

Capítulo 4. Tecnoimagen vs. Simulacro: la función social de la imagen y la posibilidad de la crítica

En la historia de la imagen, el paso de lo analógico a lo numérico instaura una ruptura equivalente en su principio al arma atómica en la historia de los armamentos o a la manipulación genética en la biología.
Regis Debray

En el capítulo anterior sentamos las bases para hablar de la nueva etapa histórica de la que somos partícipes. En este capítulo buscamos explicar las características de la sociedad actual por medio del contraste entre los conceptos de “tecnoimagen” y de “simulacro”, esto con la finalidad de plantear si aún queda abierto un espacio para la crítica y la comunicación. Para realizar esto iniciaremos por plantear las coincidencias entre ambos autores con respecto a la conformación de la sociedad actual a través de la tecnoimagen o el simulacro, para después abordar sus divergencias.

Tanto para Flusser como para Baudrillard asistimos a una nueva etapa de la imagen que, en mayor escala, es sinónimo de una revolución cultural. La importancia de la fotografía en la conformación de este “ecosistema cultural” formado por las imágenes del cine, la televisión, la publicidad, las revistas ilustradas, etc. es innegable (vid. BRV 108). Podemos decir que Flusser toma la emergencia de la fotografía como el inicio de la era de la “posthistoria” y por ello extiende su estudio al de toda la sociedad, mientras que para Baudrillard es con el advenimiento de la difusión mediática, especialmente con la televisión, que inicia la “hiperrealidad”, pero de cualquier manera ambos proponen un profundo cambio estructural de la sociedad. Este cambio se manifiesta en todas las esferas de nuestra existencia, nuestra forma de pensar y de relacionarnos, nuestro entorno y objetos: hoy todo parece seguir la lógica de la imagen.¹

Flusser centra su atención en la influencia de los códigos que utilizamos para comunicarnos y su relación con respecto a las estructuras del pensamiento. Como ya se ha indicado, para él, el cambio de paradigma se revela e identifica por los símbolos que

¹ Otros autores han advertido también el profundo cambio que ha sufrido la sociedad a partir de la fotografía y con la expansión de los medios visuales acuñando otros términos para definir esta era dominada por lo visual; por ejemplo, la *videosfera* de Regis Debray (1992), la *iconosfera* de Gilbert Cohen-Séan (1959), la *semiosfera* de Yuri Lotman, la *mediasfera* de Abraham Moles, *La Civilisation de l'image* de Enrico Fulchignoni (1969) o “el giro pictórico” de W.J.T. Mitchel. Todos ellos sirven para indicar el profundo cambio surgido de la emergencia de la imagen técnicamente reproducible, que se manifiesta en los patrones de comportamiento, el surgimiento del paisaje urbano ilustrado y de las “superficies” que significan, más allá de lo que ostentan.

el hombre utiliza para codificar la información, pues en tanto ser simbólico, toda revolución en las formas de adquirir, producir y almacenar información son pautas de cambios profundos en la manera de concebir el mundo y por tanto de habitarlo. Para el nuevo paradigma –el de la “posthistoria” – propone que “[d]e la misma manera que una forma de pensamiento basada en la escritura se opuso a la magia y al mito (pensamiento pictórico), así una nueva forma de pensamiento basado en códigos digitales se dirige a sí mismo en contra de ideologías procesuales y ‘progresivas’, para remplazarlas con modos de pensamiento cibernéticos, estructurales, basados en sistemas (...)” (W xiii).

Para Baudrillard, lo que caracteriza al nuevo paradigma –el de la posmodernidad– es que “(...) la verdad, la referencia, la causa objetiva, han dejado de existir definitivamente.” (PS 14) De manera que la sociedad posmoderna se convierte en el lugar “(...) de una implosión de todas las fronteras, regiones, y distinciones entre la alta y la baja cultura, la apariencia y la realidad, y casi toda otra oposición binaria mantenida por la filosofía tradicional y la teoría social.” (Kellner, s.f.: 3) Podemos decir que en cierta medida esto es de la misma manera para Flusser, para quien la imagen técnica se presenta como un producto postindustrial para el cual ya no son válidos los valores modernos de bien, verdad y belleza. Además, para Flusser, el ascenso de la tecnoimagen también está ligada a la indiferenciación de las esferas de la cultura como entendidas durante la modernidad, pues se crearon “(...) con la intención de que constituyeran un denominador común para las artes, la ciencia y la política en el sentido de valores generalmente aceptados; estaban destinadas a ser simultáneamente ‘bellas’, ‘verdaderas’ y ‘buenas’.” (HFF 21)

Pero a diferencia de Baudrillard, quien interpreta este desdibujamiento de las fronteras entre las diferentes disciplinas como un estado de “implosión” que nos sume en la indiferenciación absoluta, donde ya no se puede distinguir lo real de lo falso, para Flusser se trata de la intención de superar una división artificial, bajo la cual el complejo desarrollo de cada esfera, desligada del resto, había derivado en una autonomización del pensamiento plagada de explicaciones carentes de sentido, tal como explicamos en el capítulo anterior. A propósito de esto es notable que para Flusser la fotografía fuera inventada “para recargar los textos de magia” (HFF 20), aunque quizá sus inventores no fueron conscientes de este propósito.

4.1 La imagen como “simulacro”

Habría que comenzar diciendo que el concepto de “simulacro” de Baudrillard es muy amplio: lo utiliza no sólo para caracterizar la imagen sino que, para él, hoy en día todo pertenece al orden de la “simulación”: la medicina, el ejército, la política, la ciencia, el arte y la comunicación han sido todos campos subsumidos por la “hiperrealidad”. Nosotros abordaremos aquí solamente su relación con la imagen, aunque valga decir que es justamente en y a través de ella como se da la indiferenciación de las disciplinas. A continuación explicaremos las características del simulacro, para continuar con el espacio que ocuparía el sujeto en el contexto de la “hiperrealidad”.

