

Víctor Silva Echeto

**Los fantasmas de Flusser:
de magia, comunicación e imagen visual**

I. Las relaciones entre fantasma e imagen están planteadas desde el inicio, siguiendo esa tradición, Vilém Flusser asume el carácter fantasmagórico de la imagen. El entorno “se está volviendo cada vez más blando, más nebuloso, más fantasmal, y el que quiera orientarse en él tiene que partir de ese carácter espectral que le es propio” (Flusser, 2002: 105).

La transición de la cultura del texto a la cultura de la imagen está acompañada del pasaje de la sociedad industrial a la postindustrial, de la historia a la posthistoria, de la materia a la postmateria, de la letra al número, de lo analógico a lo digital. Es decir, de la cultura lineal de la historia (centrada en la escritura) a la nulodimensionalidad y circularidad de la magia *posthistórica*. Del trabajo al juego, un juego macabro: “El nuevo ser humano ha dejado de ser un actuante, para convertirse en un jugador: un *homo ludens*, ya no un *homo faber*. Su vida ya no es un drama, sino un espectáculo. No tiene argumento, no tiene acción, sino que consiste en sensaciones” (Flusser, 2002: 107).

La consideración de la cultura posthistórica como época postmágica, es uno de los aportes más destacados de Flusser ya que se vincula al eterno retorno nietzscheano pero, además, a la puesta en cuestionamiento de la historia lineal y evolutiva. La postmagia está propiciada por los aparatos, por las imágenes técnicas. Esto es, por la imagen no representativa sino digital. Los hologramas son los nuevos dispositivos mágicos que ponen en cuestionamiento la representación ideológica de la modernidad. Magia, también, como juego de signos.

II. Como la Guerra, juego macabro si los hay: “supongamos que en lugar del cortapapeles hubiéramos escogido uno de esos misiles que fueron introducidos en la Guerra de Irak. No cabe duda de que los diseñadores de esos objetos son seres humanos de una extraordinaria nobleza: los misiles son elegantes y pueden ser considerados como las obras de arte características de hoy en día”. No hay duda, tampoco, “de que son gente extremadamente servicial: si bien los misiles son sistemas complejos, son tan agradables que incluso unos semianalfabetos imberbes de la cuenca alta del Éufrates pueden utilizarlos”. En definitiva: “se puede ser de la opinión que los diseñadores de los misiles son demasiado buenos tipos, pues dichos objetos no sólo matan bien (lo que, por otra parte, se supone que deben hacer), sino que también provocan el lanzamiento de otros misiles, que terminan matando a los usuarios de los primeros” (Flusser, 2002: 38). De ahí la crítica a la frase de Goethe de que el ser humano debe ser “noble, generoso y bueno”. La humanidad se alejó cada vez más de la ilustración e ingresó por la puerta de atrás a la edad media.

III. Imágenes visuales como espectros, fantasmagorías e imágenes mágicas: “El significado de las imágenes es mágico (...) Las imágenes no permiten concebir la situación más que mágicamente. La estructura mágica de la imagen encubre la situación que la imagen representa” (Flusser). La magia muestra y encubre, visibiliza e invisibiliza, son, como las pantallas, superficies que en su visibilidad, con un juego de manos del mago, invisibilizan lo que mostraban.

Si la mirada mágica es la primera edad de la imagen, y el arte, transformado en estética, la segunda, en la edad visual se retorna a la magia posthistórica. A diferencia de muchas teorías sobre la escritura que consideran que desde la primera oralidad-mágica se pasó a la escritura- lineal, “etnocéntrica, logocéntrica”, en términos de Jacques Derrida (1971), donde Occidente se convirtió en el reducto donde nace, se

desarrolla y consolida la historia, Flusser fractura esas posiciones lineales, evolucionistas, y, plantea la idea de quiebre, de “catástrofes” y de “crisis” de esos estadios en los que se produjeron diversas mutaciones culturales. No se llega pacífica y evolutivamente de una oralidad “prehistórica” primigenia y, pasando por la escritura de la historia, se conduce a la tecnocéntrica posthistoria postmágica, en una línea ascendente que se dirige rumbo al progreso, sino que se han atravesado tres catástrofes y mutaciones. Hoy se hace presente la tercera de esas catástrofes.

