

Capítulo 1. Mediatización de la experiencia por los códigos y la información

En este primer capítulo explicaremos las ideas de Flusser y de Baudrillard en cuanto al carácter mediatizado de la experiencia. Se hará esto con la finalidad de plantear algunos paralelismos entre sus teorías que preparen el terreno para nuestra discusión sobre la problemática del determinismo en la situación mediática actual y a fin de marcar la diferencia de lo que consideramos un enfoque epistemológico en Baudrillard frente a otro antropológico en Flusser.

Flusser propone una antropología filosófica de la comunicación que incluye la “función” de hacernos olvidar la muerte y orientarnos en el caos de información que es la realidad. Desde esta perspectiva la comunicación se caracteriza por presentar una estructura “negentrópica” y ser “intersubjetiva”, así como ser producto de la naturaleza creativa del ser humano. Por su parte, los análisis del signo y de la comunicación de Baudrillard se sitúan dentro de un contexto histórico, más específicamente el postindustrial y tienen como objetivo principal explicarlo. Baudrillard no aborda la comunicación como una problemática antropológica. El hecho de que el hombre busque deliberadamente producir información aparece como una cuestión periférica en su teoría. Lo que le preocupa es la cualidad de la información que producimos y su función en el contexto social de la actualidad. En particular, Baudrillard analiza los problemas epistemológicos de la información, crucialmente, si los códigos que creamos nos permiten realmente captar y transmitir algo de la realidad. Aunque no pretendemos abordar la discusión de la adecuación de nuestros sistemas simbólicos a una realidad exterior, por ser una cuestión demasiado amplia que implica discusiones de orden ontológico y epistemológico que exceden el objetivo de este trabajo, es preciso tenerla en mente como una cuestión de importancia que late en las posturas que desarrollaremos del pensamiento de Baudrillard. No obstante, consideramos que en ambas posturas subyace la idea de la conformación de una realidad mediada que se solapa con la experiencia directa de la realidad al grado en que se vuelven indistinguibles la una de la otra, de hecho, como se verá, es esta idea la que nos lleva a considerar “deterministas” a nuestros autores. A continuación buscamos explicar la postura de ambos a este respecto.

1.1 La intención de la codificación simbólica

Flusser distingue entre una forma de comunicación “fundamental” o “natural” (W 3), como la que se da entre una madre y un hijo, de otra más compleja que “ordena símbolos en códigos” (ibidem), “hace uso del instrumento de la comunicación” (ibidem) e “infecta considerablemente” (ibidem) a las primeras. Para Flusser, ésta es la más característica del ser humano, es “artificial” porque se basa en “técnicas artísticas, invenciones, herramientas e instrumentos” que “nos hacen olvidar el mundo de la ‘primera naturaleza’” (ibidem). Aunque es convencional existe una tendencia a *olvidar* su artificialidad, pues se constituye como una “segunda naturaleza” (ibidem) que nos aparta del “mundo significado” (ibidem). Apuntando a sus causas Flusser propone que la comunicación sería el resultado natural “(...) del desarrollo de la comunicación de los mamíferos, (...) una consecuencia de la anatomía humana, o un método particular de transferir información (...)”, (W 5) y estaría, por tanto, inscrita dentro de un curso necesario. Sin embargo, para Flusser, “(...) la comunicación humana aparece como un fenómeno significativo que debe ser interpretado (...)” (W 5) no de acuerdo con sus causas sino con sus intenciones. Desde esta perspectiva, Flusser entiende la comunicación humana “(...) como una técnica artística cuya intención es hacernos olvidar el sinsentido brutal de una vida condenada a la muerte.” (W 4)

Para Flusser, el ser humano “es ‘un animal político’, no porque sea un animal social, sino porque es un animal solitario que no puede vivir en soledad.” (W 4) Nace y muere solo pero procura vivir acompañado. El absurdo existencial de saberse mortal, de ser por naturaleza un animal solitario y transitorio, impulsa al hombre a querer revertir tal condición. Así forma comunidades basadas en el intercambio simbólico que le acompañan en vida y suceden en muerte. El propósito de la comunicación es, pues, el de “(...) hacernos olvidar el contexto sin sentido en el cual estamos completamente solos e incomunicados, es decir, (...): el mundo de la ‘naturaleza.’” (W 4) Para Flusser la comunicación aparece así como “una textura artificial” necesaria para recubrir el absurdo esencial de la existencia.