Explicamos que para Baudrillard la imagen debe ser un conducto para desatar “la ilusión”. Es justamente en oposición a esta cualidad que Baudrillard plantea que hoy en día se ha dado una “(...) pérdida de la imaginación de la imagen, para hacer que una imagen ya no sea una imagen, [que] es hoy la imagen de síntesis, o sea, todo lo que tiene que ver con la imagen numérica, la realidad virtual, etcétera.” (IDE 2) Para Baudrillard la imagen de síntesis/técnica no puede ser ya vista como una imagen pues “(...) tiende a la ilusión perfecta, pero ya no se trata en absoluto de la misma ilusión creadora y artística de la imagen; se trata de una ilusión realista, mimética y hologramática que acaba con el juego de la ilusión mediante el juego de la reproducción, de la reedición de lo real; no apunta más que a la exterminación de lo real por su doble.” (IDE 2)

Ahora bien, cuando Baudrillard argumenta que “(...) lo que ha estado en juego desde siempre ha sido el poder mortífero de las imágenes, asesinas de lo real, asesinas de su propio modelo (...)” (PS 17), está refiriéndose al desarrollo de la imagen hasta llegar a la imagen actual –de síntesis–, no a causa de la dialéctica imagen-texto de que hemos hablado, sino en base al refinamiento de la función mimética de la imagen. Respecto a “(...) esta función de la imagen como doble ostensivo, como simulacro y como imitación realista”, Román Gubern (1996: 8) propone que “(e)l sentido y la evolución de las imágenes a lo largo de la historia occidental, se ha movido por una aspiración hacia el ilusionismo óptico referencial mas perfecto posible (...), en una ambición que culmina con el hiperrealismo de la realidad virtual.” (ibidem) Baudrillard teoriza sobre la imagen partiendo de este supuesto: la imagen se ha ido perfeccionando en su tarea de simular la realidad al grado de poder llegar a reemplazarla.

Esta perfectibilidad del mimetismo de la imagen se encuentra en la base del argumento de Baudrillard con respecto a la “todopoderosidad de los simulacros” (PS 15). Según Baudrillard el “simulacro” suplanta lo real tan eficazmente que ya no podemos preguntarnos por su existencia. Se trata con esto del:

(...) problema de la postura iconoclasta en Bizancio. Los iconólatras (los que adoraban las imágenes) eran gente muy sutil que pretendía adorar a Dios para mayor gloria suya, pero que en realidad, al simular a Dios en las imágenes, disimulaban con ello el problema de su existencia. Cada imagen era un pretexto para no plantear el problema de la existencia de Dios. Detrás de cada imagen, de hecho, Dios había desaparecido, es decir, el problema de su existencia ya no se planteaba. (IDE 4)

Así, los iconoclastas bizantinos destruían y castigaban las representaciones de la divinidad, pues éstas no sólo obstruían el camino hacia el problema de la existencia de Dios, sino que el hombre llegó a vivir en función de la divinidad representada, en tanto la imagen ya no busca ser descifrada se convierte en fetiche adorado por el hombre.

Para Baudrillard, en este sentido se ha dado una especie de indistinción entre representación y realidad, pues mientras que anteriormente se pensaba que los medios buscaban reflejar o representar la realidad, hoy se han constituido como una “hiperrealidad” –“más real que lo real”- (vid. Kellner 3). Así, podemos decir que el problema que plantea la realidad virtual no es simplemente el de la manipulación mediática, como el de la de *La sociedad del espectáculo*, criticada férreamente por Debord, pues para Baudrillard “[l]a virtualidad no es como el espectáculo, que seguía dejando sitio a una conciencia crítica y al desengaño (...) pues nosotros ya no estamos alienados ni desposeídos, poseemos toda la información.” (CP 43) El problema no es el de la alienación en la acepción de los situacionistas², se trata aquí de una cuestión que concierne a la reificación de lo simbólico - en la forma del valor/signo - de tal manera que cobra existencia autónoma. Se podrá objetar a esto que tal reificación podría ser como aquella del espectáculo en la forma “(...) del *capital* en un grado tal de

² “En los 1950s y 1960s, un extenso movimiento francés vanguardista, la Internacional Situacionista, emergió (...). Encabezado por Guy Debord, combinaron una teoría crítica de la sociedad de consumo con una política artística y social radical. [Los Situacionistas] identificaron el consumismo capitalista como un nuevo modelo de control social, como una “sociedad del espectáculo”, que apacigua a los ciudadanos por medio de la creación de un mundo de imágenes hipnóticas y formas estupefacientes de entretenimiento.” (Kellner, 1997: 79-80) [La traducción es mía.]

acumulación que se ha convertido en imagen” (Debord, 2000: 50), según la célebre sentencia de Debord en la que al emparentar a la imagen con el capital en la acepción marxista, aquélla aparece como un ente autónomo cuyo fin último es su autoproducción y reproducción. Sin embargo, la problemática que Baudrillard plantea consiste en el cambio “(...) de la sociedad del consumo a una forma más intensa de control en el modo de códigos cibernéticos y modelos de simulación.” (Kellner, 2000: 99) Este cambio está emparentado con el “fin de la aventura de la representación” (IDE 6) y el ascenso de lo “hiperreal” como un reino radicalmente nuevo de la experiencia en cuyo jardín la realidad se ha vuelto una flor imposible, pues para Baudrillard “[y]a no luchamos contra el fantasma de la alienación, sino contra el de la ultra-realidad. Ya no luchamos contra nuestra sombra, sino contra la transparencia.” (CP 94) En otras palabras, no se trata de una preferencia inducida por el espectáculo sobre lo real, sino de una imposibilidad de distinguir entre éstos, así “[l]o real se vuelve un fantasma vertiginoso de exactitud que se pierde en lo infinitesimal.” (Baudrillard, 2000: 35)

Entonces podemos decir que el simulacro no permite que se detecte el mecanismo por medio del cual se ofrece en lugar de la realidad. Ésta era, como decíamos, la problemática que vieron los iconoclastas y contra la cual llevaron a cabo sus protestas. Uno de los ejemplos que Baudrillard ofrece con respecto a la imposibilidad de detección del funcionamiento del simulacro sería un robo fingido. Uno puede simular un robo, utilizar armas falsas, un rehén cómplice y exigir un rescate. Pero durante la operación lo más probable es que “(...) su red de signos artificiales se liará inextricablemente con elementos reales (un policía disparará de verdad, un cliente del banco se desvanecerá y morirá de un ataque cardiaco; puede que incluso le paguen el rescate).” (PS 48) Este ejemplo funciona para explicar aquella función de lo real de “devorar toda tentativa de simulación, la de reducir todas las cosas a la realidad” (PS 48) y a su vez detenta la imposibilidad crítica característica de la simulación, así como la duplicación de la realidad a manos de los medios masivos de comunicación. De manera que para Baudrillard el simulacro llega a adquirir una cualidad fantasmal a través de la virtualidad que es envolvente e irreparable porque nos sume en sus sistemas propagados en tiempo real. El concepto clave aquí es el de “tiempo real” (CP 47). Baudrillard escribe:

Vivid vuestra vida en tiempo real; vivid y sufrid directamente en la pantalla. Pensad en tiempo real; vuestro pensamiento es inmediatamente codificado por el ordenador. Haced vuestra revolución en tiempo real, no en la calle, sino en el estudio de grabación. Vivid nuestra pasión amorosa en tiempo real, con video

incorporado a lo largo de su desarrollo. Penetrad en vuestro cuerpo en tiempo real: envideoscopia, el flujo de vuestra sangre, vuestras propias vísceras como si estuvieras allí (CP 42)

