imágenes no son asimilables a los relatos? Éstos tratan de decir de lo que es, qué es, y de lo que no es, lo que no es. Pero las imágenes no tratan tanto de adecuarse o corresponderse. Se han emancipado de la verdad o falsedad, para pasar a ser *traducciones* de un estado de hechos a otros. A su vez, el fotógrafo puede emanciparse también de los límites que le imponen el aparato y el programa, creando informaciones improbables en un determinado momento y con unos aparatos

y programas dados. Y por su parte el espectador de la fotografía puede emancipar los sentidos que capta por completo del texto que la imagen ilustra.

El tiempo de la imagen así se desliga de la secuencia temporal de acontecimientos. Y esto es lo que Flusser denomina poshistoria. “Wittgenstein ha dicho que el mundo es todo lo que es el caso, mucho tiempo antes que la computadora fuese inventada. Trata de explicar lo que piensa cuando dice, casos serían estados de hechos y no hechos en sí. Entonces el mundo no es al modo de los hechos, de los hechos que surgen separados los unos de los otros (historia) y que decaen nuevamente, sino que el mundo es cómo se comportan las cosas, o hechos las unas con las otras (formas). Desde que tenemos computadores, podemos divisar gráficamente, lo que Wittgenstein quería decir. Las curvas, superficies y superficies móviles en las pantallas no significan hechos, sino estados de hechos, y no muestran lo que pasa, sino lo que es el caso. Así tenemos aprender a ver: no mesas, sino diseños de mesas, no piedras que ruedan, sino la caída libre, no la salida del sol, sino elipses, no las batallas de Irak, sino parámetros que coinciden, no formaciones alpinas, sino ecuaciones fractales, no materia, sino formas. Cuando hemos aprendido a ver de esta manera, entonces hemos aprendido a vivir posthistóricamente”.¹⁶

Flusser está comentando al Wittgenstein del *Tractatus*. La proposición 1 afirma que “El mundo es todo lo que acaece” y la proposición 1.1. aclara que “El mundo es la totalidad de los hechos, no de las cosas”. El mundo es un conjunto de hechos que son determinables en el espacio y en el tiempo, con anterioridad e independencia a cualquier lógica. El mundo entonces viene definido por su radical contingencia. Otros estados de hechos serían posibles. De modo que el estado actual de hechos es “una casualidad entre las numerosas posibles que aparecen durante una partida de dados”.¹⁷ ¿Cómo se comportan entonces entre sí dos estados posibles de hechos? Un estado de hechos es el que se fotografía, pero cada imagen fotográfica es una traducción de ese estado de hechos a otros. En principio, porque se traduce de tres dimensiones a dos, en segundo lugar, porque varían los colores, en tercero, porque varía la luz, etcétera, etcétera.

Una posible respuesta sería que hay relaciones causales y necesarias entre los diferentes estados de hechos. Esa es la base de lo que denominamos historia, ya sea natural, ya humana. Pero, Wittgenstein rechaza esta hipótesis, porque en los estados de hechos no cabe encontrar ninguna necesidad. La necesidad es lógica. No hay ninguna necesidad real. En lo que llamamos realidad, Wittgenstein y Flusser ven tan sólo azar, lo accidental. Por eso la proposición 2.012 afirma que “en lógica, nada es accidental”. En cambio, los hechos pueden perfectamente ser accidentales. No hay ninguna necesidad lógica en que de un estado de cosas se siga otro. Por eso la proposición 2.0121

¹⁶ Flusser, V., “Fin de la historia, fin de la ciudad” en *Vilém Flusser. Textos escogidos*, traducción de Breno Onetto Muñoz, consultado en <http://www.magamater.cl/flusser/FLUSSER-WEB/archivo/spanisch/fin-de-la-ciudad.pdf>

¹⁷ Cfr.: Flusser, V., *El universo de las imágenes técnicas: elogio de la superficialidad*, ..., p. 120.

distingue lo lógico de lo fáctico: “Algo lógico no puede ser sólo-posible. La lógica trata de toda posibilidad y todas las posibilidades son sus hechos”. Es decir, lo lógico no se convierte con lo posible o pensable. Sino que lo lógico ha de ser necesario.