Baudrillard no aborda el problema de la mediatización de la experiencia desde una perspectiva antropológica. En cambio, toma como punto de partida el hecho de que la realidad es en sí un “gran enigma” (CP 13) para el cual no puede haber respuestas finales ni explicaciones adecuadas. Es justamente ese “(...) gran enigma, el que nos sume en el terror y del que nos protegemos con la ilusión formal de la verdad.” (CP 13)

Es decir, como no somos capaces de vivir una realidad que se nos oculta, buscamos darle un sentido generando así todo nuestro aparato simbólico. Podemos afirmar que para Baudrillard, tanto como para Flusser, el impulso de codificar el mundo responde a un vacío o a una ausencia de fundamentos. Para Flusser se trata de un vacío existencial surgido de nuestra condición de mortales, que como hemos explicado, nos impulsa a querer revertir tal condición mediante la producción de información y su comunicación en sociedad. Para Baudrillard, la ausencia de sentido es la condición misma del mundo que no podemos soportar o, como él dice, “(n)o soportamos el vacío, ni el secreto, ni la apariencia pura (...)” (CP 13) Pero a diferencia de Flusser, Baudrillard afirma que “[n]o añadiremos nada a la nada del mundo, ya que formamos parte de ella. Pero tampoco añadiremos nada a su significación ya que no la tiene.” (CP 23) Desde esta perspectiva todo nuestro aparato simbólico aparece como un sin sentido que tan sólo se interpone a la realidad. En este último punto pareciera que Baudrillard no contradice a Flusser, para quien la “segunda naturaleza” nos hace olvidar el mundo de la “primera naturaleza”, pues el “mundo codificado” es como un “velo” que encubre al “mundo significado”, pero a diferencia de Baudrillard para quien la generación de códigos y de información es una nada agregada a la nada, para Flusser este agregar algo a la nada es justamente el sentido del mundo codificado, al margen de que sea el adecuado para comprender algo del enigma que es la realidad. Por lo que en el fondo, aún cuando para Baudrillard “la simulación” consiste en una “(...) suplantación de lo real por los signos de lo real” (PS 11), y esto nuevamente remite a la definición que hace Flusser de la comunicación como un “substituto” que “reemplaza la experiencia de ‘aquello a lo que se refiere’” (W 37), existe una diferencia significativa entre sus posturas. Pues para Flusser, los símbolos que en un principio funcionan para orientar la experiencia eventualmente se interponen entre lo significado y el significante, mientras que Baudrillard centra su atención en el hecho de que la realidad es incognoscible y por tanto toda información es un engaño, para Flusser, la contradicción entre producir información y “olvidar” que se trata sólo de información es lo que caracteriza a “la dialéctica interna de la cultura” (PhD 58). De hecho, en una primera instancia podríamos decir que para ambos el problema de la comunicación como codificación simbólica es el de la “alienación” en el sentido que Flusser le da, es decir, que vivimos en un mundo que se ha vuelto inaccesible inmediatamente para el ser humano. (vid. W 65) Pero en segunda instancia, para Flusser la intención que subyace a la creación de códigos responde a una negación del hecho brutal de que nada importará después de la muerte, recalcando así una función

provechosa de la comunicación. Así, aunque ninguno admite la posibilidad de desentrañar el enigma de la realidad, Flusser otorga un valor existencial a la producción de información mientras Baudrillard niega la posibilidad de un provecho fruto de la actividad de producir información, por el contrario, la condena como la raíz de nuestra pérdida del sentido de lo real.