Por otra parte, la problemática que representa el tiempo real para Baudrillard es que “(e)xiste una incompatibilidad profunda entre el tiempo real y la regla simbólica del intercambio. Lo que rige la esfera de la comunicación (interface, inmediatez, abolición del tiempo y la distancia) no tiene ningún sentido en la del intercambio, donde la regla exige que lo que se da jamás sea devuelto inmediatamente. (...) No existe la interacción inmediata. El tiempo es precisamente lo que separa los dos momentos simbólicos y suspende su resolución.” (CP 49) Estos dos momentos simbólicos a los que se refiere Baudrillard corresponden con el esquema de la comunicación en el cual existe un emisor y un receptor. El primero emite un mensaje y debe de esperar una respuesta por parte del receptor, pero los medios de comunicación actuales no funcionan de esa manera. El intercambio se ve imposibilitado, tomemos el ejemplo de la televisión en donde la información se transmite continuamente sin abrir un espacio para la respuesta por parte del receptor que se ve inmerso en un flujo de mensajes discursivos. De manera que, para Baudrillard, la única relación social que los medios son capaces de inducir es “(...) de abstracción, de separación, de abolición del intercambio.” (RM 201)

Pero regresando a la problemática que el “tiempo real” plantea en Baudrillard. El “tiempo real”, a su vez, corresponde a la “alta definición” (IDE 1) de la imagen y para Baudrillard esta perfección inútil, como veníamos diciendo, es lo que caracteriza hoy a toda mediación. Para “(...) la música (la Alta Fidelidad), el sexo (la pornografía), el pensamiento (la Inteligencia Artificial), el lenguaje (los lenguajes numéricos), el cuerpo (el código genético y el genoma).” (CP 47) La “alta definición” es la regla operativa que nos aleja de la realidad, pues contrariamente a lo que busca, “(l)a más alta definición del medio corresponde a la más baja definición del mensaje; la más alta definición de la información corresponde a la más baja definición del evento.” (CP 47). Esto es de tal forma porque para Baudrillard, como hemos dicho, la única vía que la imagen abre para encontrarse con el mundo es mediante la ilusión. Pero la “perfección realista” que es el medio y el fin de la “alta definición” tan sólo nos imposibilita cada vez más para “(...) tomar al mundo por el mundo, y no por su modelo.” (CP 122) Es decir, una experiencia mediática de “ilusión”, en la que el receptor participaría de manera activa mediante la interpretación, es una experiencia hoy negada pues tan sólo se trata ahí de “simulacros realistas”.

Hemos planteado hasta aquí que la problemática que subyace a la “simulación” no es la de la manipulación sino la de una forma de control absoluta por medio de simulacros, pues al no ser posible detectar el funcionamiento interno bajo el cual éste se da a sí mismo como referente y referencia nos sume en algo así como una ceguera colectiva.

4.2 La desideologización en contra del simulacro

El problema de la posición de Baudrillard como planteada en la sección anterior, vista desde Flusser, sería que Baudrillard sigue apegándose a una noción de lo real en oposición a lo falso. Por ejemplo, cuando propone que el inicio de la “hiperealidad” constituye el “(...) paso a un espacio cuya curvatura ya no es la de lo real, ni de la verdad (...)” (PS 11) pareciera estar haciendo referencia justamente a una posibilidad, hoy negada, de acceder a la verdad en base a la cual privilegia el tipo de imágenes en las cuales es posible seguir reconociendo su carácter de representación, a saber, aquellas que desatan la ilusión. La simulación atentará directamente contra del principio de realidad pues no permite la separación entre ficción y realidad que hace posible a la ilusión reflejándose esto en la imposibilidad crítica de acercamiento al simulacro. En el capítulo anterior planteamos que Flusser también considera el problema de la idolatría, y podemos decir que lo que ésta implicaría para él es “(...) una especie de olvido. El hombre se olvida de que produce imágenes a fin de encontrar su camino en el mundo; ahora trata de encontrarlo en estas.” (HFF 13) Mientras lo que implica para Baudrillard es el paso a la “simulación”, en el sentido de que la imagen deja de ser imagen para convertirse en simulacro, es decir, “(...) la transición de unos símbolos que disimulan algo a unos símbolos que disimulan que no hay nada.” (PS 18) De lo dicho anteriormente podemos deducir una diferencia importante entre ambos. Para Flusser la inversión de la función de la imagen en la forma de la idolatría es consecuencia de la no decodificación. Como dijimos, el hombre olvida que las imágenes están ahí para ser decodificadas y usadas como referentes para orientarse en el mundo y, siguiendo lo planteado en el capítulo anterior ocurriría lo mismo con el texto, que al caer en la textolatría deja de ser percibido como una herramienta para explicar a la imagen, y el mundo se convierte en un pretexto para el desarrollo del texto. Para Baudrillard, en cambio, la idolatría sería una consecuencia del carácter de la representación hasta alcanzar el estadio del simulacro. Así, como ya vimos, lo que se opone al “poder

exterminador de la simulación” son “(...) las representaciones como poder dialéctico, mediación visible e inteligible de lo Real.” (PS 17) Esto significa que mientras se pueda reconocer la relación entre la representación y lo representado, mientras la imagen refiera a algo en concreto del mundo, no presenta problemática alguna. Pero el simulacro al no poder ser trocado por lo real, se ofrece a sí mismo como referente y referencia imposibilitando cualquier decodificación, además al no ser posible reconocer su carácter ficticio terminamos tomándolo por real.

