



El engaño y la “magia” de las “imágenes técnicas” según Flusser

Alberto J.L. Carrillo Canán - Gabriela Méndez Cota

cs001021@siu.buap.mx

thebestpossibleuse@yahoo.com

Si bien no explícitamente, la teoría de la comunicación de Vilém Flusser, como la de cualquier pensador crítico, es en gran medida una *teoría del engaño*. Según Flusser, para “orientarnos” en el mundo necesitamos sistemas simbólicos (“códigos”) cuyos mensajes, sin embargo, eventualmente sustituyen las situaciones codificadas, causando “alienación” a sus usuarios. Incluso la estructura de un código podría fomentar o bien, por el contrario, hacer imposible el pensamiento crítico. Por ejemplo, la bidimensionalidad de las imágenes *necesariamente* excluiría el pensamiento crítico, conduciendo al engaño en la forma de una conciencia “mágico-mítica” manifestada en la “idolatría”. El código unidimensional del alfabeto, en cambio, en principio haría posible la crítica, pero eventualmente también conduciría al engaño, esta vez en la forma de “textolatría”. Pero quizá el caso más interesante sea el código híbrido de las “imágenes técnicas”, que generaría una nueva clase de magia que, como cualquier magia, sería engañosa. El objetivo de este texto es reconstruir brevemente la teoría del engaño de Flusser a partir de las ideas recién mencionadas, pero especialmente a partir de la idea de la “magia de segundo grado”, es decir, de la que es propia de las imágenes técnicas.

El mundo codificado y la estructura del mensaje

Flusser concibe al ser humano como un “animal antinatural” (W 3)¹ en la medida en que posee una “segunda naturaleza” (W 4) formada por *códigos*, es decir, en la medida en que el hombre es un *animal simbólico*. El “mundo” antinatural del hombre es, pues, un “mundo codificado” (W 4), y se caracteriza, para Flusser, por hacernos “(...) olvidar la ‘primera naturaleza’ (el mundo significado).” (W 4) Este “olvido” de la “primera naturaleza” puede ser considerado como un concepto de engaño muy básico en el pensamiento de Flusser, quien lo llama también “alienación humana” (W 65), en el sentido de que el hombre vive en “(...) un mundo que se le ha vuelto inaccesible de manera inmediata” (W 65). Pero antes que un concepto de engaño estamos quizá ante una inspiración kantiana de Flusser: en lugar de los “fenómenos” kantianos, constituidos por *las características universales de nuestra conciencia*, estamos ante los fenómenos como *cosas significadas*, cuya estructura depende de *las características de la manera en que nos comunicamos*. El mundo es para nosotros un “mundo codificado” y los fenómenos a que nos referimos dependen de “la estructura [del] mensaje²” (W 15), de manera tal que en el pensamiento de Flusser encontramos, no ya un giro lingüístico sino una especie de *giro simbólico*.

Flusser piensa, en general, que los “sistemas simbólicos” o “códigos” (W 9) pueden conducir al engaño. Aunque en su origen cada código nos ayudaría a orientarnos en “el mundo significado”, llegaría el punto en que se interpondría entre él y nosotros, haciéndonos *incapaces* de “descifrarlo”. Al suceder esto empezariamos a

¹ Para las abreviaturas ver las obras citadas al final del texto.

² Las cursivas al interior de una cita son siempre muestras, a menos que se indique lo contrario.

vivir *en función de* los mensajes articulados por el código (c. PhF 9n., 10n.)³, y es esto lo que significa decir que “(...) quedamos alienados [por él].” (W 29) Pero más allá de dicha “inversión” (PhF 10) del papel de los códigos – de orientarnos a engañarnos (“alienación”, W 28, 65) – debemos preguntarse hasta qué punto la “estructura de un mensaje” (W 15) posee este potencial de engaño. Para responder a esta pregunta tenemos que refirnos a una distinción fundamental de Flusser entre *la estructura de los códigos y la dinámica de la comunicación*, pues tanto el punto de vista estructural como el dinámico resultan decisivos para la “estructura del *mensaje*” y, por lo tanto, para la estructura de los fenómenos, y esto equivale a decir que son decisivos para el modo mismo en que experimentamos el mundo y, además, para el modo de engaño.

