

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

IMAGINACIÓN Y TÉCNICA EN VILÉM FLUSSER

Tesis sometida a la consideración de la Comisión del Programa de Estudios de Posgrado en Filosofía para optar por el grado y título de Maestría Académica en Filosofía

SEBASTIÁN ALONSO COTO MURILLO

Ciudad Universitaria Rodrigo Facio, Costa Rica

2022

b. Dedicatoria

En memoria de Laura Celestina Vásquez Torres (1913-1982).

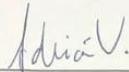
c. Agradecimientos

En primer lugar, quisiera externar mi más sincero agradecimiento al Decanato, miembros y funcionarios(as) del Sistema de Estudios de Posgrado de la Universidad de Costa Rica, por haberme otorgado el Programa de Incentivos para Proyectos de Graduación de Maestría, comúnmente conocido como la ‘Beca del Millón’; realmente dicha beca fue de una enorme ayuda para realizar la investigación aquí defendida.

En segundo lugar, mi más genuino reconocimiento al equipo científico del *Arquivo Vilém Flusser*, en São Paulo Brasil, en especial al Dr. Diogo Andrade Bornhausen quien me dio acceso a un importante corpus inédito del checo-brasileño y, sin el cual, esta investigación no hubiera sido posible. Asimismo, extendiendo mis más sinceras gratificaciones al *Flusser Archive*, en Berlín Alemania, en particular a la Dra. Anita Jøri quien me facilitó la participación telemática a actividades académicas relacionadas con el pensamiento del autor en estudio.

Finalmente, quisiera agradecer generosamente a mis lectores, compañeros(as) tesarios(as), al programa de la Programa de Posgrado en Filosofía y, en especial, al Dr. Pablo Hernández H., quienes me han acompañado en este difícil, pero fabuloso proceso de investigación filosófica.

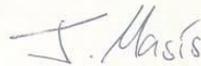
“Esta tesis fue aceptada por la Comisión del Programa de Estudios de Posgrado en Filosofía de la Universidad de Costa Rica, como requisito parcial para optar al grado de Maestría Académica en Filosofía”.



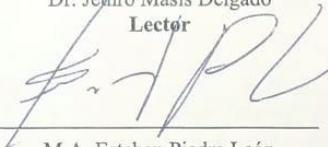
Dr. Adrián Vergara Heidke
**Representante de la Decana
Sistema de Estudios de Posgrado**



Dr. Pablo Hernández Hernández
Profesor Guía



Dr. Jethro Masís Delgado
Lector



M.A. Esteban Piedra León
Lector



Dr. Mario Solís Umaña
**Director del
Programa de Posgrado en Filosofía**



Sebastián A. Coto Murillo
Susténtate

e. Tabla de contenidos

b. Dedicatoria.....	i
c. Agradecimientos.....	ii
d. Hoja de aprobación	iii
f. Resumen en Español.....	vi
g. <i>Abstract</i>	vii
h. Lista de Ilustraciones	viii
i. Índice de abreviaturas del corpus citado	ix
1. Introducción	1
1.1 Presentación biográfica de Vilém Flusser.....	1
1.2. Imagen y concepto	9
2. Capítulo I: Imaginación.....	19
2.1. Introducción	19
2.2. Código.....	20
2.3. Código de imagen	24
2.4. Gesto	27
2.5. Gesto e imagen.....	32
2.6. Conclusión	37
3. Capítulo II: Técnica	40
3.1. Introducción	40
3.2. Aparato.....	42
3.3. Programa	44
3.4. Código alfabético	46
3.5. Código numérico.....	48
3.6. Canal	49
3.7. Memoria artificial	53
3.8. Conclusión	55
4. Capítulo III: Imaginación técnica.....	58
4.1. Introducción	58
4.2. Aparato e imagen	60
4.2.1. Programa: código numérico e imagen técnica	61
4.2.2. Canal e imagen técnica.....	63
4.2.3. El gesto programador	63

4.3. Imaginación técnica: <i>concepto</i>	65
4.3.1. Toma de posición	66
4.3.2. Gesto lúdico	68
4.3.3. Diálogo: <i>poiesis</i> y con-versación	70
4.3.4. Canal: margen y ruido	73
4.4. Conclusión	78
5. Conclusión: El infierno del <i>Vampyroteuthis</i>	81
6. Glosario	86
7. Índice Analítico	95
8. Referencias	99

f. Resumen en Español

La relación entre la imagen y el concepto en el pensamiento flussereano es el problema de esta investigación, cuyos tránsitos entre una y otro no son meramente formales o estructurales. Los flujos entre la imagen y el concepto son también creativos, en especial en aquel margen en el cual ambos entran en contacto. De manera tal que la tesis propone una diferencia clave entre concepto (*Begriff*) como una forma de estructura y *concepto* (*Konzept*) como una modo de invención y/o creación.

Con el fin de sustentar lo dicho, en el primer capítulo, la investigación desarrolla la *imaginación* flussereana a través de sus elementos constitutivos: *gesto*, *código* e *imagen*. A partir de la cual se deriva una tesis según la cual el gesto establece un vínculo instrumental, técnico e inventivo con la imagen mediante el código.

Luego, en el segundo capítulo, se introduce el concepto de *aparato*. Esta categoría filosófica es una bisagra entre el gesto y la imagen, y da cuenta de un medio técnico, sistémico y funcional conformado por códigos, principalmente el código alfanumérico. Desde cierta tradición filosófica, en especial la cartesiana, estos códigos son detentores de lo que es un concepto en la medida que son claros y distintos; razón por la cual, el aparato también goza de esta misma cualidad conceptual.

Finalmente, el tercer capítulo profundiza sobre la *imaginación técnica* esto quiere decir que trata acerca del vínculo del gesto con la imagen; sin embargo, ahora mediados por el aparato. A partir de lo cual se establece una relación configurada por un conjunto de conceptos los cuales se dividen en *toma de posición* y lo *lúdico* que a su vez se disgregan en las categorías filosóficas de *diálogo*, *creación*, *ruido* y *margen*. De forma tal que todas estas nociones filosóficas conforman la tesis central de la investigación según la cual el *concepto* es una forma de concepción y creación. Además, lo anterior se ilustra y reflexiona a partir dos ejemplos contrastantes entre sí: *max point* y *Benny's Video* (1992).

g. Abstract

In this philosophical research, I will focus on the relationship between image and concept in Vilém Flusser's thought. Such relationship will not be regarded here as merely formal or structural, but rather as creative. The latter especially happens in the margin where both interact. In this sense, I pose a distinction between concept as structure (*Begriff*) and *concept* as creation (*Konzept*).

In order to go through the above mentioned distinction, on the first chapter I will elaborate on imagination from a Flusserean point of view, specifically through his constitutive concepts of *gesture*, *code*, and *image*. The main argument to be sustained is that gestures establish an instrumental and technical link with images through codes.

On the second chapter, I will introduce the concept of *apparatus* that is a medium between gesture and image. This philosophical category is defined as a technical system constituted by codes, especially alpha-numeric ones. From a Cartesian and philosophical point of view, these codes express concepts insofar as they are clear and distinct. For that reason, the apparatus also has this same conceptual quality.

Finally, on the third chapter I will deepen *technical imagination*, particularly the relationship between gesture and image through apparatus. This relation is characterized by two concepts: *position-taking* and *play*, the latter in turn is disaggregated into other concepts such as *dialogue*, *creation*, *noise*, and *margin*. These set of concepts make up the central argument of the research, i.e. that *concept* is also a form of creation and conception. As an illustration and form of reflection of the aforementioned thesis, I will examine two contrasting examples: *max point* and *Benny's Video* (1992).

h. Lista de Ilustraciones

ILUSTRACIÓN 1: ESQUEMA DE MEDIO Y CONCEPTO.	12
ILUSTRACIÓN 2: ESQUEMA DE IMAGINACIÓN.	20
ILUSTRACIÓN 3: ESQUEMA DE IMAGINACIÓN.	32
ILUSTRACIÓN 4: MAPA CONCEPTUAL DE CONCEPTO.	37
ILUSTRACIÓN 5: ESQUEMA DE APARATO.	41
ILUSTRACIÓN 6: ESQUEMA DE APARATO Y CONCEPTO.	41
ILUSTRACIÓN 7: DIAGRAMA DE FLUJO DEL APARATO.	44
ILUSTRACIÓN 8: DIAGRAMA DE FLUJO DE DISCURSO.	50
ILUSTRACIÓN 9: DIAGRAMA DE FLUJO DE DIÁLOGO.	51
ILUSTRACIÓN 10: ESQUEMA DE IMAGINACIÓN TÉCNICA.	59
ILUSTRACIÓN 11: ESQUEMA DE IMAGINACIÓN TÉCNICA Y <i>CONCEPTO</i>	60
ILUSTRACIÓN 12: ESQUEMA DE <i>MAX POINT</i>	76
ILUSTRACIÓN 13: IMAGEN DE PELÍCULA <i>BENNY'S VIDEO</i>	78

i. Índice de abreviaturas del corpus citado

- *Abbild-Vorbild*: **A-V**.
- *Á Dúvida*: **AD**.
- *Bodenlos*: **B**.
- *Como explicar a arte*: **CA-b**.
- *Como explicar a arte*: **CA-c**.
- *Da embriagues*: **E**.
- *Da religiosidade: a literatura e o senso de realidade*: **DR**.
- *Diacronia e historicidade*: **Dh**.
- *Die kodifizierte Welt*: **KW**.
- *Ein neue Einbildungskraft*: **EnE**.
- *Ensaio para um estudo do significado ontológico da língua*: **OL**.
- *Für Eine Philosophie der Fotografie*: **PhdF**.
- *Gesten. Versuch einer Phänomenologie*: **GE**.
- *Groundless*: **G**.
- *Língua e Realidade*: **LR**.
- *Los Gestos. Fenomenología y Comunicación*: **Ge**.
- *Ins Universum der technischen Bilder*: **IU**.
- *Imaterialismo*: **I**.
- *Memória*: **Me**.
- *O Universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade*: **OU**.
- *Posthistory*: **Ph**.
- *Philosophy of Language*: **PL**.
- *The Surprising Phenomenon of Human Communication*: **PHC**.
- *Umbruch der menschlichen Beziehungen?*: **UB**.
- *Vampyrotheuthis infernalis*: **VI**.
- *Vorlesungen zur Kommunikologie*: **VK**.
- *Zahlen*: **Z**.



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

SEP Sistema de
Estudios de Posgrado

Autorización para digitalización y comunicación pública de Trabajos Finales de Graduación del Sistema de Estudios de Posgrado en el Repositorio Institucional de la Universidad de Costa Rica.

Yo, Sebastián Coto Murillo, con cédula de identidad 113900221, en mi condición de autor del TFG titulado IMAGINACIÓN Y TÉCNICA EN VILÉM FLUSSER

Autorizo a la Universidad de Costa Rica para digitalizar y hacer divulgación pública de forma gratuita de dicho TFG a través del Repositorio Institucional u otro medio electrónico, para ser puesto a disposición del público según lo que establezca el Sistema de Estudios de Posgrado. SI NO *

*En caso de la negativa favor indicar el tiempo de restricción: 2022 año (s).

Este Trabajo Final de Graduación será publicado en formato PDF, o en el formato que en el momento se establezca, de tal forma que el acceso al mismo sea libre, con el fin de permitir la consulta e impresión, pero no su modificación.

Manifiesto que mi Trabajo Final de Graduación fue debidamente subido al sistema digital Kerwá y su contenido corresponde al documento original que sirvió para la obtención de mi título, y que su información no infringe ni violenta ningún derecho a terceros. El TFG además cuenta con el visto bueno de mi Director (a) de Tesis o Tutor (a) y cumplió con lo establecido en la revisión del Formato por parte del Sistema de Estudios de Posgrado.

FIRMA ESTUDIANTE

Nota: El presente documento constituye una declaración jurada, cuyos alcances aseguran a la Universidad, que su contenido sea tomado como cierto. Su importancia radica en que permite abreviar procedimientos administrativos, y al mismo tiempo genera una responsabilidad legal para que quien declare contrario a la verdad de lo que manifiesta, puede como consecuencia, enfrentar un proceso penal por delito de perjurio, tipificado en el artículo 318 de nuestro Código Penal. Lo anterior implica que el estudiante se vea forzado a realizar su mayor esfuerzo para que no sólo incluya información veraz en la Licencia de Publicación, sino que también realice diligentemente la gestión de subir el documento correcto en la plataforma digital Kerwá.

1. Introducción

1.1 Presentación biográfica de Vilém Flusser

La presente introducción tiene dos objetivos. En primer lugar, mostrar sucintamente la vida de Vilém Flusser; filósofo sobre cuyo pensamiento versa esta investigación. En segundo lugar, introducir el problema de investigación que le da sentido a este escrito académico. Ciertamente, la filosofía trabaja con los conceptos y las categorías filosóficas, y no necesariamente ahonda sobre la vida del filósofo o filósofa quien los diseñó. Ante esto resulta evidente que la última meta de esta introducción se explica por sí misma, porque los conceptos están emparentados con problemas filosóficos; no obstante, el primer objetivo no resulta del todo evidente.

Para lo cual cabe señalar entonces que la principal intención de mostrar la vida de Vilém Flusser responde a que esta investigación es pionera en los estudios flussereanos en la región. En otras palabras, se trata de un pensador relativamente desconocido para la cultura filosófica y académica de la región Centroamericana; razón por la cual, a manera de presentación, es pertinente desarrollar algunos de los rasgos biográficos de Vilém Flusser.

En detalle, Vilém nació el 12 de mayo de 1920 en un periodo y tiempo frágil que en realidad es un entretiempos, un entreguerras, en una ciudad y un país de Europa Central como lo es Praga y lo era Checoslovaquia, respectivamente; nació dos años después de haberse constituido un régimen republicano bajo el liderazgo de Tomáš Garrigue Masaryk (1850- 1937). Salta a la vista que Vilém llegó al mundo durante un margen de tiempo, el cual él mismo reconoció como una época marcada por fronteras, como un lugar y tiempo lleno de múltiples divisiones tensas y en abierto conflicto (G, 2017, p.24; DR, 2002, p. 65).

Para aquel entonces, Praga estaba en la tensión y mixtura de un conjunto de fronteras que no se reducía a segmentaciones geográficas sino también históricas, culturales, espirituales, étnicas y filosóficas; en sentido estricto, estaba constituido por todas las fronteras que hacen colindar la cultura checa, el judaísmo europeo y la cultura alemana (G, 2017, p. 24); además, por la arquitectónica gótica y barroca; el Occidente y el Oriente europeo; en medio del intelectual y el meditabundo; a través de los límites del sionismo, el

marxismo, los nacionalismos y el antisemitismo; entre la dialéctica, el existencialismo, la fenomenología, la lingüística y el neopositivismo. (DR, 2002, p. 65-p. 66; G, 2017, pp. 26-31).

Envuelto por este complejo clima, Flusser estudiaría filosofía por dos semestres, en la Facultad de Derecho de la *Karls-Universität*, durante 1938 (Guldin y Bernardo, 2017, p. 52). Durante este periodo también conoció a Edith Barth, una mujer proveniente de una familia comerciante y acomodada con quien contrajo matrimonio y quien fue determinante tanto para su vida como para su muerte.

El intenso ambiente que abrazó a Vilém se fue disolviendo rápidamente con el vertiginoso ascenso de los nazis, quienes invadieron Praga el 15 de marzo de 1939 (Guldin y Bernardo, 2017, p. 44); mientras sucedía dicha desintegración, no aparecía simultáneamente una nueva etapa que tan siquiera articulara aquella gran diversidad conflictiva de perspectivas y sensibilidades en decadencia, sino que por el contrario emergió el abismo: “Das Leben in der *Bodenlosigkeit* hatte begonnen” (B, s.f., p. 12)¹.

En medio de la hegemonía nazi, la familia Barth, junto a su capital económico y comercial, se trasladó a Londres (Bernardo y Guldin, 2017, p. 62) gracias a la red de negocios de Gustav Barth —padre de Edith—. Por su parte, la familia Flusser decidió quedarse en Praga aun cuando Gustav Barth había tratado de persuadir a Gustav Flusser —padre de Vilém— de lo contrario; esta decisión se fundamentó en resguardar su dignidad y el hecho de no querer marcharse como si fueran ellos unos criminales (Bernardo y Guldin, 2017, p. 63).

Vilém, por su parte, se distanció de la decisión de su familia y se marchó con los Barth al Reino Unido; sin embargo, esto trajo consecuencias inmediatas para él, en cuanto él mismo asumió e interpretó su elección como una condena a muerte de sus familiares. Vilém se recriminó tiempo después el haber salvado su sombra —su cuerpo— por sobre la dignidad que él proyectaba en la decisión de sus familiares (G, 2017, pp. 38-39).

¹ “La vida en la *ausencia de fundamento* había comenzado” (Traducción y resaltado propio).

Una vez en Londres, las dificultades no mermaron. Los nazis avanzaron sobre Francia y acorralaron a los británicos en Dunkerque, bombardearon a Londres el 7 de setiembre de 1940 y asediaron las islas británicas (Bernardo y Guldin, 2017, p. 65). Dadas estas circunstancias, tanto Edith como Vilém migraron nuevamente desde Gran Bretaña y se desplazaron ahora hacia Brasil, São Paulo. Mientras se trasladaban hacia Río de Janeiro en barco, Vilém fue informado de la terrible noticia del asesinato de su padre, Gustav Flusser, en manos de los nazis (Bernardo y Guldin, 2017, p. 69).

Como era de esperar, esto último generó un gran desconsuelo, desazón filosófica y afectiva en Vilém, lo cual acentuó más la ya existente ausencia de fundamento. Vilém describió dicha sensibilidad de la siguiente forma: “However, the experience of stepping off the boat, of being thrown by the waves of the absurd onto the beaches of the unreal, injected an existential dimension into Kantian theories” (G, 2017, p. 47)².

Circunscrito a lo anterior, Vilém estaba en medio de una condición desarraigada, sin-sentido y absurda que interpretaba como una vida sin fondo (*Bodenlos*), sin razón (*ohne vernünftige Basis*); la cual a su vez la asemejaba a un funcionamiento circular, repetitivo y sin sentido tal como la actividad burocrática del aparato administrativo o el orbitar reiterativo de los planetas en medio del vacío espacial (G, 2017, p. 19).

En medio de esta condición ontológica y existencial, Vilém se las ingenió y apeló al *juego*³ con el fin de elaborar filosófica y existencialmente sobre esta misma circunstancia, mediante el juego él simultáneamente interpretaba e intercambiaba dos cadenas de pensamiento que aparentemente son incompatibles (G, 2017, p. 48), por ejemplo: jugaba con la idea del nacimiento industrial de São Paulo, con la agonía y debacle de Praga; sustituía el amor con sus fuertes intenciones de suicidarse; el entretiem po con el tiempo; entre la filosofía y los negocios (G, 2017, p. 49). Vilém ahora se enfrentaba con fronteras distintas frente a las cuales se posicionaba mediante un carácter lúdico.

² “No obstante, la experiencia de bajarse del barco y ser arrojado por las olas de lo absurdo a la playa de lo irreal, inyectó una dimensión existencial dentro de las teorías kantianas” (Traducción propia).

³ El *juego* tiene una amplia riqueza semántica en el pensamiento flussereano, por el momento es pertinente subrayar que es la destreza para crear sentido y significado en un contexto absurdo.

De forma muy rápida, Vilém junto a los Barth se instalaron en São Paulo, una ciudad que crecía y se industrializaba velozmente por aquel entonces. En sus primeros años, Vilém se involucró de la mano de su suegro en el mundo del negocio, mundo que en realidad no le interesaba y le producía hastío; en contraste con lo anterior, cada vez que podía, por lo general en las noches, estudiaba filosofía. En concreto, para Vilém sobrevivir quería decir lo siguiente: no estaba interesado ni en el lucro, ni en mejorar las condiciones sociales sino en encontrar sentido y dignidad (Bernardo y Guldin, 2017, p. 89).

En estos primeros años radicado en Brasil, Vilém recibió nuevamente una trágica noticia: su madre Melitta, su hermana Ludvíka y sus abuelos Julius y Olga Basch fueron arrestados por los nazis, el 19 de noviembre de 1941; poco tiempo después son trasladados a Auschwitz donde son asesinados el 6 de setiembre de 1943 (Bernardo y Guldin, 2017, p.92).

Vilém se enfrentaba a un panorama trágico y complejo que fue solventado poco a poco a través de su disposición lúdica que le permitió sobreponerse ante lo absurdo, el suicidio, el tedio, el sinsentido y la pesadumbre. En principio, un juego que se reservaba para sí mismo; no obstante, conforme avanzó en sus estudios e interlocuciones filosóficas, acentuó un estilo de vida intelectual mediante el diálogo fructífero y polarizado entre personas y temas que se interesaron por el arte, la literatura y la filosofía. Lo anterior resultó en un traslado del juego “interior” a preguntas y modos de hacer desplegados en una genuina actitud filosófica.

El *diálogo*⁴ fue una de las actividades más importantes a través de la cual Vilém maduró su talante filosófico y, al mismo tiempo, se abrió paso al encuentro con personas y temas que le permitieron crecer humana y filosóficamente. En los primeros años en Brasil, Vilém estableció una cercana amistad y un diálogo con un praguense tal como fue Alex

⁴ El diálogo es un concepto clave en el pensamiento flussereano y tiene varias formas de ser entendido, entre las más importantes están: con base en la teoría de la información, se le entiende como el intercambio (*Tausch*) de información entre un emisor y un receptor que crea información nueva; desde un punto de vista más clásico de la filosofía, se le comprende como la actividad epistémica mediante la cual se alcanza una verdad y también se le define como la forma ética y política de encuentro y desencuentro entre seres humanos.

Bloch⁵, cuyas conversaciones estuvieron marcadas por un juego de posiciones, contraposiciones y debate en el marco de una tensa relación amistosa (Bernardo y Guldin, 2017, pp. 90- 92).

También, Vilém tuvo un provechoso vínculo con Milton Vargas (1914-2010) (Bernardo y Guldin, 2017, p. 130) quien lo conectó con el círculo intelectual y cultural de São Paulo, en donde compartió intensamente con distintos, variados e importantes grupos de personas los cuales el mismo Vilém agrupó en diálogos y cuyos encuentros solían suceder en la terraza de su casa: en el primer grupo de diálogos estaban el mismo Bloch, el ya mencionado filósofo Milton Vargas y el filósofo Vicente Ferreira da Silva (1916- 1963); en el segundo grupo estaban el pintor Samson Flexor (1907-1971), el escritor João Guimarães Rosa (1908-1967), el poeta Haroldo de Campos (1929-2003), la poetisa Dora Ferreira da Silva (1918-2006) y el singular José Bueno⁶; el tercer grupo estaba compuesto por Romy Fink (1912-1972), el filósofo Miguel Reale (1910-2006) y la pintora Mira Schendel (1919-1988) (G, 2017, pp. 119 –246).

En virtud de esta dinámica filosófica y cultural sobre la cual se sumó su participación en el Instituto Brasileño de Filosofía (IBF), y su docencia académica en los cursos de filosofía de la ciencia y teoría de la comunicación, en la Escuela Politécnica de la Universidad de São Paulo; Vilém trasladó poco a poco mucho de aquel clima absurdo y sin fundamento, el cual pensaba y trataba mediante el juego, a una pregunta filosófica clave: “How to become distant from one’s own thoughts and live, so to speak, on the other side of them?” (G, 2017, p. 63)⁷.

Para Vilém esta última pregunta estaba enmarcada en el distanciamiento y compromiso con su propio pensamiento, y cuyas problemáticas apuntaban en principio a dilemas psicológicos; sin embargo, el checo y ahora brasileño se percató que en realidad eran cuestiones de orden filosófico, las cuales dinamizó a través de un trato con las filosofías que tenía a mano, que comenzó a elaborar a partir de las contradicciones que se

⁵ No se encontraron fechas de natalicio y muerte.

⁶ Ídem.

⁷ “¿Cómo tomar distancia del propio pensamiento y de la propia vida, es decir, estar al otro lado de ambos?” (Traducción propia).

desprendían de ellas mismas (G, 2017, p.57). Como si se tratara de armar un rompecabezas que no estaba previamente diseñado y, en consecuencia, tampoco se sabía cuál iba a ser su forma final.

A raíz de lo anterior y circunscrito a su participación en el IBF, Vilém diseñó su primer problema y tema filosófico donde ahondó sobre la estructura del lenguaje, los idiomas y la lengua como *medios*⁸ cuya temática estaba, además, permeada por una filosofía existencial. Este talante filosófico fue el que marcó a sus primeros libros tales como *Língua e realidade* (1963), *Até história do diablo* (1965) y *Filosofia da linguagem* (1965).

Esta época finalizó cuando Vilém y Edith se desplazaron a Europa. El golpe militar de 1964 en Brasil polarizó el ambiente político, académico y cultural, lo cual asfixió el estilo filosófico de Vilém, quien además se rehusaba a concebir en blanco y negro dicha dramática situación política; esto último tuvo un costo alto para él quien fue etiquetado como un intelectual de derechas (Bernardo y Guldin, 2017, p. 140). Ante lo cual, Vilém junto a Edith se desplazaron una vez más y vivieron primero en la parte norte de Italia y más tarde en el sudeste de Francia (Bernardo y Guldin, 2017, p. 175). Iniciaron así una nueva etapa en sus vidas.