Para Flusser, en cambio, no tiene mucho sentido desdeñar esos mundos proyectados sintéticamente por ser simulaciones del mundo actual, por ser ficciones. (vid. PhD 65) Como habíamos dicho anteriormente, a diferencia de Baudrillard, Flusser no centra su atención tanto en el carácter de la representación sino en la actitud requerida para la codificación y decodificación de cada código. Mientras Baudrillard distingue entre un tipo de imagen más apto que otro para dar cuenta de la realidad, podríamos decir; la que desata la ilusión (en tanto manifiestamente se ofrece como representación) de aquella que simula lo real. Flusser, por su parte, sostendría que la primera es tan ficticia como la segunda. Andreas Ströhl, en la introducción de la compilación de ensayos de Flusser escribe que “[m]ientras Baudrillard formuló la sentencia ‘la realidad (...) ha sido confundida con su propia imagen’, Flusser dudaba que éste fuera un pronunciamiento significativo. Objetaba que la realidad y la ficción no podían ser distinguidas entre sí por un criterio de verdad, sino sólo por un criterio de más alta o baja probabilidad. (...) [Para Flusser el concepto de ‘simulación’ implicaría] una noción (...), positivista de la realidad que es teóricamente insostenible.” (W xxx) Flusser reemplaza el concepto de verdad con el de probabilidad pues para él el parámetro para medir la eficacia de un código para transmitir información no se mide en términos de su adecuación al mundo real, sino en términos de la probabilidad de lo que puede ser y de la agencia del hombre en esa potencia. Además esto remite una vez más a la función antropológica de la comunicación de Flusser, tal y como la explicamos en nuestro primer capítulo. Pues para Flusser el propósito del “mundo codificado” (i.e. la creación de ficciones) no es explicar el mundo, hablar de él con verdad, sino la creación de “situaciones improbables” (W 52) mediante las cuales podemos ejercitar nuestra voluntad creativa que para Flusser no es otra cosa que la afirmación de la naturaleza del ser humano.

Para explicar mejor porqué Flusser reemplaza el concepto de verdad con el de probabilidad tomemos por ejemplo los tipos de experiencia que podemos tener sobre

una roca. La primera y más obvia es la roca del mundo exterior, aquella con la que podemos tropezar, pero al mismo tiempo existe la roca pintada, la explicación mineral de la roca y su fotografía. Así, Flusser diferencia entre “el mundo de los hechos dados” (la roca con la que tropezamos) y “el mundo de la ficción” (su explicación e imagen), para preguntarse cómo se relacionan éstos entre sí (vid. W 27). En el capítulo anterior explicamos ya que la roca pintada nos permite imaginarla (demanda un análisis de la síntesis) y la explicación mineral nos permitiría conceptualizarla (demanda una síntesis tras el análisis). Ahora bien, la fotografía de la roca requeriría de otro tipo de habilidad, aquella que Flusser llama tecnoimaginación. Ésta consiste en traducir los conceptos del texto a una imagen mediante un aparato y viceversa, descifrar los conceptos del texto ocultos en la imagen. Pues como hemos explicado en el capítulo anterior, las imágenes técnicas son un producto indirecto del texto. La proyección de una imagen técnica consiste en la proyección de un cálculo: “uno analiza a fin de sintetizar” (PhD 64), justamente de ahí que la tecnoimagen sea llamada también imagen de síntesis. Dicho de otro modo, para Flusser, la proyección de la tecnoimagen está basada en el *cálculo*³ y el cálculo está dirigido hacia la síntesis. (ibidem)

Regresando a la contraposición que planteábamos con Baudrillard, el problema que plantean las imágenes de síntesis o tecnoimágenes, para Flusser, no consiste en intentar distinguir la ficción de la realidad ni de plantear si nuestros códigos son adecuados para la realidad a la que buscan representar pues “donde no podemos tener experiencia inmediata, son los medios mismos los que son las cosas para nosotros.” (W 27). Así para Flusser es de poco interés tratar de encontrar el referente en el mundo externo, este se debe de buscar en el diseño, en la voluntad creativa del hombre que dio forma a determinado objeto y con ello a si mismo. Se trata, de la potencialidad de proyectarnos mundos posibles, alternativos, por medio del cálculo dirigido hacia la síntesis. Es en este mismo sentido que debemos de buscar obtener las virtualidades no contenidas en el aparato fotográfico, y que para Flusser se debe de “(...) entender la teoría ya no como el descubrimiento de la verdad, sino más bien como la proyección de significado.” (W 178) Es decir, tener un concepto el cual se busca lograr visualizar, al margen de que la imagen que resulte sea adecuada para hablar sobre el mundo externo con certeza. La importancia del cálculo es que nos permite generar nuevos modelos de conocimiento, antes imposibles.

³ En el texto original: “calculation” (vid. *Why do type writers go Click?* PhD 64)

Habíamos explicado que para Baudrillard lo que caracteriza a la imagen mediática en tanto simulacro es la “alta definición”. Propone así “[l]a imagen de alta definición. Nada que ver con la representación, y menos aún con la ilusión estética. Toda la ilusión genérica de la imagen es aniquilada por la perfección técnica. Holograma o realidad virtual o imagen tridimensional, no es más que la emanación del código digital que la genera.” (CP 48) Podríamos decir que la problemática planteada por Baudrillard, siguiendo a Flusser, se relacionaría con una concepción del cálculo, aquél que hace posible la “alta definición”, como un manejo de sumas y números mediante un aparato, como una actividad fría cuyo resultado son imágenes técnicamente perfectas pero de poco valor emocional. Flusser por su parte propone que el cálculo requerido en la creación de la imagen técnica consiste en la “(...) computación de sumas frías en cosas nuevas que jamás han existido antes.” (PhD 64) Y gracias a la posibilidad que el cómputo de la imagen nos ofrece es posible transcodificar números en colores, formas y sonidos, con la ayuda de las computadoras para crear experiencias nuevas de una riqueza sensorial insospechada.

Se nos podría objetar, con respecto a la contraposición planteada en base a la “alta definición”, que las ideas de Flusser y de Baudrillard no tendrían porqué contradecirse. Es decir, que el resultado del *cálculo* de la imagen no es siempre vital y poderoso como propone Flusser ni es absolutamente desilusionante como dice Baudrillard, sino que pareciera que oscila entre los dos extremos. Por ejemplo, la televisión es producto de la síntesis y está más cerca de lo propuesto por Baudrillard, mientras la belleza de la representación sintética de las ecuaciones fractales está más cerca del extremo de Flusser. Sin embargo, lo hemos planteado de tal manera porque para Baudrillard no hay medias tintas: “(l)o real no tendrá nunca más ocasión de producirse” (PS 11), pues el simulacro subsume en una misma dimensión, aquella de la indiferenciación, a todos los fenómenos. En el texto *Baudrillard. A new McLuhan?*, Kellner explica esto proponiendo que “Baudrillard utiliza un modelo de los medios como un hoyo negro de signos e información que absorbe todos los contenidos en ruido cibernético el cual ya no comunica mensajes significativos en un proceso de implosión en el cual todo contenido implota hacia la forma.” (Kellner, s.f. 3)

Por su parte, Flusser no sólo propone una potencialidad positiva producto del cálculo en la imagen, también reconoce que, para la cultura de masas, el problema es que a mayor perfección técnica de la imagen, mayor es su capacidad para sustituir los hechos que en un principio buscaba representar. Así ya no se requieren los hechos; las

imágenes se pueden sostener por sí mismas, y perder todo su significado original. Ya no necesitan ser adecuadas a la experiencia inmediata del mundo; esa experiencia es por tanto abandonada. (vid. W 29) En otras palabras, “(...) ya no podemos pasar del pensamiento imaginativo al hecho por falta de un criterio que nos permita distinguir entre el hecho y la imagen.” (ibidem) Lo que esto significa es que “hemos perdido nuestro sentido de ‘realidad’, y así nos encontramos alienados.” (ibidem) Podemos comprender esta afirmación de Flusser en términos del simulacro de Baudrillard, pues se trata justamente de la misma réplica que este último hace a la imagen. No obstante Flusser cree que no hay razón para pensar que esto debe de ser así por siempre, para él puede ser que en realidad se trata de un síntoma pasajero, a diferencia de Baudrillard que como hemos dicho, postula el cierre de la historia.