La idea de “la estructura de los códigos” (W 14) parece ser la aproximación más general de Flusser al problema de la comunicación, e incluso puede afirmarse que la cuestión de la “dinámica de la comunicación” (W 18) sólo se desarrolla sobre la base de una idea clara de la estructura de los códigos. La “estructura de los *códigos*” debe distinguirse de la “estructura del *mensaje*” (W 15). Baste decir, por el momento, que esta última implica tanto la *estructura de los códigos* como la *dinámica de la comunicación*, mientras que a la primera sólo conciernen “(...) las reglas que ordenan los símbolos físicamente (...)” (W 14) y “(...) las reglas que los ordenan lógicamente (...)” (W 14). Desde un punto de vista estructural, Flusser postula dos tipos principales de código, los bidimensionales y los unidimensionales. Los *códigos lineales* son los sistemas de escritura en general, pero especialmente los alfabéticos. Los *códigos bidimensionales* son las imágenes, pero es importante distinguir, con Flusser, entre las “imágenes tradicionales” (PhF 13) y las “imágenes técnicas” (UT 21), de tal manera que al fin de cuentas tenemos tres y no dos tipos principales de códigos: las imágenes tradicionales, la escritura alfabética y las imágenes técnicas.⁴ Consecuentemente hay que distinguir tres versiones principales del “mundo codificado” (W 4) – y por lo tanto, del engaño como “alienación”-, a saber, los fenómenos *imaginados* mediante las imágenes tradicionales, los fenómenos *conceptualizados* mediante códigos “como los alfabetos” (W 28) y, finalmente, los fenómenos imaginados mediante las imágenes técnicas. Es por ello que Flusser distingue entre la “imaginación” (N 76), la “conceptualización” (N 76) y la “imaginación técnica” (N 79) como las correspondientes habilidades para codificar y descifrar.

Hemos mencionado la idea general de Flusser según la cual la función orientadora de los códigos llega a invertirse convirtiéndose en un engaño o, en palabras del autor, en “alienación”. Por ejemplo, la situación negativa o de engaño en la cual el código de las imágenes tradicionales no puede ya ser descifrado y en la cual empezamos a vivir en función de “adorar” (W 65) las imágenes, corresponde a la “inversión” de la imaginación a “alucinación” (W 65), es decir, a la “imaginación alucinatoria” (W 65). Así, a la “imaginación” en tanto capacidad de simbolización mediante imágenes corresponde su versión, podemos decir, negativa, en términos de engaño, consistente en la “imaginación alucinatoria” recién mencionada. La explicación de esta “inversión” es un punto relativamente oscuro del pensamiento de Flusser, quien observa, de hecho, una dominación secuencial de diferentes tipos de códigos (las imágenes tradicionales, los alfabetos y las imágenes técnicas) que luego encaja en un esquema al estilo hegeliano de desarrollo cuasi-necesario con las “inversiones” correspondientes.

Por otra parte, independientemente de la teoría de la “inversión”, Flusser lleva a cabo un interesante análisis de la “estructura de los códigos” con base en “la[s] propiedad[es] física[s] de los símbolos” (W 15) que constituyen el “repertorio” (W 9)

³ La abreviatura c. significa *comparar*.

⁴ Ver, por ejemplo, *Line and Surface*, en W 21-34; también *Alphanumerische Gesellschaft*, en M 41-60.

del código correspondiente; de hecho, según Flusser, la estructura de cada código dependería en un sentido muy básico de las propiedades físicas de sus símbolos, y es precisamente la atención a dichas propiedades, lo que lleva a la distinción central de Flusser entre las imágenes tradicionales, la escritura y las imágenes técnicas. La idea principal muestra aquí, nuevamente, una vena kantiana, ahora con respecto del *tiempo*. En efecto, para el desciframiento de una imagen y el desciframiento de un texto existe una "(...) diferencia entre la línea unidimensional y la superficie bidimensional (...). Esta diferencia es de temporalidad." (W 23)

