

### **Capítulo 3. Los diferentes códigos y la dialéctica de la cultura**

Aunque Flusser y Baudrillard comparten la distinción entre “imágenes tradicionales” (producidas artesanalmente, como la pintura o el dibujo) e “imágenes técnicas” o de “síntesis” (producidas por aparatos, como la fotografía o el video) las estudian desde perspectivas distintas. Flusser busca explicar el funcionamiento interno de los códigos para dar cuenta de su inserción en lo social, llegando a proponer que puede ser trazada una historia de la humanidad a partir de los diferentes códigos que la han “informado”. Baudrillard, por su parte, analiza los medios como protagonistas estructurales de la posmodernidad. Nuestra postura es que al intentar reconstruir una lectura de las consecuencias del uso de los medios aislada de su contexto, Baudrillard corre el riesgo de perder aspectos de importancia en su teoría, pues proponer que la sociedad actual se ordena en torno a los “simulacros”, conformándose éstos como una entidad “más real que lo real”, pasa por alto el hecho de que son los seres humanos los que producen y distribuyen esta forma de dominio y la posibilidad de someterlos a escrutinio crítico, a una desideologización.

#### **3.1 La imagen**

La imagen fue nuestro primer medio de transmisión; la razón gráfica, madre de las ciencias y de las leyes, salió lentamente de la razón icónica.  
*Regis Debray*

El ser humano ha creado imágenes desde tiempos remotos con una finalidad práctica de mediar entre sí mismo y el mundo. Estas imágenes únicas, de artesanos igualmente únicos, son las que Flusser entiende como “imágenes tradicionales”. Su función es ritual, pues ayudan al hombre a “orientarse” en tanto “(...) funcionan como buenos modelos para la percepción y la experiencia.” (W 72). Esto se encuentra cerca de la postura de Baudrillard, para quien “la imagen es lo que quita una dimensión al mundo real y, por eso mismo inaugura el poder de la ilusión.” (IDE 2) Para Baudrillard la imagen se presenta entonces como una manera de sustraer a la realidad, en sus palabras: “la fuerza viene de la sustracción, que de la ausencia nace la potencia.” (IDE 17) Así, la imagen tradicional, en la pintura por ejemplo es posible aún reconocer la dimensión que se quitó a la realidad lo cual para el espectador se traduce en una participación activa que lo invita a jugar con la apariencia. Pues para Baudrillard a una

“realidad diáfana responde una imaginación exangüe” (PS 44) así la perfección técnica del simulacro imposibilita al receptor para una participación activa. Aunque existe otro extremo en donde la imagen deja de serlo para tornarse en simulacro. La imagen y el simulacro no son la misma cosa, pues mientras la primera aún está unida de manera causal a la realidad, es tanto se basa en la sustracción de una dimensión a lo real, el simulacro es generador de hiperrealidad. La cadena causal que une a la imagen con el mundo se rompe con el simulacro que se convierte en una abstracción de un modelo sin origen ni referencia.

En nuestro primer capítulo explicamos a qué se refiere Baudrillard por “ilusión”, podemos decir que se trata de la capacidad de captar el mundo en su arbitrariedad y extrañeza, sin buscar explicarlo. Entonces, hay para Baudrillard un tipo de imagen que logra esto en tanto añade “(...) el encanto espiritual del señuelo, de la ilusión, del engaño de las formas.” (IDE 2) Bajo esta concepción se encuentra la pintura, por ejemplo, el *trompe-l’oeil* “(...) le quita una dimensión a los objetos reales, vuelve mágica la presencia de éstos y encuentra el sueño de la irrealidad misma en la exactitud minuciosa de la imagen.” (IDE 2) Retomando la liga que planteábamos con Flusser, podemos decir que las imágenes son para Baudrillard buenos modelos para la experiencia cuando despiertan el poder de la ilusión, pues en tanto la imagen permita diversas interpretaciones y se nos presente como un juego con las apariencias puede ser considerada como “reflejo de una realidad profunda” (PS 18). Sin embargo, éste es tan sólo un primer momento de la imagen según es planteado por Baudrillard pues hay para él un extremo opuesto en que la imagen “mata la ilusión de fondo” (IDE 2), se trata del “simulacro”.