Durante los años setenta, Vilém se estableció intelectual y culturalmente en Francia, en un contexto donde él era muy poco conocido y donde no tenía estabilidad cultural y académica como la que tuvo en Brasil; en razón de ello, desarrolló distintas estrategias intelectuales y se articuló con sectores variopintos, lo cual le permitió ingresar a distintas dinámicas culturales y académicas tanto de Europa como de Estados Unidos. Paralelamente a esto, cimentó sus bases relativas a la teoría de la comunicación y la información, y trabajó principalmente junto a las artes visuales y experimentales tales como el video arte y el movimiento Nouveau Réalisme. Este movimiento artístico lo conformaron personas tales como Fred Forest (1933-) —quien además fue amigo de Vilém—, Pierre Restany (1930-

⁸ El medio es un concepto importante en el pensamiento flussereano el cual proviene, por una parte, de las teorías de información y la comunicación que ejercieron una influencia sobre dicho pensamiento y, por otra parte, de un influjo filosófico. Así, el medio significa tanto la relación que se establece entre un emisor y un receptor como una condición filosófica que se expresa en dicha relación.

2003), Yves Klein (1928-1962), Gérald Minkoff (1937-2009), Jean Otth (1940-2013) y René Berger (1915-2009) (Bernardo y Guldin, 2017, p. 191).

Contiguo a esta red artística, Vilém desarrolló su interlocución, por una parte, a través de conferencias, mesas redondas y cursos en instituciones en Estados Unidos tales como el Museo de Arte Moderno y la Universidad de Columbia en New York, la Universidad Fairleigh Dickinson en New Jersey, la Universidad de Buffalo; en Francia, en el *Institut de l'Environnement* del Ministerio de Cultura del país galo, la Universidad de Tours, el *Institut de Recherches Sociales* en Nizza, el grupo de *Art sociologique*; también en instituciones en Holanda, Alemania, Suiza e Italia. Por otra parte, mediante el diálogo con amigos que fueron a su vez artistas e intelectuales tales como Abraham Moles (1920-1992) y Elisabeth Rohmer-Moles; Fred Forest; Alexandre Bonnier; Jeanne Gatard (1937-) y Louis Bec (1936–2018).

En virtud de esta práctica intelectual, cultural y académica, Vilém desplazó su estilo filosófico de jugar con filosofías a partir de una condición ontológica sin fundamento, a uno que labora con la *auto-traducción* y la *traslación* entre idiomas, lenguas y medios; estilo el cual resultó en una estrategia filosófica, escritural y crítica la cual, simultáneamente, estaba en relación con su interés por publicar e insertarse en los contextos académicos y culturales tanto de Europa como de Estados Unidos. Ciertamente, Vilém ya practicaba la auto-traducción en su etapa brasileña, pero la consolidó en su estancia en Europa, en donde además incorporó tanto el inglés como el francés a sus ya conocimientos del checo, el alemán y el portugués.

A partir de lo anterior, Vilém estableció a través de la auto-traducción, la traducción y junto a ellas la traslación un estilo filosófico mediante el cual, en primer lugar, se toma distancia del texto a través del contraste entre distintos idiomas⁹ y, a partir de ellos mismos, puntos de vista; en segundo lugar, se critica y valora la coherencia de la argumentación ya que la traducción opera directamente sobre el traslado de argumentos de una lengua a otra, lo cual obliga a la revisión de la estructura argumentativa; en tercer lugar, en virtud de la

⁹ La traducción nace básicamente de la problemática idiomática en el pensamiento flussereano; sin embargo, no se reduce a ella, también se le encuentra relacionada con la ausencia de fundamento, con los procesos de codificación de imagen así como lo metafórico (Guldin, 2015, pp. 414-416).

auto-traducción el pensamiento filosófico no se asienta en una lengua o medio en concreto, sino en las transiciones entre estos, en otras palabras, en la ausencia de fundamentación que media el traslado de un medio a otro; finalmente, en razón de esto último, Vilém también introdujo una dimensión existencial, un *ars moriendi*, toda vez que la auto-traducción incorpora una discontinuidad y una situación límite en la existencia misma (Bernardo y Guldin, 2017, p. 256).

Para esta época, estos ejercicios y problemáticas filosóficas se materializaron en un conjunto de ensayos, algunos de los cuales se publicaron tales como *Natural:mente –varios accesos ao significado da natureza* (1979); mientras que otros ensayos permanecieron sin publicar y como borradores de algunos de sus más importantes textos que sí se publicaron años después tal como *Gesten. Versuch einer Phänomenologie* (1991).

Este período francés comenzó y terminó con las reflexiones de parte de Vilém en torno a los medios artísticos, en especial el video arte y la fotografía. En 1981, en Düsseldorf, Alemania, Vilém abrió un foto-simposio con una conferencia titulada *Wie sind Fotografien zu entziffern?*¹⁰ Este simposio simbolizó el ingreso de Vilém a las reflexiones en torno a la fotografía, junto con otros importantes teóricos y filósofos tales como Walter Benjamin (1892-1940), Marshall McLuhan (1911-1980), Susan Sontag (1933-2004) o Roland Barthes (1915-1980); en dicho coloquio, participaron personalidades claves para la vida filosófica de Vilém, en especial la participación de Andreas Müller-Pohle (1951-) quien es un teórico y fotógrafo que desde entonces establecería una larga y fructífera relación con Vilém (Bernardo y Guldin, 2017, p. 276).

A partir de entonces, Vilém inició su tiempo más brillante y de mayor madurez intelectual como resultado de su exitosa inserción en el contexto alemán, lo cual fue consecuencia de varias razones. En primer lugar, porque participó de una fructífera cantidad de coloquios y charlas en territorio teutón; en segundo lugar, debido a que compartió con un conjunto de fotógrafos y/o intelectuales quienes estaban interesados en su trabajo filosófico y teórico, tales como Joan Fontcuberta (1955-), Hans-Peter Dimke (1941-), Felix Philipp Ingold (1942-), Gottfried Jäger (1937-), Harry Pross (1923-2010), entre

¹⁰ “¿Cómo descifrar fotografías?” (Traducción propia).

otros; en tercer lugar, porque Vilém desarrolló un conjunto de problemas filosóficos que sintetizaron su rica trayectoria intelectual en torno principalmente al juego, la traducción y sus estudios acerca de las mediaciones.

Para esta época, estos problemas filosóficos se expresaron y diseñaron como campos o modelos complejos, modulares y dinámicos en los cuales se juegan con un conjunto de conceptos móviles y polisémicos que están relacionados con las mediaciones relativas a la imagen, la imagen técnica, la fotografía y la escritura. Estos temas quedaron patentados en libros tales como *Für eine Philosophie der Fotografie* (1983), *Ins Universum der technischen Bilder* (1985), *Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft?* (1987), *Vampyroteuthis infernalis* (1987) y *Angenommen-Eine Szenenfolge* (1989); asimismo, Vilém publicó 24 artículos en la revista *European Photography* (Bernardo y Guldin, 2017, p. 277). Todas estas publicaciones fueron gracias a la colaboración de Müller-Pohle.

Esta intensa y gran época finalizó de una manera abrupta y trágica. Vilém junto a Edith habían por fin regresado a Praga luego de su partida forzada en los años treinta, Vilém ofreció una charla en el Instituto Goethe de dicha ciudad el 25 de noviembre de 1991. Días después, el 27 de noviembre, ambos retornaron a tempranas horas de la mañana para una cita con el oftalmólogo en territorio alemán; Edith manejaba, como de costumbre —Vilém no sabía conducir y en aquella ocasión no se había abrochado el cinturón de seguridad—, condujo el automotor hacia una de las salidas de la autopista por la que transitaban, justo entonces se quedó dormida e inmediatamente chocaron contra un camión parqueado a la orilla de la carretera. El suceso fue aparatoso, Vilém perdió instantáneamente su vida mientras Edith logró sobrevivir (Bernardo y Guldin, 2017, p. 348).

1.2. Imagen y concepto

La presente investigación problematiza la relación entre la imagen y el concepto, pregunta que se inscribe en el campo de estudios del pensamiento flussereano. Ambos aspectos enmarcan la motivación de esta investigación, dado que la relevancia está en vincular dos universos que, desde cierta perspectiva, pueden resultar incompatibles. A saber, por una parte, el mundo de la imagen que se suele asociar con la percepción, la

sensación, lo cambiante, el arte, la creatividad, la mutabilidad, pero también con fenómenos contemporáneos tales como el los medios de comunicación, la propaganda, la publicidad, las redes sociales, entre otros; mientras que, por otra parte, el mundo del concepto cuya acepción se vincula comúnmente con la abstracción, la matemática, la formalidad, lo constante, el entendimiento, el pensamiento, entre otros alcances significativos.

En el marco de la historia del pensamiento, en especial el pensamiento moderno, el vínculo entre las imágenes y los conceptos está marcado por una diferencia. Por una parte, siendo ambas de una misma *naturaleza* se diferencian por una cualidad de grado o intensidad (TNH, 2009, p.17); un referente claro de esta forma de pensamiento es el filósofo inglés David Hume (1711-1776). Por otra parte, imágenes y conceptos se diferencian porque pertenecen a *facultades* distintas: unas asociadas a las cualidades sensibles mientras que otros a las cualidades formales, lo anterior indica que forman parte de medios o condiciones de posibilidad disímiles (KrV, A1-A3); un referente ineludible de esta manera de pensamiento es el filósofo alemán Immanuel Kant (1724-1804).

Desde los estudios visuales y junto a ellos los flussereanos, las relaciones entre las imágenes y los conceptos se vuelven a tematizar; sin embargo, ahora desde un cariz contemporáneo. A diferencia del modelo kantiano como humeano, Flusser presta atención a un margen donde entran en contacto y mixtura tanto las imágenes como los conceptos; en el cual y utilizando aquel vocabulario moderno, tanto las imágenes como conceptos comparten una zona de posibilidad e intensidad en la cual se articulan y diferencian.

Para decirlo de manera más llana, en el pensamiento de Vilém Flusser, las imágenes y los conceptos forman parte de medios distintos, pero también es cierto que estos mismos medios comparten márgenes en los cuales ambos personajes filosóficos entran en contacto. Justamente, esta investigación tiene por objetivo y problema dicho margen, con el fin de abonar, ampliar y profundizar en las formas de trabajo y en los modelos que tratan con las zonas donde imágenes y conceptos están en constante y variada interacción.

Para abordar una tesis de este tipo, en el marco del pensamiento y los estudios flussereanos, el punto de partida radica precisamente en la idea de *mediación* la cual es un eje del pensamiento flussereano (Krtilová, 2015; Onetto, 2015); esta noción tiene una

composición conceptual compleja. Por una parte, desde Shannon (1949, p. 2) y las teorías de la información y la comunicación desarrolladas sobre todo durante la primera mitad del siglo XX, plantean un esquema básico conformado por la conexión entre el emisor, el medio o canal y el receptor; a través de los cuales circulan flujos o procesos de *formación* y *desinformación*¹¹.

Por otra parte, Flusser no sólo entendió el medio como una tecnología —como en los estudios clásicos de la información y la comunicación— sino también como una ontología y una antropología (Wolfgang, 2015, pp. 274-276), es decir, comprendió el medio también como una filosofía cuyo problema está en la producción de *sentido*. En concordancia con lo anterior, la investigación centra su atención entre los procesos técnico-formales relativos a las tecnologías de la información y la producción de sentido, en el contexto de los medios relativos a la imagen y el concepto que se denominan respectivamente imaginación y técnica.

Con el objetivo de esclarecer los fundamentos conceptuales de esto, lo primero a advertir es que el medio es una condición técnica, sistémica, compleja, abierta y dinámica que se centra en el concepto de *código*; lo segundo es que en cuanto sistema abierto entra en relación con categorías filosóficas que son claves y básicas para el modelo ontológico flusseriano tales como son la *nada* y el *proyecto*. La primera de estas últimas categorías es reconocida por su larga trayectoria en la historia de la filosofía, mientras que la segunda ha sido relativamente desarrollada en los estudios flusserianos¹² y cuenta también con importantes antecedentes filosóficos.

La categoría de la nada comprende aquello que está fuera del medio y lo humano en el cual reina el caos, el sin-sentido, la muerte y/o la finitud; mientras que el segundo concepto filosófico sustituye al esquema de *sujeto* en la tradición filosófica, donde esta última se interpreta como una condición sujeta (Irrgang, 2015, p. 332) e insistente. En cambio, el proyecto establece una vinculación compleja entre la nada y el medio a través de

¹¹ Los conceptos de *información* y *desinformación* son claves en la filosofía flusseriana, y designan en especial los procesos probabilísticos a través de los cuales se organizan o desintegran formas.

¹² En parte porque Flusser pretendió desarrollar una obra propiamente sobre la proyección misma y otros conceptos asociados a ella; sin embargo, la desarrolló parcialmente debido a que falleció subitamente a principio de los años noventa (Irrgang, 2015, p. 332).

una disposición afectiva (*Stimmung*) (AD, 2012b, p. 55) que describe al menos dos posturas: en primer lugar, una actitud contraria al caos, a la nada y a la pérdida de las formas; en segundo lugar, una direccionalidad o sentido que está en disposición hacia lo concreto, es decir, es una postura que *existe* y no insiste.

Estos tres elementos (nada-medio-proyecto) están íntimamente relacionados de forma tal que el medio no se comprende sin el proyecto, pero tampoco sin la nada; asimismo, la tensión entre el proyecto y la nada se expresa e inscribe en el medio mismo. En razón de esto último, por ejemplo, la tecnología no puede ser interpretada sin estos polos ontológicos; no obstante, la ontología tampoco se comprende sin lo técnico. Dado este panorama filosófico preliminar es apropiado introducir una triada de conceptos que complete el paisaje filosófico introductorio de cara al problema de investigación.

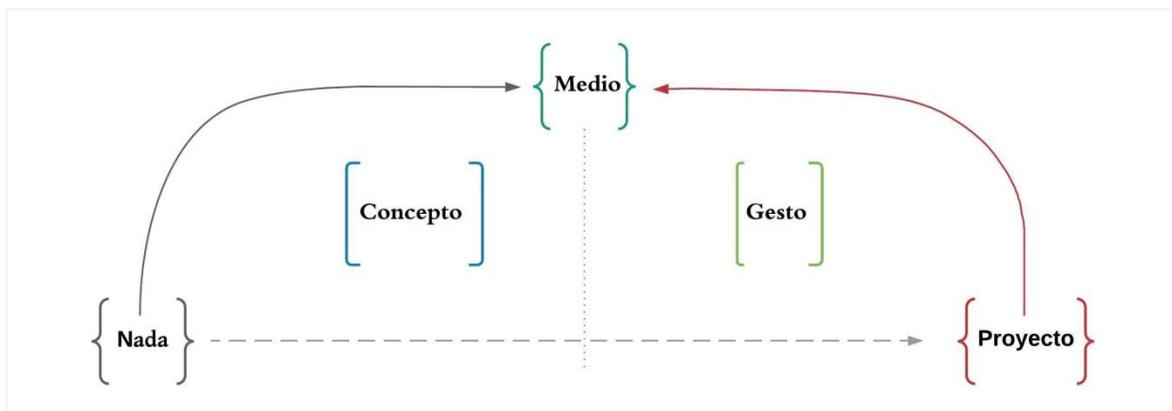


Ilustración 1: Esquema de medio y concepto.

Dentro de este marco conceptual está la pregunta por la antropología que está en tensión con estos tres elementos señalados. Con base en el estudio hecho a la obra flussereana y de una manera diagramática e introductoria, lo humano está especial y recíprocamente relacionado con el medio, es decir, medio y ser humano se implican mutuamente. Desde un punto de vista filosófico, el ser humano diseña y utiliza las mediaciones con el fin de sortear el aislamiento y la incomunicación en la que se encuentra ontológicamente, frente a la nada y el proyecto. El primer gesto para sortear esta privativa situación es justamente el *gesto* mismo, en el cual se expresa una disposición afectiva, es decir, el gesto se mediatiza en torno a la nada y el proyecto a través de un sentido.

Circunscribiendo a esta antropología flusseriana y permeando la constitución de los medios, también está una forma científica de entender la naturaleza¹³, que Flusser comprendió principalmente bajo la influencia de las teorías de la información, la termodinámica y la cibernética, en especial dentro de ellas resalta el concepto de entropía¹⁴ que interpretó como la tendencia probable y azarosa de la naturaleza a la desorganización y el caos.

Con base en lo anterior, el gesto se rodea de una condición o, mejor aún, un medio cuya manifestación tiende al caos y al sin-sentido, lo cual coincide con los presupuestos ontológicos antes expuestos vinculados a la nada, la finitud, pero también a la entropía. En esta dirección o, más bien, en dirección contraria, el gesto inventa y diseña, con la misma lógica de la naturaleza formas, sentidos y artefactos que le permiten sortear la carencia de fundamento y dar cabida a la cultura (UB, 2007a, p. 10)¹⁵.

Sin embargo, aun cuando Flusser deseó resaltar la problemática filosófica del medio también tuvo presente la condición estructural y funcional del medio que se entiende fundamentalmente a través de la categoría de código; el cual por el momento se define como un sistema de sustituciones entre símbolos y objetos que opera en los distintos tipos de medios.

Con lo cual ahora se tiene un panorama filosófico base para introducir propiamente el problema de investigación, cuyo antecedente principal está en una de las principales inquietudes filosóficas de Vilém Flusser. El checo-brasileño investigó tres medios escalonados y entrelazados los cuales son: el medio de la imaginación, el medio alfabético

¹³ La naturaleza es artificial, es una invención humana en cuanto concepto; sin embargo, la ciencia natural no es detentora del sentido único y exclusivo sobre lo natural, motivo por el cual la imaginación en cuanto creatividad humana y la metáfora en cuanto técnica escritural tienen potestades sobre el sentido de aquello que los seres humanos han artificialmente denominado naturaleza. (Bernardo, 2015, pp.292-194).

¹⁴ Ciertamente el concepto de entropía es importante en el pensamiento flusseriano, en cuya base está tanto la filosofía como las teorías de la información y la cibernética. De manera básica, la entropía es una probabilidad que tiende a la des-información y, en sentido inverso, la información es neguentrópica en cuyo desplazamiento se constituyen formas (Kozak en Flusser, 2015, p. 42).

¹⁵ Con base en este principio antropológico y ontológico, Flusser fundamenta tanto su filosofía de la información, pero también su filosofía de la comunicación; esta última se entiende como un acto creativo que rompe con la incomunicación y posibilita tanto el encuentro con lo otro, es decir, tanto la comunicación como la producción de sentido.

y el medio de la imaginación técnica que corresponden respectivamente a la imagen, el concepto y la imagen técnica¹⁶.

Precisamente, Flusser entendió —en una etapa temprana de su pensamiento— que los conceptos se expresan en virtud del alfabeto y la notación numérica; específicamente, los comprendió como una mediación simbólica entre la nada, el proyecto y la palabra (AD, 2012b, p. 50). Si se análoga este mismo esquema, la imaginación es en principio el medio a través del cual el sentido se convierte en imagen, pero cuyo rasgo no es conceptual debido a que su estructura medial no posee códigos alfa-numéricos propios de los conceptos. En razón de ello, la divergencia entre la imagen y el concepto es resultado de la estructura medial y funcional de acuerdo con los tipos de código que estos mismos medios vehiculizan.

En relación con lo anterior, Flusser se preguntó si era posible que existiera un mismo medio que expresara simultáneamente la imagen y el concepto, es decir, un nuevo medio cuya síntesis sea consecuencia de la articulación del medio de la imaginación y el alfabeto. Esta pregunta se orientó a partir de la tesis según la cual las imágenes contemporáneas son el resultado de un nuevo medio y una nueva tecnología que se denominó aparato¹⁷, y cuyo modelo articula dos códigos contrapuestos cuya manifestación última es la imagen técnica¹⁸ (UB, 2007a, p. 107).

El medio de las tecno-imágenes o de las imágenes técnicas establece otra forma de relación entre la imagen y el concepto, porque simultáneamente contiene la posibilidad tanto de lo conceptual como de lo simbólico; del alfabeto y la imagen. En razón de ello, un mismo proceso técnico y artificial articula dos estructuras o funciones disímiles relativas a las imágenes y a los conceptos.

¹⁶ La imaginación técnica y la imagen técnica refieren a la condición tecnológica mediante la cual se programan y codifican determinadas formas de imágenes; no obstante, como se verá a lo largo de esta investigación, en el seno de ambas se yergue un problema toda vez que la imaginación técnica opera en la medida que introduce una tensión entre, por una parte, los aspectos creativos y, por otra parte, el mero funcionamiento protocolario del aparato.

¹⁷ El aparato es un concepto clave en el pensamiento flusseriano el cual se desarrolla en el Capítulo II y que remite no sólo a la actividad automática de los aparatos sino también a un medio que configura una condición de existencia, vida y pensamiento.

¹⁸ También denominadas imágenes sintéticas o imágenes conceptuales, justamente por articular códigos de imagen y códigos alfa-numéricos.

Precisamente, el aparato es el medio técnico que suscita un cambio y un trastrocamiento con respecto a la manera en cómo se ha entendido histórica y respectivamente imágenes y conceptos. En esta línea de pensamiento, la imagen deja de ser una imagen, para ser una *imagen técnica*; el concepto (*Begriff*¹⁹) deja de ser un concepto, para ser una *concepción*²⁰ (*Konzept*²¹); un diseño (Winkler, 2015, p. 1; 2016; Guldin, 2010a). A partir de esta distinción, la investigación pregunta por la relación entre imágenes y conceptos en una dirección cuya característica no enfatiza la estructura del vínculo, sino la dimensión creativa del mismo.

A diferencia del problema estructural entre la imagen y el concepto cuya preocupación radica en la diferencia y distancia entre ambos, la pregunta por la creación se interesa por cómo imágenes y conceptos cambian, modifican e interactúan mutua y recíprocamente. Desde este punto de vista, esta investigación se ocupa de sustentar una tesis según la cual la principal relación entre la imagen y el concepto acontece en un margen donde los medios imaginativos y técnicos desarrollan *concepciones imaginativas*.

Es a partir de entonces que este problema tiene una bifurcación que debe ser abordada de manera mutua y recíproca: una estructural y otra relativa a la creación. En cuanto a la primera, esta investigación describe el funcionamiento, estructura y relación de dos medios que son el medio de la imaginación y el medio de la técnica; en cuanto a la segunda, ahonda sobre las relaciones *poieticas*²² entre las formas relativas a lo *conceptual* y la imagen técnica.

Esta última forma de enfocar el problema es la más relevante para esta investigación, la cual subraya el componente gestual en los medios desde los cuales se describe el siguiente conjunto de argumentos: en primer lugar, el gesto establece una

¹⁹ En esta investigación *Be-griff* (concepto) está relacionado con capturar un sentido, entender o comprender algo abstracto.

²⁰ Con el fin de distinguir la definición tradicional de concepto (*Begriff*) como una estructura sistémica; se resalta en itálicas *concepto* (*Konzept*) como una forma de creación y concepción.

²¹ *Konzept* hace referencia a su raíz latina *con-cipio* que ciertamente se asocia con *coger*, *redactar*, *contar*, pero también alude a *concebir*, *dar cabida a*; relacionado a ellos, *conceptio* y *conceptus* están articulados con *concebir* que subraya un acto de creación y concepción (Urbina, 2008, pp. 75-76).

²² *Poiesis* es un concepto clave en la investigación que podría ser traducido como producción, creación o diseño.

dinámica a través de la cual se crea sentido²³ y significado mediante el código de imagen; en segundo lugar, este mismo sentido y significado entra en tensión o conflicto con los códigos que forman parte de los medios imaginativos y técnicos; en tercer lugar, esta tensión se mediatiza en la relación entre el gesto y la condición técnica mediante un proceso creativo y *conceptual* caracterizado por un acto *lúdico posicional*.

Con el fin de desarrollar detalladamente lo anterior, se establecieron tres capítulos. El primero de ellos da lugar a la dinámica de la imaginación en cuanto a dos de sus componentes claves: por una parte, el componente del código y el código de imagen y, por otro lado, el gesto y el gesto imaginativo. Justamente, este capítulo atiende a los dos primeros argumentos los cuales tienen que ver con la tensión entre el código y el gesto como creador de sentido y significado en el medio.

El segundo de los capítulos se ocupa de la cuestión técnica del pensamiento flussereano, el cual describe y muestra con claridad la estructura y funcionamiento básico del aparato que se conforma a través de módulos conceptuales tales como programa, canal, memoria artificial y funcionario. Al igual que en el primer capítulo, uno de los aspectos claves del funcionamiento del aparato es el código, el cual opera con base en criterios alfabéticos y numérico, y constituye una parte importante de la dinámica del programa. Este capítulo articula el primer apartado con el tercero, es decir, permite relacionar el gesto imaginativo con-*tra* la actividad del aparato.

Por último, se propone un tercer capítulo, bajo el título de imaginación técnica, el cual cierra con algunos elementos descriptivos propios del concepto de aparato relativos a un nuevo tipo de código de imagen; luego de esto se introduce el gesto en cuanto productor de sentido y en tensión con el aparato. A partir de entonces se profundiza en la relación entre el gesto y el aparato, y se propone la tesis del *gesto lúdico posicional*.

Para fundamentar esto último, se propone un modelo que dé cuenta de las relaciones lúdicas y posicionales entre el gesto y el aparato, en las cuales resaltan las características

²³ Se diferencia sentido y significado. El primero alude a una condición ontológica y singular de la creación; mientras que el significado alude a un sentido cuyo carácter deja de ser singular y pasa a tener grados de intersubjetividad.

dialógicas, discernientes y políticas²⁴. Para facilitar la exposición, se propone un modelo bajo el título de *max point* cuya fuente es un caso histórico conocido como el caso Max Headroom (1987). Cabe acuñar que este caso es pertinente para la investigación porque, por una parte, resalta un carácter singular con respecto a los vínculos críticos que los seres humanos han establecido históricamente con los aparatos; por otra parte, porque en tal caso subyace un paradigma conceptual que proviene de la física sonora conocido como *headroom*, el cual permite pensar los márgenes de tolerancia de los aparatos; finalmente, porque este caso histórico empata con un clima de época relativo a la presencia de los aparatos y del cual Flusser forma parte.