1.2 Entropía o negentropía en el proceso de la comunicación

Flusser considera que “el arraigo humano hacia el almacenamiento de información” (W 7) responde a una “perversa intención” (W 6) de carácter negentrópico. Conviene precisar el concepto de “entropía” con el fin de mostrar en qué sentido la comunicación humana es, para Flusser, un proceso “negativamente entrópico” (W 5) y por tanto “artificial”. El nacimiento del concepto de entropía comparte la escena con el de energía. La enunciación del “principio de la conservación de la materia durante sus transformaciones” (Alekseev, 1978: 10), que reza, “la materia no se crea ni se destruye, sólo se transforma”, permitió a los científicos notar que “(...) todas las formas de energía se convierten en calor que se comparte con cuerpos más fríos y se disipa más tarde en el ambiente, al irradiar al espacio exterior (...)”, (ibidem) enunciando así el concepto de entropía como una “medida de degradación de la energía.” (ibidem) Es en este sentido también que la entropía se considera una medida de la tendencia al caos. Flusser interpreta la tendencia entrópica de la naturaleza desde “una perspectiva existencial” como “(...) el corolario objetivo de la experiencia subjetiva de nuestra estúpida soledad y condena a la muerte.” (W 6) Y observa que aunque ciertos procesos naturales, como la mitosis, la formación de corales o la evolución biológica, se basan en la acumulación de información, siguiendo la segunda ley de la termodinámica, la tendencia que prima es la entrópica, pues en mayor escala nuestro planeta se dirige hacia la muerte térmica. Flusser propone que desde la “(...) perspectiva de las ciencias naturales, la acumulación de información es un proceso que (...) se coloca como un epiciclo sobre un proceso más grande hacia la pérdida de información.” (W 6) En este sentido, la negentropía responde a una “perversa intención” en tanto in-vierte el orden natural, la tendencia al caos, remplazándola con acumulación de información ordenada. La comunicación, basada en la transferencia de información adquirida de una generación a otra, parece “(...) superponer una estructura negentrópica a la estructura entrópica.” (W 8)

En contraste con Flusser, Baudrillard cuestiona la idea de que el proceso de producir y acumular información pueda ser caracterizado como “negentrópico”. Planteando una inversión del sentido del “proceso de información creciente” (CP 90) y mediante la idea del “vacío inicial” (CP 88), propone que mientras más información se genera, la entropía se multiplica. En la base de este razonamiento está la muy particular valoración que Baudrillard hace de la “ilusión” sobre la “simulación”.

Conviene explicar el concepto de “ilusión” de Baudrillard con el fin de esclarecer en qué sentido a mayor producción de información corresponde una entropía mayor. Podríamos decir que la ilusión es la experiencia del mundo tal cual es, en todo su “carácter secreto, arbitrario [y] accidental” (CP 30), libre de explicaciones, la apariencia pura: el “gran enigma”. En palabras de Baudrillard “(l)a ausencia de las cosas por sí mismas, el hecho de que no se produzcan a pesar de lo que parezca, el hecho de que todo se esconda detrás de su propia apariencia y que, por tanto, no sea jamás idéntico a sí mismo, es la ilusión material del mundo.” (CP 13) Su opuesto es la “simulación”, que busca transparentar el secreto, cambiar la arbitrariedad de la realidad por necesidad, el secreto por la evidencia, es decir, suplantar la forma del mundo por su fórmula. En este aspecto planteábamos ya una aparente similitud entre las teorías de Baudrillard y de Flusser, interpretando la “simulación” de Baudrillard como “el mundo codificado” de Flusser, pues ambas perspectivas remiten al carácter artificial de nuestros sistemas simbólicos. Sin embargo hemos dicho aparente, pues mientras Baudrillard habla de la imposibilidad de desentrañar el enigma de la realidad y del carácter mistificador de la información al ofrecerse como respuesta a ese gran secreto mediante un mecanismo que una vez concretado excede su comprensión, para Flusser podemos seguir reconociendo que se trata de información, lo que en segundo plano implica que nos podemos posicionar críticamente frente a su producción. Desde este paralelismo equivoco, el concepto de “ilusión” de Baudrillard correspondería a la “comunicación natural” de Flusser, pues ambos consisten en una forma no aprendida de relacionarse, ya sea con el mundo o con otros seres humanos. Mientras que, a su vez, la “simulación” y el “mundo codificado” están basados en convenciones y tienen como objetivo favorecer la acumulación de información. Pero aunque estos conceptos son equiparables en los aspectos mencionados existe una diferencia crucial entre ellos. Mientras Baudrillard privilegia la “ilusión” sobre la “simulación”, pues ésta última aniquila la distinción entre el código y la realidad al autonomizarse en un “gigantesco dispositivo de sentido, de cálculo y de eficiencia que engloba todos nuestros artificios técnicos (...)” (CP 31) que