El impacto existencial de los códigos

De acuerdo con Flusser, "imaginar" es representar una situación mediante imágenes (c. UT 13), o más precisamente, es "(...) la habilidad de reducir situaciones a escenas e, inversamente, de descifrar escenas que substituyen situaciones (...)" (M 24). La clave conceptual es aquí el término "escenas", las escenas a las cuales serían "reducidas" las situaciones, los eventos o los hechos. Las imágenes son escenas sobre una superficie cerrada o limitada, dentro de los límites de la visión humana. Esto impone como primera condición para el desciframiento de una imagen, a saber la necesidad de contemplarla como un todo, es decir, la necesidad de la apreciación sincrónica de su contenido. En palabras de Flusser, "[u]na imagen es una superficie cuyo significado es aprehendido instantáneamente. 'Sincroniza' la situación que, como escena, significa." (M 24). Sin embargo, también se da un proceso en cierto sentido complementario: "(...) después de la aprehensión [global instantánea] el ojo tiene que vagar [*wander*] en la imagen analizándola para obtener el significado, tiene que 'diacronizar la sincronía'." (M 24). Ciertamente, el analizar o "escanear" (PhF 8) la superficie implica que "(...) el ojo que vaga [*hoverung eye*] [sobre la imagen] aprehende un elemento tras otro, estableciendo una relación temporal entre ellos (...)" (PhF 8). Esto es una diacronía pero de un tipo especial. La superficie que limita a la imagen es cerrada, de manera que "el ojo vagabundo [*hoverung eye*]" (PhF 8) debe retornar siempre al mismo elemento, del tal manera que "(...) el escaneo reconstruye el tiempo del *eterno retorno* de la misma cosa." (PhF 8) Es decir, al mirar una imagen el ojo reconstruye el tiempo del "*eterno retorno vital*" (W 65) y así es como las imágenes tradicionales generan la "actitud del ser mítico" (W 118), a saber, "aquella [actitud] del tiempo circular [*circulating time*], la eterna recurrencia dentro de un espacio estático lleno de valores, siendo su visión del mundo una escena." (W 118)

El "tiempo circular [*circulating time*]" (W 118) es el tiempo de la "existencia mágica mítica" (W 68), es, de hecho, el "tiempo mítico" (N 57), el cual es la conciencia del tiempo fomentada por el código de las "imágenes tradicionales". Dicha conciencia corresponde al "carácter escénico de los códigos" (W 37), y en relación con esto se entiende claramente el que para Flusser, "[l]a *invención* de la escritura consisti[era] no tanto en la invención de nuevos símbolos como en desenrollar la imagen en filas ('líneas'). Podemos decir que con este evento llega a su fin la prehistoria y comienza la historia en el verdadero sentido del término." (W 38). En cuanto al tiempo, lo importante es que la escritura lineal "(...) transcodificó el tiempo circular [*circulating time*] de la magia al tiempo lineal de la historia." (PhF 10) Ese fue el comienzo de la 'conciencia histórica' y de la 'historia' "en el sentido preciso" porque al "desenrollar la imagen en filas" (W 38), la escritura transforma la escena en una "historia" [*story*]: "Explica' la escena al enumerar cada símbolo individual clara y distintamente (...)" (W 38). Lo importante es ahora que el texto "(...) no significa la situación directamente, sino la escena de la imagen, que a su vez significa la 'situación concreta'. Los textos son desarrollos a partir de las imágenes, y sus símbolos no significan directamente algo concreto, sino imágenes." (W 38)