Del modelo anterior se desprenden dos formas de *ruido*. Uno resultado de una actividad informativa y creativa del gesto lúdico posicional; otro que proviene de la actividad unilateral y desinformada del aparato sobre la condición gestual y humana. Para evidenciar esta última forma de distorsión, la investigación echa mano de un contraejemplo, en este caso es la reconocida película del director austriaco Michael Haneke (1942): *Benny's Video* (1992). El largometraje es oportuno para la investigación porque muestra de una manera muy cruda la actividad unilateral del aparato sobre el gesto humano, cuyo principal rasgo es la desintegración y el desmembramiento de lo existente; además, la cinta expresa un contexto de principios de los años noventa, en la Europa Central, que no está lejos de la época en la cual Flusser vivió y pensó.

Finalmente, se desea cerrar esta introducción con los aportes de la investigación al campo del conocimiento filosófico, académico y cultural. En primer lugar, la tesis aporta un conocimiento original y novedoso en la medida que propone una lectura posible del pensamiento flussereano y, en ella, posiciona un modelo que cuestiona la relación *conceptual* e imaginativa entre el gesto y el aparato. Cabe tener presente que el pensar flussereano es rico en múltiples formas de organización y lectura, y aquí se aporta una. En este sentido, en segundo lugar, la contribución se dirige concretamente al campo de estudios flussereanos en donde transitan conocimientos relacionados con las artes visuales, la filosofía, los estudios visuales, culturales, semióticos, entre otros; sin embargo, también

²⁴ Por política se entiende de manera básica una relación de fuerza entre el gesto y el aparato.

esta investigación abona a los campos filosóficos de la hermenéutica, la estética, las prácticas artísticas y la política.

2. Capítulo I: Imaginación

2.1. Introducción

Vilém Flusser desarrolló su interés por la *imaginación* durante su estancia de vida en Francia, durante la década de los setenta; donde, por una parte, estaba en un contexto cuyo lema *l'imaginaire au pouvoir* agitaba los levantamientos de mayo del 68; por otra parte, se hallaba concentrado en una intensa labor filosófica acerca de temas relacionados al arte, la imagen, los gestos y la comunicación, tópicos que compartía junto a intelectuales tales como Abraham Moles, su esposa Elisabeth Rohmer y artistas tales como Alexandre Bonnier, Jeanne Gatard, Fred Forest y Louis Bec.

El contexto francés permitió que Flusser profundizara en las teorías de la comunicación, la estética informacional, la sociología del arte, pero sobre todo temas relacionados con las prácticas artísticas vinculadas al video-arte, al arte visual y los diálogos entre disciplinas; en virtud de estos últimos aspectos, Flusser prestó atención a las mediaciones que se establecían entre distintos tipos de imagen, técnicas y artes. A modo de ilustración y presentación al respecto, Flusser dedicó una parte de su disertación en una mesa redonda, el 8 de mayo de 1973, a los vínculos entre “Technologie et imaginaire” y ofreció una conferencia, años después, el 30 de noviembre de 1978, bajo el título “La lecture de l’image” (Guldin y Bernardo, 2017, p. 229).

Tal como estos títulos sugieren, Flusser fue concibiendo un medio imaginativo en el cual resalta la manipulación, lectura y creación de imagen en relación con una específica operación técnica que Flusser vinculó a la categoría de *código* o codificación. En el marco de lo anterior, Flusser problematizó dentro de un doble y simultáneo movimiento, tanto el gesto como el código de imagen *en* el medio imaginativo. Esto, lo hizo en parte gracias a las colaboraciones mutuas entre él y el trabajo pionero en videoarte de Fred Forest²⁵.

A partir de lo cual se tienen dos categorías filosóficas que serán claves a lo largo de este capítulo: el *gesto imaginativo* el cual es un tipo de gesto en disposición o vínculo con

²⁵ Artista franco-argelino quien situó en el centro de su quehacer y su reflexión la resistencia material de los nuevos medios —tal como el video— para la creación de imágenes. (Guldin y Bernardo, 2017, p. 238, p. 142).

el *código de imagen* que a su vez hace referencia a un proceso sistemático de significación. Ambos conforman el planteamiento según el cual el medio imaginativo es resultado de la interacción mutua entre el código de imagen y el gesto imaginativo. Esta tesis central en el pensamiento de Flusser se desplaza, por una parte, en cuanto al proceso de codificación y, por otra parte, a una determinada actitud del gesto en tensión con este mismo proceso de codificación

A partir de estos planteamientos se propone la tesis según la cual entre el gesto imaginativo y el código de imagen existe una mediación *poietica* que expresa, a su vez, un carácter reflexivo y discerniente el cual esta investigación asocia con una habilidad para la creación y la lectura de imágenes.

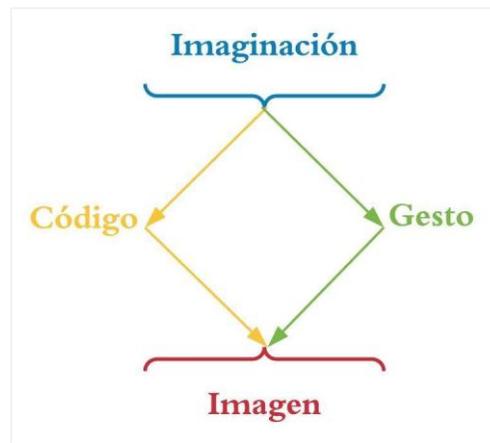


Ilustración 2: Esquema de Imaginación.

2.2. Código

Si se pretende ahondar en las características del *código de imagen* es necesario antes prestar atención a la categoría de *código* en cuanto tal. Para ubicar estos conceptos, resulta útil referenciarlos en relación con el contexto del pensamiento flussereano, es decir, en el marco de los tópicos o campos temáticos en los cuales estos mismos surgieron. En razón de ello, lo primero que se debe advertir es que el checo-brasileño utilizó el código a mediados del segundo lustro de los años sesenta (DR, 2002), tiempo en el cual estuvo influenciado por su labor como profesor de teoría de la comunicación, en la Universidad de São Paulo, en 1964 (Bernardo y Guldin, 2017, p. 111).

Más importante aún, la antesala flusseriana de estas temáticas en torno al código y la teoría de la comunicación, fue su atención a la filosofía del lenguaje desde donde se desplazó hacia la teoría de comunicación. Esta antesala se constata por varios textos publicados por Flusser dentro de los cuales desatacan uno en la *Revista Brasileira da Filosofia*, en 1962; donde el argumento principal es sobre la constitución y función del lenguaje: “A língua, venha ela de fora ou de dentro, significa a realidade, pois, ela é, em seu conjunto, um sistema de símbolos que significam a realidade” (OL, 1962, p. 71)²⁶.

En este mismo texto, Flusser agregó, en vínculo con el rasgo poético del lenguaje, el siguiente símil: “O poeta é aquêle entre nós que tem o dom de adensar a rede da língua, de torná-la de tal modo densa, que a realidade salta aos olhos a partir da superfície da língua, como os peixes saltam a bordo do barco na superfície de uma rede de pesca recolhida” (OL, 1962, p. 82)²⁷.

A partir de ambas citas, dos características son notables acerca del lenguaje: en primer lugar, establece una mediación con el ser humano entre cuyos polos están la realidad y el símbolo; en segundo lugar, tiene un componente poético que amplía las estructuras mediales, y con ellas las dimensiones de aquello que se entiende como la realidad. No obstante, esta postura sobre el lenguaje tiene al menos un par de limitaciones que se evidencian con la aparición de la categoría de código.

Influenciado marcadamente por las recientes teorías de la información, Flusser incorporó el concepto de código dentro de su labor filosófica; el checo-brasileño dejó patente una definición de código en un texto ampliamente comentado dentro de los *Flusser Studies* cuyo título es *Die Kodifizierte Welt* (1978), en el cual se acuña lo siguiente con respecto a dicha categoría.

Eine Code ist ein System aus Symbolen. Sein Zweck ist, Kommunikation zwischen Menschen zu ermöglichen. Da Symbole Phänomene sind, welche andere Phänomene ersetzen, („bedeuten“), ist die Kommunikation ein Ersatz: sie ersetzt das Erlebnis des

²⁶ “El lenguaje, provenga ella de fuera o de dentro, significa la realidad porque ella es en su conjunto un sistema de símbolos que significan a la misma” (Traducción nuestra).

²⁷ “El poeta es aquel entre nosotros que tiene el don de densificar la red de la lengua, tornarla densa, que la realidad salte a los ojos a partir de la superficie de la lengua, como los peces saltan a bordo del barco en la superficie de una red de pesca recogida” (Traducción nuestra).

von ihr «Gemeinten». Menschen müssen sich miteinander durch Codes verständigen, weil sie den unmittelbaren Kontakt mit der Bedeutung der Symbole verloren haben. Der Mensch ist ein «verfremdetes» Tier, und muß Symbole schaffen und sie in Codes ordnen, will er den Abgrund zwischen sich und der «Welt» zu überbrücken versuchen. Er muß zu «vermitteln» versuchen, er muß versuchen, der «Welt» eine Bedeutung zu geben (KW, 1978, p.65)²⁸.

A partir de este extracto de *Die Kodifizierte Welt*, resulta importante comentar algunos aspectos sobre la definición de código, a saber: es más amplio que el lenguaje porque contempla otro tipo de fenómenos tales como experiencias vividas, situaciones no humanas como las que refieren a los aparatos y significados relativos a la imagen; asimismo, evita que el lenguaje sea el único medio vinculado con el mundo, pues el mismo es *una* forma de mediar el mundo; justamente, esta mediación es un *reemplazo* (*Ersetzung*) vectorial en dirección al mundo que actúa como una *prótesis* y, finalmente, en razón de este carácter artificial, el código tiene un carácter y un talante abierto y filosófico²⁹.

Sin embargo, las características del código no se agotan en lo anterior, es pertinente agregar algunos rasgos más sobre el mismo. Unos cuantos años después de la publicación de *Die Kodifizierte Welt*, Flusser redactó un conjunto de ensayos bajo el título *The Surprising Phenomenon of Human Communication* (1975-1976), los cuales presentó en el *Théâtre du Centre* en Aix-en-Provence, Francia. Uno de estos ensayos resalta bajo el título *Symbols and their Meanings* en la medida que, en el mismo, se analiza la comunicación humana en relación con la estructura y función del código en cuanto tal.

En dicho ensayo, el checo-brasileño desarrolló el código como un sistema de ordenamiento de símbolos según reglas que representan simultáneamente objetualidades y relaciones del mundo (PHC, 2016a, pp. 60-61); dicho con más precisión, el código

²⁸ “un código es un sistema hecho de símbolos. Su finalidad es posibilitar la comunicación entre las personas. Ya que los símbolos son fenómenos, los cuales reemplazan (“significan”) a otros fenómenos, la comunicación es un reemplazo: ella reemplaza la experiencia vivida que es “aludida” por ella. Las personas tienen que entenderse a través de códigos, porque han perdido el contacto directo con el significado de símbolos. El hombre es un animal “enajenado”, tiene que crear símbolos y ordenarlos en códigos, si quiere tratar de salvar el abismo entre él y el mundo. Tiene que tratar de “transmitir”, tiene que tratar de darle un significado al “mundo” (Flusser, 2016, p. 103).

²⁹ La definición científica de código es cerrada en relación con un sistema de funcionamiento científico, técnico y empírico.

establece determinadas posibilidades entre, por una parte, el conjunto de las cosas y las relaciones del mundo y, por otra parte, los símbolos y las normas.

Symbols and their Meanings precisa la comprensión acerca del código ante lo que *Die Kodifizierte Welt* dejó patente en primera instancia; además, agrega una categorización de suma importancia porque distingue con base en sus respectivas estructuras entre al menos dos sistemas básicos de códigos: uno *denotativo* y otro *connotativo*. El primero de ellos, el código denotativo, establece una relación biunívoca, estricta y con poco margen entre el objeto y el símbolo; relación que produce los efectos de sentido vinculados a la *claridad* y *distinción* (PHC, 2016a, p. 64-65). Este tipo de códigos se ejemplifican en los sistemas numéricos, geométricos y discursivos, principalmente.

Por otro lado, el *código connotativo* posee un parámetro de regulación mucho mayor que constituye una codificación laxa, variada y amplia entre un conjunto de símbolos con respecto a sus objetos; motivo por el cual, el código connotativo es sujeto de mayor ambigüedad y confusión para el sentido en comparación al código denotativo. No obstante, cabe señalar que la claridad u opacidad no son cualidades necesarias de los códigos en cuanto tales; existe la posibilidad que los códigos biunívocos resulten *opacos* y los códigos equívocos resulten *claros* (PHC, 2016a, p. 66), debido precisamente a que la comunicación es un proceso denso, complejo y no determinista.

Si se recapitula, el código denotativo es fundamentalmente *puntual* mientras que el código connotativo se basa en una condición *superficial*. Al primero, corresponden símbolos tales como el número o el alfabeto; mientras que al segundo le pertenecen símbolos tales como la superficie, el plano o la imagen. Circunscrito a lo anterior, la tradición filosófica, la ciencia y las letras han encontrado y diseñado al concepto acorde principalmente al primer grupo de códigos denotativos. Incluso, Flusser en repetidas ocasiones ha caracterizado a los códigos denotativos como portadores de la percepción de la *claridad* y la *distinción*; características que indican justamente la presencia de un concepto. Esto último en consonancia con la definición de pensamiento y concepto que proviene de la reconocida tradición filosófica cartesiana (PhdF, 2011b, p. 61).

Dado este panorama filosófico inicial, ahora se pueden señalar dos aspectos flusserianos claves: en primer lugar, la ampliación filosófica de la categoría de código que no se reduce al lenguaje y, en segundo lugar, su carácter de remplazo. Particularmente con respecto a esto último, el código es un medio que sortea la nada, la ausencia de fundamento, y lo hace a través de una técnica que posibilita, a su vez, la condición humana; esta técnica es un remplazo o prótesis resultado de la *proyección* o relación entre el ser humano y el mundo.

A partir de lo cual, el código es el medio que vincula al ser humano tanto con la imagen como con el concepto. En el marco de lo que se ha desarrollado, por una parte, el concepto está vinculado con el sistema del código denotativo cuyas consecuencias perceptivas son la *claridad* y la *distinción*; por otra parte, se puede afirmar que el código connotativo y el código de imagen son sistemas que no forman parte de las características denotativas y, por lo tanto, no son en sentido estricto conceptos.

Aunado a estas conclusiones, es importante retomar una cualidad del lenguaje, pero ahora en el contexto de la noción de código; esto es, la cualidad de lo poético. Precisamente, cabe preguntar por la forma a través de la cual la poesía actúa en el contexto de los procesos de codificación, específicamente, los que refieren a los procesos de codificación de imagen.

En este sentido, se puede pensar en la posibilidad de una cualidad semejante a la poética, pero donde la misma actúa con las condiciones propias del medio imaginativo; para saber si tal cosa es plausible desde un punto de vista filosófico, antes es necesario profundizar en las condiciones codificadoras y sistémicas propias de la imagen. En otras palabras, hace falta ahondar propiamente en el *código de imagen*.

2.3. Código de imagen

Para profundizar en el *código de imagen* se puede partir del texto de *Umbruch der menschlichen Beziehungen?* (1973-74), en el cual Flusser ahondó específicamente en el código antes mencionado y lo comprendió con las siguientes características formales.

Es ist eine Fläche, in welcher sich Symbole in der Weise zueinander verhalten wie die Bedeutungen dieser Symbole im vierdimensionalen ZeitRaum. Mit anderen Worten: Ein Bild ist eine Reduktion der „konkreten“, vieldimensionalen Verhältnisse auf zwei Dimensionen (UB, 2007a, p.111)³⁰.

Como se constata, el código de imagen expresa sobre su plano o superficie un conjunto de regulaciones o relaciones; comprime determinadas magnitudes de tiempo y espacio sobre su propia dinámica, pero sobre todo codifica fenómenos en simbologías superficiales *sin-crónicas* (UB, 2007a, p. 118). Lo anterior resulta en una *circularidad* y en un *eterno retorno* (UB, 2007a, p. 119), en cuanto al tiempo, y un reconocimiento visual (*scanning*) repetitivo y múltiple, en cuanto al espacio: el movimiento ocular se desplaza desde cualquier punto de la superficie cuantas veces la visión así lo requiera. En resumen, las condiciones del código de imagen son la bidimensionalidad y la superficialidad (UB, 2007a, p. 119).

Aunado a lo anterior, el código de imagen posibilita una *consciencia mágica* (UB, 2007a, p.120), esto quiere decir que la imagen dota de una experiencia mágica cuya explicación de lo anterior es la siguiente: la imagen es resultado de un proceso que se desconoce o es opaco; como consecuencia, la imagen se presenta de manera espontánea y provoca un carácter mágico, divino y/o natural en ella. El resultado dramático de esta condición mágica es la idolatría o cosificación del sentido de la imagen (UB, 2007a, p. 124).

Esto último, sin duda alguna, es uno de los problemas filosóficos más importantes y llamativos que trató Vilém Flusser, sobre todo posterior a la década de los setenta. La idolatría se describe de forma detallada en el texto *Eine neue Einbildungskraft* (1990); en dicho texto, Flusser estableció tres planteamientos básicos para describir la complejidad del código de imagen y, junto a él, la problemática de la idolatría. Al respecto indicó:

Erstens: Der Standpunkt, von dem aus eingebildet wird, ist ontologisch und epistemologisch zweifelhaft, (er läßt an der Gegenständlichkeit des Ersehenen zweifeln). Zweitens: Die Bildercodes sind notwendigerweise konnotativ, (sie erlauben widersprüchliche Interpretationen), und daher ist den Bildern als

³⁰ “Es una superficie, en la cual los símbolos se relacionan unos a otros a través del sentido de ellos mismos a través de un espacio-tiempo de cuatro-dimensiones. En otras palabras: una imagen es una reducción de cuatro-dimensiones concretas a dos-dimensiones” (Traducción nuestra).

Verhaltensmodellen kein Vertrauen zu schenken. Drittens: Bilder sind Mediationen zwischen dem Subjekt und der objektiven Welt und als solche einer inneren Dialektik unterworfen sie stellen sich vor die Gegegenstände, die sich vorstellen sollen (EnE, 1990, p. 118)³¹.

En el marco del problema de la idolatría, se manifiesta que el código de imagen se vale de tres niveles: el carácter *dubitativo*; la *equivocidad* y la *mediación* entre el sujeto y el objeto. De ellos, el nivel de la mediación resulta el más problemático porque es el pivote para la condición idolátrica que consiste en el olvido de las condiciones que hacen posible a la imagen misma, esto resulta en una incapacidad para de-codificar la imagen en cuanto medio para interpretar el mundo, cuya consecuencia es la *inversión (Umstellung)* del sentido en donde la imagen se comprende desde la *experiencia concreta*³² y no de manera inversa.

Esta situación idolátrica como un tipo extremo de pensamiento mágico, Flusser la describe de la siguiente manera:

Anstatt den in den Bildern ersichtlichen Sachverhalt als ein Modell für eine Orientierung in der gegenständlichen Welt zu verwenden, beginnt der Mensch, seine konkrete Erfahrung mit der gegenständlichen Welt für eine Orientierung in den Bildern zu verwenden. Und anstatt die gegenständliche Welt aufgrund der Bilder zu behandeln, beginnt er, die Bilder aufgrund der Erfahrung mit der gegenständlichen Welt zu behandeln. Diese Kehrtwende des Menschen heißt "Idolatrie", und die daraus folgende Handlungsweise heißt "magisch. Bilder sind zu verbieten, weil sie notwendigerweise den Menschen entfremden, in den Wahnsinn der Idolatrie und der magischen Handlung treiben (EnE, 1990, p. 3)³³.

³¹ "Primero: el punto de vista desde el cual se imagina es ontológica y epistemológicamente dudoso (permite que se pueda dudar de la objetividad de aquello visto). Segundo: los códigos imagéticos son necesariamente connotativos (permiten interpretaciones contradictorias), y es por eso que no se puede confiar en las imágenes en cuanto que modelos de comportamiento. Tercero: las imágenes son meditaciones entre el sujeto y el mundo objetivo y en cuanto tales están sometidas a una dialéctica interna, es decir, se ponen delante de los objetos que han de presentar (Flusser, 2016, p. 123).

³² *Experiencia concreta* o en otras ocasiones *situación concreta* remite a una noción ontológica y existencial; en el pensamiento flussereano, está delimitada por la *muerte*, pero también por otras categorías tales como la *incomunicación*, el *idiota* (carente de arte), el *aislamiento (Einzelhaft)* y la "*naturaleza*"; todas ellas no son propias de una simbolización cultural y por tal motivo son parte de una dimensión ontológica (CA-c, s.f., p.3; UB, 2007a, pp. 9-10).

³³ "En lugar de utilizar la circunstancia visionada en las imágenes como un modelo para orientarse en el mundo de los objetos, el hombre comienza a emplear su experiencia concreta en el mundo objetivo para orientarse en las imágenes. En vez de basarse en ellas para manejarse en el mundo de los objetos, comienza a tomar como base su experiencia con el mundo objetivo para lidiar con las imágenes. A esta inversión del

Resulta interesante que el pensamiento flusseriano plantea las características formales de la imagen, pero además adjunta a ellas el problema de la idolatría, y esto último lo establece en relación con una determinada acción de lo humano; en particular, en vínculo con el olvido de la dinámica y constitución propia de la imaginación. Dicho de manera más directa, el puente entre el ser humano y el código de imagen se ve afectado porque no se de-codifica e interpreta el mundo mediante la imagen y, por lo tanto, el ser humano se sumerge en un circunstancia incomprensible.

Para contrarrestar lo anterior, el checo-brasileño añadió que la idolatría es limitada por otro medio: el medio alfabético a través específicamente de su dimensión conceptual. El concepto contrarresta la ambigüedad y la magia intrínseca de las imágenes, es decir, el código de imagen y el código alfabético-conceptual se contraponen entre sí; no obstante, cabe preguntar, ¿si es esa la única posibilidad que ofrece el pensamiento en estudio sobre la relación entre la imagen y el concepto? ¿Cabe otra alternativa en este respecto?

Si se presta cuidado, la idolatría afecta las habilidades y acciones relativas a crear, leer y decodificar las imágenes en la medida de la riqueza y amplitud de estas últimas. Con lo cual el tema no sólo se trata de contraponer dos medios antagónicos, sino de dilucidar que la idolatría afecta a una acción que crea, *concibe* y comprende en el medio mismo de la imaginación a través de una dinámica; razón por la cual, ahora la atención se centra en un componente que forma parte de esta acción creadora: el *gesto* y en particular el *gesto imaginativo*.

2.4. Gesto

Tal como se indicó en la introducción de este capítulo, Flusser desarrolló su trabajo filosófico alrededor del concepto de gesto, desde la década de los setenta; sin embargo, fue hasta principios de los años noventa que se publicó una obra póstuma dedicada exclusivamente a este tema, la cual se tituló *Gesten. Versuch einer Phänomenologie* (1994). En ella, el pensador de origen checo sostuvo un conjunto de planteamientos con el fin de establecer una filosofía comunicativa en torno al código y el gesto, y mostró un ejercicio

hombre se le llama “idolatría” y al comportamiento resultante de esa idolatría se le llama “mágico”. Las imágenes han de ser prohibidas entonces porque ellas alienan necesariamente al hombre y lo inducen a la locura de la idolatría y del comportamiento mágico” (Flusser, 2016, p. 124).

filosófico fundamentado en distintos tipos de gestualidades propias del orden de acciones cotidianas, tales como, por ejemplo, la de afeitarse o la de fotografiar.

Gesten define el gesto en el marco de un campo de problemas clásicos de la filosofía, relacionados al dilema de la subjetividad y la libertad; el vínculo entre consciencia e intención o conciencia y cuerpo; el límite difuso entre explicación y comprensión; el problema entre el cuerpo y el instrumento; pero sobre todo el problema del código (GE, 1994, p.11). Es necesario, con el fin de ahondar en la noción filosófica de gesto, citar algunos de los principales extractos de *Gesten*, con énfasis en aquellos ubicados en la parte introductoria de este texto los cuales sirven de fundamento para toda la conformación posterior de esta misma obra.

Flusser ofreció unas aproximaciones primarias acerca del gesto que incluían el término *intención*, tal como se lee en el siguiente extracto, “Die Gesten sind Bewegungen des Körpers, die eine Intention ausdrücken” (GE, 1994, p. 7)³⁴; inmediatamente después, dejó de lado la noción de intención para agregar, “Die Geste ist eine Bewegung des Körpers oder eines mit ihm verbundenen Werkzeugs, für die es keine zufriedenstellende kausale Erklärung gibt” (GE, 1994, p. 8)³⁵.

Estas dos citas establecen varios puntos de partida importantes sobre el gesto que requieren ser comentados; en primer lugar, el gesto es siempre un desplazamiento de sentido y simbólico (*symbolische Bewegung*); en segundo lugar, el gesto marca una diferencia clave entre aquello que se explica por una teoría causal y aquello otro que es comprendido y que no sigue una linealidad causal; en tercer lugar, se establece un punto de encuentro y continuidad entre el cuerpo y la herramienta que están asociados al desplazamiento del sentido del gesto.

Tanto el punto dos como tres son importantes porque establecen, por una parte, una relación de continuidad entre el gesto humano y la herramienta o, si se quiere, los objetos técnicos y, en segundo lugar, porque junto a dicha continuidad se introduce también una discontinuidad, diferencia o cuña (*Keil*) en vínculo con el sentido y la codificación, es

³⁴ “Los gestos son movimientos del cuerpo que expresan una intención” (Flusser, 1994a, p.8).

³⁵ “El gesto es un movimiento del cuerpo, o de un instrumento unido a él, para el que no se da ninguna explicación satisfactoria” (Flusser, 1994a, p. 8).

decir, el gesto difiere con la lógica-causal de la explicación para introducir una “estructura específica” (GE, 1994, p.11) en el proceso de codificación. Cabe preguntar entonces, ¿a qué remite el gesto en cuanto “estructura específica”? El siguiente fragmento de *Gesten* esclarece lo anterior.