Para Flusser las imágenes son “superficies significativas” (HFF 11) en tanto que reducen, por medio de la abstracción, las tres dimensiones del mundo exterior a un plano bidimensional. A la capacidad de codificar y decodificar imágenes Flusser la llama *imaginación*. La capacidad de imaginar, de traducir hechos a escenas por un lado y, por otro, de conferir significado a lo observado, se lleva a cabo por medio del registro de la superficie. Ese registro consiste en “permitir que nuestra mirada se desplace” (HFF 11) a la manera de un *scanner* para captar los elementos y las relaciones entre éstos y así conferir significado. Sin embargo, habitualmente captamos primero la totalidad de la imagen con una mirada, mientras le sigue el proceso del registro con la intención de captar en detalle lo observado. Para Flusser este “(...) doble método –síntesis seguido de análisis– es lo que caracteriza la lectura de imágenes.” (W 23) Podemos decir que en el

caso de la recepción de la imagen, y a diferencia del texto, el mensaje se capta de inicio, para luego ser desglosado por medio de la captación diferenciada de cada elemento que la compone. Esto ocurre de tal manera porque “(u)na imagen es una superficie cuyo significado está suspendido en un momento: ‘sincroniza’ las situaciones que representa como escenas (...)” (W 37) para posteriormente, mediante el registro, ‘diacronizar la sincronía” (W 37). Al efectuar dicho proceso, (síntesis-análisis) la mirada capta los elementos en la superficie estableciendo una relación temporal entre ellos. Para Flusser el proceso por medio del cual se lleva a cabo el registro de una imagen es de gran importancia para la comprensión de los efectos que causa en el observador porque “para las personas programadas por imágenes, el tiempo fluye en el mundo de la misma manera en que el ojo recorre la imagen: diacroniza, ordena las cosas en posiciones.”(W 38)

Ahora bien, el recorrido que el espectador sigue al decodificar una imagen es fruto tanto de la composición de la imagen, en tanto su estructuración puede sugerir una vía al ojo – como demuestran los estudios preliminares de composición que realiza un pintor antes de comenzar sus obras– como de la intención del observador. De cualquier manera, al observar una imagen no hay un camino fijo, establecido. Las relaciones que se crean entre sus elementos pueden ser variables y así un elemento ya registrado puede volver a ser visto en una nueva relación con los demás. Esto ocurre porque la superficie en que se presentan las imágenes son cerradas, tienen un contorno delimitado –ya sea el del papel, el lienzo, la cerámica o cualquiera que sea su soporte– y demanda que se las perciba en su totalidad (vid. Carrillo, 2006: 4).

Para Flusser esta reciprocidad entre los elementos de una imagen, el poder dar saltos de un elemento a otro sin un orden rígido impuesto, se traduce en que en el tiempo de la imagen es posible transformar el “antes” en un “después”, configurándose así bajo una dimensión temporal de eterno retorno, “propia de la magia” (HFF 12). Esto es importante porque en un mundo codificado por imágenes “todo se repite y todo participa de un contexto pleno de significado.” (HFF 12) Así funciona la estructura “planosincrónica”. Es decir, no sólo la imagen ostenta interrelaciones significativas entre sus elementos sino que el mundo se experimenta en función de estas características. Pero como hemos explicado antes esto se relaciona con el problema del autoengaño, para Flusser la imagen está sujeta a una dialéctica que la lleva de código capaz de orientarnos en el mundo a una idolatría, cuando el hombre deja de decodificarla.