al funcionar, nos arrebatara la ilusión de las cosas tal como se ofrecen, para Flusser es justamente mediante la comunicación cultural que el hombre es capaz de afirmarse en contra de la entropía, multiplicando la producción de códigos voluntariamente.

Para Baudrillard, la codificación simbólica constituye “la aniquilación del vacío” (CP 89) y su suplantación con una “realidad completa” (ibidem) que, en principio, se opone a la perfección del “vacío original” (ibidem). Por tanto, no hay “negentropía” en la producción de información sino aceleramiento de la pérdida de la misma. Como para Baudrillard saber estar en el mundo no significa ordenarlo sino “(...) jugar con la complicidad, la ausencia, la ilusión, [y] la distancia respecto del mundo (...)” (PI 55), un proceso negentrópico verdadero tendría que abocarse a la conservación y ensanchamiento de la “ilusión” y no en su aniquilación, pues con ésta viene emparejada la pérdida real de la información. A esto refiere Baudrillard cuando propone que “(p)ara recuperar la constelación del secreto, hay que suprimir la acumulación de realidad y de lenguaje.” (CP 14) Como Baudrillard privilegia “la ilusión” como el recurso óptimo para tener una experiencia significativa de la realidad, la “negentropía” funciona de modo inverso: a mayor acumulación de sentido se da una mayor degradación del mismo porque justamente se pierde la experiencia ilusoria de la apariencia. Mientras más nos acercamos a la “realidad completa”, más nos alejamos de “la ilusión del mundo”. En palabras de Baudrillard:

Con la aventura de la técnica, nos hemos embarcado en la conclusión de lo que comenzó con la dispersión del vacío inicial: la aniquilación del vacío, de esta ilusión perfecta, en nombre de una realidad completa – el equivalente de la entropía total- cuyo plazo de vencimiento es incalculable. Pero puede acelerarse imprevisiblemente, en función del proceso de información creciente. Pues ésta, contrariamente a la ilusión negentrópica de la teoría de la información, forma parte de la degradación entrópica, del destino de la materialidad restringida, el de mayor visibilidad, transparencia, hipercoincidencia, que nos aleja cada vez más de las condiciones iniciales y nos acerca a la solución final (CP 90)

De hecho, para Baudrillard ésta es una de las características de la sociedad contemporánea, en la que hemos llegado a tal grado de acumulación de información en la forma de objetos, imágenes, textos, etc. que en vez de comportar un proceso negentrópico, dirigido en contra de la pérdida de información, ésta se ha acelerado provocando una “implosión del sentido” (PS 64). Bajo la cual todo borde se desdibuja generando una indiferenciación entre disciplinas. Esto remite una vez más al concepto de simulación como una “máquina programática” que excede nuestra comprensión.