Ich werde nunmehr die Verwendung der Wörter “ausdrücken” und “artikulieren” auf deren zweite Bedeutung beschränken und sagen, daß Gesten das ausdrücken und artikulieren, was sie symbolische darstellen. Ich werde so vorgehen, weil ich die These verteidigen möchte, daß “Gestimmtheit” die symbolische Darstellung von Stimmungen durch Gesten ist. Kurz gesagt, ich werde zu zeigen versuchen, daß Stimmungen (was auch immer dieses Wort heißen mag) sich durch eine Mannigfaltigkeit körperlicher Bewegungen äußern können, daß sie sich aber durch ein “Gestimmtheit” genanntes Gebärdenspiel ausdrücken und artikulieren, weil sie so dargestellt werden. (GE, 1994, p. 12)³⁶.

A partir de esta cita, la *especificidad* en cuestión se compone por las nociones filosóficas de *Gestimmtheit* y *Stimmung*; estos últimos dos términos son base para el concepto de gesto, términos acerca de los cuales Flusser no dio una definición precisa en *Gesten*, sino que dejó deliberadamente en una suerte de indeterminación. No obstante, ¿a qué tipo de indeterminación apuntan dichas categorías, si lo fuesen? ¿Cómo se relaciona dicha especificidad con el proceso de codificación y la intersubjetividad?

Para desarrollar estas preguntas es pertinente señalar lo siguiente, Flusser ofreció un conjunto de conferencias acerca del lenguaje en el primer lustro de los años sesenta, en el Instituto Brasileño de Filosofía, conjunto publicado en 1965 bajo el título de *Filosofia da linguagem*³⁷. Para esta época, Flusser utilizaba también las nociones de *Stimmung* y *Befindlichkeit* para reflexionar filosóficamente en torno al lenguaje; cuando el checo

³⁶ “En adelante yo limitaré el empleo de los verbos “expresar” y “articular” a su significado segundo, y diré que los gestos expresan y articulan aquello que representan simbólicamente. Y procederé así, porque querría defender la tesis de que “acordamiento” es la representación simbólica de “acuerdos” por medio de gestos. O, para decirlo brevemente, intentaré mostrar que “acuerdos” (cualquiera que pueda ser el significado de esta palabra) pueden exteriorizarse a través de una pluralidad de movimientos corporales; pero que se expresan y articulan a través de un juego de gestos llamado “acordamiento”, porque así se representan” (Flusser, 1994a, p. 12). Esta traducción es de Claudio Gancho quien tradujo *Gestimmtheit* y *Stimmung* por “acordamiento” y “acuerdo”, respectivamente; no obstante, desde el criterio de esta investigación, es importante subrayar otras características de ambas nociones que se pierden en la traducción de Gancho asociadas a lo performativo, el clima afectivo y lo singular.

³⁷ Rodrigo Maltez Novaes tradujo la versión portuguesa al inglés, en el 2016, con la editorial *Univocal Publishing*; se trabajó con esta traducción porque el texto en portugués que se tiene a la mano carece de referencias para su debida citación; sin embargo, se considera que esta traducción es adecuada.

pronunció dichos discursos ya había estudiado la fenomenología y el existencialismo filosófico en cuyas conferencias, demostraba la incorporación de dichas nociones que específicamente provienen de la filosofía de Martin Heidegger (PL, 2016b, p. 73).

En tales discursos, Flusser sí ofreció una aproximación más precisa acerca de *Befindlichkeit* y también sobre un concepto asociado a dicha noción filosófica tal como el de *Stimmung*; el autor filosófico en estudio indicó sobre ambas categorías lo siguiente: “The first term relates to the moment at which I find myself, and the situation, in which I am, at that moment. The second term relates to the climate in which this encounter takes place” (PL, 2016b, p. 73)³⁸.

A partir de dicha cita, por una parte, *Befindlichkeit* significa un momento y una *situación* en la que uno se encuentra; mientras que *Stimmung*, por otra parte, da cuenta de un *clima* donde aquel encuentro sucede. Sin embargo, ¿qué significa clima? ¿Qué relación tiene *Gestimmtheit* con estos mismos términos filosóficos?

Tal como ya se indicó, tanto *Stimmung* como *Befindlichkeit* provienen del acervo filosófico heideggeriano. Circunscrito al pensamiento de este último y a su contenido semántico, por una parte, *Stimmung* designa un estado de ánimo o disposición afectiva (Escudero, 2009, p. 159); motivo por el cual, este vocablo puede interpretarse como un ambiente o clima afectivo que está instalado en una determinada situación. Por otra parte, *Befindlichkeit* tiene un carácter similar a *Stimmung* con la diferencia que subraya la situación (Escudero, 2009, pp. 53-55)

Con respecto a *Gestimmtheit*, efectivamente tiene un carácter afectivo (Escudero, 2009, p. 55); no obstante, Flusser enfatizó con dicha categoría filosófica no el clima ni la situación, sino la calidad del gesto para movilizar un sentido cuya fundamentación es claramente afectiva. A modo de síntesis y, si se agrega la singularidad del gesto a la comprensión de lo anterior, el gesto expresa y produce una especificidad que remite a un clima afectivo que sucede en una determinada situación.

³⁸ “El primer término relaciona el instante en el cual uno se encuentra a sí mismo en una situación en la que uno está en un momento determinado. El segundo concepto remite al clima en el cual el encuentro sucede” (Traducción propia).

Sin embargo, todavía queda por resaltar otra característica del gesto, la cual es su indisociable relación con la herramienta o de manera más amplia con los medios técnicos; desde este punto de vista, el gesto siempre se entiende en articulación con el medio. Esto es relevante porque según lo estipulado no hay una separación entre la actividad humana y aquello sobre y en lo que esta interviene; en otras palabras, la definición de gesto está marcada por el *vínculo* ineludible con el medio. Dicho de manera sucinta, la actividad humana y el medio no se entiende en sí mismas, sino a partir del vínculo instrumental que establecen entre sí.

En síntesis, el concepto de gesto tiene un rol concreto en el pensamiento flussereano, el cual introduce una dis-continuidad en el código mediante una dinámica presencial y situada en un ambiente o clima afectivo. Con lo cual entre el gesto y el código se establece un estrecho puente cuya particularidad es la no conformación de un sistema o medio cerrado; por el contrario, establecen un sistema abierto y susceptible a discontinuidades que, en el caso del medio alfabético están asociadas a la actividad poética y en el caso del medio imaginativo están vinculadas a una cualidad creativa. Con el fin de darle continuidad a esto último, cabe detallar el puente entre el gesto y el código de imagen en el planteamiento imaginativo flussereano.

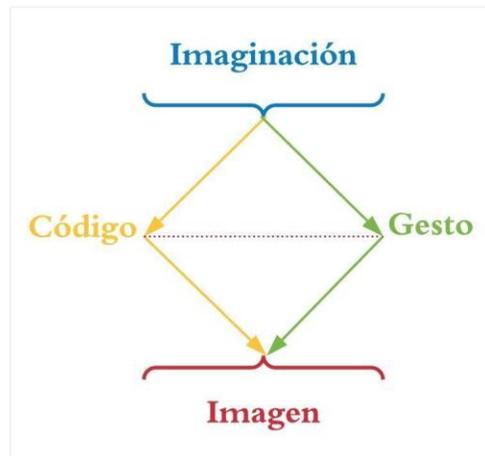


Ilustración 3: Esquema de Imaginación.

2.5. Gesto e imagen

Desde el pensamiento de Vilém Flusser, el gesto tiene una relación instrumental y técnica con los códigos, lo cual se circunscribe a las condiciones antes señaladas, a saber: afectos, situaciones, singularidades y herramientas; entre estos vínculos se re-crean gestos y códigos de imagen mediante una *habilidad*³⁹ (*Fähigkeit*) específica que se denomina *gesto imaginativo* (EnE, 1990, p. 1). Tal como se ha desarrollado en los apartados anteriores, este gesto imaginativo tiene una dimensión codificadora o formal en relación con cualidades ontológicas, antropológicas y técnicas.

Desde 1973 y 1974 (Bollman en Flusser, 2007, p. 355) es notable como el checo-brasileño fue construyendo una comprensión en torno a este gesto de orden imaginativo. Al respecto, en su texto *Umbruch der menschlichen Beziehungen?* señaló lo siguiente: “Man kann darauf folgende Antwort versuchen: Imagination ist das Vorschlagen und Annehmen

³⁹ Intérpretes y traductores de la obra flusseriana traducen este vocablo como *capacidad* (Onetto en Flusser, 2016, p. 119); no obstante, dicha traducción connota el volumen espacial en el cual cabe una cosa, por ejemplo, la capacidad de una piscina para contener determinado volumen de agua. Otra cuestión es que Flusser acompaña *Fähigkeit* con *Einbildungskraft* donde el sufijo de esta última palabra remite a *fuerza* y *mano de obra*. De acuerdo con lo anterior, entre el *gesto* y el códigos de imagen se yergue un acto que es una *fuerza* o *habilidad*; motivo por el cual se prefiere traducir capacidad por *habilidad* dado que expresa de mejor manera el acto técnico entre gestos e imágenes.

einer Übereinkunft, wonach „konkrete“, vierdimensionale Relationen erkennbar werden, wenn sie zweidimensional dargestellt werden” (UB, 2007a, p. 115)⁴⁰.

Este fragmento sintetiza adecuadamente cómo Flusser ideó el traslado formal que sucede mediante el gesto imaginativo; desplazamiento que consiste en un proceso que va de una *situación concreta* compuesta por relaciones inscritas en cuatro dimensiones hacia una superficie bidimensional, cuya composición está dada por vínculos circunscritos a dos dimensiones; traslado, relaciones y dimensiones que, además, están sostenidas por un *acuerdo* de orden intersubjetivo.

Dejando de lado, por el momento, el carácter intersubjetivo del gesto imaginativo es pertinente ampliar el proceso formal en cuanto tal. En un artículo dedicado al tema de la *Bildlichkeit* cuyo título es *Eine neue Einbildungskraft*, el cual data de 1990, Flusser tomó como referente figurativo un conjunto de figuras rupestres cuya antigüedad oscila entre los 30.000 y 40.800 años, ubicadas en el norte de España; en dicho texto ofreció una aproximación concreta a este gesto imaginativo.

Wenn man versucht, die Geste solch eines frühen Bildermachers nachzuvollziehen, dann wird man etwa das Folgende sagen: **Er ist von einem Pony zurückgetreten, hat es sich angeschaut, hat dann das derart flüchtig Ersehene an der Festwald festgehalten, und zwar so, daß andere es wiedererkennen können.** Die Absicht dieser komplexen Geste mag gewesen sein, die festgehaltene Sicht als ein Modell für ein späteres Behandeln des Ersehenen, (etwa für Ponyjagd), zu verwenden. Jede Phase dieser Geste muß genauer ins Auge gefaßt werden (EnE, 1990, p. 115-116)⁴¹.

En el planteamiento de esta cita, Flusser describió un plano que compone a su vez un problema que se divide en dos movimientos fundamentales: en primer lugar, el gesto

⁴⁰ “Uno puede ensayar la siguiente respuesta: la imaginación es el proponer y aceptar un acuerdo, según el cual, las relaciones "concretas" de cuatro dimensiones se vuelven reconocibles siempre que se representen en dos dimensiones” (Traducción propia).

⁴¹ Resaltado del investigador. “Cuando se intenta comprender el gesto de uno de esos primeros productores de imágenes (*Bildermacher*), entonces habría que decir algo así como lo siguiente: **que él se apartó del caballo, lo miró para sí y después fijó esa huidiza visión en la pared de la caverna y, ciertamente, de tal manera que otros pudieran reconocerla.** El propósito de este complejo gesto puede haber sido probablemente utilizar la visión fijada como un modelo para una acción posterior con aquello visto (para una caza de caballos, por ejemplo). Cada fase de este gesto tendrá que ser comprendido en todos sus detalles” (Flusser, 2016, p. 120).

traslada una *objetualidad*⁴² o fenómeno (Pony) hacia un *objeto* o representación; en segundo lugar, proyecta sobre un soporte material aquello sobre lo que reculó al convertirlo en una nueva *objetualidad*. Cabe recalcar que, en lo que respecta a este texto, Flusser se concentró sobre todo en el primer movimiento que denominó *abstracción* sobre el cual agregó lo siguiente.

Etwa so: „Einbildungskraft“ ist die eigenartige Fähigkeit, von der gegenständlichen Welt in die eigene Subjektivität zurückzutreten, Subjekt einer objektiven Welt zu werden. Oder etwas so: sie ist die eigenartige Fähigkeit, zu ek-sistieren, anstatt zu in-sistieren. Jedenfalls: diese Geste beginnt mit einer Bewegung der Abstraktion, des Sich-Herauziehns, des Rückzugs (EnE, 1990, p. 116)⁴³.

Conviene señalar a partir de esta cita que el complejo gesto de imaginar es un movimiento cuya fuerza tiene dos modos o actitudes: uno primero que *retrocede*, *abstrae* y *reduce* (UB, 2007a, p. 111) ante o en medio de una *situación concreta* desde donde se produce una *imagen (Abbild)* (A-V, 1991, p. 306); sin embargo, el gesto imaginativo no se queda ahí, sino que también *proyecta* y *extiende*. Este último es un segundo movimiento desde donde el gesto imaginativo proyecta sobre el mundo, con lo cual la *imagen (Vorbild)* (A-V, 1991, p. 306) es en realidad un *modelo*; este tiene la siguiente función en palabras del propio Flusser: “Sachverhalte zu ersehen, sie festzuhalten, und als Modelle für späteres Behandeln der Sachen zu verwenden” (EnE, 1990, p. 2; UB, 2007a, p. 111)⁴⁴.

De forma tal que en el modelo no pretende observar el mundo tal y como *es* sino como *debería ser*. En este último caso, el gesto imaginativo está dispuesto de forma tal que busca crear y concebir significados nuevos en y para el mundo o, planteado de mejor forma, la diferencia entre la imagen (*Abbild*) y el modelo (*Vorbild*) radica en el tipo de relación que se establece entre el gesto y el código de imagen.

⁴² Objetualidad (*Gegenstand*) se diferencia de objeto (*Objekt*), el primer remite a los objetos en tanto cuerpos que están a la disposición de la mano; mientras que el segundo hace referencia a los objetos en tanto abstracciones.

⁴³ “De tal manera que ‘imaginación’ es la singular capacidad [facultad] de distanciarse del mundo de los objetos hacia la propia subjetividad, es la capacidad de tornarse sujeto de un mundo objetivo. O, incluso, más: es la singular capacidad de *ec-sistir* en vez de *in-sistir*. De cualquier manera: ese gesto comienza con un movimiento de abstracción, del retirarse de sí, de retirada” (Flusser, 2016, p. 121).

⁴⁴ “a saber, precisar circunstancias, fijarlas y utilizarlas como modelos para futuras acciones con las cosas” (Flusser, 2016, p.121).

La primera de ellas, que corresponde a la imagen, es un vínculo abstracto en el cual el gesto re-crea un código de imagen con el fin de contemplar las situaciones del mundo; en este tipo de ligamen está principalmente la postura epistemológica, un tipo contemplativo de metafísica y la estética. La segunda de ellas, que corresponde al modelo, es una articulación proyectiva⁴⁵ en la cual el gesto re-crea un código de imagen con la meta de transformar o modificar el significado del mundo; en este tipo de asociación está fundamentalmente la política, la ética, la hermenéutica y la técnica (A-V, 1991, p. 305).

Desde luego, la relación entre el gesto y el código de imagen queda incompleta si no se considera el carácter intersubjetivo o dicho de manera precisa el *acuerdo*. Este opera en medio de la relación entre lo afectivo, la situación, la singularidad y el indisociable vínculo con la herramienta. En particular, este acuerdo entra en tensión con el carácter dis-continuo y singular del gesto el cual está asociado a una condición afectiva situada; lo interesante resulta en que el acuerdo no se fija a través de una predominancia del código alfabético, sino que transita también por otros medios tales como el código de imagen o la gestualidad en cuanto tal.

Así pues se puede valorar el siguiente extracto de *Umbruch der menschlichen Beziehung?*, con el fin tanto de resumir el planteamiento flussereano en torno al gesto imaginativo como acerca del problema de investigación,

Kurz, Imagination beruht auf Konvention bezüglich der Bedeutungen der zu manipulierenden Symbole; sie ist eine Fähigkeit, spezifische Codes zu erzeugen. Daher ist Imagination, so wie sie hier definiert wird, keine in Einsamkeit ausgeübte Tätigkeit und noch weniger eine „Gabe“; vielmehr eine der Methoden, dank derer sich Menschen untereinander verständigen, um der Welt und dem Leben darin einen Sinn zu geben, und man muss sie erlernen. Bilder machen und sie deuten ist eine «Technik» (UB, 2007a, p. 116)⁴⁶.

⁴⁵ Justamente, el modelo ontológico flussereano enfatiza este carácter proyectivo y no el abstracto de la constitución del mundo contemporáneo.

⁴⁶ En resumen, la imaginación se basa en la convención relativa a los significados simbólicos a manipular; es una habilidad para crear códigos específicos. Por consiguiente es la imaginación, tal como se define aquí, no una actividad ejercitada aisladamente y menos aún un “regalo”; mejor dicho, es uno de los métodos gracias al cual las personas se comunican entre sí, para darle sentido al mundo y a la vida dentro de él, y el mismo tiene que aprenderse. Crear imágenes e interpretarlas es una “técnica” (Traducción propia).

La relación entre el gesto y código de imagen no está dada de previo, ni tampoco es independiente del mismo vínculo, sino que es un acto re-creativo y situado que cuestiona el sistema de codificación y la intersubjetividad que le acompaña. Por ejemplo, este vínculo se ve afectado por la idolatría en la medida que disminuye la habilidad productiva entre el gesto y el código de imagen; es decir, no discierne ni pone en perspectiva una red intersubjetiva y, por lo tanto, no se puede pensar en una creación o concepción que enriquezca efectivamente a esta misma red.

Este empobrecimiento resulta en una preponderancia de la situación ontológica en la que precisamente se inscriben las relaciones entre el gesto y el código de imagen, en las cuales las estructuras y funciones del código son unilateralmente leídas y afectadas por una singularidad, que no entra a cuestionar la intersubjetividad. En otras palabras, el vínculo pobre entre gesto y código de imagen es sinónimo de ausencia de discernimiento e interlocución.

Estas mismas caracterizaciones son las que también operarían en el caso de la poesía y el medio del lenguaje, donde aquella introduce formas poéticas nuevas en el sistema de la lengua y cuya consecuencia es un enriquecimiento de la misma; no obstante, conviene distinguir la poética de la *poiesis* como una cualidad creativa y crítica propia del medio imaginativo. Es decir, el gesto imaginativo tiene la posibilidad de intervenir creativa y reflexivamente en los códigos de imagen.

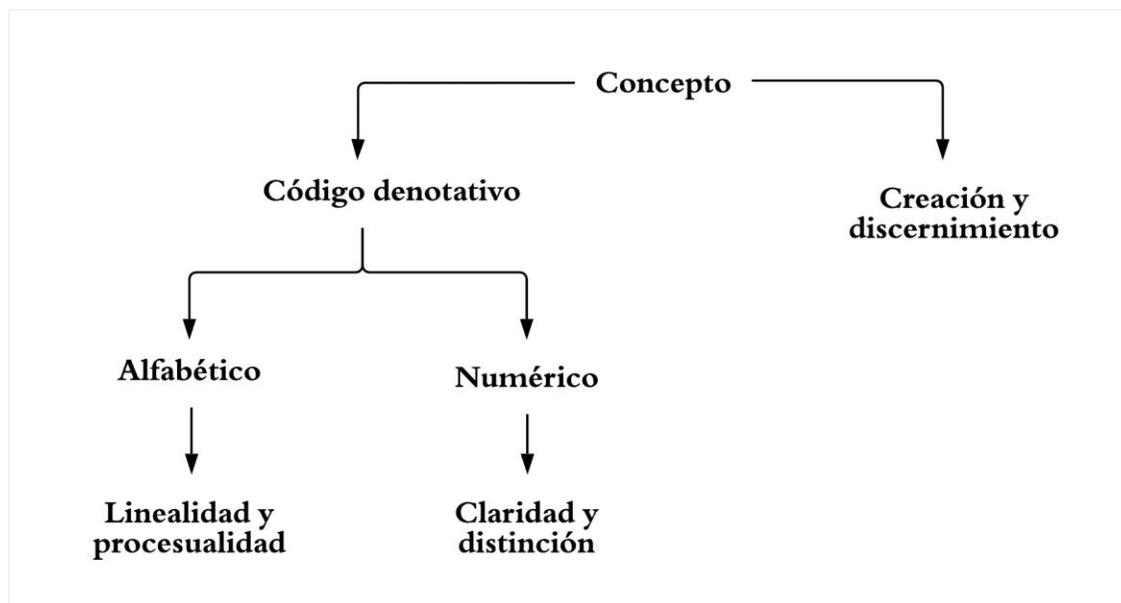


Ilustración 4: Mapa conceptual de Concepto.

Con base en lo anterior, se apunta a un argumento con respecto al problema entre la imagen y el concepto. Cabe recordar, en primer lugar, que el código de imagen carece de una dimensión denotativa y consecuentemente conceptual, esto quiere decir entonces que la relación entre el gesto y el código de imagen no es conceptual; sin embargo, a lo largo de este primer capítulo se ha ido prefigurando un conjunto de rasgos que llaman la atención sobre otras perspectivas en el vínculo entre el gesto y el código de imagen. Esta perspectiva apunta a una articulación artificiosa y abierta en el gesto imaginativo en la cual el discernimiento y la creatividad tienen lugar, donde es posible pensar en otra forma de lo *conceptual*.

2.6. Conclusión

El capítulo partió del estudio en torno al medio de la *imaginación* en el pensamiento de Vilém Flusser, el cual se concentró en dos nociones claves: el *gesto imaginativo* y el *código de imagen*; esto con el fin de sustentar una mediación *poietica* entre ambos. Esta última permite entender por concepto no una función o estructura sistémica, sino una dimensión creativa y discerniente, la cual está planteada de manera fragmentada a lo largo del corpus flussereano y desentendida parcialmente por sus intérpretes.

Con el fin de desarrollar lo anterior, el capítulo, en primer lugar, estudió el código en cuanto sistema de sustituciones y relaciones complejas entre símbolos y objetos; mecanismo a través del cual resalta el carácter artificioso del código que opera como una prótesis o herramienta ontológica y antropológica. En cuanto a los códigos, hay al menos de dos tipos: denotativos y connotativos. El primero de estos está vinculado a códigos tales como el del lenguaje y/o la palabra y el número; en cuanto al segundo, está en relación con imágenes, diagramas, mapas y, específicamente, códigos superficiales.

Relativo al código de imagen, el pensamiento flussereano lo resalta en articulación con el problema de la idolatría, que evidencia una afectación en el vínculo mismo que se establece entre el ser humano y el código de imagen; esta afectación responde a un empobrecimiento en la relación misma cuya manifestación recae tanto en la disminución de la creación como en la lectura de imágenes. De forma tal que la imagen deja de funcionar como una mediación y se torna una inmediatez cuyo significado no cuestiona la dimensión tanto afectiva como intersubjetiva propia del mundo.

Aunado a lo anterior, la segunda parte del capítulo ahonda sobre carácter creativo cuyo eje recae en el *gesto* y, en particular, el *gesto imaginativo* que expresa una dimensión filosófica en la cual los elementos ontológicos y antropológicos son notables. En síntesis, el gesto plantea un conjunto de articulaciones tensas entre la situación, la presencia, la singularidad, la afectividad, la intersubjetividad y las herramientas.

Precisamente, el gesto entra en contacto con el código de imagen en razón de su carácter artificio y técnico; en otras palabras, el gesto siempre está en articulación con una herramienta o código que lo hace movilizador y creador de sentido. Al gesto en articulación con códigos de imagen se entiende como un gesto imaginativo que, en cuanto a su forma de proceder, reduce y/o traslada volúmenes ya sea a una abstracción (*Abbild*) o ya sea a una proyección (*Vorbild*). La primera de ellas está en dirección al entendimiento (*Begriff*) mientras que la segunda forma está orientada a la creación y la *concepción* (*Konzept*); no está demás indicar que ambas posturas no son excluyentes de un mismo ejercicio gestual de la imaginación.

Frente a esto, el vínculo entre la imagen y el concepto, en la obra de Vilém Flusser, tiene una bifurcación: por un lado, concepto está particularmente asociado a un tipo de código denotativo, el código alfabético y numérico y, por otro lado, a un tipo de código connotativo cuyo carácter está articulado a condiciones creativas, discernientes y en suma *poieticas*; lo cual apunta a pensar la relación entre el concepto y la imagen no como una estructura conceptual, sino con un carácter creativo y *conceptual*.

Ahora bien, este panorama filosófico está lejos de agotar *lo* imaginativo en el pensamiento flussereano y, por consecuencia, tampoco zanja el problema entre la imagen y el concepto tal como se ha planteado en este capítulo. Flusser planteó *otra imaginación* a partir de una variación en el componente de lo instrumental vinculado al gesto y el código, es decir, al elemento técnico; dicho cambio, en el esquema filosófico flussereano no es superfluo sino constitutivo de otro medio imaginativo y el cual se entiende a partir de la noción de *aparato*.

3. Capítulo II: Técnica

3.1. Introducción

En el apartado anterior se concluía que Flusser articulaba los conceptos de código de imagen y gesto imaginativo mediados por una relación instrumental y abierta; si se toma como punto de partida lo anterior, este capítulo introduce una variación propia del pensamiento flusseriano en el vínculo entre el gesto y el código. Lo cual compone un aspecto *técnico* que no es para nada menor, por el contrario, circunscribe aquellas dos primeras nociones; es decir, se convierte propiamente en un medio técnico a través del cual se medía la relación entre el concepto y la imagen.