Como indica Rainer Guldin (2008), Flusser cuestiona “a precedência temporal e a primazia consegüente da palavra falada sobre a palavra escrita desenvolvendo, a partir dessa idéia, uma re-definição radical do conceito da escrita que envolve um criticismo da idéia de história progressiva linear e o inevitável etnocentrismo ligado a ela”. El ser humano, en términos de Flusser, “desarrolla en cada escalón una capacidad específica que le permiten fabricar sus medios”. En otros términos: “en el ser humano surgen de forma escalonada nuevos niveles de conciencia que le permiten desalienarse”. A esos niveles de conciencia emergentes les llama “poder de acción”, “poder de representación”, “poder de concepción” y “poder de imaginación” (Flusser, 2001: 108). La especie humana “dispone del poder de acción” que le permite fabricar instrumentos. Los *homo sapiens sapiens* disponen del poder de representación que le permite fabricar imágenes, y éstas “son superficies con significado” (2001: 11). El sujeto histórico dispone del poder de concepción que le permite crear textos, y éstos “son líneas lógicas de conceptos enhebrados a modo de ábaco” (Flusser, 2001: 105). Finalmente, se comienza “a disponer del poder de imaginación” que “permite fabricar imágenes” técnicas. Según el planteamiento de Vilém Flusser: “no ha existido en el pasado ningún poder de imaginación” en el sentido planteado. “Las fotos, películas, vídeos y hologramas son productos de un nivel de conciencia que antes no era imaginable ni concebible” (Flusser, 2001: 108). En definitiva, se puede “vivir en otros mundos”. Se puede vivir el presente de varias maneras distintas. “E incluso la

expresión ‘el presente’ puede significar varias cosas. Lo que acabamos decir es ciertamente terrorífico, incluso monstruoso, pero los nombres que se le asignan son de los más tranquilizadores: *ciberespacio* o *espacio virtual*’ (Flusser, 2002: 45). La virtualidad, a su vez, es la potencia que en forma espectral se encuentra latiendo y tensionando lo actual.

IV. Como en la magia, la apariencia “engaña”, es –como el arte- una mentira, forma parte de un mundo alternativo. Por ello, la desconfianza que le generaba a Platón pero, también, a Plinio el Viejo, a Descartes y diría que se instala en nuestro presente iconoclasta que todavía desconfía de la apariencia y, por eso, la intenta recubrir de textos, discursos u otro tipo de mediación representativa que intenta proteger a los sujetos de esas apariencias.

“Los mundos alternativos, con su apariencia digital, llevan esa inquietud a su punto culmine” (Flusser, 2004: 352). Para Flusser, “cuando se reflexiona sobre la digitalización resulta indispensable partir de comienzos de la Edad Moderna”. En ese momento: “se descubrió que para lograr el dominio del mundo, para comprenderlo no era cuestión simplemente de observarlo ni de describirlo, sino que había que calcularlo”. Y, aunque “bien podía ser inimaginable e indescriptible, pero a cambio de ello era calculable. Las consecuencias de este descubrimiento recién se hicieron evidentes en la actualidad con los mundos alternativos” (Flusser, 2004: 352). La teoría, a partir de ese momento, “no era la observación pasiva de los ideales, sino el desarrollo progresivo de modelos, que debían ser sometidos a la praxis, es decir, a la observación y la experimentación”. De esa forma, se dio nacimiento a la ciencia moderna y la técnica, a la revolución industrial y finalmente a la apariencia digital” (Flusser, 2004: 353).

Alain Badiou, sostiene que “la tecnología digital nos lleva de nuevo a la hipótesis de Pitágoras: el mundo sensible es número”, esta idea ya había sido planteada por Flusser.

