

Conclusiones

A lo largo de nuestro texto hemos intentado desarrollar las posturas de Flusser y de Baudrillard con respecto al uso de la imagen en la actualidad, planteando las diferencias entre la tecnoimagen y el simulacro. Es importante recalcar que no los hemos contrastado con la finalidad de privilegiar una explicación como más adecuada que la otra para dar cuenta de la situación actual. Pues en un nivel descriptivo el concepto de simulacro nos parece una herramienta útil para dar cuenta de la masificación de las ideas y la estandarización en el comportamiento de los individuos de la sociedad actual, como acepta también Flusser.

Sino que, hemos tomado la comparación de estos dos conceptos, principalmente como casos específicos que nos permiten abordar una cuestión más general, a saber la relación del hombre con los objetos que informa y lo informan, es decir, como dos formas distintas de aproximación ante los objetos culturales. Es en este aspecto en que hemos buscado defender la postura de Flusser como preferible a la de Baudrillard. Sosteniendo que para Baudrillard la creación de los objetos culturales necesariamente le imponen al hombre sus características, el simulacro reduce todo al orden de lo hiperreal, así el sujeto de Baudrillard termina por ser víctima de sus objetos pues éstos llegan a cobrar una existencia independiente en la que la agencia del ser humano se ve imposibilitada. Aunque Flusser igualmente plantea un determinismo tecnológico en el que eventualmente el hombre se somete a sus objetos, haciendo recaer dicho determinismo en un olvido, dejamos de decodificar la información que imprimimos en nuestros códigos aceptándolos acríticamente. Así, mientras Baudrillard se limita a describir el funcionamiento del simulacro como una fuerza que reduce todo a “lo real” pretendiendo ver su situación como final, para Flusser ninguna forma es final sino que toda producción responde a su diseño, entendido éste como el plan que antecede a la conformación de un objeto y que está sujeto a la voluntad humana. Pues su enfoque se dirige a la relación del ser humano con sus congéneres mediante diferentes artificios, Flusser (2003:2) sostiene: “(e)stoy interesado en el fenómeno de la comunicación entre personas, esto es, en los espacios entre puntos de vista y las estructuras que sirven para conectarlos.” Mientras Baudrillard “(a)bstrae a los medios de los sistemas sociales y esencializa la tecnología de los medios como fuerzas sociales dominantes.” (Kellner, s.f.:8)

Para Baudrillard no hay y no puede haber un replanteamiento crítico de los medios pues los autonomiza como fuerzas que exceden al hombre, planteando una situación absoluta de lo que generan. Para Flusser en cambio, la realidad de lo que es no determina lo que puede ser. Justamente por ello abre la posibilidad de pensar nuevas formas tecnológicas y con ellas nuevas formas de ser-en-el-mundo. Éste es el punto que hemos enfatizado a lo largo de nuestro texto, con la finalidad, como decíamos, no tanto de criticar las lecturas específicas que Baudrillard hace del simulacro, sino lo problemático de cerrar las opciones para cambiar nuestra situación, pues nos parece que la actitud metodológica más adecuada para estudiar lo que significa “ser humano” inserto en una sociedad basada en la creación de información remite justamente a la habilidad de poder criticar esas producciones a fin de abrir nuevas posibilidades que nos permitan pensar la manera de transformar el mundo y con él, nuestra existencia.