Esta centralidad de la técnica torna a Flusser un filósofo de la misma cuya particularidad no se centra en la relevancia de esta para transformar⁴⁷ el mundo, sino en especial para dotarlo de sentido. En esta dirección, Flusser comparte filosóficamente con pensadores tales como Walter Benjamin (1892-1940), Roland Barthes (1915 –1980) y Susan Sontag (1933 –2004); quienes prestan atención al ligamen entre la técnica y la producción de sentido, en particular en vínculo con el mundo de la imagen.

En esta dirección, Flusser forjó una concepción de la técnica en la cual trabajó llamativamente con el concepto de aparato, esta noción filosófica apareció durante su estancia en Brasil, bajo la influencia de los trabajos literarios del escritor Franz Kafka (1883-1924). Posteriormente, la profundizó a través de sus tránsitos en Europa durante los años setenta y ochenta cuando incorporó aspectos de las teorías de la información, la comunicación y las artes visuales.

En concreto, la categoría de aparato ingresa al esquema del capítulo anterior en sustitución del carácter de prótesis del código y, por lo tanto, se ubica entre el gesto imaginativo y el código de imagen. Efectivamente, el aparato es un receptáculo compuesto y es el resultado de la interacción de un conjunto de códigos desarrollados a lo largo del tiempo y la historia del conocimiento; en particular, de los procesos tecno-científicos. Con base en estos procesos, los códigos siguen un orden relacional, acumulativo y dialéctico, a

⁴⁷ En una de sus vertientes clásicas y modernas, la técnica suele ser entendida como un medio para transformar la naturaleza a través del trabajo (Kapp, 2015, p. 3).

saber: el código de imagen, el código alfabético, el código numérico y el código de la tecno-imagen.



Ilustración 5: Esquema de Aparato.

En principio, la organización de estos códigos es abierta y flexible, es decir, no hay un principio a priori que justifique por qué un código está por sobre otros; no obstante, contrario a esto, el aparato ha sido programado con base en una determinada lógica natural y, en razón de ella, el mismo posee una actividad propia y automática cuya tendencia es entrópica y gradual hacia la dispersión (desinformadora).

Esto último es particularmente importante, por cuanto el aparato es más que una mera herramienta, expresa una actividad que problematiza la relación entre el gesto imaginativo y los procesos de codificación de imagen. Cabe acotar que este conflicto no se entiende como una lucha del ser humano contra el aparato, de ninguna manera; en otro orden de ideas, es un dilema cuyo proceso es continuo y discontinuo *entre* ambos.

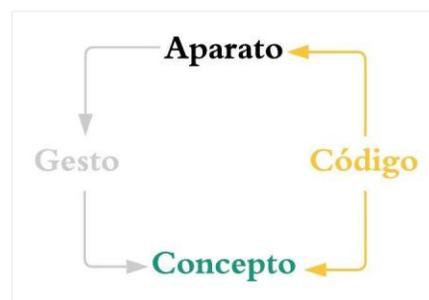


Ilustración 6: Esquema de Aparato y Concepto.

En razón de lo anterior, el objetivo principal de este capítulo es describir la compleja actividad que expresa el aparato en el pensamiento flussereano. Para lo cual, en primer lugar, se presentan los antecedentes conceptuales de la categoría de aparato; en segundo lugar, se detalla la actividad o función del mismo que consiste en un flujo que transita a través un conjunto de instancias tales como el *programa*, la *memoria artificial* y

el *canal*; finalmente, en relación con el objeto de la investigación, se sitúan estos aspectos vinculados con el problema del concepto.

3.2. Aparato

Vilém Flusser ideó el concepto de *aparato* en la década de los sesenta, el cual se diseñó junto con la categoría filosófica de *código* y el desplazamiento de su pensamiento filosófico desde el lenguaje hacia las teorías de la comunicación y la información; tal como se mencionó, utilizó como referente inicial la obra de Franz Kafka quien fuera una de sus principales influencias formativas con el fin de edificar la noción de aparato, que inmediatamente remite tanto a un medio ontológico como técnico. A este respecto, en uno de sus primeros libros publicados, *Da religiosidade: a literatura e o senso de realidade* (1967), el checo concibió la *situación* del aparato de la siguiente manera:

Essas situações agrupam-se, todas elas, em redor de uma situação mestra: a do homem esquecido pelo aparelho administrativo onipotente, mas relaxado e incompetente, homem que se esforça inutilmente e sem o mínimo sentido de revolta por fazer-se lembrado [...] Kafka não é um escritor utópico, ele não escreve *science fiction*. Ele vive e sofre autenticamente as situações que articula, e estas são, portanto, contemporâneas como ele (DR, 2002, p. 75)⁴⁸.

A partir de esta cita, se constata cómo Flusser describió inicialmente el aparato como *omnipotente* y como *divino* (DR, 2002, p. 77), además desarrolló dos rasgos importantes sobre esta metafísica: en primer lugar, el aparato se compone de un conjunto de *fuerzas superiores* (DR, 2002, p. 76) que gobiernan a la humanidad; en segundo lugar, el ser humano ignora el funcionamiento de estas mismas fuerzas porque están organizadas a través de una compleja *racionalidad burocrática* (Weber, 2005, p.178), que resulta imposible de agotar mediante el entendimiento humano.

Toda esta compleja condición afecta al ser humano, el cual emprende la difícil tarea de descifrar al aparato con la meta de comprender sus propias afecciones existenciales; no obstante, esta empresa humana será inútil y resultará en una circularidad absurda, sin

⁴⁸ “Esas situaciones se agrupan, todas ellas, alrededor de una situación maestra: la del hombre olvidado por el omnipotente aparato administrativo, pero relajado e incompetente, un hombre que se esfuerza inútilmente y sin el más mínimo sentido de revuelta para ser recordado [...] Kafka no es un escritor utópico, no escribe ciencia ficción. Vive y sufre auténticamente las situaciones que articula, y estas son, por lo tanto, contemporáneas como él” (Traducción propia).

sentido e infernal al punto que genera —según las observaciones de Flusser sobre la obra de Kafka— una intensa disposición afectiva de incertidumbre, angustia y culpa. Ambiente que es intrínseco a los seres humanos por el simple hecho de nacer en los aparatos e intentar comprender su propia problemática de vida (DR, 2002, p.78).

Frente a esto se desprende, por el momento, que el concepto de aparato es una *lógica* cuya característica ontológica está atravesada por una fractura y una dinámica de fuerzas, tal como se corrobora en varios textos de Flusser, es descrita como una *función* (DR, 2002, p.84; GE, 1994, p.24) que a su vez se entiende como un desplazamiento y variación tanto de los valores como de las partes que componen el aparato mismo (DR, 2002, pp.84-85). Cabe agregar, sobre la base de *Da Religiosidade*, que Flusser tomó tres referentes empíricos para acompañar su pensamiento filosófico, los cuales son: la computadora, el motor y el aparato político-administrativo.

Como complemento a lo anterior, una segunda e importante característica del aparato es el *automatismo* (DR, 2002, p. 87), el cual consiste en una actividad automática del aparato que prescinde de la condición humana para el funcionamiento de aquel. Todas estas características iniciales del aparato no son casuales, ni espontáneas, son el resultado de un proyecto de civilización asociado a lo moderno en cuya base están estas mismas características (DR, 2002, p. 88).

Tiempo después, Flusser amplió y profundizó las características antes dichas del aparato, las cuales quedaron plasmadas en un ensayo que forma parte de un compendio de monografías dedicadas a pensar el *gesto*. Allí agregó a los rasgos de lo automático y lo funcional las características de lo *eficiente* y lo *utilitario* (GE, 1994, pp.24-25). En suma, el aparato gravita automáticamente y busca ser cada vez más eficiente y utilitario sobre sí mismo.

Todo lo anterior describe una dinámica del aparato, pero ciertamente no lo agota en cuanto a su contenido filosófico dentro de la obra de Flusser; en una etapa madura de su pensamiento, el checo-brasileño finalmente sintetizó un conjunto de categorías, instancias y circuitos que dan cuenta de la complejidad del aparato, instancias tales como: el

programa, el *canal*, la *memoria artificial* y el *funcionario*⁴⁹. Estas instancias y funciones son el resultado de un proceso técnico y científico fundamentado en el desarrollo recíproco y conflictivo de los códigos; esto último es particularmente importante porque tanto el *código numérico* como el *alfabético* permitieron la emergencia de los textos científicos cuya aplicación hizo efectiva la realidad empírica de los aparatos (PhdF, 2011b, p.51). En otras palabras, el aparato se organiza con base en estos mismos códigos.

Con el fin de mostrar lo anterior, se utiliza un diagrama de flujo clásico de la información y la comunicación, a saber: emisor, medio y receptor. En cuyo caso se traducirá respectiva y básicamente por: programa; canal; memoria artificial y ser humano. A continuación se detalla cada una de estas instancias del diagrama.

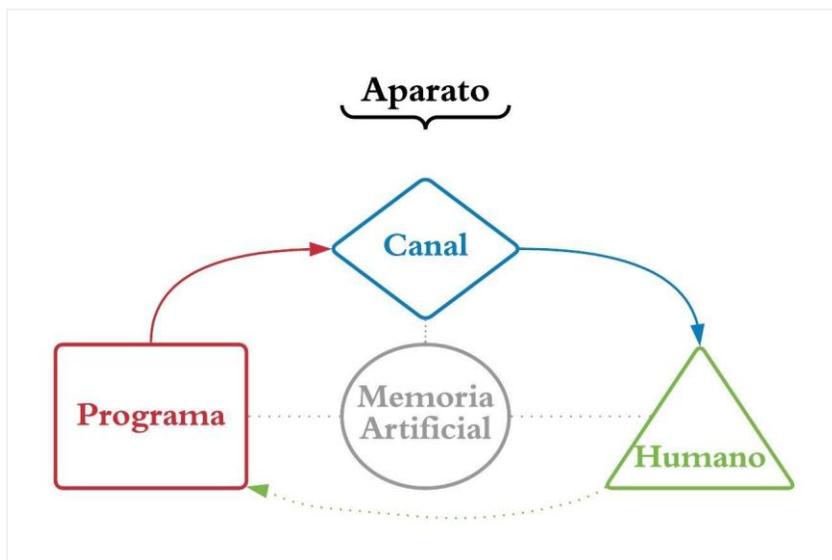


Ilustración 7: Diagrama de flujo del Aparato.

3.3. Programa

Como ya se mencionó, Flusser determinó el concepto de aparato en al menos tres etapas claves a lo largo de su carrera filosófica; en la última de ellas, el checo-brasileño trabajaba especialmente en torno a al modelo de la cámara fotográfica e introdujo una dimensión tal como la de *programa*. Esta última categoría se muestra especialmente en su

⁴⁹ El personaje del *funcionario* no se verá en este capítulo como parte del aparato sino hasta el siguiente capítulo, porque él introduce el componente humano que completa el panorama al que se desea llegar; en este sentido, este capítulo se concentra en los aspectos “estrictamente” técnicos del aparato.

filosofía cuando escribió *Philosophie der Fotografie* (1983) e *Ins Universum der technischen Bilder* (1985).

Ambos textos discernieron con detalle las distintas estructuras del aparato dentro de las cuales resalta el *pro-grama*. De entrada se puede indicar, de acuerdo con su raíz etimológica, que el pro-grama significa un criterio o norma previa que regula una circunstancia relacionada a signos, imágenes o palabras. Flusser asumió dicha definición etimológica la cual especificó como una *prescripción (Vorschreiben)* (IU, 1985, pp.45-47), pero también como una *selección (Programm)* automática.

Así, el programa es la instancia automática según la cual se emiten o proyectan imágenes que funcionan a través de un cómputo o cálculo automático y azaroso (OU, 2008, p.76). Cabe resaltar que esta forma de operar del programa no es gratuita, sino que es la manera preponderante a través de la cual se han *programado* los aparatos; forma o cálculo acorde con las leyes entrópicas de la naturaleza. Motivo por el cual las selecciones automáticas y programáticas van de lo menos probable a lo más probable del programa⁵⁰, hasta agotar todas posibilidades de la condición técnica (IU, 1985, p.8; PhdF, 2011b, p.62).

Lo anterior se puede explicar con base en el esquema clásico de las teorías de la comunicación y la información el cual se expuso más arriba. En un primer momento, el programa es un emisor de imágenes técnicas; seguidamente, circulan a través de determinados medios y son *recibidas* por un receptor que reacciona de acuerdo con la proyección de la imagen; finalmente, el receptor retroalimenta al programa con base en su reacción (PhdF, 2011b, p.45).

No está demás indicar, en el marco del pensamiento flussereano, que el principal antecedente filosófico de la noción de programa es el de *entropía*, el cual el checo-brasileño tomó de la termodinámica. La entropía es un punto de partida del pensamiento flussereano (UB, 2007a, p.19), la cual significa una tendencia de la naturaleza y los aparatos hacia la

⁵⁰ El concepto de información de Flusser proviene de la termodinámica y está relacionado al concepto de *entropía*, el cual se entiende como un proceso de formación y desinformación de partículas a partir de un cálculo de probabilidades que va de lo menos probable a lo más probable; proceso que es replicado en el programa.

dispersión y la homogenización de las formas (*desinformación*), en cuya culminación extrema está la “muerte térmica” (IU, 1985, p.8).

De acuerdo con esta línea de pensamiento, tal como se indicó en la parte introductoria de este capítulo, el programa y el aparato surgieron producto del desarrollo tecno-científico que está fundado en los códigos *numéricos* y *alfabéticos*. En razón de dicho despliegue tecno-científico, el aparato está constituido por ambos procesos codificadores. A su vez, estos códigos son expresión de características asociadas a lo conceptual las cuales forman parte tanto del programa como del aparato; motivo por el cual, ambos muestran en su haber una condición conceptual. En consecuencia, dicha circunstancia codificadora convierte al aparato en una estructura más abstracta en comparación con el código de imagen que se estudió en el capítulo anterior; sin embargo, para concluir esta última afirmación es necesario describir tanto las condiciones del código numérico como las del código alfabético.

3.4. Código alfabético

El principal antecedente que debe ser considerado respecto al *código alfabético* es el del lenguaje. Flusser reflexionó principalmente sobre el mismo, antes de trabajar en el código alfabético en sí. Durante la década de los sesenta, el autor en estudio dejaba claro que el alfabeto se crea a partir de su destreza poética para mutar y recrearse a sí (PL, 2016b, pp.108-.109), donde el mismo se desenvuelve básicamente a partir de dos medios: el sonido y la imagen (LR, 2012a, p.181, pp.209-228).

Por una parte, el alfabeto es una notación sonora y simbólica de la voz, el habla y la escucha (LR, 2012a, p.210) cuyas características radican en la sintaxis entre los elementos que posibilitan una continuidad discursiva. Por otra parte, el alfabeto es una *figura* simbólica (palabra) articulada sonoramente cuya aparición se basa en los pictogramas, los ideogramas y los jeroglíficos (LR, 2012a, pp.210-218; UB, 2007a, p.86); los cuales a su vez están compuestos por otros ideogramas cuya unidad mínima son los puntos o mosaicos aislados (LR, 2012a, p.220) y cuyo rasgo principal, además, es la discontinuidad. En el primer caso, Flusser ejemplificó con la poesía épica y la canción, mientras que en el

segundo caso uso como referente la poesía concreta y la geometría analítica (LR, 2012a, p.228).

En cualquiera de las dos situaciones, el alfabeto supondrá un mayor nivel de *abstracción* con respecto a lo visual o la voz, el cual además Flusser detalló años después de la siguiente forma: “Das Alphabet ist ein Code, welcher aus 20 bis 30 einfachen geometrischen Zeichnungen besteht, die “Buchstaben” genannt werden” (UB, 2007a, p.84)⁵¹.

Sin embargo, de forma más compleja, Flusser concibió el código alfabético como un sistema complejo que *sustituye, abstrae y recorta* una *experiencia concreta* hacia una linealidad que supone otras condiciones tales como superficies, instrumentos, signos, convenciones, ortografías, lenguas, ideas y caligrafías (GE, 1994, p.33); en medio de las cuales, en cuanto código, tiene por principal característica el establecimiento de una norma *unívoca* entre los símbolos y los objetos (UB, 2007a, p.84; PHC, 2016a, pp.64-65).

Esta norma unívoca consiste en una relación directa o con muy poco margen de significado entre un símbolo y un objeto; dicha univocidad es resultado del traslado de la superficie (imagen) hacia una *linealidad* cuyo carácter procesual permite la narración y la argumentación (*Erzählung*) (UB, 2007a, pp.88-89). Además, esta traslación supone una habilidad nueva con respecto a la facultad imaginativa la cual Flusser entendió de la siguiente manera:

Der Kampf der Schrift gegen das Bild, des Geschichtsbewußtseins gegen die Magie, kennzeichnet die gesamte Geschichte. Mit dem Schreiben kam eine neue Fähigkeit ins Leben, die das “begriffliche Denken” genannt werden kann und die darin besteht, Linien aus Flächen zu abstrahieren, das heißt: Texte herzustellen und diese zu entziffern (PhdF, 2011b, p.10)⁵².

Flusser encontró en lo conceptual (*Begriff*) una habilidad para trasladar una *escena* a líneas (PhdF, 2011b, p.3) que describen procesos que hacen posible o coadyuvan el *narrar*, el *contar* y el *calcular* (UB, 2007a, p.92); en pocas palabras, el concepto mediante el

⁵¹ “El alfabeto es un código que consta de 20 a 30 dibujos geométricos simples que se llaman ‘letras’” (Traducción propia).

⁵² La contienda entre la escritura y las imágenes, entre la conciencia histórica y la magia, ha caracterizado toda la historia. Con la escritura nació una nueva capacidad: la conceptualización, es decir, la facultad de abstraer líneas de las superficies, de producir y descifrar textos” (Flusser, 2014, p.16).

código alfabético *aclara, distingue y manipula* aquello que en las imágenes o en una situación concreta es ambiguo (UB, 2007a, p.93; KW, 1978, p.4). Cabe resaltar que Flusser en distintas ocasiones no distinguió lo suficiente los rasgos del *código numérico* del alfabético; a modo de análisis, el rasgo más sobresaliente del código alfabético es la ordenación *sucesiva y procesual* de los contenidos de la imagen, cuya consecuencia inmediata es una experiencia del *tiempo diacrónico* (KW, 1978, p.66).

Junto a este principio *diacrónico* se desarrolla la narración, la argumentación, la lógica, la historiografía y la consciencia histórica (Dh, s.f., p.2). De manera tal que el código numérico destaca junto al alfabeto cuyas mediaciones cimentaron la constitución de la tecno-ciencia que se desplegó destacadamente en la época del Renacimiento; donde la invención de la imprenta posibilitó la aparición de los textos científicos a partir de los cuales los aparatos se ingeniaron (UB, 2007a, p.95). Dicho de manera sencilla, el aparato es resultado del despliegue tecno-científico y del *código alfa-numérico*.

No está demás señalar otro importante tema o problema del código alfabético, en el pensamiento flussereano. La inversión del código alfabético en cuanto medio produce un bloqueo del sentido que resulta en una *textolatría* (PhdF, 2011b, p.5). Ante la textolatría, el ser humano ya no retorna al mundo mediante el código alfabético, sino que lee unidireccionalmente, desde el mundo, el texto, cuyas consecuencias más dramáticas son la imposibilidad humana para decodificar e interpretar lo textual y, con ello, bloquea la habilidad conceptual y empobrece su experiencia en el mundo.

A manera de cierre, el código alfabético es uno de los principios de la constitución y funcionamiento del programa, otro de ellos es el código numérico; este último tiene un rol preponderante en el funcionamiento del programa que está incluso por encima del código alfabético, aspecto que cabe detallar en el siguiente apartado.

3.5. Código numérico

En algunos momentos de su carrera filosófica, Flusser diferenció el código alfabético del *numérico*, y en especial entendió a este último con un papel protagónico dentro de la estructura y funcionamiento del programa del aparato. Con base en los estudios flussereanos, el fundamento del *código numérico* proviene de las características del código

de imagen y no del sonoro (Z, s.f., p.1), esto quiere decir que el número se basa en una relación unívoca y denotativa mucho más estrecha y puntual entre el símbolo y el objeto, en comparación con el código alfabético.

Con lo cual y a diferencia del código alfabético, el código numérico ofrece una diacronía con intervalos, una sucesión entrecortada a partir de la cual es posible contar, calcular y computar, esta a su vez desencadena las percepciones conceptuales de lo *claro* y lo *distinto* (UB, 2007a, p.93). También, el código numérico posibilita la cualidad automática en el programa y en el aparato que se basa en un cálculo y una selección programada y azarosa. en medio de un conjunto de valores cuantificados (OU, 2008, pp.119-123); la cual de acuerdo con la forma en que los aparatos han sido programados tenderá a agotarse y en cuya consecuencia extrema está el colapso de la condición técnica (CA-c, s.f., p.2; Ph, 2013, p.22).

En razón de lo anterior, cabe añadir lo siguiente con respecto a lo conceptual. Se sabe que Flusser dedujo del aparato una cualidad conceptual a partir de los códigos denotativos que actúan en el programa, los cuales están relacionados con las características de lo *puntual* y lo *lineal* o *procesual*. La primera de estas es expresión de lo numérico mientras que la segunda de lo alfabético; el programa las incorpora y en consecuencia, el aparato opera funciona con estos mismos rasgos.

En síntesis, el programa es un emisor de imágenes⁵³ en cuya superficie se albergan las posibilidades codificadoras de las linealidades y las puntualidades que, a su vez, podrían ser interpretadas como rasgos de un concepto, en la medida que son procesuales, claras y distintas; sin embargo, ¿cómo se inserta la dimensión creativa en esta dinámica conceptual? Aún es pronto para responder a esta pregunta porque todavía hace falta desarrollar otros componentes básicos del aparato, entre ellos están los que conectan el emisor con el receptor; el programa con el ser humano, es decir, el *canal*.

3.6. Canal

Con su estudio de las teorías de la información y la comunicación, Flusser incorporó dentro de su pensamiento una concepción sobre aquellas mediaciones que conectan a

⁵³ Cf. Cap. 4.2.1.

emisores con receptores, a saber: los *canales*. Concepción según la cual estas mediaciones son condiciones que conectan con la emisión y recepción de códigos (UB, 2007a, p. 21), a través de las cuales además se posibilitan los recorridos de los códigos y los flujos informativos.

El canal es particularmente importante porque conecta el aparato con otros aparatos; el programa con otros programas; el programa con específicos almacenadores de memoria artificial y el aparato con el ser humano; sin duda, es una condición básica de la filosofía de la comunicación y la información de Vilém Flusser y, en lo que respecta a la relación imagen y concepto, será una condición fundamental para su estudio.

Basado en esta mediación que pone en contacto al emisor con el receptor transita un

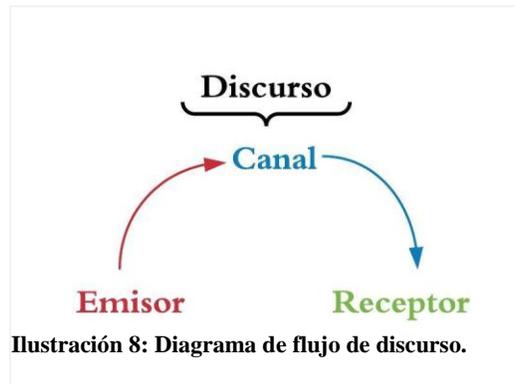


Ilustración 8: Diagrama de flujo de discurso.

flujo informativo, el cual se entiende de dos más maneras; por una parte, el flujo informativo es *discurso* (UB, 2007a, p.19) que consiste básicamente en una distribución de información⁵⁴ e imágenes (PhdF, 2011b, p. 45; I, 1987, p.8) que va de un punto de *emisión* a otro de *recepción*.

⁵⁴ El concepto de *flujo* que Flusser tomó de la teoría de la información y la termodinámica convierte a la dicotomía *forma y materia* o *inmaterialidad y materialidad* en superflua. El flujo se *forma* a través de un parámetro de probabilidades cuyas variables van de lo más probable a lo menos probable; es decir, tendrá más forma o memoria cuanto menos probable sea y perderá forma o memoria cuanto más probable resulte. En pocas palabras, el *flujo* es un proceso constante y continuo de formación y desinformación con base en probabilidades (I, 1987, p.8).

Por otra parte, el flujo de información es también *diálogo*⁵⁵ (UB, 2007a, pp.16-17) que se entiende, fundamentalmente, a partir de la circulación discursiva de información en la cual se suscita una interacción recíproca de información entre emisor y receptor, lo cual resulta en información e imágenes nuevas (PhdF, 2011b, pp.45-46; UB, 2007a, p.29). Desde este punto de vista, el diálogo supone tanto el discurso como la actividad recíproca entre un *emisor* y un *receptor*.

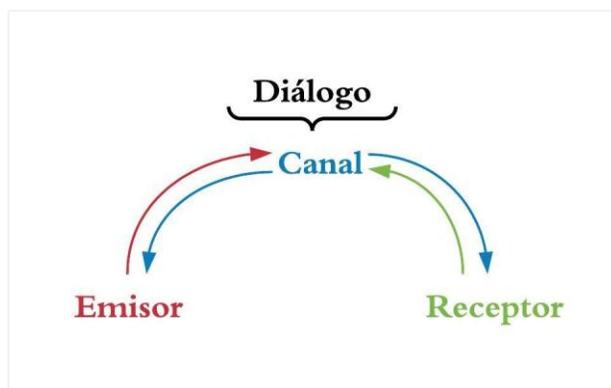


Ilustración 9: Diagrama de flujo de Diálogo.