De manera que, para Flusser cada vez es mayor el número de cosas que podemos conocer mediante los medios sin poder tener una experiencia directa de ellas. “(L)a información genética o la Guerra de Vietnam, las partículas alfa, o los pechos de Bardot son todos ejemplos.” (W 27) A esto es a lo que se refiere Baudrillard cuando dice que “lo real se ensancha”, mientras Flusser relaciona este fenómeno con el hecho de que vivimos en un universo expansionista. No obstante, para Flusser tiene poco sentido preguntarse sobre la adecuación de los medios a estos contenidos, por ejemplo, “(...) preguntarse si una fotografía es real o falsa, por ejemplo, ‘posada’” (W 47). Podemos decir que lo importante en último término no es si es posada o no, sino con respecto a qué criterio se planeó, por ejemplo, determinada pose. La cuestión que late aquí es la del diseño como antecesor del objeto.

En el primer capítulo ya plantábamos esta cuestión como un punto de relevancia a distinguir entre las propuestas de Flusser y de Baudrillard. Habíamos dicho, con respecto a la idea del triunfo del objeto sobre el sujeto –que bien puede ser visto a la luz de la “alienación” que produce la tecnoimagen–, que la propuesta de Baudrillard para recuperar nuestro sentido de realidad sería la de abandonar la apuesta por el sentido, mientras Flusser propone que se trata de un problema de responsabilidad en la creación de los objetos. De manera que si fijamos la atención en el diseño de las imágenes técnicas, el problema de su falsedad como es sostenido por Baudrillard, aparece como una cuestión menor. A propósito de esto podemos apuntar una distinción entre la concepción de lo virtual para cada autor. Para Baudrillard lo virtual es la realización absoluta del simulacro, una reproducción impecable de un modelo autoreferencial que nada tiene que ver con la realidad en sí, por el contrario, Flusser toma el término de lo

virtual en sus dos acepciones, aquella de lo que está en potencia es decir, que es virtualmente posible y el otro, concerniente a la realidad virtual como un mecanismo de reproducción de ciertas condiciones para experimentar una proyección producto de un cálculo. Así, mientras Baudrillard desdeña la realidad virtual por ser la concreción máxima del simulacro, Flusser propone que el mundo real es tan virtual como la realidad virtual. En el sentido de que nuestra percepción se basa también en la síntesis de una serie de estímulos exteriores, los cuales son más probables pero no necesariamente los únicos y es también por ello que Flusser reemplaza el concepto de verdad con el de probabilidad.

Retomando lo dicho hasta aquí, podemos decir que mientras Baudrillard considera que ya no es posible ningún tipo de acercamiento crítico a los medios, por su calidad de simulacro que aniquila el intercambio y encubre su carácter ficticio, para Flusser se trata, como decíamos, de recobrar la capacidad de crítica y del diseño responsable. El ser humano es capaz de imprimir en sus objetos formas improbables, por lo que una actitud de responsabilidad frente al diseño de los medios se reflejaría en centrar la atención en el hecho de que estos habrán de intermediar entre un ser humano y otro y por tanto de qué manera se diseñará con el objetivo de resaltar esta función por sobre aquella en que limitará nuestras capacidades y habilidad para relacionarnos. Flusser escribe “(c)uando se trata de la creación de objetos, uno se confronta con una cuestión de responsabilidad (y por tanto de la libertad).” (PhD 59)

4.3 El individuo y el diseño de la tecnoimagen

Al inicio de “La precesión de los simulacros” Baudrillard utiliza la fábula de Borges en que “(...) los cartógrafos del Imperio trazan un mapa tan detallado que llega a recubrir con toda exactitud el territorio (...)” (PS 9) como una “alegoría de la simulación” (ibidem). Pero a continuación la lleva un paso más lejos y propone que hoy “[e]l territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive.” (ibidem) Hoy es el mapa el que precede al territorio y en este sentido parecería que la postura de Baudrillard y la de Flusser no son tan dispares, pues para Flusser las “imágenes técnicas” tampoco representan al mundo directamente sino que “(...) significan textos y sólo muy indirectamente significan el mundo ‘externo’.” (HFF 18) Además, para Flusser el mapa también precede al territorio, de cierta manera, porque “[l]a fotografía es una imagen de conceptos.” (HFF 35) Con todo, en el fondo, hay una diferencia muy significativa entre

sus lecturas. Tal y como hemos intentado mostrar en la sección anterior: mientras que al proponer la “precesión del simulacro” Baudrillard elimina cualquier capacidad crítica, al proponer la precesión del concepto, Flusser indica la dirección en la cual hay que mirar con la finalidad de dar hacer un diagnóstico de la sociedad actual y futura. Se trata de la importancia del diseño, entendido éste como el plan que antecede a la conformación de un objeto.

Con respecto a la tecnoimagen, debemos iniciar por considerar al aparato que la hace posible y sus consecuencias. Los aparatos utilizados en la creación de la imagen tecnológica la captan “(...) por medio de dispositivos ópticos, químicos y mecánicos en superficies sensitivas (...)” (HFF 15), por lo que “(...) parecen estar en el mismo nivel de realidad que su significado.” (ibidem) Pareciera que la imagen producida por el aparato fuera un fragmento del entorno visual y no un complejo simbólico, es decir las imágenes técnicas adquieren un “(...) aspecto aparentemente no simbólico, ‘objetivo’, (...) [que ocasiona] que el observador las mire como si no fueran realmente imágenes, sino como una especie de ventana al mundo.” (HFF18) De aquí que la fotografía adquiera carácter de evidencia positivista como si representara la última y única verdad pues “[s]u significado parece grabarse automáticamente sobre sus superficies como en las huellas digitales donde lo significado (el dedo) es la causa, y la imagen (la huella) es el efecto.” (HFF 17)