Los modos de ser “mágico-mítico” (W 117) e “histórico” son, pues, dos tipos de existencia humana basados en conciencias del tiempo radicalmente distintas. Llevando la idea kantiana más allá de Kant, para Flusser ambos tipos de conciencia temporal no son meramente dos formas de “condiciones de posibilidad de la experiencia” sino que “(...) el código [correspondiente] da lugar a formas de vida específicas (...)” (W 37). Nótese aquí que lo importante, como se mencionó antes, son las propiedades físicas de los símbolos, es decir, de las imágenes, por una parte, y de los textos, por la otra. Esto debido a que, nos dice Flusser, “[l]a relación entre símbolo y significado (...) oscila entre dos extremos” (W 13). En el caso de las imágenes se trata “entramados [arrays] ‘connotativos’ de símbolos” (PhF 8), lo cual se refiere a lo que hemos explicado ya, es decir, a que al descifrar una imagen el ojo vagabundo “(...) siempre puede volver a cualquier elemento dado de la imagen (...)” (PhF 9), por lo que “(...) surgen entramados de significado en los cuales cada elemento dota de significado a otro elemento y recibe su elemento de aquel.” (PhF 9). En otras palabras: “El ojo que descifra una imagen escanea la superficie y establece relaciones reversibles entre los elementos de la imagen; al descifrar una imagen puede ir hacia delante y hacia atrás.” (W 64)

Las consecuencias existenciales de lo anterior son extremadamente importantes: “La reversibilidad de las relaciones que prevalece dentro de la imagen caracteriza el mundo para aquellos que usan imágenes para entender el mundo, para aquellos que lo ‘imaginan’. Para ellos, todas las cosas del mundo están relacionadas unas con otras de tal modo reversible, y su mundo está estructurado por el ‘eterno retorno’. Es igualmente cierto que la noche sigue al día y que el día sigue a la noche (...)” (W 64). De acuerdo con Flusser, este es el origen mismo de la “conciencia mágica (...) y (...) [de la] conducta mágica (W 126): “La conciencia es *mágica* porque el entorno en el que las cosas se afectan unas a otras en relaciones recíprocas es experimentado como *escénicamente*: el ojo vaga [*hovers*] a través de la superficie de la imagen y produce relaciones que pueden ser invertidas. La conducta de los receptores es mágica porque las imágenes no son experimentadas como una función del entorno, sino que más bien *el entorno es experimentado como una función de las imágenes*.⁵ Hay una conciencia para la cual el *tiempo* circula en el espacio, con el fin de ordenarlo. Y hay una conducta que se esfuerza para obedecer a las estructuras del tiempo y del espacio percibidos en la imagen.” (W 126n.) Así, las escenas ordenan el mundo, y la estructura de este orden puede reconocerse como la estructura del tiempo. De esta manera hay aquí un sentido kantiano en que el tiempo ordena la experiencia: “En un mundo tal, el tiempo circular [*circular time*] ordena todas las cosas, ‘les asigna un lugar apropiado’, y si una cosa es desplazada habrá un reajuste efectuado por el tiempo mismo.” (W 64) El tiempo tiene, por lo tanto, “una función ética y moral” (W 117). Y el carácter circular del tiempo surge de la bidimensionalidad de las imágenes y los elementos escénicos en ellas contenidos, ya que tales condiciones garantizan “la reversibilidad de relaciones que prevalece dentro de la imagen” (W 64). He aquí cómo la “propiedad física de los símbolos” determina la conciencia y la conducta.

Por su parte, la escritura tiende a desarrollar “grupos de símbolos ‘denotativos’ (unívocos)” (PhF 8). Los códigos denotativos “(...) transmiten mensajes claros acerca de sus universos (...); permiten una sola interpretación por parte de sus receptores.” (W 13) Esto a su vez también implica un gran número de consecuencias para la articulación de la conciencia. De ellas, las dos más importantes son, para Flusser, la conciencia lineal del tiempo, por una parte, y el reconocimiento de “la cadena causal” (W 118), por otra. En el tiempo lineal “[n]ada se repite a sí mismo, cada día es nuevo y

⁵ Nótese esta crítica general contra el carácter engañoso de la magia.

singular y cada momento perdido es definitivamente una oportunidad perdida de comprender el mundo e intervenir en él." (W 118). La "existencia histórica" que le corresponde es asimismo un caso de conciencia y conducta determinadas por la "propiedad física de los símbolos".