De modo tal que las categorías de discurso y diálogo están en el medio de la organización del sentido del aparato, las cuales establecen un vínculo tenso y recíproco que evidencia los aspectos sintácticos y productivos del aparato (UB, 2007a, p.19). Adicionalmente, ambas nociones se contraponen en la medida que el discurso emula la lógica entrópica que se da a lo largo y ancho del aparato, mientras que el diálogo va en dirección contraria; o dicho de mejor forma, el discurso tiende a la des-información mientras que el diálogo tiende a la in-formación, es decir, el diálogo introduce una forma de *ruido*⁵⁶ al discurso.

No obstante, tanto el discurso como el diálogo tienen distintos modos o condiciones que los determinan, específicamente, los modos o tipos de canal a través de los cuales transitan los flujos informativos. Flusser estableció una tipología de canales dentro de los

⁵⁵ El concepto de *diálogo* es fundamental en la filosofía de Flusser y es muy importante para el problema de la relación entre la imagen y el concepto porque remite a una mediación creativa; este concepto será abordado específicamente en el Capítulo III.

⁵⁶ El *ruido* es otro concepto importante dentro de la filosofía de Vilém Flusser, principio sobre el cual se ahondará en el Capítulo III. Por el momento, el mismo apunta a un margen de creación que genera ruido frente al discurso; sin embargo, también es cierto que el *discurso* y la *desinformación* producen *ruido* al diálogo en un sentido contrario.

cuales se da una específica relación entre el diálogo y el discurso, que condiciona la manipulación de los códigos; dicha tipología (o modos) se divide básicamente en cuatro tipos, los cuales Flusser describió a partir de figuras, a saber: el semicírculo, el lineal o vertical, el circular o en red y el modelo en irradiación (PhdF, 2011b, p.23).

Estas cuatro formas definen modos de vinculación entre el emisor y el receptor en el cual se estructuran, manipulan, convierten y modifican los códigos. En el primer modelo, el emisor informa simultánea y directamente a varios receptores, en este caso el canal es relativamente abierto; motivo por el cual, este modelo acepta cierto o poco ruido o diálogo cuya fuente proviene desde lo interno del canal y no desde lo externo del mismo (UB, 2007a, p.21). Esta apertura relativa e interna del canal permite que se introduzcan variaciones de sentido en el código utilizado.

El segundo modelo de canal es *lineal* y *vertical* que consiste en un discurso unidireccional que se enlaza mediante *relais* o *relevos*, con el fin de descender hasta el receptor; es un modelo que protege las codificaciones frente a los ruidos que provienen tanto de lo interno como de lo externo del canal. Los ejemplos empíricos y clásicos de este tipo de comunicación están en el aparato militar, el partido político y la institucionalidad eclesiástica (UB, 2007a, p.22).

El tercer modelo es *circular* y/o *en red* en donde el código fluye a través de esta forma de canal y se posibilita la síntesis constante de discurso mediante el diálogo o, lo que es lo mismo, la modificación y mezcla de códigos en constante circulación y transmutación. Ciertamente, la única e importante diferencia entre el modelo circular y el modelo en red es que este es abierto; esto quiere decir que, en el primero, el ruido proviene únicamente de su estructura interna mientras que en el segundo nace de su estructura interna tanto como externa (UB, 2007a, pp.29-32).

Por último, está el modelo en *irradiación* cuya lógica es la siguiente: desde un emisor se irradia o proyecta una masiva cantidad de líneas informativas hacia una masiva cantidad de receptores. Dado este discurso masivo, el código se define no por su susceptibilidad al cambio, sino por la masividad irradiada con un retorno igualmente masivo hacia el emisor

(UB, 2007a, p.28); es decir, el tamaño de la masa informativa es inmanejable individualmente por cuanto el *feedback* es también masivo.

A partir de esta descripción es pertinente señalar que el canal es el marco a partir del cual el código se modifica o entremezcla entre sí, lo cual quiere decir que el código de imagen, el alfabético y el numérico entran en relación y permutan según el canal en el que fluyen e interactúan estos mismos; sin embargo, también se vislumbra otra consecuencia para efectos del problema de la relación entre la imagen y el concepto. El *concepto* es relativo al diálogo que se suscita en (el) medio del canal, lo cual obliga a analizar y profundizar la categoría misma de diálogo en el pensamiento flussereano.

3.7. Memoria artificial

El concepto de *memoria artificial* constata una vez más la importante influencia de las teorías de la información y la cibernética en el pensamiento flussereano, las cuales están instaladas en su pensar al menos desde la década de los años sesenta y se consolidaron en torno a este concepto, en la década de los años setenta y ochenta. El concepto de memoria artificial (Me, 1988, p. 4) es, al igual que la categoría de *memoria*, clave en la filosofía de Vilém Flusser.

De manera tal que si la memoria posibilita al ser humano trascender su aislamiento ontológico mediante artilugios (Me, 1988, p.1), por su parte la memoria artificial o *técnica* automatiza los procedimientos programáticos del aparato sin necesidad de la intervención humana (PhdF, 2011b, pp.52-53).

Lo cual es particularmente llamativo porque, por una parte, posibilita y soporta los flujos de información e imagen de manera constante y repetitiva a través de distintos y variados canales de la caja negra⁵⁷ (GE, 1994, p.116); por otra parte, porque el aparato posee una actividad memorística propia que afecta directamente la memoria humana.

⁵⁷ Caja negra o aparato.

En esta última dirección, el aparato es un archivo que contiene fuentes de información cuyas líneas temporales relativas a un tiempo⁵⁸ pasado-presente-futuro son diversas, es decir, es un archivo con tiempos heterogéneos; lo cual es posible en virtud de los soportes y manifestaciones mediante imágenes y alfabetos. Justamente, estas últimas serían respectivamente condiciones necesarias para suscitar el efecto temporal sincrónico, circular, en mosaico o para producir las formas narrativas e históricas diacrónicas de acuerdo con una progresividad.

Si la memoria humana pervive sobre la superficialidad de los soportes, medios o canales en los que se instala; por ejemplo en muros, papeles, voz, concreto, lienzo, cuerpos, planos, pantallas, entre otros. O dicho en un esquema filosófico clásico es una noción cuya característica fundamental radica en la relación entre la memoria y la materia; la memoria artificial sobrevive sintéticamente a través de un *flujo* (I, 1987, p.8) que recorre la interconexión de los canales del aparato para almacenarse en determinados *receptores*, en otras palabras, es un vínculo que se establece entre lo inmaterial y la memoria.

Nuevamente, el *modo* o tipo de canal determina a la memoria para que esta descansa en el flujo del mismo en cuanto tal o en los receptores o *emisores* mismos. Así, para el modelo del *semicírculo*, la memoria radica tanto en el emisor como en el receptor; no obstante, el receptor incorpora alguna variación en la información recibida en comparación con el mensaje original (UB, 2007a, p.21). Por su parte, para el modelo *vertical*, la memoria se basa en el emisor que transmite la información hacia los receptores a través de los *relais*. (UB, 2007a, p.23). En cuanto al modelo *circular*, en *red* e *irradiado* la memoria descansa en el modo del canal mismo o en la circulación propiamente, más que en los emisores o receptores.

Si se retoma el apartado anterior, dos lógicas están interrelacionadas en torno a la memoria artificial las cuales son importantes: una donde dicha memoria es un almacén de códigos y facilita el *discurso* y no el *diálogo*. Mientras que la otra se comporta según un determinado flujo y circulación de códigos que posibilita una síntesis informativa y

⁵⁸ En el pensar flussereano se observan distintas formas del tiempo: ya sea un tiempo lineal (pasado-presente-futuro), circular (-pasado-presente-futuro-pasado) o ya sea en mosaico (pasado-futuro-presente...) (Guldin, 2013).

temporal (Me, 1988, p.6), es decir, la memoria pervive en el diálogo mismo y no en el discurso; dentro de cuyas excepciones está el modelo en irradiación, el cual descansa en una mera circulación la cual no promueve el diálogo dado su fundamento masivo (UB, 2007a, p.27).

A modo de síntesis, la memoria técnica es, por una parte, un archivo memorístico compuesto por códigos; por otra parte, de acuerdo con estos mismos códigos se entrecruzan al menos dos tiempos heterogéneos y disímiles tales como el tiempo sincrónico y diacrónico. Sin embargo, se podría agregar un tiempo más que no es explícito en los trabajos flussereanos; esta otra forma del tiempo no es tanto una estructura como un carácter del mismo que se entiende como un *tempo*, un ritmo, frecuencia o intensidad relativo a la circulación de los flujos heterogéneos de información a través de los canales.

Se deduce de estos planteamientos que el problema de la relación entre la imagen y el concepto no sólo radica en la condición que ofrece tanto el *programa* como el *canal*, sino también en la circunstancia de la memoria artificial; motivo por el cual, el vínculo entre la imagen y el *concepto* está mediado por determinados rasgos temporales asociados tanto al entrecruzamiento de tiempos heterogéneos como a las intensidades de los mismos. No está demás señalar que estos rasgos temporales no sólo tienen una implicación en cuanto a la estructura del concepto, sino también en conexión con lo *conceptual* como forma de creación.

En concordancia con Nietzsche quien asociaba (UB, II, i) la estimulación de la creatividad a una habilidad para olvidar, no recordar o tan siquiera tener la necesidad de recordar; parece que las memorias artificiales abren una oportunidad para la creación, en la medida que retienen memoria y liberan otras instancias humanas y existenciales.

3.8. Conclusión

En la introducción de este capítulo se inició con el esquema que planteaba la relación entre el *gesto*, el *aparato* y la *imagen*, en el cual se profundizó en el componente de la caja negra que expresa un actividad automatizada, por una parte, con *códigos*

denotativos y *connotativos*⁵⁹ y, por otra parte, aquella misma actividad muestra formas e intensidades temporales heterogéneas, en especial asociadas con la memoria artificial.

En vínculo con el problema de investigación, cabe resaltar que el aparato posee códigos denotativos que de acuerdo con ellos mismos expresan una dimensión conceptual (*Begriff*); esto quiere decir que el aparato se comporta según un cálculo progresivo y azaroso, el cual conforme progresa agota sus propias posibilidades matemáticas de combinación, hasta tal punto que la condición técnica merma su actividad misma. Dicho en breve, el aparato está programado para dejar de funcionar.

No obstante, no se debe perder de vista el argumento base según el cual el aparato trabaja con conceptos. Flusser dejó claro la dinámica conceptual del aparato en *Philosophie der Fotografie*:

Den Apparaten indes, diesen Simulationen des cartesischen Denkens, gelingt es. Sie sind in ihren Universen allwissend und allmächtig. **Denn in diesen Universen ist tatsächlich jedem Punkt, jedem Element des Universums, ein Begriff, ein Element des Apparatprogramme, zugeordnet** (PhdF, 2011b, p.61)⁶⁰.

Cabe remarcar que esta constitución conceptual del aparato es justamente resultado del despliegue tecno-científico que surgió de la dialéctica entre el *código alfa-numérico* y el *código de imagen*; donde estos códigos denotan *puntualidades*, *intervalos* y *linealidades* que a su vez corresponden a los adjetivos de lo *claro*, lo *distinto* y lo *procesual*. En razón de lo cual, el aparato establece una tensión en dirección hacia el gesto y la producción de imágenes mediante linealidades, puntualidades y *progresividades*.

De manera tal que es el tiempo de ahondar en la conexión del aparato, por una parte, con el *gesto imaginativo* y, por otra parte, con la producción de imágenes relativa al código de imagen. Con el fin de valorar *lo conceptual* de acuerdo con la creación y concepción mediada por la condición técnica.

⁵⁹ Sobre los cuales y en relación con la condición técnica del aparato se ahondará en el próximo capítulo. Cf. Cap. 4.2.1.

⁶⁰ Resaltado del investigador.

“Los aparatos, esas simulaciones del pensamiento cartesiano, tienen éxito en aquello en que Descartes falló; en verdad son omniscientes y omnipotentes en sus respectivos universos. En esos universos, cada punto, cada elemento, está coordinado con un concepto o con un elemento del programa del aparato” (Flusser, 2014, p.72).

Es decir, si en este capítulo se analizó y prestó atención al aparato, ahora se trata de completar el estudio del segundo esquema y sus respectivas articulaciones entre el gesto, el aparato y la imagen, en función del problema de la concepción. Lo anterior, por un lado, llevará a prestar cuidado a ciertos componentes y actividades técnicas del aparato, en especial del canal; por otro lado, un campo relacional relativo al gesto donde resalta la tesis de lo lúdico posicional. De manera sinóptica y más detallada, será un tema que apunta a un gesto que manipula los límites del canal del aparato mediante un cariz lúdico.

4. Capítulo III: Imaginación técnica

4.1. Introducción

Flusser abordó la relación que se establece entre el ser humano y el aparato la cual es análoga a una de las problemáticas clásicas de la filosofía moderna, cuyo esquema pregunta por el vínculo entre la cultura y la naturaleza. Al menos desde la filosofía de la técnica, dicha problemática filosófica encuentra en el concepto de *trabajo* uno de sus principales fundamentos, mediante el cual el ser humano transforma la naturaleza para sus propios fines (Kapp, 2015, p. 3). Por su parte, Flusser comprendió que el ser humano permanece en una condición técnica desde la cual se crea sentido (IU, 1985, p. 5).

Dicho de forma más clara, el checo-brasileño estudió al ser humano en un medio técnico nuevo cuya característica es vehiculizar también un nuevo tipo de imaginación, en la cual la actividad humana se enfrenta contra la actividad de un aparato que proyecta imágenes. Esto quiere decir que el ser humano media su relación con las imágenes a través de la lógica del aparato que articula procesos y dinámicas específicas de significación; motivo por el cual, para leer y crear una imagen técnica se debe comprender la decodificación y el funcionamiento de dichas dinámicas, las cuales son también expresión de una superficialidad tecnificada.

Lo anterior lleva a pensar nuevamente el medio imaginativo, pero ahora a través de la complejidad técnica del aparato, en la cual están rescritas las relaciones entre el código de imagen y el gesto imaginativo; en este nuevo esquema, el carácter técnico asociado tanto al código de imagen como al gesto se complejiza por un aparato cuya actividad codificadora tensa a ambos componentes. Cabe señalar que las bases que expresan mencionada complejidad técnica fueron ya presentadas en el capítulo anterior, donde se resaltó el funcionamiento del aparato mediante códigos alfanuméricos (Programa); por lo tanto, resta profundizar en el funcionamiento del programa vinculado con el código de imagen que proyecta el aparato.



Ilustración 10: Esquema de Imaginación Técnica.

A partir de lo cual las características del aparato que se deben tener presentes como ejes de este capítulo son, en primer lugar, las dinámicas o lógicas del aparato que fluyen a través de determinados modos o canales y cuyos rasgos son funciones, relaciones de fuerza y temporalidades (ritmo y tiempo); en segundo lugar y asociado a estas funciones, una codificación técnica cuya estructura es denotativa que sigue una claridad, una procesualidad y una distinción, es decir, se trata de una estructura conceptual.

No obstante, habría que agregar una premisa más cuya fuente no está en el capítulo anterior, sino que proviene del primer capítulo, según la cual el gesto imaginativo introduce variaciones y novedades en los códigos de imagen mediante un gesto cuya cualidad es *poietica*. En esta dirección, la pregunta sería cómo se da esta cualidad *poietica* bajo estas nuevas condiciones técnicas e imaginativas. Si se tienen en cuenta estas premisas y cuestionamientos, el capítulo finalmente profundiza en el problema de investigación y sostiene que la conexión entre la imagen y el concepto es una cuyo tránsito posee un carácter *conceptual* en la creación de imágenes técnicas.

Acorde con esta tesis que se defiende a partir de los trabajos flussereanos, la investigación ahonda en la misma mediante la articulación recíproca de un conjunto de categorías filosóficas que se podría dividir en tres: por una parte, una *toma de posición* o *punto de mira* que trata acerca de la manipulación de una dinámica de fuerzas técnicas dadas en situación; por otra parte y en vínculo con lo anterior, un carácter lúdico que a su vez supone un rasgo dialógico y *poietico*; finalmente, un margen de tolerancia en la dinámica de las condiciones técnicas, imaginativas y situacionales que esta investigación

ilustra y sintetiza a través de la noción de *max point* y que se contrasta con el documento fílmico *Benny's Video* (1992).



Ilustración 11: Esquema de Imaginación Técnica y *Concepto*.

4.2. Aparato e imagen

Flusser asignó un carácter muy particular al concepto de *aparato* cuando lo articuló junto al concepto de imagen, vinculación que se hizo explícita en *Für eine Philosophie der Fotografie* (1983) e *Ins Universum der technischen Bilder* (1985), en los años ochenta y de la mano del fotógrafo y teórico Andreas Müller-Pohle. Ambos libros detallan tanto las estructuras y funciones como las superficies de la imagen a través de las cuales la ontología de la funcionalidad, el automatismo, la eficiencia y la utilidad, propias del aparato, adquieren un significado amplio, específico y sintético en el pensamiento flusseriano.

En dichos textos se esquematiza un diagrama de flujo⁶¹ que describe la función del aparato en la producción de imágenes; de manera resumida, el diagrama describe el siguiente flujo: los programas proyectan o emiten imágenes que mediante memorias artificiales, canales y códigos son recibidas por receptores, que sirven para reiniciar y retroalimentar de nuevo el circuito que inició con los programas (PhdF, 2011b, p. 58).

Como se puede constatar en el planteamiento de Flusser, el aparato produce una imagen que el checo denominó *imagen técnica* cuyo resultado es producto de un complejo proceso técnico, donde a diferencia del código de imagen, la imagen técnica posee la

⁶¹ Ver: Ilustración 7: Diagrama de flujo de Aparato.

particularidad de ser una síntesis de al menos seis aspectos: el código de imagen, el código alfabético, el código numérico, los modos de los canales y el *gesto programador*. Todos estos aspectos son ordenados por el aparato dentro de una lógica funcional que trastoca tanto la dinámica de creación como la lectura de imágenes tradicionales, y cuyo lugar interpretativo radica en el gesto programador.

De manera tal que el código de imagen participa de una complejidad técnica que lo convierte en otra forma de imagen. Mientras que en el esquema de la imaginación cuyo carácter técnico está asociado a una prótesis o herramienta entre el código de imagen y el gesto imaginativo; ahora el aparato es una herramienta o prótesis complejizada cuyo carácter sintético afecta tanto al gesto imaginativo como al código de imagen. Desde luego, lo anterior supone también una afectación al problema de investigación entre la imagen y el concepto; principalmente porque ahora el vínculo transita por una mediación o relación distinta basada en una actividad estructural y funcional compleja, técnica y automática.

4.2.1. Programa: código numérico e imagen técnica

El programa es un emisor o proyector que selecciona dentro de un conjunto de probabilidades y cuya base está compuesta por la presencia del código numérico, dicha selección y emisión se expresa simultáneamente sobre una superficie técnica que está compuesta de unidades mínimas denominadas *puntos* (IU, 1985, p. 1); de acuerdo con esto, entre el código numérico y la superficie puntual del aparato se forma una relación recíproca entre uno y otra.

El vínculo entre el código numérico y la superficie técnica o el código de imagen-técnica está mediado por una de las categorías flussereanas planteadas anteriormente: el *canal*; este concepto enmaraña a todo el aparato, desde el *input* cuya ubicación son las teclas, transita a través del aparato entre sus interconexiones, hasta el *output* sobre la superficialidad técnica. Ciertamente, la permanencia del código numérico sobre otros códigos, tal como el alfabético, no es sinónimo de que el mismo esté por encima de la superficie técnica del aparato; más bien, ambos son simultáneos y están determinados por dos mediaciones más: por una parte, por la articulación que se establece con el canal; por otra parte, por el vínculo que se sitúa entre el aparato y el gesto.

Expuesto lo anterior, propio del esquema flussereano, resulta pertinente plantear el contraste fundamental entre el código de imagen y el *código de imagen-técnica*. Así, mientras la codificación de imagen se compone de la abstracción de volúmenes de cuerpos, la codificación de imagen técnica se constituye a partir de la aglomeración y proyección de puntos sobre la superficie técnica, puntos que son cuantificables (IU, 1985, p. 1); en otras palabras, el código numérico es concordante con las puntualidades que conforman la superficie técnica.

Con base en lo anterior, el número como el punto son los fundamentos de la imagen técnica; sin embargo, en realidad es la carencia de basamento lo que paradójicamente subyace en ambos. Esta ausencia se muestra por el número cero y por la ausencia de luz en el punto; lo cual, además, por un lado, coincidiría con la regla de la termodinámica a la desinformación y el caos: la muerte térmica (IU, 1985: p. 1); por otro lado, marca uno de los rasgos más interesantes y característicos de la metafísica flussereana al remitir a la nada, la pérdida de sentido, la muerte y la desorientación.

La proyección de imágenes está envuelta por esta carencia de fundamento, la cual se presenta como un abismo que debe ser sorteado mediante técnicas o, para este caso, a través de la manipulación de la actividad sintética del aparato; en cuyo punto de partida está la actividad inercial y presencial del aparato que opera como un *cómputo* azaroso y proyectivo (IU, 1985, p. 7).

En concordancia con lo anterior, el problema entre la imagen y el concepto adquiere un nuevo plano, tanto en su dimensión creativa como estructural. Por una parte, el código numérico establece una relación mediante el canal con el código de imagen-técnica; tal como ya se ha señalado, el código numérico tiene un carácter conceptual y abstracto dado su característica denotativa; en consecuencia, el código de imagen-técnica tiene una constitución conceptual y abstracta también en razón de su relación con el código numérico.

Por otra parte, en lo concerniente a la dimensión creativa de *lo conceptual*, resta por observar una actividad proyectiva en el aparato; en razón de ello, entre el *gesto imaginativo* y la actividad del aparato se genera una relación proyectiva cuyo carácter modélico procura

introducir sentidos y transformaciones en la experiencia del mundo. No obstante, tal como ya se indicó, esto último está mediado por el canal; de manera tal que el paso siguiente es tematizar lo anterior en articulación con la imagen técnica.

4.2.2. Canal e imagen técnica

Así pues, el *canal* es el medio de los códigos, marca los límites a través de los cuales fluyen y se organizan tanto los códigos numéricos como las imágenes-técnicas; encauza el flujo de imagen y establece las probabilidades interactivas y transformadoras sobre la mismas; tal como se observó en el capítulo anterior, el canal determina la circulación de la imagen a partir de un conjunto de *modos* o *tipos*⁶². Estos regulan la relación entre el *emisor* y el *receptor* entre la cual, a su vez, se establece determinado vínculo *dialógico* o *discursivo*, según sea el tipo de canal.

Cabe recordar que el diálogo y el discurso son los polos mediante los cuales se regulan las mutaciones, circulaciones y las creaciones de imágenes en el canal: a mayor diálogo, mayor síntesis y creación de imagen; a menor diálogo, menor síntesis y creación de imagen. Así, algunos modos del canal posibilitan mayor diálogo y menor discurso, otros tipos menor diálogo y mayor discurso; en razón de ello algunos canales facilitan una mayor creación y concepción de imágenes que otros.

De forma tal que el modo o tipo de canal determina el equilibrio entre la cantidad de diálogo y discurso, donde algunos tipos de canal aceptan determinada cantidad de síntesis y creaciones en el código de imagen técnica y en otros incluso no se acepta síntesis alguna. Dichas síntesis que se producen en el canal son el resultado de la presencia de diálogo y no de discurso; el diálogo, a su vez, establece un determinado vínculo con la interacción humana, en específico con el *gesto imaginativo*. Este último se encuentra personificado en la filosofía flussereana a través de la figura del *programador*.

4.2.3. El gesto programador

El esquema flussereano compuesto por el gesto, el aparato y el código de imagen plantea un tema en relación con el gesto y el aparato; esto último tiene una relevancia

⁶² Cf. Cap. II. 3.6.

medular en el pensamiento de Vilém Flusser. A lo largo de su carrera filosófica, dicha vinculación apareció primero en la década de los sesenta, junto al diseño mismo de la categoría de aparato; posteriormente, se desarrolló durante las etapas flusserianas tanto en Francia como en Alemania, durante las cuales Flusser claramente planteó la conexión conceptual entre el gesto y el aparato.

En este mismo sentido, dos son los gestos que entran en contacto tanto con el aparato como con el programa (GE, 1994, p. 7-8), estos son el gesto de *mirar* y el gesto de *tocar o digitar* (IU, 1985, p. 14); los mismos se conectan mediante canales a través de los cuales observan y digitan, respectivamente. En dirección contraria, el aparato entra en contacto con el gesto por medio de una cuantificación de las conductas que son captadas a través de los canales respectivos. Ambas direcciones tienen una mediación con dos puntos de contacto: uno cuya estructura es una superficie-técnica (*output*) y otro que es un teclado (*input*).

Si lo anterior se narra de forma ordenada, se podría decir de la siguiente manera: se manipula la dinámica de un aparato cuyo canal (teclado/*input*) simultáneamente se proyecta sobre una superficie técnica (pantalla/*output*) (OU, 2008, p. 30). De forma tal que el aparato es una mediación que traslada el dígito a la imagen, el gesto a la superficie (OU, 2008, p. 30); es el medio a través del cual se constituye un nuevo tipo de imagen y con él un nuevo sentido.

A diferencia del gesto imaginativo, visto en el primer capítulo, el programador proyecta mediado por la actividad de la *caja negra* (*Caixa preta*), una inter-faz cuya dinámica ontológica y técnica está basada en el cálculo de probabilidades; en contraste con aquel primer *gesto imaginativo* tradicional en el cual la mirada domina al gesto (OU, 2008, p. 16), ahora la mirada y el gesto se ven circunscritos por el cálculo de probabilidades propias del programa cuya dirección va del gesto a la superficie técnica.

De manera tal que el gesto marca un punto de partida cuyo vínculo con el aparato es una *resistencia*⁶³ que se denota, por una parte, por el vínculo material entre el gesto y el

⁶³ Resistencia se entiende con base en las concepciones de la electrónica donde un componente *regula* un flujo eléctrico, es decir, la relación entre el aparato y el gesto es continua donde la resistencia regula la

aparato; por otra parte, por el cálculo que presupone la lógica del programa. Estas resistencias pueden ser entendidas como una relación de poder o *fuerza* que Flusser denominó a través de una *función* entre el aparato y el operario o programador (UB, 2007a, p. 150).

