

## **Introducción**

La revolución en el mundo de las comunicaciones de la cual somos testigos y víctimas influencia nuestras vidas más de lo que tendemos a reconocer.

*Vilém Flusser*

El filósofo checo Vilém Flusser (1920-1991) y el sociólogo francés Jean Baudrillard (1929-2007), han tomado la crítica de la imagen en la actualidad como punto de partida para el estudio de la sociedad actual en su conjunto, llegando cada uno a postular diferentes alternativas frente al carácter determinista de la tecnología. El objetivo de este trabajo es el de plantear la postura de ambos teóricos con respecto a las consecuencias que el uso de la imagen en los medios conlleva para la comunicación y la crítica. Es decir, si en las características de los nuevos medios existe la posibilidad de utilizarlos de manera provechosa a fin de fomentar la comunicación o, por el contrario, su propia estructura imposibilita al individuo para un distanciamiento crítico ante los mismos. Consideramos que la disyuntiva que estas posturas generan puede servir como un ejemplo para abordar un tema más general correspondiente a la actitud metodológica más adecuada para estudiar la producción de objetos culturales en su conjunto.

Hemos tomado a estos dos teóricos pues coinciden en la idea de que esta nueva etapa de predominio de la imagen se manifiesta en la conciencia del individuo como una experiencia radicalmente nueva para la cual se han modificado las relaciones sociales, los valores y la manera de concebir la realidad, pero divergen en cuanto al diagnóstico que hacen de las posibilidades que el entorno mediático genera para el individuo.

Para Flusser el uso de la imagen en los nuevos medios se presenta como una oportunidad de generar nuevos modelos para el conocimiento, y aunque no cierra los ojos ante los efectos negativos que los medios de comunicación pueden tener para la sociedad, sostiene la posibilidad de un uso crítico y dialógico que permitiría superar la crisis actual, manifiesta en la manipulación y totalitarismo mediáticos. Esta posibilidad podría ser abierta mediante una reconsideración de la importancia del diseño, entendido como la forma que imprimimos en nuestros objetos. Mientras Baudrillard, en su crítica a los medios, propone que éstos han llegado a constituir una red inescapable en la que el individuo no tiene posibilidad alguna de distanciamiento crítico ni de acción, en tanto se ha convertido en un receptor pasivo que no hace sino interiorizar los efectos de los

medios. Baudrillard toma una actitud pasiva y neutral con respecto a la problemática actual. Además, en el pensamiento de Baudrillard ocupa un lugar destacado el concepto de “simulacro”, que utiliza para dar cuenta de una reversión entre realidad y representación, fenómeno que imposibilita la producción de información significativa y trunca la comunicación.

Es importante recalcar que aunque ambos autores utilizan el tema de la imagen en la sociedad postindustrial como objeto de estudio para presentar su postura más general con respecto a los objetos culturales en tanto insertos en el contexto actual, su enfoque no es el mismo. A grandes rasgos podemos decir que Flusser busca explicar el problema de la comunicación como un acto de la voluntad humana y a partir de ahí comienza a preguntarse sobre los códigos que la hacen posible, para así llegar al problema de los medios en la actualidad o, más precisamente, lo que él entiende por “tecnoimágenes”. Flusser distingue una serie de conceptos que aborda desde diferentes puntos de vista pero con una ilación conceptual particularmente consciente, propia de una actitud argumentativa. Aunque prácticamente no se refiere a otros autores en su obra, en su discurso laten cuestiones de la teoría de la información, el existencialismo y la fenomenología. A pesar de la actualidad y originalidad de su trabajo, Flusser es un autor que comienza a ser descubierto, con lo cual gran parte de su trabajo en alemán y portugués no se encuentra traducido al inglés, mientras que en español se reduce a su libro más conocido, *Hacia una filosofía de la fotografía* (1983), donde el tema de la fotografía es el eje del análisis de la sociedad postindustrial o “posthistórica” según su propia terminología. Una de las limitaciones de esta investigación es justamente la falta de acceso a la obra completa de Flusser, por lo que hemos atendido principalmente a tres de sus obras: la compilación de ensayos *Writings* (2002), *Hacia una filosofía de la fotografía* (1983) y *The shape of things: A Philosophy of design* (1999).

En contraste, si bien las primeras obras de Baudrillard tales como *El sistema de los objetos* (1968), *La sociedad de consumo* (1970) y *Crítica de la economía política del signo* (1973) son de un rigor analítico propio del pensamiento neomarxista, esta actitud es abandonada en obras posteriores tales como “La precesión de los simulacros” (1978), *El crimen perfecto* (1995), *Pantalla total* (1997), *El otro por si mismo* (1987) o *De la seducción* (2000), en las cuales Baudrillard opta por un estilo ensayístico metafóricamente vasto y una actitud provocadora retomando cuestiones de la metafísica y aplicándolas al contexto posmoderno. Aquí nos referimos primordialmente a *El Crimen Perfecto*, “Réquiem por los Media” en *Crítica de la economía política del*