En cuanto a la teoría del engaño deben considerarse dos aspectos. Uno de ellos es la idea de Flusser según la cual el hombre cesa de descifrar imágenes y empieza a vivir "en función de" (N 75) ellas. Esto no es más que una instancia particular del punto cuya oscuridad fue ya detectado en relación con la inversión de la función de los códigos. Debemos observar que Flusser sólo afirma que las imágenes "(...) pueden hacerse opacas y ocultar el mundo, incluso sustituirlo. Pueden constituir un mundo imaginario que ya no media entre el hombre y el mundo, sino que por el contrario, aprisiona al hombre. La imaginación (...) se convierte en alucinación (...)" (W 65). Adicionalmente, Flusser se refiere al hecho histórico de que "[l]os profetas fueron críticos de las imágenes de dioses (ídolos) y los presocráticos fueron críticos de la imaginación mítica." (W 43)⁶ Pero por otra parte, el problema parece ser para Flusser no sólo la idolatría, sino la magia misma, es decir que el problema radica en representar el mundo con imágenes, en "imaginarlo", lo que es el resultado de "la propiedad física de los símbolos" en tanto imágenes. Nuestro autor dice que "[a]prehender y cambiar el mundo a través de imágenes es una acción mágica. Si uno quiere regresar a la situación previa a las imágenes, uno debe despojar a la acción de su carácter mágico, desprender las representaciones de su contexto mágico en la superficie de la imagen y *ordenarlas* de un modo distinto." (UT 13) Este es el otro aspecto a considerar: el modo de ser "mágico-mítico" excluye la posibilidad de la *crítica*, tal como se ha conocido desde los griegos, y por lo tanto, pareciera ser engañoso en sí mismo.

Para Flusser, "[f]ue en contra (...) de la idolatría de las imágenes, como una terapia contra esta alienación, que se inventó la escritura." (cfr. W 65) Respecto de la escritura como terapia Flusser dice que "[e]l pensamiento crítico resulta de la praxis de la escritura lineal. Puede demostrarse que la escritura lineal fue inventada (...) con la intención de contar. *Contar* es el acto de desprender las cosas de su contexto para redisponerlas en filas. El contar es el núcleo del pensamiento crítico. Hemos desarrollado nuestra capacidad crítica en la medida en que hemos dominado la escritura." (W 42n.) "Contar" las cosas sacándolas de un motón equivale a "explicar" las imágenes, destruyendo su carácter escénico sacando los elementos de su contexto y disponiéndolos en líneas, y esto debe ser considerado el núcleo de cualquier crítica o pensamiento crítico: "Originalmente el pensamiento crítico significó la crítica de imágenes. Estaba dirigido contra la imagen, contra el pensamiento pictórico: era pensamiento iconoclasta." (W 43). Es en este sentido que los profetas y los presocráticos fueron "críticos de la imaginación mítica" (W 43). Según Flusser aquellos hombres "(...) intentaron desgarrar las imágenes que se habían convertido en pantallas, con el fin de abrir el camino hacia el mundo escondido tras ellas." (PhF 10) De modo que la intención de la crítica es "(...) emancipar a la gente del poder mítico de las imágenes y, así, reemplazar la praxis mágica con una praxis 'racional.'" (W 43) Más precisamente, "el pensamiento crítico divide las imágenes – las separa en sus elementos – (...) las rompe – perpetra crímenes en su contra – porque pone en duda el mito y la magia.⁷ El resultado del pensamiento crítico es la *historia* occidental (...)" (W 43). La linealidad es, así, la "propiedad física de los símbolos" que permite y, puesto de esta manera, encarna el pensamiento crítico en tanto "pensamiento

⁶ En la misma línea argumentativa: "Los primeros escritores lucharon contra la idolatría, contra una vida en función de las imágenes." (N 75)

⁷ Ver Innis: "La expansión de la escritura impidió el desarrollo del mito e hizo a los griegos escépticos respecto a sus dioses." (BC 8)

iconoclasta” (W 43). Desgarrar las imágenes supone una nueva “propiedad física” de los símbolos.