En el marco de la función se presentan dos alternativas analíticas: el operario es una función del aparato (menor resistencia) o el aparato es una función del operario (mayor resistencia). La primera de estas vías dispone al *gesto* en una relación funcional, negativa y despolitizada con respecto al aparato y su producción de imágenes técnicas (UB, 2007a, p. 73); donde el operario resulta en un *funcionario especializado* al servicio irrestricto del aparato (CA-c, s.f., p. 2). Mientras que la segunda posibilidad, por el contrario, dispone el gesto a favor de la creación y concepción de imágenes técnicas mediante el aparato.

En la primera alternativa, el gesto programador no concibe, ni crea porque obedece el automatismo del aparato; mientras que en la segunda disyuntiva sí tiene la posibilidad de la concepción y la creación. En esta última dirección, concebir y conceptualizar en tanto creación coincide también con un medio abstracto, dado que el gesto programador manipula códigos denotativos, propios del aparato, que son vehículos a través de los cuales se expresan conceptos; en consecuencia, el *gesto programador concibe* en articulación con conceptos.

Tal como se ha subrayado, concebir y conceptualizar no se reduce a una estructura, sino a una génesis o creación (*Konzept*) delimitada por las condiciones técnicas y gestuales. El gesto programador concibe y crea a través de un nuevo medio técnico e imaginativo que requiere ser analizado, con el fin de profundizar en esta misma postura creativa.

4.3. Imaginación técnica: *concepto*

En contraste con el *gesto* de la *imaginación* el cual ya no *abstrae* (*Abbild*) primero, ni *proyecta* (*Vorbild*) después; dicho de otra forma, no traslada la *situación concreta* a una abstracción o proyección; por el contrario, el *gesto tecno-imaginativo* parte ya de una condición superficial y abstracta cuyo punto de partida es *cero*, es decir, la nada y la

intensidad del flujo entre ambos. Por lo tanto, la discontinuidad entre ambos se explica por una variación del flujo dentro de una misma condición técnica (Diccionario Enciclopédico Electrónica, 1994, p. 856).

inmaterialidad. En otras palabras, se traslada desde una *situación abstracta* hacia una concretización mediante la agrupación de puntos sobre una superficie técnica (EnE, 1990, pp.6-7); lo cual, como ya se ha señalado, es un principio dado por un código denotativo y conceptual.

Para ser exactos, el *gesto tecno-imaginativo* no inicia precisamente del valor cero, el punto cero es el caos y la nada total; un lugar desde el que resulta imposible creación alguna. En razón de lo cual el gesto programador supone un grado mayor a cero, donde el valor arriba de cero es sinónimo de un mínimo de dinámica y articulación de puntos en el canal o, en palabras flusserianas, una condición mínima de *discurso*. Esto último quiere decir lo siguiente, el gesto técnico crea si y sólo si existe un mínimo de estructura técnica y discursiva a partir de la cual es posible producir; lo que se traduce como una actividad del aparato que expresa fuerzas y relaciones de poder las cuales tensan el gesto tecno-imaginativo.

Motivo por el cual, el gesto técnico supone una condición política, en cuanto relaciones de poder, cuya dinámica alberga el problema de la *concepción* donde el *concepto* está en un valor por arriba de *cero*, pero menor a una determinada cantidad de discurso. De modo tal que entre cero y dicha cantidad de discurso se abre un margen en el cual el gesto se posiciona para concebir; este margen es resultado de varios componentes los cuales se pueden articular bajo lo que esta investigación ha denominado un *gesto posicional y lúdico*.

4.3.1. Toma de posición

Desde un punto de vista analítico, el gesto tecno-imaginativo está en medio de dos posibilidades: el gesto es una función del aparato o el aparato es una función del gesto. En el primer caso, el gesto “concibe” imágenes-técnicas según los requerimientos funcionales del aparato; en el segundo caso, el gesto *concibe* imágenes-técnicas según los márgenes de la función del aparato. En ambas posibilidades la función es una relación de fuerza en cuyos límites está la cualidad creativa.

En *Gesten*, Flusser introdujo un modelo a partir del cual se describe la interacción entre el gesto y el aparato, modelo cuya denominación es el *gesto fotográfico*. Dicho sea de

paso, el modelo fotográfico es uno de los referentes clásicos y más importantes para pensar el problema de las imágenes técnicas; el cual Flusser lo entendió bajo el *punto de mira* (GE, 1994, p. 112) o lo que aquí se ha denominado *toma de posición*, que se determina a través de las siguientes preguntas: ¿Qué se mira? ¿Cómo se mira? Y, ¿desde dónde se mira? Tres cuestionamientos básicos para ordenar las relaciones entre el gesto imaginativo, el código de imagen y aparato.

Flusser describe tres momentos de esta toma de posición, en el primero de ellos, el gesto *busca* y *duda* sobre la superficie técnica del aparato en relación con la *situación concreta* (GE, 1994, pp.107-108); es decir, el programador busca y cuestiona sus objetivos (*Ziel*) (GE, 1994, p. 109) a partir de los vínculos que se establecen entre la superficie técnica y la situación concreta.

En un segundo momento y una vez que se ha buscado un objetivo, la toma de posición pasa a la *selección*. Es decir, el programador manipula tanto el programa del aparato como la situación concreta con el fin de seleccionar y crear una imagen técnica (GE, 1994, p. 113); motivo por el cual, el programador no afirma meramente la tendencia entrópica del aparato, sino una articulación en la cual se suscita una creación bajo un carácter lúdico.

El último momento de la toma de posición es la *reflexión*. La reflexión opera sobre la imagen técnica seleccionada, la cual se proyecta sobre un canal característico del aparato: la *memoria artificial*. Esta última, como se sabe⁶⁴, está inserta en el aparato y actúa como un *espejo* (GE, 1994, p. 116), es decir, proyecta un reflejo de lo que es posible, pero aún no es efectivo (GE, 1994, p. 116) relativo a la imagen; de manera tal que el programador valora un futuro posible en virtud del espejo de la memoria artificial, lo cual ocurre antes de seleccionar definitivamente la imagen-técnica que circulará en la lógica del emisor, medio y receptor.

Desde luego, todo lo anterior le da una dimensión distinta a la relación entre el concepto y la imagen, donde el vínculo es un *concepto* a partir del diseño de imágenes-técnicas. Aunado a esta toma de posición, Flusser agregó un matiz lúdico en lo relativo a la

⁶⁴ Cf. Cap. II: 3.7.

génesis de las imágenes técnicas que denominó como *gesto lúdico*, que corresponde a su vez con las figuras del artista y el jugador; los cuales se anteponen a la figura del funcionario especializado obediente al aparato. Lo lúdico introduce en la toma de posición un discernimiento en la creación de imágenes técnicas.

4.3.2. Gesto lúdico

En el marco de la imaginación técnica, la *concepción* tiene un conjunto de coordenadas muy precisas en el pensamiento de Vilém Flusser, las cuales se comprenden en relación con lo *lúdico*, estas se presentan tal como ya se indicó en dos figuras filosóficas que se contraponen al personaje del *funcionario*, a saber: el *artista* y/o el *jugador*. A estos dos últimos Flusser los entendió de la siguiente manera:

O “artista” deixa de ser visto enquanto criador e passa a ser visto enquanto jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação. Esta é precisamente a definição do termo “diálogo”: troca de pedaços disponíveis de informação. No entanto: o “artista” brinca como o propósito de produzir informação nova. Ele delibera. Ele participa dos diálogos a fim de, deliberadamente, produzir algo imprevisto [...] mas sim jogador que se engaja em opor, ao jogo cego de informação de desinformação lá de fora, um jogo oposto: um jogo que delibere informação nova (OU, 2008, p. 93)⁶⁵.

Este amplio extracto contiene consigo un conjunto de planteamientos que conviene desarrollar, los cuales son equiparables al concepto de toma de posición en cuanto es un jugador o artista que discierne sobre sus selecciones a partir de las condiciones del aparato; desde lo cual, en primer lugar, el jugador se posiciona e interviene en un canal a través del cual circula un determinado *discurso*.

En segundo lugar, el jugador gesticula en contra de la tendencia entrópica y desintegradora del aparato; motivo por el cual, reúne puntualidades para conformar imágenes-técnicas nuevas en el flujo informativo del canal. En vínculo con el texto antes citado, Flusser agregó además lo siguiente sobre el proceder del artista:

⁶⁵ “El ‘artista’ deja de ser visto como creador y pasa a ser visto como un jugador que juega con fragmentos disponibles de información. Esta es precisamente la definición del término ‘diálogo’: intercambio de fragmentos disponibles de información. No obstante, el ‘artista’ juega con el propósito de producir información nueva [...] sino un jugador que se compromete a oponer al juego ciego de información y desinformación un juego antagónico: un juego que traiga información nueva” (Flusser, 2015, pp. 121-122).

Não será sociedade interessada em teorias, mas em estratégias. As regras que a ordenarão serão regras do jogo, e não imperativos (leis, decretos). O jogo dessa sociedade será o da troca de informações, e seu propósito, a produção de informações novas (de imagens jamais vistas). Será “jogo aberto”, isto é, jogo que modifica suas próprias regras em todo lance. Os seus participantes, os jogadores com informações, serão livres precisamente por se submeterem a regras que visam modificar com cada lance. Eis precisamente uma das definições de “arte”: um fazer limitado por regras que são modificadas pelo fazer mesmo (OU, 2008, p. 98)⁶⁶.

El jugador busca manipular el *pro-grama* en cuanto a su normativa, quien no comprende a la misma como un límite a obedecer, sino como un precepto para jugar y modificar con el fin de *concebir* imágenes técnicas; lo cual marca una particularidad en el *gesto lúdico* porque no está guiado por una normativa fija, sino por el contrario es dirigido por una estrategia que juega con los límites mismos de las normas del programa, que varían en cada jugada en medio de un ambiente técnico e imaginativo (OU, 2008, pp. 107).

Uno de los aspectos más sobresalientes del planteamiento de Flusser y manifiesto en las anteriores citas es que las categorías de *juego* y *creación* están situadas en relación con el concepto de *diálogo*, sobre el cual se introdujeron unas cuantas características en el capítulo⁶⁷ anterior, en donde el mismo está vinculado al *discurso* que transcurre por el canal; en otras palabras, el diálogo está relacionado no únicamente con la condición y los flujos del canal, sino con cualidades discernientes, reflexivas y lúdicas que precipitan imágenes técnicas.

De manera tal que el diálogo tiene un papel destacable en lo lúdico. Según lo anterior, Flusser situó dicha categoría junto a las teorías de la información; sin embargo, dejó patente en sus escritos de los años sesenta, dedicados al estudio del lenguaje, que el diálogo tiene un amplio y profuso contenido filosófico relacionado a la *conversación*, la *poiesis* y la *intersubjetividad*.

⁶⁶ “No será una sociedad interesada en teorías, sino en estrategias. Las reglas que la ordenarán serán las reglas del juego, y no los imperativos (leyes, decretos). El juego de esta sociedad será el del intercambio de informaciones, y su propósito, la producción de información nueva (de imágenes jamás vistas). Será un ‘juego abierto’, es decir, un juego que modifique sus propias reglas a cada jugada. Sus participantes, los jugadores con información, serán libres precisamente por haberse sometido a reglas que buscan modificarse a cada jugada. He aquí una de las definiciones de ‘arte’ un hacer limitado por reglas que son modificadas por el hacer mismo” (OU, 2015, p. 128).

⁶⁷ Cf. Capítulo II: 3.6.

Estas últimas categorías junto a las del diálogo, el juego y la *toma de posición* conforman una red de conceptos que dan cuenta de una filosofía de la creación y la concepción dentro del pensamiento de Vilém Flusser, que es conveniente describir con el fin de ahondar en la noción de *concepto* como creación técnica e imaginativa.

4.3.3. Diálogo: *poiesis* y con-versación

El diálogo es una de las prácticas más valiosas para el quehacer filosófico, donde destacan, por ejemplo, los clásicos diálogos⁶⁸ de Platón. A modo de introducción, *diálogo* proviene etimológicamente tanto del latín como del griego; en cuanto al latín, *dialogus* se refiere directamente a conversación (VOX, 2008, p. 114); en lo relativo al griego, proviene de *διαλέγω* que remite a acepciones tales como *apartar*, *escoger*, *entresacar*, *elegir* y, en cuanto a su forma pasiva, refiere a *conversar*, *platicar*, *hablar*, *discutir*, *disputar*, *tratar*, entre otros (Urbina, 2009, p. 140).

Por su parte, Flusser relacionó el diálogo con la creación y el juego, y apuntó lo siguiente:

Ora, como semelhante sociedade representaria salto da mente para nível novo, os processos mentais seriam outros: seriam processos conscientes de si próprios, conscientes do método dialógico da liberdade, conscientes da estratégia do jogo de liberdade, utilizando o acaso como “matéria prima” das decisões deliberadas em diálogo como os outros. A existência humana teria mudado: de *homo faber* passaríamos a *homo ludens* [...] “liberdade”: a possibilidade única e insubstituível que tenho para lançar informações novas contra a estúpida entropia lá fora, possibilidade esta que realizo como os outros (OU, 2008, p. 96)⁶⁹.

Esta cita sintetiza adecuadamente los alcances y fundamentos del diálogo, destaca las relaciones del concepto de diálogo con el de *libertad*, con el de *creación* y con el de *intersubjetividad*. El checo-brasileño prefiguró el concepto de diálogo cuando estudió el

⁶⁸ En particular el Crátilo de Platón resalta como un diálogo referente dentro de los estudios flusserianos (Hanke, 2020).

⁶⁹ “Ahora bien, como tal sociedad representaría un salto de la mente hacia un nivel nuevo, los procesos mentales serían otros: serían procesos conscientes de sí mismos, conscientes del método dialógico de la libertad, conscientes de la estrategia del juego de la libertad, y utilizaría al azar como “materia prima” de las decisiones tomadas deliberadamente en diálogo con otros. La existencia humana se transformaría: de *homo faber* pasaríamos a *homo ludens*” (Flusser, 2015, pp.124-125).

lenguaje en los años sesenta, durante los cuales lo comprendió a partir de una *poética* y una *con-versación* bajo un carácter ontológico y existencial.

Dentro de los análisis filosóficos que Flusser realizaba alrededor de 1965, el diálogo es una con-versación que se estructura a partir de dos conceptos básicos que fueron explicitados en el primer capítulo⁷⁰ de este documento, a saber: *Befindlichkeit* y *Stimmung* (PL, 2016b, p.90); ambos proporcionan un carácter existencial y ontológico a la conversación que se comprende en sinonimia con el diálogo.

Flusser define la con-versación como un *cogito* cuyos fundamentos están, por una parte, en relación con *lo otro* mediante una determinada situación circunscrita a una *presentación* y un clima afectivo (PL, 2016b, p.73); por otra parte, lo comprende como un desplazamiento que convierte y trastoca las convenciones y estructuras del lenguaje (PL, 2016b, p. 74). Por último, también lo determina como una condición proyectiva y existencial que se inscribe en las estructuras propias del lenguaje.

Cabe agregar que aquella parte de la con-versación cuyo rol es la introducción de variaciones en la convención intersubjetiva del lenguaje, la cual sucedería en los márgenes de la misma, está a cargo de una cualidad poética. Con respecto a esto último, Flusser especificó de la siguiente manera la función que cumple la poética en la lengua:

Poetry is a movement that has three phases. In the first one, poetry abandons conversation, in a search for the encounter with oneself. This first phase has, at its base, the climate of “something is not correct”. In the second, poetry encounters oneself at the edge of the abyss. This second phase has, at its base, the climate of fear and trembling of the origin. And in the final phase, it returns to conversation, with the stamp of the totally different impressed upon the Self, in the form of verse. This third phase has, at its base, the climate of truth, of ‘*das stimmt*’ (it is correct) (PL, 2016b, p.77)⁷¹.

⁷⁰ Cf. Cap. I: 2.3.

⁷¹ “La poesía es un movimiento que tiene tres fases. En la primera, la poesía abandona la conversación, en busca del encuentro con uno mismo. Esta primera fase tiene, fundamentalmente, el clima de que ‘algo no es correcto’. En la segunda, la poesía se encuentra consigo misma en el borde del abismo. Esta segunda fase tiene, en su fundamento, el clima de miedo y temblor al origen. Y en la fase final, la poesía retorna a la conversación, con el signo de lo totalmente diferente impreso en el sí mismo en forma de verso. Esta tercera fase tiene en su basamento el clima de la verdad, de ‘*das stimmt*’ (Esto es correcto)” (Traducción propia).

La poética incorpora disenso y diferencia en los márgenes de la con-versación y el lenguaje, y en cuyo clima afectivo está el miedo y el vértigo ante la dispersión, la nada y el caos; no obstante, simultáneamente tiene la posibilidad de articular y retornar⁷² a la con-versación, pero incluye en esta una *diferencia* que no se perdió en la completa nada. Con respecto a esto último, Flusser sigue a la tradición existencialista de la filosofía y entendió este movimiento de la poética como una *borderline situation* — la cual proviene del filósofo Karl Jaspers (1883–1969) —; al respecto, Flusser argumentó que,

this discussion led us to consider the borderline situations of language, which we identifies, through an existential analysis, with the situation of poetry. We are, thus, at the following point on our argument: fundamental reality is a language that becomes established from nothingness through poetic creation (which is an articulation of this nothingness) (PL, 2016b, p. 88)⁷³.

Flusser concibió a la poética como el acto creativo en los márgenes de la con-versación y el lenguaje. Tal como ya se advirtió, con-versar significa convertir lo inarticulado en articulado; este desplazamiento es fundamental en la lengua y está también en la noción flussereana de diálogo. Aunado a ello, hay un alcance más sobre este último concepto que radica en su carácter intersubjetivo y existencial, ambos son básicos para la filosofía de Vilém Flusser.

Como se señaló en la introducción de la investigación, el checo-brasileño parte de un principio filosófico según el cual el ser humano está en medio de una situación que colinda con la incomunicación, la ausencia de contacto con el otro y lo otro (UB, 2007a, p.10); a partir de dicha circunstancia, junto al diseño y utilización de determinadas

⁷² El gesto lúdico y artístico opera sobre lo que Flusser denomina una experiencia inmediata o concreta que asocia a la embriaguez y el existencialismo; lo particular de dichos gestos es que tienen la capacidad de retornar a lo mediato, al aparato y, finalmente, consolidar un acto de creación. En contraste con otras prácticas, tal como el excesivo uso de fármacos o el suicidio, ambos perturban el *aparato*, pero no lo modifican; por otra parte, aquellas prácticas se basan en un acto privado y arrojado a la nada que estimula el aislamiento y la apropiación del aparato sobre lo público (E, s.f, p. 2). Mientras que el gesto lúdico retorna hacia lo público y, por tanto, no es necesariamente a(nti)político (E, s.f, p. 2).

⁷³ “Esta discusión nos llevó a considerar las situaciones del lenguaje, que identificamos a través de un análisis existencial con la situación de la poesía. Así, nosotros estamos guiados por el siguiente punto en nuestro argumento: la base de la realidad es un lenguaje que se establece desde la nada mediante la creación poética (que es una articulación de esta nada)”. Traducción propia.

herramientas, se genera una específica comunicación y autoconocimiento con *lo(s) otro(s)* y *consigo mismo* (VK, 2007a, p. 296)⁷⁴.

El aislamiento ontológico en el cual está el ser humano es sorteado y mediado por el gesto dialógico que está junto a la creación y el juego con los medios técnicos. De manera tal que el diálogo es importante en la filosofía flusseriana porque muestra varios niveles semánticos y filosóficos tales como el ontológico, el ético, el epistemológico, el político y, sobre todo, su carácter creativo e inventivo. Ahora bien, es importante desarrollar dos corolarios más antes de cerrar este capítulo.

En primer lugar, si se retoma la primera definición de diálogo, en el marco de las imágenes técnicas donde se subraya el carácter lúdico y creativo, el diálogo no tiene únicamente por fundamento el lenguaje o la palabra, sino el mundo de la imaginación que está constituido por un juego *poietico*⁷⁵ en torno a puntos superficiales que se pueden o no aglomerar; en razón de lo anterior, la imaginación técnica *dialoga* fundamentada con códigos dubitativos y equívocos los cuales simultáneamente son calculables y denotativos, dado su carácter puntual y técnico.

En segundo lugar, de acuerdo con el problema de investigación, el *concepto* está asociado, por un lado, a un gesto lúdico y creativo, por otro lado, a un acto dialógico y, finalmente, a un gesto *poietico*; todos en relación con una estructura técnica, puntual y superficial, en otras palabras, conceptual.

4.3.4. Canal: margen y ruido

El *margen* está ubicado justamente en los límites del canal, el cual está en tensión tanto con el discurso como con el diálogo; como ya se ha indicado, la primera categoría describe un flujo o un discurrir de imagen sobre el canal; mientras que la segunda noción, la referente al diálogo, por el contrario, ensambla imágenes nuevas a partir del flujo discursivo. En otras palabras, el diálogo introduce cambios en el discurso.

⁷⁴ Flusser concibe dentro de la historia del pensamiento el diálogo en dos niveles: uno, en el que está relacionado a la *verdad* de las cosas; otro, en el que está vinculado a la *responsabilidad* con los otros (VK, 2007a, p. 296).

⁷⁵ A diferencia de poesía, la noción de *poiesis* quiere ampliar su ámbito al mundo de las imágenes y las imágenes técnicas en cuyo medio opera una forma dialógica y discerniente, pero no automáticamente traducible al medio de lenguaje.

Para describirlo de una forma más específica, el diálogo es el proceso mediante el cual lo nuevo inarticulado se introduce en el flujo discursivo de forma articulada, desplazamiento a través del cual ocurre un contraste entre ambas categorías que se muestra como una *perturbación* o *ruido* (CA-a, s.f., p.4); en síntesis, el gesto lúdico toma posición en el margen cuya expresión perturba las estructuras discursivas. Sobre esto último ya se ha dicho algo anteriormente cuando se comentó acerca de la condición existencial cuya denominación es *borderline situation*; sin embargo, estas dos aproximaciones acerca del margen y su relación con la *concepción* puede ser ilustradas con el fin de ser precisadas y profundizadas.

Para desarrollar lo anterior, resulta útil analizar un ejemplo histórico donde se describe la relación entre el margen, la concepción y el canal; el susodicho caso es conocido como *Max Headroom Pirating Incident*. “During a 1987 broadcast of Doctor Who on Chicago PBS affiliate WTTW-11, a mysterious person wearing a Max Headroom mask broke in and broadcasted one of the strangest pirated television in Chicago. To this day the hijacker remains at large” (Jonrev, 2007, m.0:03)⁷⁶.

Max Headroom⁷⁷ irrumpió durante un corto lapso de tiempo durante en el cual mostró una situación absurda e irónica dentro de la programación habitual de un canal televisivo; lo relevante de este caso es que introdujo una variación lúdica e *irónica*⁷⁸ en el flujo discursivo de la señal tele-transmitida. En razón de este hecho y no por la serie televisiva de ciencia ficción *The Max Headroom Series*— la cual circuló meses antes de dichos eventos perturbadores—, Max Headroom se convirtió en un referente para artistas y *outsiders*⁷⁹.

⁷⁶ “Durante una transmisión de 1987 de *Doctor Who* en Chicago PBS, afiliado a WTTW-11, un misterioso personaje vestido con una máscara de Max Headroom irrumpió y sabotó la transmisión mostrando una de las más extrañas transmisiones televisivas en Chicago. Hasta hoy el secuestrador permanece libre” (Traducción propia).

⁷⁷ Personaje de una serie televisiva (1987) de *cyberpunk* el cual es un prototipo de inteligencia artificial.

⁷⁸ Ciertamente, uno de los rasgos más importantes de la filosofía flussereana es la *ironía*. La ironía tiene un conjunto amplio de características asociadas al automatismo del aparato que se impone sobre lo humano; una “dialéctica perversa entre la falta y el exceso” (Bernardo, 2002, Cap. 5).

⁷⁹ Jonrev es un artista y *outsider* quien utiliza como referente directo la figura de *Max Headroom*; Jonrev practica *urbex* (exploración urbana), en varias localidades de Estados Unidos y los documenta en fotografía y vídeo: <https://jonrev.com/>.

Este ejemplo no es útil solamente por cómo Max Headroom introduce un tipo de ruido sin destruir el canal televisivo, tampoco por el hecho de que el intérprete de Max Headroom quien se apropiara ilegalmente de la señal televisiva no fuera arrestado; más bien, Max Headroom es importante por la relación que establece con la categoría de *headroom point* la cual proviene de la ingeniería y física sonora. En pocas palabras, el caso Max Headroom es relevante por el esquema conceptual que se desprende del mismo cuya fuente es el *headroom point* de la ingeniería sonora.

El *headroom point* se explica partir de una *dinámica* sonora cuya oscilación e intensidad o magnitud va del límite más bajo al más alto, el cual se mide mediante dispositivos cuya unidad son los decibelios (dB)⁸⁰; dentro de dicha dinámica, se define un umbral de escucha de 0 dB SPL (*Sound Pressure Level*) y un umbral de dolor de 120 dB SPL (Zafra, 2018, p. 381). El *headroom point* es un margen de tolerancia entre el pico más alto de la señal de sonido (expresado en número negativos) y 0 dB, dicha frontera “es una zona de seguridad para evitar alcanzar el máximo nivel así como distorsión” en el sonido (Zafra, 2018, p. 382). Dicho de otra forma, es el delgado margen antes de ingresar a una saturación o fuerte distorsión del sonido que se conoce como *clipping* (Zafra, 2018, p. 522). En conclusión, el *headroom* es una zona de tolerancia sobre el nivel más alto de intensidad del sonido, pero debajo del caos sonoro.