*signo*, “El Éxtasis de la Comunicación” en *El otro por sí mismo*, el ensayo “Ilusión, desilusión estética” además de la que sea tal vez su obra más citada “La precesión de los simulacros”. Algunas de las referencias de Baudrillard son el marxismo (para ampliarlo primero y refutarlo después), la etnología, el arte, el psicoanálisis, la semiología y el nihilismo. Es característico de su trabajo formular una nueva terminología que utiliza para dar cuenta de los fenómenos que analiza y podríamos decir que la manera en que escribe refleja las problemáticas que plantea. Así, su discurso se engarza en torno a sucesos reconocibles de la cultura mediática a la vez analizando las características de la sociedad postindustrial bajo temas clásicos tales como la ontología. Tenemos, por ejemplo, la idea de “la implosión” de los polos contrarios, según la cual se desdibujan en la posmodernidad los bordes entre lo verdadero y lo falso, la representación y lo representado, lo positivo y lo negativo, misma que se refleja en un discurso no textual, metafórico y plagado de referencias a diferentes disciplinas.

Mientras que Flusser habla de la función del hombre en el contexto de la sociedad contemporánea, proponiendo una interpretación antropológica de la comunicación, a Baudrillard le interesa más describir el fenómeno social en su generalidad. Hemos elegido el título *Diseño y determinismo* para este trabajo pues consideramos que en la teoría de ambos autores hay dos maneras de explicar el determinismo tecnológico. Esto es, los aparatos técnicos en los cuales están basados los medios de comunicación, influyen nuestra vida decisiva e inconscientemente, nos “determinan” en el sentido de que no sólo nos dicen en qué pensar sino cómo pensarlo. Walter Bruggen (1995: 166) sostiene que “el determinismo invoca sobre todo la ley de la causalidad, pero no se limita a concebirla como exigiendo una causa suficiente para todo efecto, (...) sino pretendiendo ver en ella que todo efecto debe estar unívocamente predeterminado en su causa total (...)”. De manera que el determinismo tecnológico sería aquel en que los efectos que los aparatos técnicos tienen en la sociedad responden a una causalidad dictada por su estructura. Así, tanto para Flusser como para Baudrillard son los medios los que inducen las relaciones sociales y determinan la estructura del pensamiento del hombre. Pero Flusser va un paso más allá de esta concepción de determinismo mediante el concepto de diseño en la cultura que, para Flusser, consiste en “engañar a la naturaleza por medio de la tecnología, para reemplazar lo que es natural con lo que es artificial (...)”. (PhD 19)

Mientras que, para Baudrillard el simulacro se ofrece como referente y referencia imposibilitando todo acercamiento crítico ante el mismo y tomando por ello

una postura pasiva ante el problema del determinismo, para Flusser el problema de la imposibilidad de una actitud crítica frente a la imagen en los nuevos medios no responde a la naturaleza de ésta sino a una percepción habituada bajo la cual olvidamos decodificarla, aceptándola acríticamente, lo cual no necesariamente implica una naturaleza indescifrable de la imagen sino una actitud del receptor. Ambos autores prestan atención no sólo a la problemática que generan para el receptor sino al problema de la producción de la imagen, es decir al emisor. En este aspecto hay una vez más otra diferencia entre ambos, mientras para Baudrillard la producción se ha autonomizado y por ello ya no se trata del problema de la manipulación mediática sino de una forma de control mediante el simulacro, para Flusser un análisis adecuado de las diferentes instancias que intervienen en la producción de la imagen en nuestra situación sería aquel que revele los criterios de producción, transmisión y almacenamiento de la información, y aunque apunta a la dificultad de tal tarea no la considera imposible, como Baudrillard.

Este trabajo busca aclarar el determinismo tecnológico que subyace a las posturas de Flusser y de Baudrillard, así como defender la función antropológica de la comunicación que Flusser antepone al problema del determinismo, como preferible a la postura de Baudrillard, quien plantea un panorama desesperanzado para la situación actual en la que el ser humano tan sólo aparece como una “terminal” del circuito cerrado de los medios. Aunque Flusser comparte la idea de que en la actualidad son los medios masivos de comunicación los que dictan la lógica de toda relación social primordialmente a través del uso de la imagen, para él se trata de un problema que remite directamente al *diseño*, como el plan para producir objetos improbables, pues dado que todos los objetos que creamos nos determinan en mayor o menor medida, según Flusser, tenemos la capacidad de imprimir en nuestros medios formas que permitan el intercambio y no lo trunquen. Es decir, no podemos evitar el manejo inadecuado de la tecnología ni los efectos negativos que puede tener en los integrantes de una sociedad. Sin embargo, somos libres para reformularla de tal manera que su diseño contenga virtualidades nuevas dirigidas de una manera más responsable para el receptor-operador, lo que significaría programar la tecnología de tal manera que sea capaz de mediar entre los individuos de la sociedad a la que determinan facilitando una comunicación significativa entre los mismos, en la que se podría reconocer la producción de nueva información. Para Flusser es justamente la comprensión del hecho de que los medios nos determinan la que debe de impulsar al hombre a querer ejercer su

libertad no obstante ese determinismo, proponiendo que ésta puede conseguirse mediante la reelaboración del diseño de los objetos que intermediarán sus relaciones. En este punto, la teoría de Baudrillard y la de Flusser adquieren perspectivas muy distintas, pues Baudrillard sostiene un determinismo tajante e irrevocable mientras Flusser prefiere llamar la atención sobre la urgencia de preguntarse por “la moralidad de las cosas” (PhD 66)<sup>1</sup>. Es decir, para Flusser, a diferencia de Baudrillard tenemos la elección de ejercer nuestra libertad con la finalidad de reformular la estructura de los medios, en contra del hecho de que éstos seguirán determinándonos.