### 3.2 El texto

Flusser lleva a sus últimas consecuencias el esquema de síntesis-análisis del que hemos hablado. Propone la hipótesis de que la civilización ha experimentado dos momentos de cambio fundamentales desde su comienzo. Puede definirse el primero como la invención de la escritura lineal y el segundo como la invención de las imágenes técnicas (HFF 9). Flusser distingue tres etapas de la historia de la humanidad a partir de los códigos que la han “programado”: la de la imagen tradicional, la del texto y la tercera, de la cual somos partícipes, una síntesis del texto y la imagen, la tecnoimagen. En este aspecto es que podemos considerar la teoría de Flusser como una teleología, en la que “parece hacer encajar tal sucesión en un esquema de tipo Hegeliano de desarrollo casi necesario.” (Carrillo, s/f: 4) Y es justamente ésta necesidad histórica la que permite a Flusser sostener la posibilidad de sobrepasar la alienación producto de un código.

Por ejemplo cuando propone que las imágenes “[p]retenden ser mapas y se convierten en pantallas” (HFF 12) y por ello el texto buscó “(...) destruir la pantalla a fin de abrir nuevamente el camino hacia el mundo; su método consistió en romper los elementos de la imagen de la superficie y alinearlos” (HFF 13). De aquí que, para Flusser, la escritura haya sido inventada con la intención de contar (vid. W 42).

Ahora bien, hemos dicho que la habilidad de codificar y decodificar imágenes es la imaginación pero que ésta se torna en alucinación en la forma de la idolatría. Para Flusser, el texto se estableció, con el fin de “(...) restituir la intención original de las imágenes” (HFF 13), por lo que debía, primero, mostrar que la perspectiva desde la cual son creadas las imágenes es “ontológica y epistemológicamente sospechosa: despierta dudas sobre si lo que se ve es, en efecto, un objeto.” (W111) Segundo, el texto busca transformar la connotación en denotación, porque “(...) los códigos de la imagen son connotativos por necesidad; permiten interpretaciones contradictorias, y, por lo tanto, uno no puede poner mucha fe en las imágenes como modelos de comportamiento.” (W 111) Finalmente, como “(...) las imágenes son mediaciones entre el sujeto y el mundo objetivo” (W 111) el texto debe hacer a “(...) las imágenes transparentes para lo que representan.” (W 111) La escritura aparece, desde esta perspectiva, con la finalidad de criticar a las imágenes, que en vez de funcionar como “herramientas” (W 65) se habían vuelto fetiches adorados por el hombre. En este sentido, Flusser argumenta que “[l]a escritura, la conciencia histórica, lineal, el pensamiento racional fueron inventados para

salvar a los hombres de las ‘ideologías’.” (W 65) Aunque la intención con la que nació la escritura para Flusser parece una idea cuestionable, pues no es evidente que se haya inventado con la única finalidad de rescatarnos de la ideología, la hemos aceptado aquí pues a partir de la misma podemos plantearnos la posibilidad de la generación de un nuevo código que permita superar la alienación producto de la tecnoimagen en el contexto actual. Es decir, es muy probable que la escritura tenga otras funciones además de la de criticar a la imagen, sin embargo, ésta parece ser el motivo mediante el cual el ser humano fue capaz de librarse del problema de la alucinación producto de la reversión en la función de la imagen y esto remite directamente a la problemática que planteábamos sobre el conocimiento de los medios como un primer requisito para su desideologización. Así, aceptar que el texto nació para criticar a la imagen, como una forma de superar la alienación producto de la misma, prepara el terreno con respecto a la intención de la “tecnoimagen”, que como veremos es criticar al texto.

Según Flusser, con la finalidad de criticar a la imagen, se generó una nueva habilidad, aquella requerida para codificar y decodificar textos. Ésta es “(...) la *conceptualización*, es decir, la capacidad de abstraer líneas de la superficies” (HFF 13). Ahora bien, la escritura, al igual que las imágenes, es invertida por una dialéctica interna aún más perniciosa que aquella de la imagen (vid. W 66). Hemos explicado que el texto rompe los elementos de la imagen de la superficie al alinearlos con el fin de explicar las imágenes. No obstante, los textos, a su vez, eventualmente, se vuelven “explícitamente inimaginables” (W 66). Un ejemplo de esto es el discurso científico, cuyos contenidos se leen erróneamente si se trata de imaginarlos. Así, podemos decir que el universo científico no representa el mundo que describe sino a los conceptos que describen a la imagen y en este sentido “(...) los textos son metacódigos de las imágenes.” (HFF 13) Sin embargo, el hombre que producía textos olvidó su intención original –aquella de explicitar las imágenes– y ocurrió que los vectores de significado de tales textos se tornaron y comenzaron a apuntar a sus autores, en vez de apuntar al mundo (vid. W 66). Además, llega un momento en que el pensamiento científico, expresado en líneas, “(...) ‘descubre’ las reglas que ordenan sus propios textos (principalmente la lógica y las matemáticas) ‘detrás’ del fenómeno que está explicando. Tales explicaciones inimaginables que reflejan la estructura del pensamiento lineal son existencialmente carentes de sentido (...)” (W 66) pues en tanto el código comienza a referirse a sí mismo pierde su intención original. Es en este sentido que para Baudrillard