Ciertamente, los “códigos lineales” (W 39), la escritura, “(...) sustituye[] el mundo de la imaginación por el mundo de la concepción (...)” (W 65) y “[e]l propósito de la escritura es significar, explicar las imágenes, pero los textos pueden volverse opacos, *inimaginables*, y entonces constituyen barreras entre el hombre y el mundo.” (W 66) Encontramos lo que de nuevo parece ser un legado kantiano. Flusser se refiere a “explicaciones inimaginables” (W 66), es decir, en términos kantianos, “conceptos sin intuiciones”, como otro tipo de engaño. El ejemplo más prominente de las “explicaciones opacas” (W 66) es identificado por Flusser con la ciencia moderna: “(...) los textos científicos (que son la forma más característica de escritura, y por tanto el ‘fin de la historia’) tienden a convertirse en explícitamente inimaginables (uno los lee equivocadamente si trata de imaginar su significado) (...)” (W 66). Las “explicaciones opacas” son un tipo particular de alienación o engaño, pero esto no significa que para Flusser los textos científicos sean falsos. La idea es que el conocimiento científico es propio de un universo que, desde un punto de vista *existencial*, es “(...) vacío, *absurdo* (...). El conocimiento que nos ofrece la ciencia carece de relación con nuestro mundo vital pues le concierne sólo ese universo que es imposible experimentar. El conocimiento es conocimiento *absurdo*.” (N 38). De hecho, el universo reportado por la ciencia moderna no tiene “ni finalidades ni causas” (UT 38).⁸ La opacidad de los textos científicos es de tipo existencial, de modo que los hombres modernos “(...) deben vivir en la sensación vital del *absurdo* (...)” (N 38). Para la ciencia moderna “(...) la situación a ser descrita se desintegra en un conglomerado de *bits* de información (...)” (UT 14), elementos que “(...) no pueden ser aprehendidos, imaginados, ni concebidos – están fuera del alcance de las manos, los ojos y los dedos –.” (UT 14). El significado abstracto y crecientemente formal de los conceptos de la ciencia moderna, su carácter no sensible, es la marca del *absurdo existencial* de sus “explicaciones inimaginables”. Evidentemente, Flusser recupera el tópico del mundo moderno como un mundo despojado de orientación por mitos de dioses, vida y muerte, origen y fin. El elemento novedoso es que un mundo tal, descrito por él como “histórico”, es el producto de la “propiedad física de los símbolos” alfabéticos: a fin de cuentas, la imaginación es hasta tal punto debilitada en el mundo alfabético que este se vuelve absurdo desde el punto de vista existencial. Este es el punto límite de la iconoclasia propia del “pensamiento conceptual”, pues ahora “[s]omos capaces de retraernos de nuestra imaginación hacia una abstracción insuperable.” (W 113). La comunicación dominada por la abstracción se convierte así en “textolatría”, una forma de vida en función de los textos, que equivale a engaño en la medida en que nuestra forma de comunicación más básica no nos brinda orientación en el mundo vital. El más excelso físico o matemático no encuentra en su ciencia ninguna orientación existencial.⁹

El engaño de las tecno-imágenes

Para Flusser, la sensación de absurdo es el signo de agotamiento de los códigos lineales como forma dominante de comunicación y, como hemos explicado, es también el resultado de “la propiedad física de los símbolos”. El hombre moderno o “histórico” llega así a una situación donde necesita “dar sentido” a los mensajes

⁸ McLuhan se refiere también a esta situación, apuntando que, con el surgimiento de la ciencia moderna la causa final aristotélica se vio absorbida por la causa eficiente: “Si funciona, debe permitirse que exista (...)” (GV 78), punto de vista que contradice la tradición según la cual “[l]a primera pregunta que podía ser hecha no era si es posible crear algo, sino si es deseable en términos humanos.” (GV 78). La “deseabilidad” no es algo que concierna a la ciencia moderna.

⁹ Ver Innis: “(...) la ciencia vive su propia vida (...)” (BC 192).

alfabéticos y sobre todo, a los mensajes de la ciencia. Las "tecno-imágenes" (W 67) surgen, según Flusser, para llenar el vacío existencial de tales mensajes. La fotografía, el cine, el vídeo, la televisión y las imágenes de la computadora son todos símbolos bidimensionales, igual que las imágenes tradicionales, pero a diferencia de estas, son productos de los textos científicos, y esta diferencia resulta ser de importancia tremenda para Flusser. Mientras que "[l]as imágenes creadas por la imaginación tradicional son bidimensionales porque han sido abstraídas de un mundo de cuatro dimensiones (...)" (W 114), las imágenes técnicas "(...) de la *nueva imaginación* son bidimensionales porque han sido proyectadas desde cálculos sin dimensiones. El primer tipo de imágenes significa el mundo vital; el segundo tipo de imágenes significa *cálculos*." (W 114).