Pues bien, que en el mundo lo que haya sean hechos y no cosas, significa para Wittgenstein que sólo podemos encontrar correlatos fácticos entre las cosas, no causas necesarias. Acaece *de hecho* que el estado de hechos que define un algoritmo se corresponde con una imagen en la pantalla del ordenador. Pero podría no corresponderse. ¿Cuál es el significado de una imagen? Una imagen se corresponde *de hecho* con el relato que ilustra. Pero también se corresponde *de hecho* con todo lo que nos sugiere. Es decir, con cualquier *sentido* que pueda suscitar en nosotros. Si la verdad es una cuestión *de hecho* para Wittgenstein, el sentido se independiza de la verdad o falsedad de hecho. El sentido es lo posible. Lo lógico no es sólo-posible. Pues bien, Flusser extiende radicalmente esta teoría wittgensteniana a las imágenes y la historia. La imagen fotográfica no tiene por qué corresponderse necesariamente con el relato del que figura como ilustración. Se corresponde con la totalidad infinita de asociaciones que puede sugerir a quien la contempla, a los sentidos que *pueden* ser captados, aunque sólo uno de ellos se corresponda con el narrado en el texto que la imagen periodística ilustra. El estado de cosas retratado no sólo ilustra una historia, sino que se abre a una infinitud de interpretaciones o sentidos posibles. Del mismo modo, cada imagen fotográfica es uno de los infinitos estados de hechos que traducen la realidad fotografiadas según las posibilidades abiertas por el aparato.

Wittgenstein y Flusser pues separan el sentido de lo fáctico. El sentido es lo posible. Lo fáctico es lo que casual y accidentalmente acaece. El sentido es lo posible, no lo que de hecho es. Y por eso, una época marcada por la omnipresencia de imágenes desligadas o emancipadas de los textos es una época que no habla de lo que de hecho es, sino de los infinitos sentidos que esas imágenes sugieren. No se habla de la sucesión de hechos, sino de los mundos posibles.

3. Sobre juegos y juguetes

3.1. El jugador.

“El aparato de fotos no es una herramienta, sino un juguete, y el fotógrafo no es un trabajador, sino un jugador: no *homo faber* sino *homo ludens*, pero es sólo que el fotógrafo no juega con su juguete, sino contra”.¹⁸

Este texto que acabo de citar está plagado de referencias filosóficas. Es indudable que Flusser se está refiriendo a Henri Bergson, con su caracterización del ser humano como *homo faber* y a Johann

¹⁸ *Ibidem*.

Huizinga con su caracterización del ser humano como *homo ludens*. Otra de las referencias implícitas podría ser Nietzsche, cuando en el *Zarathustra* habla de las tres transformaciones, y del niño que juega con los mundos simbólicos que hace y deshace, pero sin que tengan densidad ontológica alguna. Volvemos a constatar aquí indicios de que Flusser está elaborando una antropología filosófica, y no meramente una filosofía del arte fotográfico.

3.1.1. *El jugador no es homo faber*

a. *Frente a Appius Claudius Caecus: Existir no es jugar*

Comencemos por la parte negativa. Flusser niega que el fotógrafo se comporte con el aparato como *homo faber*. Una primera acepción de *homo faber*, es la que Salustio atribuye a Appius Claudius Caecus, y que, según aquel, éste dio del ser humano en sus *Sententiae*. Allí nos dice que *Homo faber suae quisque fortunae* (cada ser humano es el que hace su propia fortuna). Parece que Apio Claudio el ciego, se está enfrentado a la idea estoica de destino. El destino lo hace uno para sí. Uno es el autor del drama de la propia vida. No sólo el protagonista. En este sentido Flusser diría que el fotógrafo no se comporta con el aparato con la seriedad del que se enfrenta a su destino, o toma su existencia en las manos. En lugar de ello, el fotógrafo, simplemente juega. Y eso no quiere decir que se juegue la existencia en su actividad creadora. Por ello, Flusser introduce un hiato entre el juego y el ser humano. Jugar es una actividad. Pero no una actividad en la que se juegue el existir.

b. *Frente a Marx y Engels: la herramienta no hace al ser humano*

Otro sentido de *homo faber* es el que dio Marx en *El capital*. En un celeberrimo texto, Marx indica que: “El uso y la creación de medios de trabajo, aunque en germen se presenten en ciertas especies animales, caracterizan el *proceso específicamente humano de trabajo*, y de ahí que Franklin defina al hombre como ‘*a toolmaking animal*’, un animal que fabrica herramientas. La misma importancia que posee la estructura de los huesos fósiles para conocer la organización de especies animales extinguidas, la tienen los vestigios de *medios de trabajo* para formarse un juicio acerca de formaciones económico-sociales perimidas. Lo que diferencia unas épocas de otras no es *lo que se hace*, sino *cómo*, con qué medios de trabajo se hace”.¹⁹