“(…) la evolución lógica de la ciencia consiste en alejarse cada vez más de su objeto hasta llegar a prescindir de él (…)” (PS 21) configurándose como un universo autónomo.

En tal situación, continúa Flusser, pareciera que el texto comienza a constituir una especie de pared que “aliena triplemente al hombre de su mundo” (W 66). Esta triple alienación es tal porque, como hemos explicado, en primera instancia el hombre está alienado porque habita un mundo que no le es accesible inmediatamente, trata de sobrepasar dicha alienación por medio de la imagen pero ésta a su vez lo aliena en la forma de la idolatría, a su vez, el hombre olvida que crea los textos para criticar a las imágenes cayendo en una alienación de tercer grado. En la cual el hombre vive “(…) en función de sus textos, es decir, ocurre una textolatría, la cual es tan alucinante como la idolatría” (HFF 13), pues ya no se mira el texto como una herramienta para descifrar el mundo, sino que el mundo se vuelve un pretexto para aplicar el texto, ejemplos de esto son “el cristianismo ortodoxo y el marxismo” (HFF 14). Por ejemplo, el marxismo se constituye como un sistema cerrado cuya lógica interna es irrevocable en tanto dictada por la coherencia discursiva en la que el mundo funciona como es descrito. El texto no es adecuado para explicar el mundo sino que el mundo llega a ser como lo describe el texto. El marxismo es podríamos decir, el movimiento intelectual que más ha transformado nuestra visión del mundo y lo que es más, llegó a constituir un movimiento social de gran importancia en el que hubo gente privada de su libertad y vida por defender lo escrito.

Ya que los textos científicos se volvieron cada vez más complejos y perdieron su intención original, aquella de hacer explícito lo que estaba implícito en la imagen, ocurrió que “(d)urante el siglo XIX, la textolatría alcanzó un grado crítico (…)” (HFF 14). Flusser propone que de la misma manera en que el texto apareció para salvar al hombre de la alienación en la forma de la idolatría, “(…) se inventaron las imágenes técnicas a fin de hacer los textos nuevamente imaginables, para colmarlos de magia y, así superar la crisis de la historia.” (HFF 15) Al ser la fotografía la primera de las “imágenes técnicas”, para Flusser, “con la fotografía, la posthistoria comienza como una lucha contra la textolatría.” (HFF 20)

Recapitulando, Flusser propone que es posible pensar un replanteamiento crítico de toda tecnología pues el desarrollo histórico se basa en una dialéctica manifiesta en la subsunción crítica de una tecnología a otra. Este movimiento dialéctico se refleja en los tres momentos que la humanidad ha experimentado a partir del código que la ha informado. El primer paradigma fue el determinado por la imagen prehistórica, que

originó una alucinación colectiva en la forma de la idolatría. La imagen fue perseguida y castigada, así surgió el pensamiento iconoclasta. Se generó un nuevo código para sobrellevar la alienación en la forma de la idolatría. Este código fue el texto y en este sentido el texto es iconoclasta. Al respecto de esto explicamos que aceptamos la intención que Flusser propone para el texto pues al hacerlo podemos aceptar también la intención de la tecnoimagen que es criticar al texto. El nuevo paradigma tardó en asentarse, hubieron de transcurrir varios siglos desde su aparición hasta que se logró alfabetizar a toda la población. A su vez, el texto, movido por la misma dialéctica que la imagen, se volvió incomprensible y autoreferencial, cayó en la textolatría. Pero a su vez el complejo desarrollo del texto permitió que se creara la imagen técnica a fin de poder revisualizar sus contenidos. Esto es importante porque para Flusser “(e)s en contra de la amenazante locura del racionalismo formal, de una existencia sin sentido entre explicaciones opacas y especulativas, que el advenimiento de la nueva cultura de la imagen debe ser vista.” (W 66)