Los "*bits* de información", como se mencionó antes, "(...) son incapaces de ser aprehendidos, imaginados o concebidos. No obstante son calculables (...) y pueden ser sintetizados (computados) por medio de aparatos especiales dotados de *teclas*." (UT 14). Los aparatos en cuestión son cámaras fotográficas y de vídeo, computadoras, etcétera. La "nueva creación de imágenes (...) se revela como el gesto de reunir puntos (de un asunto *calculado*) generados imágenes. Se revela como un cómputo." (W 113). Los *bits* de información química o eléctrica reunidos (calculados) por los aparatos son en sí mismos de dimensión nula [*zero-dimensional*], y por lo tanto, carentes de todo significado existencial. La linealidad de la escritura se colapsa "espontáneamente" (UT 20) en puntos sin dimensión y, dice Flusser, "[n]o se puede vivir en tal universo abstracto y vacío. Para vivir, uno debe hacer del universo y de su conciencia algo concreto. Uno debe intentar reunir los elementos puntuales para hacerlos concretos (concebibles, imaginables, manipulables)." (UT 20) Las tecnoimágenes "(...) reúnen en una superficie elementos tales como fotones o electrones, por otra parte, *bits* de información." (UT 21) Pero tales elementos no pueden ser sentidos, vistos, ni aprehendidos, y "[p]or esta razón, los aparatos deben ser diseñados para aprehender lo que no puede ser aprehendido, para imaginar lo que no puede ser imaginado y para concebir lo que no puede ser concebido. Y deben estar equipados con *teclas* que nos permitan controlarlos. Tales aparatos son el requerimiento para las imágenes técnicas." (UT 21). *Teclear* es algo absolutamente diferente del dibujo o la pintura, y también son diferentes de la escritura. El teclear hace concreto, por síntesis, lo que es en sí mismo abstracto; le da significado. El teclear no es otra cosa que la *programación* de aparatos para obtener imágenes sintetizadas. Así, mientras miramos "Don Giovanni" en la televisión no vemos elementos puntuales sino imágenes con significado, algo que posee concreción o densidad existencial. La "tecnoimaginación" (W 69) supera el absurdo de los puntos sin significado. "[L]a imaginación tradicional" (W 114) abstrae (del espacio y el tiempo hacia una superficie), pero la tecnoimaginación, la "nueva imaginación" (W 113), hace todo lo contrario: concretiza los "cálculos de dimensión nula [*zero-dimensional*]" (W 114) mediante su transcodificación a símbolos bidimensionales, es decir, a imágenes. Sin embargo, todas las imágenes son mágicas y esto significa que "programan" a sus receptores para una conciencia acrítica, para una conducta "mágica" que consiste en anteponer las imágenes a las situaciones y los hechos. Esto es, nuevamente, una consecuencia de "la propiedad física de los símbolos", la cual determina la "estructura de un mensaje", y es aquí donde la "*dinámica de la comunicación*" se hace particularmente relevante.

Según Flusser existen, principalmente, dos "dinámicas de la comunicación" (W 18) determinadas por dos estrategias de comunicación muy distintas. Una estrategia se concentra en preservar la información, es decir, se concentra en la "memoria", y da lugar a "códigos discursivos (tales como la pintura)" (W 18). La otra estrategia de comunicación se concentra no en *preservar* la información sino en *generarla*, en la