Marx está glosando la definición de ser humano que dio Benjamin Franklin. Un ser humano es aquel ser que fabrica herramientas. Es decir que objetiva una actividad en un producto, y que configura sus acciones para producir esos productos que son medios para su acción. Lo peculiar del ser humano entonces no es usar herramientas. Hay animales que las usan. Pero ningún animal las fabrica. Así un ser humano es un productor de medios de trabajo. Los fines de la actividad

¹⁹ Marx, K., *El capital. Crítica de la economía política*, libro I, vol. 1, siglo XXI, México, 2008, p. 218.

humana pueden ser los mismos que los fines de la actividad de un animal. Por ejemplo, su supervivencia. Sin embargo, logra su supervivencia mediante la producción, la fabricación de medios con los que atender a sus fines. Pues bien, para Flusser, el fotógrafo no es quien hace la cámara o los aparatos fotográficos. No se define por su técnica, sino por su juego. La cámara no es un medio de trabajo para el fotógrafo. Ni fotografiar es para Flusser una actividad primordialmente económica. La cámara no es pues herramienta —*a tool*— con la que haga y que a su vez le haga, proporcione realidad al mismo fotógrafo.

El enfoque marxista, como explicará concisamente Engels estriba en pensar que lo que nos hace humanos es el trabajo. “El trabajo es la fuente de toda riqueza, afirman los especialistas en Economía política. Lo es, en efecto, a la par que la naturaleza, proveedora de los materiales que él convierte en riqueza. Pero el trabajo es muchísimo más que eso. Es la condición básica y fundamental de toda la vida humana. Y lo es en tal grado que, hasta cierto punto, debemos decir que el trabajo ha creado al propio hombre”.²⁰

La tesis de Engels implicaría una identificación del ser humano con su acción, y con su acción específicamente *poiética*, productiva. La acción no sería del hombre, sino que la acción produciría al hombre. Pues bien, Flusser se opone a esto al hacer notar que hay acciones, las creativas, las del fotógrafo, por ejemplo, en que el plexo de útiles o de herramientas no es algo externo al ser humano y configurador de su misma realidad. “A diferencia del artesano rodeado de su instrumento y del obrero junto a la máquina, el fotógrafo está dentro del aparato y entrelazado con el aparato”.²¹

Para Flusser el fotógrafo no se encuentra entre aparatos, como fotómetros, cámaras, reflectores, etc. Se encuentra en ellos, inmerso y entrelazado con ellos. Más que la perspectiva marxista, parece que la de Flusser es heideggeriana, pues el fotógrafo sería un “ser-en-el-mundo”, un ser que entrelaza y está entrelazado con los medios con que hace. Pero no un ser hecho por ellos, por los medios, sino un ser que juega, y que entrelaza y relaciona unos medios con otros, que configura, pero que no es configurado. Un ser que puede jugar *contra* su juguete. Esto es radicalmente antimarxista. Porque desde la perspectiva de Engels ir contra los medios de producción significa aniquilarse, destruirse, ir contra el propio principio de lo que uno es. En cambio, ir contra el juguete no significa aniquilarse, sino realizarse creativamente.

c. Frente a Bergson: el hombre es, ante todo, ludens, no faber

Bergson recurre al concepto de *homo faber* en *La evolución creadora* para tratar del surgimiento de la inteligencia. El ser humano es inteligente porque hace. Los comportamientos fabriles, o de

²⁰ Friedrich Engels, “El papel del trabajo en la transformación del mono en hombre”, *Obras Escogidas de Carlos Marx y Federico Engels en Tres Tomos*, Editorial Progreso, Moscú, 1981, Tomo 3, p. 66.

²¹ Flusser, V., *Para una filosofía de la fotografía*, La Marca editora, Buenos Aires, 2014, p. 30.