El argumento de Baudrillard sobre la producción de la información como el camino hacia la entropía viene acompañado por otra idea, la del triunfo del objeto sobre el sujeto. La entropía “presenta una catástrofe para el sujeto, pues no sólo la aceleración y proliferación del mundo de los objetos intensifica la dimensión aleatoria del azar y la indeterminación, sino que los objetos mismos toman parte de una catástrofe ‘fría’¹ para el sujeto exhausto, cuya fascinación por el juego con los objetos se torna en apatía, estupefacción y una inercia entrópica.” (Kellner, 2006: 20)

Igualmente, Flusser reconoce que la situación actual de la cultura “está caracterizada por objetos de uso cuyos diseños fueron creados irresponsablemente, con la atención dirigida hacia el objeto.”(PhD 60) Esto ha generado la situación que Baudrillard caracteriza como el triunfo del objeto. Pues en tanto todo objeto es mediático (inter-media entre un ser humano y otro) al enfatizar el carácter “objetivo, substancial y problemático” (PhD 59) de los mismos, se descuida el hecho de que, en tanto medios, “no son solamente objetivos, sino inter-subjetivos también, no son sólo problemáticos sino dialógicos” (PhD 59). Recordemos que para Flusser la negentropía en el proceso de la comunicación sólo puede ser observada como un fenómeno “intersubjetivo”, basado en el diálogo.

Por otra parte, el universo de los objetos que plantea Baudrillard puede ser leído, según Kellner, como un universo totalmente absurdo en el cual el objeto dicta su lógica de una forma misteriosa y las personas y eventos están gobernados por interconexiones y predestinaciones absurdas (vid. Kellner, 2006: 22). En un universo tal, el hombre como agente libre desaparece y queda sujeto al absurdo del objeto. Mientras que la respuesta a este problema que plantea Baudrillard sería la de objetivizarnos y abandonar la apuesta por el sentido, en sus palabras, “(s)i existe un secreto de la ilusión, es tomar al mundo por el mundo, y no por su modelo. Es devolver al mundo la fuerza de la ilusión, lo cual es lo mismo que volver a ser, de manera inmanente, ‘cosa entre las cosas’.” (CP 122) En contraste, Flusser propone que se trata de un problema de responsabilidad en el proceso de *creación* de los objetos, y propone que la pregunta que nos debemos plantear frente a la contradicción inherente a la “dialéctica de la cultura” es: “¿(p)uedo dar forma a mis diseños proyectados de tal manera que los aspectos comunicativo, intersubjetivo y dialógicos sean enfatizados con mayor fuerza que los objetivos, sustanciales y problemáticos?” (PhD 59) Con esta pregunta Flusser reinserta

¹ En el texto original: “cool” catastrophe.

al hombre como agente, capaz de imprimir a voluntad formas improbables en sus objetos con la finalidad de que fomenten la “dinámica de la comunicación”. Esto dirige nuestro argumento a la distinción planteada en la introducción, en donde recalamos que Flusser centra su atención en el “diseño” como una vía para la participación activa del sujeto en la labor de dinamizar la comunicación, en contraste con la postura de Baudrillard para quien dicha participación no sólo queda negada en el sistema cerrado de la simulación sino que éste tan sólo puede ser desafiado mediante la inacción. A este respecto podemos decir que Baudrillard busca eliminar el signo a favor de la ilusión, lo cual en primera instancia aparece como una forma de recobrar el sentido de realidad que hemos perdido a manos de la simulación. Sin embargo, desde la perspectiva de Flusser, esto arrastraría al ser humano a una percepción habituada, atentando directamente en contra de su naturaleza creativa, requiriendo tarde o temprano de otros códigos para orientar su experiencia y comunicarla a otros seres humanos.