La idea de que el mundo está codificado en números, sorpresa renacentista, todavía hoy no la hemos superado. Y aquí hay uno de los aspectos más destacables del planteamiento de Flusser y una de las teorías que adquiere mayor actualidad, frente a la tradición de corte semiológico que dominó en gran parte de occidente con los giros discursivos en Foucault, en la amplitud del concepto de textualidad, significante y sentido en Derrida y en Barthes, Flusser plantea que la imagen- técnica es numérica. No obstante, considero que hay una diferencia entre el segundo Flusser (el de su período europeo) y el primero que investigó, escribió y publicó en Brasil y en sus primeros años en Europa. Este último más fenomenológico, centra sus estudios más que nada en una filosofía del lenguaje, una fenomenología del brasileño, y, en ese sentido, no plantea esa diferencia tan radical entre lenguaje, discurso y técnica como se observará en ese segundo Flusser. Sin embargo, ya que en esos primeros textos se observan algunas claves conceptuales que posteriormente desarrollará el tardío Flusser.

Para Flusser: “los números no son discursivos, y por ello no corresponden dentro de una línea”. Es, por lo tanto, la emergencia “de un ‘código alfanumérico’” (2004: 354). Para Flusser, se piensa en números, “en formas, en colores, en tonos”, y cada vez menos, “en palabras”. Las reglas de “su pensamiento son matemática, cromática, musical, y cada vez menos ‘lógica’”. Este tipo de pensamiento es “cada vez menos discursivo y cada vez más sintético, estructural. Tras el abandono del alfabeto los números no solamente dejaron ‘atrás’ el pensamiento histórico, sino que han desarrollado un concepto del tiempo completamente no histórico (como se expresa matemáticamente quizá en la segunda ley de la termodinámica)” (Flusser, 2005: 104-105).

El pensamiento “causal histórico es apartado como un pensamiento estadístico calculador”. El pensamiento “elitista se ha emancipado de la estructura discursiva de nuestro lenguaje y conoce, vivencia y valora el mundo y a sí mismo no más como procesos, sino como computaciones, algo así como sinuosidades de campos de relación”. Paralelamente –sostiene Flusser una hipótesis radical para su época- “la lectura de letras va a ser considerada en el futuro como un síntoma de mentalidad atrasada como por ejemplo el pensamiento mítico en la Época Moderna” (Flusser, 2005: 105). Mundo cuantificable e indescriptible. Por ello, “los números deberían escapar del código alfanumérico y hacerse independientes”. Las letras y sus linealidades “inducen al mero parloteo *sobre* el mundo y deberían de ser dejadas de lado como algo no adecuado a éste”. Y, ese pasaje ya está ocurriendo, “los números están emigrando del código alfanumérico a otros nuevos (por ejemplo, al código digital) y sirviendo para alimentar ordenadores” (Flusser, 2002: 73). Una temporalidad y espacialidad que se transforman en la cinta de Moebius donde el exterior y el interior ya no se distinguen.

Para comprender esos mundos paralelos y alternativos, hay que tener en cuenta -y Flusser es consciente de ello y lo reitera en diversos escritos- que no todos han dado el salto que va desde lo lineal a lo cero- dimensional (2004: 356), produciéndose, en ese contexto, la generación de una elite que piensa en números, una elite que computa, que crea modelos, una nueva separación en la sociedad entre los no lineales y los lineales. Así se producen dos consecuencias en el plano teórico: “el pensamiento calculatorio ha penetrado cada vez más en lo profundo de los fenómenos. Los ha analizado (descompuesto), y de este modo los fenómenos han adoptado cada vez más la estructura del pensamiento calculatorio” (Flusser, 2004: 357). Por lo pronto, “ya no se habla más de esa ‘cosa extensa’ original, sino de enjambres de partículas estructuradas en campos”. No obstante, no es tan sencilla la situación, ya que el conocimiento numérico es problemático desde el punto de vista teórico. Hoy no se

puede dividir –como en otras épocas- la teoría de la práctica, sino que ambas se encuentran entrelazadas. Es así que las matemáticas como filosofía y la filosofía como técnica, “constituyen las verdaderas metas de nuestro pensamiento”. Esa nueva elite es la de los “programadores”, “tecnócratas”, “operadores mediáticos” o “constructores de opinión”. Funcionarios, les llamará desde su temprana *Da Religiosidade. A literatura e o senso de realidade*, publicado por primera vez en 1965: “Nesse novo tipo o centro é ocupado pelo aparelho, e o horizonte é constituído de funcionários que funcionam em função do aparelho. Reluto com designar o funcionário pelo termo ‘homem’, já que se trata de um novo tipo de ser que está surgindo” (Flusser, 2002b: 84).