fabricación, para Bergson son siempre inteligentes, incluso si se producen entre animales. Pero, para Bergson, la inventiva y la creación humana es de tal calibre que define la misma historia. La historia humana está ante todo configurada por la sucesión de invenciones y de artefactos producidos. No es la historia tanto una secuencia de guerras y ambiciones de poder como una secuencia de productos y artefactos que transforman el medio, ya físico ya espiritual, definiendo las relaciones entre los seres humanos: “La revolución que ha operado en la industria ha alterado las relaciones entre los hombres. Surgen nuevas ideas y sentimientos nuevos están a punto de nacer. Dentro de miles de años, cuando la perspectiva del pasado no se perciba sino en grandes líneas, nuestras guerras y nuestras revoluciones contarán poco, suponiendo que exista el recuerdo de ellas; pero de la máquina de vapor, con su cortejo de invenciones de todo género, se hablará quizá como se habla del bronce o de la piedra tallada; servirá para definir una edad. Si pudiésemos prescindir de nuestro orgullo, si para definir nuestra especie nos atuviésemos estrictamente a lo que la historia y la prehistoria nos presentan como característica constante del hombre y de la inteligencia, no hablaríamos del hombre como *homo sapiens*, sino como *homo faber*. En definitiva, la inteligencia, considerada en lo que parece ser su marcha original, es la facultad de fabricar instrumentos artificiales, en particular útiles para hacer útiles, y variar indefinidamente su fabricación”.²²

Igual que el paleolítico en sus tres fases fue caracterizado como el dominio en la invención de útiles de piedra, igual que el calcolítico es una sucesión de invenciones en cobre, bronce y hierro, Bergson piensa que se hablaría en el futuro de lo que significó la revolución en el transporte por la máquina de vapor. Nosotros poco a poco nos damos cuenta de lo que está significando la cuarta revolución industrial, la de Internet, que ahora estamos viendo nacer.

La crítica de Flusser a Bergson radica en advertir que el fotógrafo no hace su herramienta, ni la produce, ni le importa hacerla o producirla. Juega con y contra ella. Juega con sus aparatos, y por ello se agazapa, se agacha, usa unos gestos y otros, etcétera.

3.2. La dualidad aparato/juego

Flusser suele hablar de “aparato/juego” como si formasen una dualidad. No un dualismo, sino dos términos que se copertenecen y con los que el jugador está siempre mutuamente implicado. No hay juego sin el juguete o los juguetes que constituyen los aparatos con los que se juega. El juego de la fotografía es un juego con aparatos.

²² Bergson, H., *La evolución creadora*, En *Obras escogidas*, Aguilar, México 1963. p. 557-558. Traducción de José Antonio Míguez.

3.2.1. *El juego*

Si hasta ahora hemos visto que el fotógrafo es un hombre que juega, Flusser da un paso más y afirma que este jugador es un funcionario. No se trata de que sea un burócrata o un empleado público. Lo que quiere decir Flusser es que el juego lo realiza con un juguete que tiene determinadas funciones. Juega con estas funciones tratando de explorar sus límites y traspasarlos. Por eso como jugador es un funcionario. Es el que hace funcionar los aparatos y atiende y entiende de los procesos que ocurren en estos aparatos. De cómo se cumplen y ejecutan. “El funcionario domina el aparato mediante el control de su exterior (‘entrada’ y ‘salida’), y es dominado a su vez por la opacidad de su interior. En otras palabras, los funcionarios son personas que dominan un juego para el cual no pueden ser competentes: Kafka”.²³

Gustav Janouch, el gran amigo de Kafka que tantas conversaciones privadas con él nos ha transmitido, nos narra lo siguiente que puede aclararnos el sentido de estas palabras de Flusser que traen a Kafka a colación: “— Por un par de coronas uno puede hacerse fotografiar desde todos los ángulos. Este aparato es un “Conócete a ti mismo” mecánico. — Un “Desconócete a ti mismo”, querrás decir —dijo Kafka. — ¿A qué te refieres? —protesté—. ¡La cámara no miente! — ¿Quién te dijo eso? —preguntó Kafka inclinando la cabeza—. ‘La fotografía reprime nuestra mirada a la superficie. Por esa razón enturbia la vida oculta que centellea a través de los contornos de las cosas como un juego de luces y sombras. Eso no se puede captar siquiera con las lentes más nítidas. Hay que buscarlo a tientas con el sentimiento. ¿O piensas que uno puede conseguir aprehender las profundidades más hondas de la realidad que eternamente retorna, antes que aquellos, a través de todas las épocas, en la totalidad de legiones de poetas, artistas, científicos y otros obradores de milagros comparezcan temblorosos, anhelantes y esperanzados, por presionar el botón de una máquina barata? Lo dudo. Esta cámara automática no multiplica los ojos de los hombres sino que se limita a brindar una versión fantásticamente simplificada del mirar de una mosca””.²⁴