### **3.3 Tecnoimagen**

El hecho de que la humanidad está siendo nuevamente “programada” por imágenes no implica una novedad en cuanto comparamos la importancia de las superficies en nuestro entorno con otras como “(...) frescos y mosaicos, tapetes y ventanas de iglesias [que] jugaban un rol importante aún antes de la invención de la escritura.” (W 36) Estar utilizando imágenes como portadoras de mensajes nuevamente y en mayor cantidad no debe pensarse como “un retorno a un origen primitivo” (W 36) sino como un fenómeno de nuevas proporciones. Según Flusser, el tipo de imágenes que nos programan hoy se distingue de aquellas que programaron al hombre premoderno porque éstas no “(...) se ofrecían ni en la cantidad ni en el grado de importancia de las superficies que ahora nos rodean.” (W21) La cantidad de imágenes a la que estamos expuestos hoy es tal que se hace preciso hablar de una ubicuidad de las mismas. A esto se refiere también Baudrillard cuando propone que hoy nos encontramos sumergidos en “la proliferación de las imágenes y de las pantallas.” (IDE 2) En una etapa anterior, la imagen requería del traslado del observador hasta su emplazamiento –la caverna, la iglesia o el museo– cara a la reproducción técnica la imagen es esparcida a diestra y siniestra por todo el entorno.

Para Flusser, la diferencia radica en que “(...) las imágenes premodernas son el producto de artesanos experimentados (‘obras de arte’), y las imágenes posmodernas son los productos de la tecnología” (W 36), lo que favorece su reproducción y transmisión, lo que las hace consecuencia directa de su antecedente lineal. Desde una perspectiva histórica, la imagen prehistórica “(...) precede al texto por milenios y las técnicas le siguen después de textos muy avanzados” (HFF 14) lo que cambia su estructura y propósito. La diferencia ontológica entre la imagen prehistórica y la tecnoimagen consiste en que las primeras son “abstracciones de primer grado” (HFF 17), abstraen del mundo concreto, y las “tecnoimágenes”, “(...) se abstraen de los textos, los cuales se abstraen de las imágenes, y éstas a su vez son abstraídas del mundo concreto (...)” (HFF 14). Son, por tanto, “abstracciones de tercer grado” (HFF 17). En relación con el referente, podemos decir que las imágenes prehistóricas “(...) significan fenómenos mientras que las imágenes técnicas significan conceptos.” (W14) Lo anterior se presenta como una consecuencia a partir del hecho de que la imagen técnica es una imagen producida por aparatos. Los aparatos a su vez son “producto de la aplicación del texto científico” (W14), por lo que frente a una imagen tecnológica uno se enfrenta con el “producto indirecto de los textos científicos” (W14). No obstante, las “imágenes técnicas” son un tipo de imagen y por tanto “programan” a su receptor para una actitud “mágica”, pero la magia de la imagen prehistórica tiene como finalidad “(...) propiciar el mundo mientras la magia posthistórica tiene como finalidad manipular a la gente.” (W 67)

En este capítulo hemos planteado las características de la imagen y del texto con la finalidad de postular el marco histórico bajo el cual debe ser abordada la problemática de la comunicación en el contexto actual. Hemos dado también una breve introducción de lo que es la “tecnoimagen” para Flusser, resaltando sus características en oposición a las “imágenes tradicionales”. Sin embargo la importancia de estas distinciones tan sólo adquirirá la forma adecuada en el siguiente capítulo en donde buscamos explicar a profundidad las consecuencias del imperio de la tecnoimagen en la sociedad actual.