“innovación”, y da lugar al “diálogo” (W 18).¹⁰ En los discursos “(...) los mensajes fluyen desde un emisor hacia un receptor (...)” (W 18), mientras que en los diálogos “(...) los mensajes oscilan entre varios participantes en el proceso (...)” (W 18) comunicativo. Los medios masivos, dice Flusser, “(...) parecen tener una estructura exclusivamente discursiva.” (W 18) Por ejemplo, las revistas ilustradas, el cine y la televisión “(...) están de tal manera contruidos que muy pocos emisores envían mensajes a una enorme cantidad de receptores, los cuales están completamente incapacitados para dialogar con aquéllos. Esto es de hecho lo que caracteriza al presente: una cultura *discursiva* sin una retroalimentación dialógica. Una cultura en la que la mayoría de los participantes carece de acceso al origen de la información (...) tiende convertirse en *totalitaria*.” (W 18) La programación de la conducta a través de los medios masivos es una programación a través de imágenes, las cuales por su propia naturaleza excluyen la crítica. Por lo menos esta faceta engañosa de las imágenes es recuperada por las tecno-imágenes como medios masivos. El engaño equivale ahora a la tendencia al totalitarismo en ausencia del diálogo. Por otra parte, las tecnoimágenes son mágicas porque también se interponen entre el mundo y nosotros. “[L]a guerra de Vietnam (...), o los pechos de la Srta. Bardot” (W 27), así como “los discursos presidenciales, los juegos olímpicos y las nupcias importantes” (W 27) son todas cosas de las que no tenemos ninguna “experiencia inmediata” (W 27). De cualquier manera, “(...) son reales en tanto que determinan nuestras vidas” (W 27). La “estructura del mensaje” de los medios masivos está determinada tanto por una *dinámica discursiva* de comunicación como por la bidimensional o el *carácter escénico* de los símbolos como imágenes. La dinámica discursiva de los medios masivos refuerza el carácter mágico de sus imágenes.

Obras citadas

- PhF = Flusser, Vilém, *Für eine Philosophie der Photographie* (1983), European Photography, Göttingen, 1999.
- UT = Flusser, Vilém, *Ins Universum der technischen Bilder* (1985), European Photography, Göttingen, 2000. M = Flusser, Vilém, *Medienkultur* (1993), Fischer Taschenbuch, Frankfurt am Main, 2002.
- M = Flusser, Vilém, *Medienkultur* (1993), Fischer Taschenbuch, Frankfurt am Main, 2002.
- N = Flusser, Vilém, *Nachgeschichte* (1997), Fischer Taschenbuch, Frankfurt am Main, 1997.

¹⁰ Es interesante notar que con esta distinción Flusser resuelve la contradicción en la concepción de Innis de la tradición oral. Innis dice: “Una tradición oral implica frescura y elasticidad, pero los estudiantes de antropología no han reparado en el carácter vinculante de la costumbre en las culturas primitivas.” (BC 4) A pesar de esta intuición antropológica acerca de la inflexibilidad de la tradición oral, Innis tiende a atribuir continuamente “frescura y elasticidad” a la tradición oral, diciendo, por ejemplo, que “[la] riqueza de la tradición oral hizo flexible a la civilización (...)” (BC 10). Esta evaluación de la tradición oral influyó profundamente las ideas de Innis acerca de la Grecia clásica, conduciéndolo a una postura casi opuesta a la de McLuhan, quien vinculó la democracia en Grecia no con la tradición oral (c. BC 9) sino con la escritura. De hecho, las sociedades orales son todo menos flexibles. El origen de la confusión de Innis aclara cuando se refiere a Graham Wallace, quien “(...) asumió que el pensamiento creativo dependía de la tradición oral (...)” (BC 191). Esto aclara que tanto Innis como Graham confundan la creatividad propia de la comunicación dialógica con la tradición oral. De hecho, una tradición oral es todo menos dialógica y su ambiente es completamente inapropiado para la democracia o el progreso de cualquier tipo. Innis confunde “la tradición oral” (BC 191) con la “discusión oral” (BC 191) y con la “dialéctica oral y la conversación” (BC 191). La primera es una estructura discursiva (Flusser), mientras que la segunda es diálogo.

- W = Flusser, Vilém, *Writings*, The University of Minnesota Press, Minneapolis, 2002.
- BC = Innis, Harold A., *The Bias of Communication* (1951), University of Toronto Press, Toronto, 1999.
- GV = McLuhan, Marshall & Powers, Bruce R.: *The Global Village. Transformations in World Life and Media in the 21st Century* (1986), New York: Oxford University Press, 1992.