Tanto Flusser como Kafka coinciden en hablar de interioridad y exterioridad respecto de la fotografía. Pero se diferencian en que Flusser habla del interior y el exterior a la cámara, y Kafka habla del interior o exterior del objeto fotografiado, sea este una realidad física o espiritual. Para Kafka este interior sólo se puede buscar, y eso a tientas, con el sentimiento. Por eso para Kafka la cámara defrauda las expectativas ingenuas depositadas en ella. Pero de este hecho es consciente Flusser. No se trata meramente de “presionar el botón de una máquina barata”, sino de *jugar*. Jugar es descrito por Flusser como un *dominar el aparato* siendo a su vez *dominado* “por la opacidad de su interior”. Se trata de un juego, y no hay juego sin reglas, sin programa. Las reglas las impone tanto

²³ F. Fot. P. 28.

²⁴ Janouch, Gustav, *Conversations with Kafka*, Quartet Encounter, London, 1986, p. 144

el jugador como el juguete. En este sentido, la actividad del fotógrafo no es la de una actividad intrascendente, que no ofrezca dificultad alguna.²⁵ Eso es lo que pensaba Kafka. En cambio, Flusser entiende por juego la articulación entre jugador y juguete y la libertad posible en el encuentro entre los dos. En este sentido, juego no sólo es algo lúdico, sino que tiene también el significado del juego de una articulación, de un gozne, etcétera. El juego es el encuentro entre un autor y un artefacto hasta cierto punto opaco, que responde de un modo no del todo conocido por el autor, a su iniciativa para con él. El juego de la fotografía sería la conversación, si eso fuera posible, del jugador con el aparato. O al menos, la exploración del aparato por parte del creador.

El juego tiene dos direcciones. Del fotógrafo al aparato y del aparato al fotógrafo. El aparato interviene en el juego, forma parte de él, imponiendo unos límites a la actividad del fotógrafo. Son como las reglas del juego. Y el funcionario juega —o dialoga— con estas reglas. Se trata de un juego kafkiano, un juego en que la libertad se ve comprometida por la cámara oscura, y que se desarrolla en este teatro, donde la iniciativa de regular entradas de luz, aperturas de diafragma, tiempo de exposición, de revelado, agentes químicos, etc., interaccionan con elementos que en modo alguno pueden ser dominados por el funcionario. Es funcionario porque tiene que ver con las funciones de la cámara. Pero la función principal, lo que acaece en el corazón de la cámara, y en el momento decisivo, escapa a su control. Además, y como vimos al tratar de Wittgenstein, lo que produce no es real, ni un reflejo o copia de la realidad, sino otros estados de hechos, irreales, en los que se instala la actividad del artista y del espectador. Esto también es kafkiano.

Igual que para Kafka podía sentirse encerrado entre cuatro paredes asfixiantes, como prisionero, extraño y extranjero en su propio mundo, un mundo que a pesar de familiar desafía su comprensión, lo mismo sucede con el funcionario.²⁶ La cámara desafía su comprensión. Por eso juega dándole esta entrada u otra, revelando de un modo u otro. Lo familiar de un mecanismo tan sencillo se vuelve enigmático. Pero no se trata de una actividad seria, sino de un juego.

Humbertus von Amelunxen da otra interpretación de lo kafkiano del juego. “El trabajo [del fotógrafo] ha de ser el usar imágenes para crear espacios que van contra aquellos que habían sido programados dentro de los aparatos”.²⁷ Se trata de una interpretación del juego como absurdo. Se es funcionario, pero a diferencia de los funcionarios públicos que ejecutan o cumplen las leyes, el funcionario que es el fotógrafo es un reformador, un subversivo, una especie de funcionario anarquista, que juega para crear y, por lo tanto, no a favor de la ley, sino contra ellas, contra las reglas, contra el programa del aparato. Y aquí aparece de nuevo nuestro tema: la libertad del

²⁵ DRAE, voz “Juego” cuarta acepción.

²⁶ Esta es la denominación de Flusser para el fotógrafo. Es un funcionario.

²⁷ Amelunxen, H. von “Afterword” en Flusser, V., *Towards a Philosophy of Photography*, Reaktion books, Londres, 2006, p. 93.

fotógrafo en un tiempo burocratizado, programado y regulado. La libertad del fotógrafo para ser autor, y robar el protagonismo al medio.