V. Con referencia a las técnicas: en la era del poder de representación existían instrumentos que se hacen imaginativos en ese contexto representativo; en la era del poder de la concepción se convierten en máquinas; mientras que el poder de la imaginación los transforma en aparatos. Las imágenes técnicas hoy se basan en partículas del campo electromagnético: “hay que inventar aparatos capaces” de potenciar el “poder de la imaginación” convergente con la época actual. “Estos aparatos deben estar contruidos conforme a la estructura compuesta de puntos del universo”. O sea, “tienen que reunir los elementos en forma de puntos según un programa de manera aleatoria”. De acuerdo a esta hipótesis: “los aparatos pueden hacer este trabajo automáticamente, esto es, sin intervención humana”. Esa hipótesis sobre la autonomía de los aparatos, que cruza por la filosofía de la fotografía, la apariencia digital, y otros escritos de Flusser, tiene respuestas diferentes en diversos momentos de la obra del teórico. Hay momentos del análisis donde se destaca esa autonomía de los aparatos, mientras que, en otros, se plantea la necesidad del “gesto” humano que esté detrás del aparato, “gesto” como manipulación, como artificio, como falsedad (Flusser, 1994).

En definitiva, la autonomía de los aparatos es un dato del diagnóstico, mientras que la mirada –desprendida de las imágenes- es el “gesto” que visibiliza los “mundos paralelos”, los presentes desligados de las cadenas causales del tiempo.

Flusser comprendió que las relaciones entre comunicación, técnica y cultura, no se pueden reducir, y, por ello, deben de ser analizados en sus altos niveles de complejidad, entre las que ingresan el caos, el azar, la iterabilidad, los puntos convergentes aleatoriamente. No fue un cómplice de “los funcionarios” que desarrollan “los programas” pero, tampoco, de los “falsos” críticos que son incapaces de comprender las mutaciones que la digitalización produce. Su filosofía es creadora, intrigante, por momentos, ambigua y contradictoria.

Así, el “fantasma” de Flusser se aparece y (des) aparece entre máquinas, espectros y fantasmagorías. Entre lenguas, territorios y culturas. La “magia” cruza por su cuerpo y des-codifica la linealidad de la historia y de la escritura que ésta produjo consiguientemente. Constituye una poderosa máquina conceptual y una clave fundamental para pensar los desafíos postmetafísicos de la era de las miradas y de la comunicación visual.

Referencias bibliográficas

- Derrida, Jacques (1971). *De la gramatología*. México, siglo XXI.
- Flusser, Vilém (1994). *Los gestos. Fenomenología y comunicación*. Barcelona, Herder.
- Flusser, Vilém (2001). *Una filosofía de la fotografía*. Madrid, Síntesis.
- Flusser, Vilém (2002). *Filosofía del diseño*. Madrid, Síntesis.
- Flusser, Vilém (2002b). *Da Religiosidade. A literatura e o senso da realidade*. São Paulo, escrituras.
- Flusser, Vilém (2004). “La apariencia digital” en Gerardo Yoel *Pensar el cine 2*. Buenos Aires, Manantial.
- Flusser, Vilém (2005). “La sociedad alfanumérica” en *Revista Austral de Ciencias Sociales*, n° 9.
- Flusser, Vilém (2007). *O mundo codificado*. São Paulo, Cosac Naify.
- Flusser, Vilém (2008). *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade*. Sao Paulo, Annablume.

Guldin, Rainer (2008). “Derrida e Flusser: No conceito da escrita e o fim da linearidade” en Revista Ghrebh-, v. 1, n. 11, São Paulo, CISC.