Pero esta objetividad que se atribuye a la imagen técnica es en verdad un engaño, pues las imágenes técnicas son conceptos traducidos a estados de cosas, desde ambas perspectivas: la del fotógrafo y la del aparato. Primero porque –considerando solamente las fotografías informativas y no las redundantes, como hace Flusser– “[n]o es posible un acto de fotografiar ingenuo o inconcebido.” (HFF 35) El fotógrafo tiene una idea y busca realizarla con la cámara, es decir, la fotografía antes de ser proyectada ya ha sido criticada en el sentido de que se ha analizado lo que se busca de ella. Un buen ejemplo de esto es una campaña publicitaria, pues a ésta antecede el estudio de mercado, antes de lanzar un producto a la venta el perfil del consumidor se encuentra perfectamente bien definido (edad, sexo, nivel socioeconómico, etc.), entonces, el fotógrafo, dispara el obturador con base en estos criterios y lo mismo ocurre con la fotografía artística o la documental, pues de entre la selva de objetos culturales que es la realidad, los fotógrafos disparan para ver sintetizados sus conceptos. Segundo, porque es producida por un aparato detrás del cual hay un programa y detrás de éste hay conceptos (esto es cierto también para las fotografías que se disparan automáticamente,

como las satelitales, pues aunque no hay un fotógrafo presente podemos decir que lo estuvo en la programación previa). Con la finalidad de explicar mejor este segundo punto, es preciso aclarar que los aparatos no son como las herramientas que anteriormente usaba el hombre “(...) no tienen la intención de cambiar el mundo, sino de cambiar el significado del mundo. Su intención es simbólica.” (HFF 26)

Es en este sentido que, según Flusser, somos partícipes de la tercera Revolución Industrial la “de la máquina al robot” (PhD 45). En esta etapa “(...) la relación entre el ser humano y el robot es reversible y sólo pueden funcionar juntos.” (PhD 47) El hombre ya no vive en función de la máquina sino como una función del aparato o robot. De tal manera que se puede hablar de un “complejo ‘aparato/fotógrafo’” (HFF 31) pues éstos ya no están separados sino que funcionan conjuntamente: “(...) el fotógrafo está dentro de la cámara, intrincado en ella.” (HFF 27) A partir de esto Flusser propone que en la posthistoria el ser humano pasa de *homo faber* (que fabrica) a *homo ludens* (que juega) porque “(...) los aparatos son cajas negras que simulan el pensamiento humano en cuanto juego que combina símbolos (...)” (HFF 31). Los aparatos son programados, es decir, establecen a priori las reglas de lo que se puede o no hacer con ellos. Como en el caso del ajedrez, las reglas del juego son las que constriñen la posibilidad de la acción: uno no puede mover la torre diagonalmente ni el alfil en la misma columna en que se encuentra. Cada movimiento está contenido a priori en las reglas del juego, cada movimiento es “(...) una virtualidad contenida en ese programa.” (HFF 27) Es en este sentido que al utilizar un aparato se está dentro de él, pero la relación es recíproca: “[e]l ser humano es un funcionario de los robots que funcionan como una función suya.” (PhD 48)

Esta interdependencia entre la máquina y el humano nos lleva a plantear otra distinción importante entre Flusser y Baudrillard, pues mientras Flusser considera que el humano se relaciona recíprocamente con la máquina, de tal manera que funcionan conjuntamente, para Baudrillard el ser humano aparece casi como una prótesis de la misma. Es decir Baudrillard ya no encuentra ningún espacio para la acción del sujeto. Habría que decir que, para Baudrillard, con la imagen de síntesis esparcida por todo nuestro entorno, interconectada en redes y presentada en pantallas, la comunicación aparece como una “superficie lisa y operativa” (EC10), una “interfaz ininterrumpida” (EC 11) sometida al “contacto perpetuo” (EC 11) en la que “(...) nosotros ya no existimos como dramaturgo o como actor, sino como terminal de múltiples redes.” (EC 13) A partir de esto, para Baudrillard “[n]uestro cerebro, nuestro propio cuerpo, se ha

convertido en esta burbuja, esta esfera expurgada, este envoltorio transparente en cuyo interior nos refugiamos, desvalidos y superprotegidos (...)” (RT 33). La diferencia radica en que mientras para Baudrillard “(...) los seres humanos interiorizan los medios de tal manera que se vuelven terminales dentro de los sistemas mediáticos (...)” (Kellner, s.f.: 6), para Flusser se trata de exteriorizaciones a la manera de prolongaciones del cuerpo, las herramientas nos ayudan a hacer más eficiente el trabajo y las máquinas, aunque son herramientas más complejas, funcionan aún en razón del programa que se les imprime. Es decir, mientras para Baudrillard los *media* llegan a constituirse como un ente autónomo que nos relega a meras terminales dentro de su funcionamiento, para Flusser tenemos la capacidad de generar la información que determinará la estructura de nuestro pensamiento y nuestro comportamiento.

Pero, continuando con los aparatos, el juego establecido por éstos es de un tipo especial, pues se inscribe en una jerarquía. La jerarquía de la máquina era simple, había un propietario y un trabajador. Tomando el caso de la fotografía como modelo para explicar esto podemos decir que la jerarquía en que se inscriben los aparatos es bastante más compleja pues “[l]as cámaras funcionan en razón de la industria fotográfica, la cual funciona en razón del complejo industrial; éste a su vez, funciona en razón del complejo socioeconómico, y así sucesivamente.” (HFF 29) Entonces podemos decir que en “(...) toda función postindustrial: las categorías de los aparatos se imponen a las condiciones culturales, filtrándolas durante el proceso.” (HFF 34) Es decir, si tomamos la definición de la fotografía como un producto técnico, basado en la ciencia y dirigido hacia la producción de fenómenos estéticos (vid. W 45) habría que decir que estos tres criterios (el técnico, el científico y el artístico) preceden ya a la imagen técnica. Por lo que “(...) el pensamiento crítico no puede ser aplicado a la fotografía o a otras imágenes técnicas porque, estas imágenes están basadas en la ciencia y tecnología- producidas por aparatos- y son por tanto ellas mismas basadas en el pensamiento crítico.” (W 43) Es decir, aún antes de ser producida, la imagen técnica ya ha sido criticada, ya se sabe lo que se busca de ella y cómo se va a utilizar. Es en este sentido que para Flusser las fotografías, por ejemplo, no descubren significados sino que los dan. Por tanto, los criterios para juzgarla deberían de conformarse como un “metacriterio” (W 46), de forma que nos permita “(...) criticar los criterios de acuerdo con los cuales las fotografías se producen: esto es, aquellos criterios de acuerdo con los cuales el aparato que las produce ha sido él mismo producido y programado, y a través del cual han sido

distribuidas, hasta que finalmente llegan hasta nosotros.” (W 45) Es decir, ¿cuál es la intención que subyace a la creación y distribución de determinada imagen?