En algunos casos el fotógrafo deja de ser un funcionario. Entonces se convierte en un jugador creativo, un jugador que en su acción va más allá del programa, y se comporta con libertad y señorío respecto de los aparatos, que no constriñen su hacer, sino al revés, que manda y lleva al aparato y al programa más allá de sí mismos. Ya en las páginas finales de *Para una filosofía de la fotografía*, Flusser compendia todo su recorrido en las siguientes palabras: “Con una excepción: los así llamados fotógrafos experimentales, precisamente los fotógrafos en el sentido de la palabra aquí referido. Ellos sí son conscientes de que ‘imagen’, ‘aparato’, ‘programa’ e ‘información’ son los problemas fundamentales con los que deben lidiar. En efecto, se esfuerzan conscientemente por producir informaciones imprevistas, esto es, extraer algo del aparato y ponerlo en la imagen, algo que no esté en su programa. Saben que juegan contra el aparato. Pero ni siquiera ellos mismos son conscientes de la envergadura de su praxis: no saben que están tratando de dar una respuesta a la pregunta de la libertad en el contexto de los aparatos”.²⁸

3.2.2. El juguete

Flusser suele hablar del aparato en relación con la magia. El mundo al margen de retratarlo consiste en un estado de hechos, que es como es, sin tener que obedecer a ninguna lógica. Gracias al aparato ese estado de hechos se traduce a imágenes. Que se corresponden *de hecho* con el mundo, aunque en esa traducción siempre haya pérdidas. Por ejemplo: la imagen en blanco y negro es una traducción con muchas pérdidas del rico colorido con que vemos la realidad. Y esto implica que cualquier variación en el aparato, o en su programa, o en sus componentes, hace que el estado de hechos que llamamos imagen producida por dicho aparato se corresponda también *de hecho* con ese estado fáctico primero al que llamamos mundo retratado. “Las cámaras traducen la teoría de la óptica en una imagen y, al mismo tiempo, cargan esta teoría de magia y codifican los conceptos teóricos ‘blanco’ y ‘negro’ en situaciones. Las fotos en blanco y negro son la magia del pensamiento teórico, pues transforman el discurso lineal teórico en superficies. En este rasgo consiste su singular belleza, que es la belleza del universo conceptual. Muchos fotógrafos prefieren por esta razón las fotos en blanco y negro a las fotos en color, ya que manifiestan mejor el significado esencial de la fotografía, a saber, el mundo de los conceptos”.

²⁸ Flusser, V., *Para una filosofía de la fotografía...*, pp. 83-84.

Flusser denomina “concepto” a “un elemento constitutivo de un texto”²⁹, y texto a “serie de caracteres gráficos”.³⁰ Y esto entonces significa que la fotografía en blanco y negro es más conceptual que la que hacemos en color porque resalta más uno y sólo uno de los elementos constitutivos del texto que constituyen el estado de hechos fotografiados: sus equilibrios de luces y oscuridades. Ha traducido el color a escalas de grises, y al hacerlo resalta uno de los elementos o hechos del mundo: la luz y sus juegos.

La fotografía no se adecúa a la realidad. No es como el intelecto humano, que según Aristóteles es un medio transparente que no modifica la cosa:³¹ “el intelecto —siendo impasible— ha de ser capaz de recibir la forma, es decir, ha de ser en potencia tal como la forma pero sin ser ella misma y será respecto de lo inteligible algo análogo a lo que es la facultad sensitiva respecto de lo sensible”

El intelecto no es como una cámara de fotos porque lo que produce la cámara es una traducción de la realidad, y por ello traiciona lo real porque le impone la propia forma de la cámara. La cámara, vimos, tiene un interior opaco al fotógrafo. Éste regula algunos parámetros exteriores —la velocidad de obturación, la apertura del diafragma, la cantidad y tipo de luz, etcétera—. Pero la cámara tiene una naturaleza propia. Y por ello, aunque recibe la forma de lo real, la recibe según su propia forma, según su constitución y hechura. Y por eso Flusser da la razón a Kafka y se la quita a un tiempo. Kafka subrayaba que es ingenua la pretensión del fotógrafo de captar la esencia de las cosas. Y Flusser coincide con él, pero fortaleciendo su libertad y creatividad. El fotógrafo no desvela la verdad de los objetos, porque la cámara impone sus reglas. La cámara no es un intelecto ni para Kafka ni para Flusser. Pero Flusser acierta al añadir que entonces el fotógrafo desarrolla su libertad en juego e interacción con la cámara, en la exploración de sus límites.