Esto nos lleva a resaltar una diferencia de relevancia entre las posturas de ambos autores pues “(...) Baudrillard no tiene una teoría del sujeto como agente activo para el cambio social (...)” (Kellner, 2006: 6), mientras la teoría de Flusser tiene prácticamente por objetivo resaltar las alternativas dadas para el sujeto y su acción social. Flusser realiza una taxonomía de los códigos para comprender en qué aspectos y de qué manera nos determinan y así poder formular una posible solución a las problemáticas que plantean. Para él, “(1) a ontología se ocupa del problema de cómo es el mundo, mientras que a la deontología le preocupa como debería ser y la metodología, la manera de transformarlo’. No se puede utilizar una de esas tres categorías por separado, pues están entrelazadas: saber cómo es el mundo implica cuestionar como debería ser, y esto implica pensar en las maneras de transformarlo.” (Oliveira, s/f: 1) A este respecto la teoría de Baudrillard permanece en el nivel de la ontología pues no se aboca a la transformación del mundo. De hecho, podemos considerar esta idea como un punto central en la discusión que aquí planteamos sobre las posibilidades del sujeto para ejercer su libertad en contra del determinismo tecnológico, pues Baudrillard se limita a describir la problemática que éste genera en el contexto de la actualidad y Flusser propone una alternativa para incidir en nuestra realidad, mediante el diseño. Así el valor del análisis de los códigos de Flusser recae en abrir la posibilidad de cambiarlos. Buscamos aquí sostener la viabilidad de un uso crítico de la imagen, lo que implicaría desafiar la situación actual caracterizada por una automatización y masificación generalizadas en la cual la comunicación, entendida como el intercambio de información significativa entre los participantes del proceso, se vuelve imposible. Así

---

<sup>1</sup> Si no se indica de otro modo, las traducciones a lo largo del texto son nuestras. Para las abreviaturas de las obras de Baudrillard y Flusser utilizadas en el texto, consúltese la bibliografía indicada al final de este documento.

como explicar el papel que “el diseño” desempeñaría en el futuro de la sociedad postindustrial, según Flusser y en detrimento de la visión de Baudrillard.

Hemos intentado desarrollar nuestro argumento de lo más particular a lo más general, por ello en el primer capítulo buscamos explicar el carácter mediático de la experiencia para ambos autores. En ese capítulo planteamos la intención en la cual cada quien hace recaer la producción simbólica, resaltando que para Flusser consiste en una tarea negentrópica mientras que para Baudrillard es la entropía la que subsume nuestro aparato simbólico, interpretándolo como un sinsentido que tan sólo logra alejarnos de lo realmente importante que debiera ser una percepción ilusoria de la realidad. En el segundo capítulo buscamos explicar lo que podría acercar la postura de Flusser a la de Baudrillard, en cierta medida, como el hecho de que para ambos la experiencia se conforma en torno a los signos y códigos que utilizamos para la generación de información y cómo ésta a su vez nos determina para pensar y actuar de determinada manera; pero enfatizando que aunque a la teoría de ambos subyace esa idea, para Flusser es posible utilizar el código mismo como herramienta para la acción social. En ese capítulo tratamos de explicar a fondo y en sus diferentes perspectivas lo que significa la desideologización del código para Flusser. Pues mientras para Baudrillard el simulacro es de una transparencia tal que ya no puede ni busca ser objeto de una decodificación, para Flusser el problema de la idolatría, es decir de la alienación producto de la imagen es consecuencia de la no decodificación. Llegando así a proponer que la desideologización puede ser un arma para comprender los efectos que los diferentes códigos generan en el espectador. Esto nos lleva a plantear, en el tercer capítulo, que para Flusser la alienación producto del código puede ser de diferentes maneras. En el tercer capítulo buscamos explicar la dialéctica de la cultura, según la cual, para Flusser cada nueva tecnología se genera como una herramienta para superar la crisis en la que su antecesora había caído. Así propone una sucesión histórica de los códigos que han informado al hombre. Primero la imagen fue el código que predominó, pero cayó en la alienación en la forma de la idolatría y el texto fue la tecnología que salvó al hombre de ésta última aunque a su vez cayó en la textolatría. La aceptación de esta postura de Flusser nos permitirá entender la tecnoimagen como una herramienta en contra de la textolatría y dirigida hacia la síntesis. El cuarto capítulo contiene el núcleo argumental de nuestro trabajo pues en él hemos comparado a fondo los conceptos de tecnoimagen y de simulacro. Para concluir resaltando la postura de Flusser con respecto a la libertad y el determinismo en los medios de comunicación.