Hasta ahora habíamos podido juzgar las producciones humanas mediante tres criterios fundamentales; “el epistemológico (‘verdadero-falso’), el ético (‘bueno-malo’), y el estético (‘bello- feo’).” (W 44) Pero hemos visto que las tecnoimágenes no admiten estos criterios para su decodificación. Esto parece un poco contradictorio pues por todos lados vemos que las imágenes que nos rodean están dirigidas bajo algunos de estos tipos de mensajes. Por ejemplo, la fotografía utilizada para la portada de una revista científica busca connotar la idea de “verdad” o en el cine hay por doquier imágenes que buscan reflejar una noción de “belleza”; esto es de tal forma dado que en la actualidad son los medios los que realizan la función de “criticar” nuestras imágenes, por ejemplo decir cual es bella, buena o verdadera para luego transmitirla, ya bajo el criterio bajo la cual se le juzgó por el canal de distribución adecuado. Una “desideologización” del código de la tecnoimagen tendría que descubrir este carácter de las fotografías de ser productos a los cuales antecede la crítica y el ser proyecciones de significado basadas en criterios específicos.

4.4 El futuro “posthistórico”

Hemos planteado hasta el momento que es posible trazar una historia mediática de la humanidad y que podríamos dividirla en tres etapas. Siguiendo a Flusser, podemos decir que, en la primer posición, el hombre se encuentra entre “imágenes estáticas (en el mito)” (W 32); en la segunda se encuentra entre “conceptos progresivos lineales (en la historia)” (W 32); en la tercer posición se encuentra entre “imágenes que ordenan conceptos (en ‘estructuras’).” (W 32) En la nueva posición el ser humano aún se encuentra determinado por la historia (vid. W 33), por ejemplo, en el sentido en que seguimos viendo el cine como un medio para contar historias linealmente. Esto significa que las capacidades de los nuevos medios no son explotadas, los utilizamos como si fueran los anteriores, queremos seguirlos leyendo en la misma clave. Seguimos determinados por la linealidad pero de una manera nueva pues estamos más allá de la historia en tanto que el hombre “(...) compone un proceso histórico, en el sentido de que puede elegir cualquier rol que desee en el proceso histórico.” (W 33) La historia deja de experimentarse como “drama” (W 33) y comienza a experimentarse como “juego” (W 33). La diferencia entre esta nueva posición “estructural” consiste en que “[p]ara la

posición histórica, los procesos son el método por el cual las cosas llegan a ser; para la posición estructural, los procesos son de la manera en que las cosas aparecen.” (W 33) Es por esto que para Flusser tiene poco sentido apegarse a una noción de verdad por oposición a lo falso, como hemos explicado. Lo verdadero para el sujeto “posthistórico” es la funcionalidad. Recordemos en qué sentido, para Flusser, el hombre se ha convertido en “funcionario”.

Es justamente la idea del cambio de un pensamiento lineal a uno estructural la que lleva a Flusser a postular “el fin de la historia” (W 143) en el sentido de “‘el fin de la conciencia histórica’ o ‘el fin de un modo dominante de pensamiento, que es un prerrequisito, para que todos los eventos sea interpretados históricamente.’” (W xxx) La elección de esta expresión aparentemente acerca el pensamiento de Flusser al de Baudrillard, para quien la omnipresencia del simulacro anuncia una ruptura no sólo en la historia, sino que representa también “(e)l fin del trabajo. El fin de la producción. El fin de la economía política. El fin de la dialéctica referente/significado que facilita la acumulación de conocimiento y del sentido, la sintaxis lineal del discurso acumulativo.” (Kellner,s/f : 13) Hemos dicho aparentemente pues aunque coinciden en anunciar “el fin de la historia” existe una diferencia importante de actitud. Mientras Flusser se posiciona críticamente frente al futuro posthistórico y al papel del sujeto en la transformación del mismo, no hay en Baudrillard una teoría sobre el sujeto como agente activo para la transformación de los medios, ni a partir de su forma y mucho menos de su contenido. Para Baudrillard los medios de comunicación no tienen ninguna capacidad de ser reformulados con la intención de que intermediaran efectivamente entre los individuos de una sociedad, porque en su forma misma son anti-mediadores. Es frente a esta postura que plantea una forma de revolución suave, que podemos decir nada tiene que ver con la estructura de los medios. Se trata del poder de la “seducción”, el cual habría de utilizarse para jugar con el sentido del entorno artificial en su propia contra. Sin embargo, ésta sería una forma de revolución sutil. La otra opción que Baudrillard contempla frente al problema del determinismo mediático“(…) no abriría la posibilidad de pensar nuevas relaciones sociales sino la vuelta a la ilusión mágica del tribalismo.” (López Cuenca, 2007: 57)

Por el contrario, Flusser considera que la sociedad adquirirá una nueva forma en el futuro, en parte debido a las cualidades de la “tecnoimagen”, pues para él, nos encontramos en un momento de transición equiparable al que sufrió la humanidad en el cambio de una sociedad mágica a una racional, de una sociedad de concepciones

circulares a una lineal, de una “programada” por imágenes tradicionales a otra “programada” por el texto. Hemos explicado que este cambio no fue radical, se necesitaron varios siglos antes de que los textos penetraran en todo el tejido social. En los últimos 20 años de su historia, el ser humano ha producido una serie de aparatos que han constituido un nuevo tipo de sociedad. No existe un precedente para la situación actual. Lo único seguro es que habrá un futuro “posthistórico”, la forma que éste tendrá depende, para Flusser, de que cada individuo que lo habite se aboque a la tarea de producir información de una manera responsable. Para Flusser el diseño de los medios y la posibilidad de cambiarlos remite a una cuestión de “responsabilidad política y moral del diseñador” (PhD 66). Pues, de la misma manera en que para Baudrillard el simulacro penetra en todo dominio de lo social generando la “confusión del hecho con su modelo (...) da lugar a todas las interpretaciones posibles, incluso las más contradictorias, verdaderas todas, en el sentido de que su verdad consiste en intercambiarse, a imagen y semejanza de los modelos de que proceden, en un ciclo generalizado.” (PS 41) Flusser considera que todo puede ser verdad y en consecuencia las autoridades tradicionales tales como la iglesia o la política tienen cada vez menos credibilidad, la ciencia parece ser la única autoridad que aún parece tener credibilidad, pero ésta no da normas morales, además sus contenidos tienen poco valor existencial, pues ha devenido en un universo autónomo.