Como la cámara no es un intelecto, lo que captamos no es la realidad, sino un estado de hechos. Y como la cámara no es un intelecto, lo que captamos es una transformación de los objetos, una traducción a su lógica interna —óptica, analógica, digital, etcétera— de lo que hay en el mundo. Pero entre lo captado y el mundo no hay isomorfismo. Eso sería hacer de la cámara un intelecto.

²⁹ Flusser, V., *Para una filosofía de la fotografía...*, p. 87.

³⁰ *Ibid.*, p. 89.

³¹ Aristóteles, *De anima*, 429 a 16-18.

4. Conclusión

“La telemática permite que los nudos que hacen a la sociedad se transformen efectivamente en lugares de producción de lo imprevisible, en lugares de la libertad, y que todos los participantes de la sociedad sean ‘artistas libres’. De esta manera, la sociedad se transformaría efectivamente en un supercerebro y una supramente humanas. Ahora bien, como tal sociedad representaría un salto de la mente hacia un nivel nuevo, los procesos mentales serían otros: serían procesos conscientes de sí mismos, conscientes del método dialógico de la libertad, conscientes de la estrategia de juego de la libertad, y utilizaría el azar como ‘materia prima’ de las decisiones tomadas deliberadamente en diálogo con los otros. La existencia humana se transformaría: de *homo faber* a *homo ludens*”.³²

Hemos explorado la filosofía de la fotografía de Flusser, en conexión con otras obras del genial filósofo checo. Me he centrado, de modo principal, aunque no exclusivamente, en *Para una filosofía de la fotografía*, *Filosofía del diseño*, *El universo de las imágenes técnicas* y *Los gestos. Fenomenología y comunicación*. El objeto de mi investigación estribaba en desarrollar su tesis sobre la libertad posible en un modo tecnificado y poshistórico. Se trata del mundo descrito por las primeras líneas de la cita que encabeza esta conclusión. Un mundo en el que la telemática ha alcanzado dimensiones planetarias, influyendo y configurando todas las parcelas del humano vivir. Pues bien, la telemática a juicio de Flusser ofrece “virtualidades revolucionarias”³³ al género humano. Flusser parece que suscribe plenamente que estamos en la cuarta revolución industrial. Y que esta revolución tiene mayor alcance que las anteriores revoluciones industriales. La telefonía móvil, por ejemplo, a diferencia de la industrialización fabril, alcanza también al tercer mundo. Además, las tecnologías de internet están favoreciendo el desarrollo económico de naciones enteras que antes se llamaban subdesarrolladas. Parece cercano el momento de acabar con el hambre en el mundo, y la llegada masiva de internet al hemisferio sur en su conjunto, es ya hoy más que un mero proyecto.

Pues bien, de esta peculiar situación histórica nace la filosofía de la fotografía de Flusser. No se trata de una filosofía de la fotografía válida en abstracto para cualquier tiempo, universalizable sin más. La fotografía es una técnica y un arte nacidos en el siglo XX, y que gracias a la revolución digital se ha modificado sustancialmente en el siglo XXI. Flusser ya avizoraba el siglo XXI, y desde luego su prematura muerte en 1991 le permitió conocer los avances telemáticos.

Pues bien, Flusser constata y avizora el hecho de que los centros de creatividad, “de producción de lo imprevisible”, de novedad, se multiplican en nuestras sociedades informatizadas. Nunca había sido tan fácil y asequible la creación artística como hoy en día. No todo el mundo podía permitirse entrar en el taller de un maestro escultor o pintor. Hoy en día, con un pequeño teléfono y una plataforma como *Youtube* se pueden elaborar y producir maravillosas creaciones audiovisuales, por

³² Flusser, V., *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*, ..., p.124.

³³ *Ibid.*, p. 119.

no decir, de las virtualidades contenidas en cámaras como las de algunos teléfonos de gama media y alta. Pues bien, a juicio de Flusser, la telemática favorece la multiplicación de “lugares de la libertad”. Lugares en que encontramos creación y novedad, líneas de futuro inéditas antes, apertura de futuro y acciones y productos no vistos con anterioridad. En esos lugares nos podemos *situar*, y de hecho se sitúan diariamente más y más personas, y en esos lugares también podemos *encontrarnos* con otros creadores y espectadores. El contenedor de la creación artística y de la libertad ya no es el libro, el museo, el teatro, la iglesia, la sala de conciertos, etcétera. Ahora, en el bolsillo, en un pequeño terminal telefónico, llevamos y con él nos incluimos en lugares en los que desarrollar y compartir nuestra creatividad.