1.3 La creatividad en el proceso de comunicación

Habiendo sido exiliado él mismo, Flusser utiliza una metáfora del exilio para explicar la importancia de la creatividad en el proceso de la comunicación. Para Flusser el exiliado se encuentra, de pronto, en un ambiente que no le es familiar, de modo que todo le parece nuevo y por tanto irreconocible. Como un niño que debe empezar a conocer su entorno y a ordenar sus experiencias, el exiliado debe “transformar la información que zumba alrededor en mensajes significativos” (W 104). Si quiere adaptarse a su nuevo entorno, debe convertirse en un “participante del proceso” (W 9). En los “(...) entornos familiares, el cambio es reconocido, pero no la permanencia” (W104), de tal manera que todo cambio es in-formativo, pero lo que permanece es redundante. Pensemos, por ejemplo, en un hombre que ha vivido toda su vida en el mismo pueblo, conoce bien las calles y a sus habitantes, sabe dónde comprar el periódico y qué ruta tomar para ir al trabajo. Su existencia está cómodamente envuelta por la manta del hábito. Cuando se establece un nuevo comercio o se inaugura una nueva vía, nuestro sedentario hombre reconoce el cambio, pues la nueva avenida salta a la vista en toda su novedad. Sin embargo, con el tiempo, el hábito lo cubre todo, lo que fue un vistoso camellón deja siquiera de ser percibido. Para Flusser el hábito es

anestésico en tanto no permite la percepción de la información como si fuera “ruido” (vid. W 105).

Ahora bien, si este hombre fuese exiliado, todo le parecería nuevo e inusual. Incluso le daría vértigo porque “(...) la falta de redundancia no permite que el flujo de información sea recibido como mensajes significativos.” (W 104) Una condición tal, en que sea imposible reconocer lo nuevo de lo habitual, lo significativo de lo contingente, la información de la redundancia, es inhabitable. Así el exilio, ya sea tomado literalmente o como la condición de “alienación” (W 65) que sufre el ser humano a causa de la “segunda naturaleza” que lo informa, es para Flusser “(...) suelo fértil para la actividad creativa, para lo nuevo.” (W 109) Es decir, para hacer del caos de información del exilio una situación habitable es necesario “‘procesar’ los datos” (W104) y esto equivale a ser creativo. Para Flusser, se trata de “(...) una cuestión de sobrevivencia: si uno falla en transformar la información, uno es devorado por las olas del exilio.” (W 104)

Desde esta perspectiva, si interpretamos la producción y transferencia de información como un acto creativo del sujeto basado en el diálogo, dirigido al caos del mundo exterior y al sinsentido de una vida condenada a la muerte, entonces se presenta “(...) no como un resultado del accidente y la necesidad, sino de la libertad.” (W 6) No es ya una causa seguida de un efecto, donde la causa es la posibilidad de acumular información y el efecto la comunicación, sino un “fenómeno de libertad” mediante el cual negar “no sólo la ‘naturaleza’ de ahí fuera, sino también (...) la ‘naturaleza’ humana.”(W 6) Su valor recae, por tanto, en la voluntad humana que se afirma en contra de la entropía.

Hemos hablado hasta aquí de la comunicación humana vista como un proceso creativo e intersubjetivo basado en la producción, acumulación y distribución de información simbólica con miras a la perennidad. Podemos concluir, a partir de lo dicho, que Flusser entiende la cultura como una práctica radicalmente opuesta a lo “natural”, porque busca sobreponerse a la entropía. El origen de la cultura se encontraría así en la capacidad simbólica del hombre que le permite codificar el mundo mediante su naturaleza creativa. El “mundo codificado” cristaliza en las formas más variadas desde un zapato a un cuchillo, una bicicleta, un sillón y un semáforo, hasta un diario, una fotografía, *Las meninas* o la *Divina Comedia*. Todas estas producciones tejen cada vez más grueso el “velo” que nos permite “olvidar nuestra soledad y muerte, incluyendo las muertes de otros a quienes amamos.” (W 4)