Tanto para Baudrillard como para Flusser la producción postindustrial, cuyo producto principal es la imagen, se ha complejizado a tal grado que es imposible disociarla de nuestras actividades y pensamientos. En palabras de Baudrillard “(c)ada sistema (incluido el universo doméstico) forma una especie de nicho ecológico, de decorado relacional en el que todos los términos deben mantenerse en contacto perpetuo, informados de su respectivo estado y del de la totalidad del sistema, pues el desfallecimiento de un único término puede llevar a la catástrofe.” (EC 9) Estamos inmersos en una red de signos y objetos urdida tan estrechamente que no podemos librarnos de ella. Sin embargo, mientras Baudrillard considera que esta red coloca al hombre “en la exacta posición del cosmonauta en su burbuja” (EC 13), es decir como un receptor pasivo y neutral, Flusser prefiere llamar la atención sobre la urgencia de tomar una postura activa ya sea mediante la desideologización de los mensajes emitidos por los medios así como de la reformulación de su estructura, mediante la programación. Además propone la necesidad de un acuerdo moral que sirva como guía dentro de este complejo circuito de información, pues para él “el proceso del diseño se organiza sobre

una base extremadamente cooperativa. Por esta razón, ninguna persona puede ya ser considerada responsable por un producto.” (PhD 67) Lo que a su vez ocasiona la producción de objetos moralmente cuestionables. Entonces, como las autoridades tradicionales tales como la religión o la política se vuelven cada vez menos confiables y la interconexión de todo hecho determina una causalidad directa que une a todo los fenómenos, en el cual ya no puede apuntarse un solo culpable, es necesaria la participación responsable de todos los que estamos dentro de este entramado.

Aunque Flusser propone una posibilidad de transformar los medios, reconoce que parte de lo problemático de éstos es que poseen una “estructura exclusivamente discursiva. Se construyen de tal manera que algunos pocos emisores emiten mensajes hacia una enorme cantidad de receptores quienes son totalmente incapaces de dialogar con los emisores. Esto es, de hecho, lo que caracteriza al presente: una cultura discursiva sin retroalimentación dialógica.” (W 18). Esto remite a la las dos fases de la “dinámica de la comunicación” planteadas por Flusser: “(...) durante la primera, se produce la información, durante la segunda, esta información se distribuye a las memorias, donde se almacena. A la primera fase se le llama ‘diálogo’; a la segunda ‘discurso’. Durante un diálogo se sintetizan las diversas unidades de información disponibles hasta convertirse en información nueva (...). El discurso es la fase en que se distribuye la información producida por el diálogo.” (HFF 45) En esta perspectiva, la negentropía característica de la cultura como comunicación se presenta como un fenómeno “intersubjetivo”, en tanto que requiere al menos dos participantes en el proceso, lo cual además implica para Flusser que la negentropía cultural no puede ser observada “objetivamente” (vid. W 9). Podemos decir que actualmente no se están cumpliendo ambas fases, sino que vivimos bajo un discurso omnipresente y esto se refleja en que no hay nueva producción de información sino que los mensajes emitidos son redundantes, sin embargo podemos aún someterlos a una desideologización, como hemos explicado.

Ahora bien desde esta perspectiva, tanto para Baudrillard como para Flusser el totalitarismo en el que han desembocado los medios se manifiesta en la imposibilidad de una participación activa por parte del sujeto –aunque Flusser piensa que no debe ser necesariamente así-, quien se encuentra expuesto a un flujo de mensajes redundantes, carentes de importancia existencial y producto de los intereses personales del emisor. A su vez esta es la causa de la masificación de nuestras ideas, pensamientos y sentimientos, es decir, de la conformación de una cultura de masas. En este sentido,

para Flusser, “[m]ientras más medios hay, más vulgares nos convertimos y mientras más vulgares nos convertimos, más nos convertimos en adictos de los medios.” (W 59). No obstante, para Flusser hay más respecto de la estructura discursiva característica de los medios, pues para él un código discursivo puede convertirse en dialógico y de ser esto posible, nuestra sociedad “posthistórica” adquiriría una forma completamente nueva. Por ejemplo, “(...) la televisión puede ser cambiada de tal manera que se convierta en una verdadera “red” (un código dialógico) más o menos como la red de teléfonos.” (W 19) Esto llevaría a una democracia real en el sentido de que la información sería producida y distribuida por todos los participantes del proceso y no tan sólo por una minoría, cuyo interés particular, en la actualidad, es primordialmente el consumo no sólo de objetos sino de ideas, pensamientos y afectos. Flusser observa que ya hay ciertos espacios abiertos para la interacción, tales como “las cartas a los editores” y las llamadas por teléfono para participar, por ejemplo, en un *talk show*. No obstante, reconoce que éstas opciones tan sólo son una forma de crear un falso sentido de participación. Propone en cambio que las opciones que están abiertas remiten por un lado a la posibilidad de la desideologización y por otro al diseño que levanta la pregunta ¿qué características deseo enfatizar en los objetos que informo y me informan? En el caso particular de las tecnoimágenes sería mediante la programación que podríamos imprimir una forma más dialógica en nuestros medios. Al abrir la posibilidad de modificar los medios, Flusser abre la posibilidad de modificarnos con ellos. Considera que frente a la problemática que plantea el panorama actual son dos las alternativas posibles a enfrentar: la primera consiste en que “(...) el pensamiento imaginativo no logrará incorporar el pensamiento conceptual. Esto podría llevar a una despolitización, desactivación y alienación generalizada, de la humanidad, a la victoria de la sociedad de consumo, y al totalitarismo de los medios masivos de comunicación. Tal desarrollo se vería muy similar a la actual cultura de masas, pero en una forma más exagerada.” (W 34). La segunda opción, por la que Flusser prefiere inclinarse, es “(...) que el pensamiento imaginativo logrará incorporar al pensamiento conceptual. Esto llevaría a nuevos tipos de comunicación en las que el hombre conscientemente asumiría la posición estructural. La ciencia no sería más discursiva y conceptual, sino que tendría recursos a modelos imaginativos. El arte ya no trabajaría en cosas (‘obras’) sino que propondría modelos. La política ya no pelearía por la realización de valores, sino que elaboraría jerarquías manipulables de modelos de comportamiento.” (W 34) El sujeto “posthistórico” por el que Flusser prefiere abogar sería aquel que ya no busca encontrar

verdades, sino proyectar significados. Técnico, científico y artista en tanto habría superado el analfabetismo mediático actual para enrolarse activamente en el proceso de la producción y difusión de la información de una manera creativa. Con esto se trata justamente de la libertad humana, de la posibilidad de su existencia en una sociedad informatizada por aparatos, de su afirmación en contra de la entropía que lo subsume todo. Casi todo.