En una sociedad definida por estas coordenadas, la libertad se encuentra a sí misma en la conciencia “del método dialógico de la libertad”. “Método” —μέθοδος— contiene como lexema οδος “camino” (“Éxodo” por ejemplo es el camino de salida). El prefijo μέθ indica que el camino es el necesario para llegar o alcanzar un resultado, es el “camino hacia”. Pues bien, la libertad, subraya Flusser tiene un método dialógico. El camino que conduce a ella es la comunicación entre creadores, jugadores y espectadores. Gadamer ya había señalado el papel creativo que tiene el diálogo y la conversación cuando sostuvo que “la lengua se crea en cada conversación de nuevo”³⁴. También había señalado que el pensar original y creativo, el auténtico pensar toma su impulso y nace de la conversación y el diálogo, es decir, no es un ejercicio solitario, sino intersubjetivo: “todo pensar es un diálogo consigo mismo y con el otro”.³⁵ Diálogo es apertura al otro, a su novedad y a sus aportes creativos. El diálogo además implica apertura *recíproca*.

Flusser parece estar radicalmente *en conversación* con Gadamer. Al menos llegan a posturas similares, como si se apostillaran en la misma conversación. Somos una conversación porque nuestro *logos* se hace en conversación. Flusser añade a esta tesis de Gadamer que *en este momento histórico* es posible que todos participemos en la conversación, “que todos los participantes de la sociedad sean “artistas libres”. Esto es lo peculiar de la libertad propulsada por las tecnologías de la información y comunicación actuales. Y por eso, nuestro tiempo, a diferencia del de la primera o la segunda revolución industrial no ve al ser humano ya como mero *homo faber*, sino como *homo ludens*.

³⁴ Gadamer, H.-G., “Europa y la “oikoumene” en *Idem.*, *El giro hermenéutico*, Cátedra, Madrid, 2001, p. 228

³⁵ Gadamer, H.-G., “Tras las huellas de la hermenéutica” (1994), en *Idem.*, *El giro hermenéutico*, Cátedra, Madrid, 2001, p. 96

Referencias bibliográficas

- Aristóteles, *Acerca del alma*, Gredos, Madrid, 1978
- Bergson, H. (1963). *La evolución creadora*, En *Obras escogidas*, Aguilar, México. p. 557-558. Traducción de José Antonio Miguez.
- Cassirer, E. (1975). *Antropología filosófica*, Fondo de Cultura Económica, México
- Costa, J. (1990). “Presentación” en *Hacia una filosofía de la fotografía*, Trillas, México
- Diógenes Laercio (2007). *Vidas de los Filósofos Ilustres*, traducción de García Gual, C., Alianza Editorial, Madrid
- Engels, Friedrich (1981). “El papel del trabajo en la transformación del mono en hombre”, *Obras Escogidas de Carlos Marx y Federico Engels en Tres Tomos*, Editorial Progreso, Moscú, Tomo 3
- Flusser, V. (2017). *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*, Caja Negra, Buenos Aires
- Flusser, V., “Fin de la historia, fin de la ciudad” en *Vilém Flusser. Textos escogidos*, traducción de Breno Onetto Muñoz, consultado en <http://www.magmamater.cl/flusser/FLUSSER-WEB/archivo/spanisch/fin-de-la-ciudad.pdf>
- Flusser, V. (2002). *Filosofía del diseño*, Síntesis, Madrid
- Flusser, V. (1994). *Los gestos. Fenomenología y comunicación*, Herder, Barcelona.
- Flusser, V. (2014). *Para una filosofía de la fotografía*, La Marca editora, Buenos Aires.
- Gadamer, H.-G (2001). “Tras las huellas de la hermenéutica” (1994), en Idem, *El giro hermenéutico*, Cátedra, Madrid.
- Gadamer, H.-G. (2001). “Europa y la “oikoumene” en Idem., *El giro hermenéutico*, Cátedra, Madrid
- Janouch, G. (1986). *Conversations with Kafka*, Quartet Encounter, London
- Kant, I. (1993). *Crítica de la razón pura*, Alfaguara Madrid.
- Llano, A. (1999). *El enigma de la representación*, Síntesis, Madrid.
- Marx, K. (2008). *El capital. Crítica de la economía política*, libro I, vol. 1, siglo XXI, México, p. 218.
- Wittgenstein, L. (2002). *Tractatus logico-philosophicus*. Traducción, introducción y notas de Luis M. Valdés Villanueva, Tecnos, Madrid.