La síntesis interpretativa para efectos de esta investigación, entre Headroom y el *headroom point*, deriva en un modelo según el cual el gesto lúdico y la toma de posición introducen ruido desde un margen que está sobre el límite normativo del discurso y el canal, sin que este ruido, cuyo carácter es dialógico, sea rechazado por ellos mismos. Se puede hablar, entonces, de un *max point* que es tanto un margen como una dinámica poco probable desde la cual el gesto lúdico concibe y crea imágenes técnicas las cuales trastocan el flujo circular y reiterativo del discurso des/in/formativo.

⁸⁰ Según la Real Academia Española, en su acepción proveniente de las ciencias de la física, un *belio* —el cual es base de los deci-belios— es la unidad de intensidad acústica mínima cuya relación algorítmica es la expresión de una presión de una onda con otra presión simbólica para la medición (Real Academia, 2020, página web). O en palabras de Zafra: “Para medir los niveles de señal y audio se utiliza la unidad logarítmica del decibelio. El sistema dB es empleado para comparar el nivel de proporción entre dos valores o el cambio en un voltaje de señal o de potencia” (Zafra, 2018, p. 63).

Nivel de sonido



Ilustración 12: Esquema de Max Point.

Conviene señalar que Flusser indicó que no todo *ruido* representa información nueva y pertinente, algunas distorsiones llaman la atención, pero son pobres en la experiencia que transmiten; son ruidos con poca o nula densidad y/o profundidad informativa. Dos términos clásicos entre los estudios estéticos sirven para explicar este tipo de ruido, los cuales son *lo kitsch* y/o *cliché*: el primero está asociado a una forma de sensibilidad cuya característica principal es la resuelta facilidad con la que una imagen técnica puede ser decodificada e interpretada (CA-b, s. f., p.2); mientras que lo segundo, es una imagen técnica que se presenta como una experiencia nueva, pero en realidad es una imitación de un formato estándar y reiterativo.

En esta dirección, se puede contraponer un ejemplo al de Max Headroom, con el fin de mostrar lo *kitsch* y/o *cliché*. En 1992, el reconocido director austriaco, Michael Haneke (1942-), dirigió y escribió *Benny's Video* (1992); película en la cual un adolescente (Benny) de una familia acomodada de la Europa Central, en los principios de los años noventa, está obsesionado con el uso del vídeo.

Benny graba y proyecta cuanto puede con su cámara de vídeo y, al mismo tiempo, consume cuanta imagen circula en la televisión, las tiendas de vídeo y la prensa. El mundo

de Benny media un consumo exacerbado de imágenes técnicas. Circulación de imágenes que muestran una y otra vez una sociedad conflictiva, violenta, convulsa y llena de desigualdades. Tal es la cantidad de circulación de imágenes sobre la misma información que pierde su carácter *formativo* para convertirse en llana *desinformación*.

Un efecto de este clima desinformativo es la naturalización y banalización del mismo ambiente en la mirada, la afección y la gestualidad de Benny. De manera tal que Benny reproduce *imitativamente* lo que consumía visualmente: grabó explícitamente la matanza de un cerdo en una finca de retiro a las afueras de la ciudad, en tiempo de vacaciones, e incluso robó el arma con la que mataron al animal.

Tiempo después, Benny visita, como era usual, la tienda de vídeo de su ciudad, donde conoce a una joven de la periferia —que por falta de dinero sólo puede observar los vídeos desde las afueras de las vitrinas de dicha tienda—, a quien Benny la invita a su apartamento donde vive con sus padres —quienes pasan mucho tiempo fuera del mismo, dejando a Benny la mayor parte del tiempo sólo—. Una vez allí, Benny le enseña tanto el vídeo del cerdo como el arma con la cual lo mataron. Momentos después, Benny y la joven de cabello rubio manipulan el arma, él la activa deliberadamente y la asesina; mientras esto sucedía, una cámara de Benny grababa el acontecimiento.

El suceso que Benny desencadena es un problema vinculado a la imitación (*mímesis*) que promueve la circulación de imágenes técnicas cuya proyección ha generado un clima de banalización de la violencia, la agresión y la desigualdad; ambiente que Benny experimenta y que le resulta fácil imitar en la medida de su carácter cliché y kitsch. Con lo cual su acto es uno cuyo carácter es ruidoso, pero al mismo tiempo unilateralmente desintegrador.

Precisamente, Benny no introduce ninguna mediación entre lo que observa y crea, meramente imita formas preestablecidas (cliché) y circulantes sin discernimiento alguno (kitsch); en sentido contrario, el gesto lúdico media y discierne en la medida de su carácter *poietico* y dialógico. Desde luego, esto supone un *posicionamiento* ante un mundo masivo de imágenes, posicionamiento del que Benny carecía; de lo contrario, hubiese puesto

cuidado a un *sticker* que yacía en los timbres del apartamento de su hermana, el cual indicaba⁸¹: *Stop Keine Werbung!*



Ilustración 13: Imagen de película *Benny's Video*. “Stop Keine Werbung!” (Haneke, 1992, min. 43:46).

Justamente, el *max point* apunta a otro tipo de perturbación cuya densidad informativa es simultáneamente una superficialidad (CA-b, s.f., p.2); una dinámica a cargo del gesto tecno-imaginativo que está vuelto hacia el gesto y sobre la superficie del canal y, en consecuencia, se suscita en desplazamiento a través del cual acontece una forma de *concepción* asociada a lo lúdico, a lo dialógico y la toma de posición; es una situación desarticulada y en cierto grado caótica sin ser la misma inmanejable; finalmente, es una circunstancia opaca y relativamente indistinta a partir de la cual se *conciben* imágenes técnicas, en cuyo carácter permanece una estructura conceptual.

4.4. Conclusión

El esquema de trabajo en torno a la *imaginación técnica* está delineado por el vínculo entre el *código de imagen*, el *aparato* y el *gesto imaginativo*; este capítulo ha enfatizado la relación entre el aparato y el gesto imaginativo cuyo puente es tanto una relación de fuerza como una habilidad para la concepción. En este último sentido, el *concepto* está mediado en el pensamiento flussereano por un carácter *lúdico* y un

⁸¹ “Detente ¡Sin Publicidad!” (Traducción propia).

posicionamiento, los cuales se redirigen hacia un carácter dialógico, *poietico* y discerniente, que se insertan en una dinámica abstracta y superficial mediante un flujo discursivo que recorre los canales del aparato.

El gesto lúdico toma posición en dicha dinámica tópica del canal que Flusser caracterizó como una situación limítrofe, inarticulada y con cierto riesgo de caos. Lo anterior se ha ejemplificado con la noción de *max point* y a su vez contrastado con *Benny's Video*, ilustraciones que describen, por una parte, el juego dialógico con un límite y margen cuya poca probabilidad resulta en una *concepción* de imágenes técnicas nuevas e informadas, a las cuales les subyace una estructura conceptual propia del aparato mismo; por otra parte, una recepción y producción de imágenes técnicas cuya ausencia de mediación reflexiva acarrea el riesgo de la desintegración del vínculo entre el gesto y aparato. De manera tal que la relación entre el gesto lúdico y el aparato es un umbral que contiene determinados riesgos por cuanto interactúa con los límites y los márgenes del aparato, y los mismos son permeables a la nada.

Se podría aunar a estas manipulaciones con los límites y los márgenes, la presencia de *ruidos* tanto en uno como en otro caso arriba expuestos, pero cuyos sentidos son diametralmente opuestos. En el primer caso (*max point*), es un ruido dialógico contra las instaladas estructuras discursivas que fluyen a través del canal del aparato; mientras que el segundo caso (*Benny*), es un ruido discursivo contra las probabilidades dialógicas que se suscitarían en el canal de los medios técnicos y visuales.

En virtud del carácter reflexivo, lúdico y dialógico en la relación entre el gesto imaginativo y el aparato, se posibilita un retorno (*feedback*) que impide la autodestrucción de dicho ligamen. Explícitamente, el retorno es resultado de las cualidades que se han desarrollado a lo largo del capítulo y las cuales transcurren en dos direcciones. En primer lugar, una *toma de posición* en la cual el gesto lúdico transita por una *búsqueda*, una *selección* y una *reflexión* que se dinamiza en medio de las relaciones entre él mismo y el aparato, y cuyas tensiones están dadas por *fuerzas*; en segundo lugar, un carácter *lúdico* que se divide a su vez tanto en una dimensión dialógica, artística como *poietica*.

Esta segunda dimensión complementa a la toma de posición y tiene una rica profundidad filosófica dentro del pensamiento flussereano, en la medida que contiene dialogo y conversación; Flusser concibió el diálogo como una posibilidad liberadora y productiva que perturba lo establecido en el lenguaje y en el *medio* (OU, 2008, p. 87). Donde, por una parte, el diálogo es un desplazamiento recíproco consigo mismo y lo(s) otro(s), una suerte de reflexión o discernimiento cuyo carácter es abiertamente polémico (OU, 2008, p. 93); por otra parte, el diálogo describe una dimensión *poietica* o productiva que se despliega por sobre el límite de lo permitido en el flujo discursivo del canal, sin destruir irremediabilmente al mismo.

Finalmente, este carácter dialógico y la toma de posición conforman un juego lúdico y creativo. En este sentido, el gesto lúdico es un acto y una relación que juega en *contra* de las probabilidades del aparato, en contra de la tendencia probable, entrópica y desinformada con el fin de crear imágenes improbables y nuevas (PhdF, 2011b, p.25; OU, 2008, p.93); de manera tal que el juego resulta en una estrategia y una selección en contra del aparato a partir de una condición fragmentada, como si se tratara de armar un rompecabezas cuyas piezas tienden a la homogenización y no están dadas previamente, sino que se definen en cada suceso.

En síntesis, el gesto lúdico combate contra las fuerzas del *aparato* mediante un acto creativo y *conceptual* de imágenes técnicas, a través de un discernimiento adversativo, *poietico* y lúdico, en los márgenes del discurso y el canal; simultáneamente, no está demás subrayar que esta situación creativa es también una conceptualización en tanto es soportada por una estructura basada en códigos alfanuméricos y denotativos, propias del medio técnico del aparato.

A partir de esto último, esta investigación ha subrayado lo *conceptual* no en la dimensión de lo claro y distinto, sino que ha enfatizado un umbral transicional donde *concebir* es una situación dentro de unos márgenes y cuyas características están asociadas, por el contrario, a una condición oscura e indistinta. Estas últimas son las que se desarrollarán en las conclusiones con base en uno de los textos flussereanos más llamativos relativo a una forma de conceptualización desapercibida y poco atendida, a saber, la del *Vampyroteuthis Infernalis* (1987).

5. Conclusión: El infierno del *Vampyroteuthis*

El problema que se ha abordado en esta investigación es la relación entre la imagen y el concepto, en el pensamiento de Vilém Flusser; como punto de partida se inició con el *medio imaginativo* compuesto por las relaciones mediales y recíprocas entre el *código*, el *gesto* y la *imagen*. A partir del cual se deriva un segundo esquema que introduce una variación en el carácter técnico de la relación entre el gesto y el código de imagen, que adquiere la siguiente forma: *gesto*, *aparato* e *imagen*, este último esquema conforma el medio de la *imaginación técnica*. Finalmente, se propone un tercer esquema que sustenta la parte más propositiva de la investigación a saber: *juego*, *margen* y *ruido*.

A partir de estos tres esquemas se elaboraron tres argumentos. El primero se da en el marco del medio imaginativo donde el gesto imaginativo es *poietico* e intérprete de imágenes, es decir, es una forma de *concepto*. El segundo argumento es con respecto al aparato, el mismo está forjado estructuralmente por códigos denotativos (claro, distinto y procesual); por tanto, detenta una estructura conceptual. El tercer argumento parte del último esquema y cuestiona la relación del gesto imaginativo con el aparato, en esta dirección, por una parte, cabe la posibilidad que dicha relación sea meramente funcional o, por otra parte, está la alternativa que dicho vínculo sea lúdico y posicional. Con base en este último ligamen, el gesto imaginativo o, mejor dicho, tecno-imaginativo concibe imágenes técnicas (ruido) en los márgenes del aparato mediante una manipulación lúdica. En síntesis, las imágenes técnicas expresan un desplazamiento tanto conceptual como creativo y *conceptual*.

Ciertamente, esta última tesis está presente en el pensamiento flussereano; no obstante, también es cierto que en los intérpretes y el mismo Flusser ha subrayado el problema del concepto y no del *concepto*. Esta investigación ha estudiado y profundizado este último dilema que no apunta a las nociones de lo claro, lo distinto y lo procesual; por el contrario, apunta a un momento oscuro, indistinto e incluso caótico del *concepto*; un instante que puede resultar tanto confuso, doloroso, angustiante como excitante.

Estas últimas características del *concepto* están asociadas con la mediación de lo lúdico y lo creativo, lo cual quiere decir, en el contexto de las imágenes técnicas, que el

concebir es resultado de un juego contra la actividad de aparato. Con el fin de ahondar en esta postura creativa, la investigación ahondó en el modelo de la toma de posición según el cual la relación entre el aparato y el gesto imaginativo es uno cuyo carácter supone una fuerza; asimismo, también se adentró en lo lúdico en especial en su dimensión dialógica y creativa. Lo anterior precipitó una ampliación del carácter *poietico* del vínculo entre el gesto imaginativo y el aparato, cuya creación se suscita en los márgenes de la caja negra, lugar en el cual acontece una dinámica tolerable e improbable entre el sentido y la nada; zona que se ilustró y trabajó mediante el modelo de *max point*.

Esta zona es un margen de tolerancia que genera una forma de ruido cuya cualidad es introducir información, imágenes y conceptos nuevos; ruido que se contrasta con otras formas de distorsión, para dar cuenta de este contraste se analizó el interesante caso de *Benny's Video*. Cabe resaltar que la primera forma de ruido (*max point*) posee cualidades discernientes, reflexivas y creativas heredadas del rol dialógico y *poietico* del pensamiento flussereano; ambas enriquecen las estructuras significativas de una lengua o una estructura técnica.

Por ejemplo, en el caso del lenguaje en el contexto del pensamiento flussereano, la cualidad del *verso*⁸² es la que se encarga de detallar y complejizar a la lengua, al respecto el intérprete Gustavo Bernardo señaló lo siguiente: “Para se permitir conversar, o intelecto precisa antes “versar”. O verso é a maneira como o intelecto se precipita sobre o caos. O verso é a própria situação limítrofe da língua. O verso tanto chama quanto proclama” (Bernardo en AD, 2012d, p. 18)⁸³.

Flusser trasladó su trabajo filosófico sobre la medición del lenguaje a la mediación del aparato, donde el carácter lúdico es ahora el que se precipita sobre los límites del medio técnico con el fin de concebir imágenes nuevas. Acerca de esto se puede concluir que el pensamiento flussereano muestra dos momentos importantes: uno, desarrollado en Brasil,

⁸² Verso proviene del latín *versus* que se relaciona con hilera, surco, fila, línea, pero también con *verso* que remite a un rico campo semántico tal como: voltear, dar vueltas, hacer rodar, volver, torcer, revolver, mover a uno y otro lado, desordenar la casa, interpretar, explicar sutilmente, reflexionar, meditar, girar, en otros significados (VOX, 2008, p.502).

⁸³ “Para permitirse hablar, el intelecto debe primero “versar”. El verso es la forma en que el intelecto se sumerge en el caos. El verso es la situación límite del lenguaje: el verso llama y proclama” (Traducción propia).

en el cual cimentó sus propias bases filosóficas en torno al lenguaje; otro, posterior a Brasil, donde elaboró una experimentación filosófica entorno a la visualidad sin renunciar a muchos de los conceptos de aquella primera etapa.

Justamente, en aquella primera etapa filosófica cuya preocupación giró en torno al lenguaje, Flusser entendió el concepto como “algo entre la palavra y la coisa” (AD, 2012d, p. 50)⁸⁴; es decir, el concepto no se reduce al lenguaje, pero está condicionado a él como un medio o *campo* de expresión (AD, 2012d, p. 47). Circunscrito a lo anterior, el *verso* trastoca los límites del medio lingüístico con el fin de enriquecerlo y con él, el concepto; en esta etapa del pensamiento flussereano, se mostraba ya cómo el concepto se modifica a través de una dimensión creativa en las antípodas de la lengua.

Tiempo después, este esquema entre la palabra y el concepto se traslada, por una parte, a una mediación imaginativa entre el concepto y la imagen técnica, en donde sobresale una característica estructural y funcional; sin embargo, por otra parte, también se agrega una dimensión *poietica* en la relación entre el concepto y la imagen técnica.

En este último sentido, la forma *conceptual* de la que da cuenta esta investigación es particularmente evidente en un escrito redactado en la década de los años ochenta cuyo título es *Vampyroteuthis Infernalis* (1987). En él, Flusser ofreció un ejercicio metafórico⁸⁵, traslativo y lúdico entre lo humano y un octópodo que vive y muere en las profundidades oscuras del océano; en concreto, construyó un conjunto de puentes mediante los cuales estos dos mundos aparentemente irreconciliables entran en diálogo: el infierno vampírico del octópodo y el bueno y racional mundo humano.

En el marco de lo anterior, se desarrollan dos formas de concepto relativo a cada mundo. Con respecto al medio humano se indica lo siguiente:

Para os ocidentais, "refletir" é o processo que controla a relação entre as aparências vividas e a razão que as processa. Os seus dois termos-chave são "aparência" (phainomenon) e "razão" (nous). As aparências devem ser "operadas", porque

⁸⁴ *A Dúvida* fue uno de los primeros libros de Flusser que se publicó en 1966.

⁸⁵ La forma de la metáfora en el pensamiento flussereano está relacionada con mediar un abismo a través de un puente (Guldin, 2005, pp. 203-223); motivo por el cual, Flusser no establece una distancia comparativa y profiláctica, sino una relación entre el octópodo y el ser humano donde suceden traslaciones y mezclas entre dos mundos aparentemente lejanos.

enganam. A razão é a faca operadora que recorta as aparências em rações definidas e operáveis [...] O homem apalpa os contornos dos objetos que apareceram, a fim de controlar com as mãos o que apareceu aos olhos. Não se confia nos olhos. Em seguida, o homem desprende os contornos destarte apalpadados, como se fossem cascas de objetos. O que terá em mãos serão “conceitos vazios”. Tais conceitos, “modelos”, o homem os guarda na memória, para utilizá-los como arapucas nas quais vai captar novos objetos, ainda não apalpadados. Destarte surge um vai-vem entre objeto e modelo, entre aparência e conceito, em cujo fim surgirá uma situação na qual nenhum objeto que não tenha conceito pelo menos ligeiramente apropriado pela memória humana será percebido. A reflexão humana, a sua filosofia, é precisamente o controle de tal vai-vem entre aparência e conceito, entre “problema” e “modelo” (VI, 2012a, pp. 81-82)⁸⁶.

A diferencia del ser humano, el *Vampyroteuthis Infernalis* concebiría de la siguiente forma:

O *Vampyroteuthis* não produz facas, não precisa delas. Seus órgãos luminosos, ao emitirem feixes de luz, já recortam o mundo. E verdade que ambos, homens e *Vampyroteuthis*, apalpam os contornos dos objetos para os definirem. Mas o propósito de tal gesto racional não é o mesmo nos dois casos [...] O propósito do apalpar vampyroteuthico é outro. Ele apalpa escuridão, a fim de dirigir seus raios sobre uma determinada região do mundo. Concebe objetos para poder fazê-los aparecer. O aparente aparece, porque foi concebido. O conceito precede a aparência. A aparência é a consequência de um ato deliberado. O inconcebido não aparece. De modo que é a razão que faz com que o mundo apareça. Pois a razão é sexual: os tentáculos são portadores de pênis e clitóris. Todo conceito é masculino ou feminino. Todo conceito excita sexualmente. Toda pedra apalpada no solo oceânico excita o aparelho genital: o *Vampyroteuthis* concebe apaixonadamente (VI, 2012a, pp.81-82)⁸⁷.

⁸⁶ “Para los occidentales, ‘reflexionar’ es el proceso que controla la relación entre las apariencias vividas y la razón que las procesa. Sus dos categorías claves son ‘apariciencia’ (*phainomenon*) y ‘razón’ (*nous*). Las apariencias deben ser ‘operadas’, porque engañan. La razón es la navaja operadora que corta las apariencias en raciones definidas y operables [...] El hombre palpa los contornos de los objetos que aparecieron, para controlar con sus manos lo que aparecía a los ojos. Entonces, el hombre desprende los contornos de esta manera, como si fueran cascaras de objetos. Lo que tendrá en manos serán ‘conceptos vacíos’. Tales conceptos, ‘modelos’, el hombre los guarda en la memoria, para usarlos como trampas en las que capturará nuevos objetos, aún no palpados. De esta manera, surge un vaivén entre objeto y modelo, entre apariencia y concepto, al final de la cual surgirá una situación en la que no se percibirá ningún objeto que no tenga concepto, al menos levemente apropiado por la memoria humana. La reflexión humana, su filosofía, es precisamente el control de ese vaivén entre apariencia y concepto, entre ‘problema’ y ‘modelo’ (Traducción propia).

⁸⁷ “Vampyroteuthis no produce cuchillos, no los necesita. Sus órganos luminosos, al emitir rayos de luz, ya cortan el mundo. Es cierto que tanto los hombres como los Vampyroteuthis palpan los contornos de los objetos para definirlos. Pero el propósito de un gesto tan racional no es el mismo en ambos casos [...] El propósito del tantear vampyroteuthico es otro. Él palpa la oscuridad, para dirigir sus rayos sobre una

Frente a estas dos citas que son ilustrativas de lo que esta investigación ha desarrollado, el ser humano, por una parte, posee un concepto posterior a la apariencia que la interviene, analiza, controla, mide y deriva *modelos (Vorbild)*; el *Vampyroteuthis*, por otra parte, explora, palpa, siente con el fin de *concebir* apariencias, el concepto precede a la apariencia. De manera tal que el mundo del *Vampyroteuthis* es oscuro y, en medio de él, engendra distinciones pasajeras, situadas y, sobre todo, estrechamente ligadas a sus intensidades y sensaciones corporales; en otras palabras, son *conceptos* que están permeados por estimulaciones: fluidos y texturas entre el cefalópodo y su entorno acuoso.

Por paradójico y absurdo que resulte, el ser humano podría estar viviendo en un contexto contemporáneo similar al del *Vampyroteuthis*, podría estar habitando una situación técnica, imaginativa y conceptual —conformada por líneas y puntos— que no es sinónimo de claridad y distinción; todo lo contrario, un contexto compuesto por específicos segmentos, líneas, puntualidades, determinadas magnitudes de tiempos, ritmos y frecuencias en las cuales persiste la oscuridad y la indistinción. Contexto a partir del cual el ser humano debe *concebir* e intervenir para vivir y entender.

En este último sentido, el ser humano concebirá en instantes, en los márgenes, perfilará entre sombras y luces, escorzos, intervalos; tendrá una *concepción* cuyo desplazamiento es el gesto, la mano, el dedo, el cuerpo sentido, las intensidades, los afectos y utensilios que a su vez están relacionados a flujos, ritmos, tiempos, frecuencias sobre una superficie compuesta de puntos, líneas y cromáticas; concibe jugando de manera lúdica, productiva, poética y *poietica*, técnica, situada y política en los márgenes de lo posible, pero sobretodo de lo improbable.

determinada región del mundo. Concebir objetos para hacerlos aparecer. Lo aparente aparece, porque fue concebido. El concepto precede a la apariencia. La apariencia es la consecuencia de un acto deliberado. Lo inconcebible no aparece. De modo que es la razón que hace que el mundo aparezca. Pues la razón es sexual: los tentáculos son portadores de pene y clítoris. Todo concepto es femenino o masculino. Todo concepto excita sexualmente. Toda piedra palpada en suelo marino excita el aparato genital: el *Vampyroteuthis* concibe apasionadamente” (Traducción propia).

6. Glosario

Absurdo: Hace referencia a una condición ontológica cuyo sentido es una contrariedad sin solución aparente. Es común pensar lo absurdo en relación con un problema lógico; no obstante, en el pensamiento flussereano, el punto de partida es ontológico en la medida que lo absurdo es un umbral de contacto entre el sentido y el sin-sentido a partir del cual se pueden diseñar juegos y creaciones.

Aparato: El pensamiento flussereano invita a pensar en *medios*, condiciones atmosféricas en las cuales el sentido y el sin-sentido son posibles. Uno de los presupuestos de los medios es su carácter técnico, sin él no es posible la re-creación de los mismos; uno de los medios que fue objeto de un intenso estudio de parte de Vilém Flusser fue el *aparato*. También llamado *caja negra*, está fundamentalmente compuesta de funciones estructurales expresadas por procesos de codificación que son, por una parte, de imagen y, por otra parte, alfanuméricos. En virtud de estas funciones codificadoras los aparatos gozan de una actividad automática cuya fuerza cuestiona a la gestualidad.

Befindlichkeit: Refiere a un término heideggeriano el cual apunta al encuentro afectivo de uno en una situación dada. En el marco del pensamiento flussereano, es un concepto que da cuenta de una condición afectiva el cual se traduce como *disposición afectiva*; el mismo no habla de una experiencia solipsista, por el contrario es una apertura de la experiencia y la existencia que se pone en contacto con los otros tanto humanos como no humanos.

Canal: El aparato es un modelo complejo compuesto por instancias y funciones que organizan un circuito a través del cual circulan los significados y los sentidos. En estas instancias destaca fundamentalmente el *canal* como una estructura medial que *pone en contacto*, por ejemplo, a las distintas estructuras internas del aparato; a este último con respecto a su exterioridad; a emisores con receptores; entre otros. Además, los canales son importantes porque regulan el flujo y el cambio de los significados de acuerdo con el tipo de canal por donde los mismos circulan; en términos técnicos, los canales determinan el cambio o no de los significados con base en los conceptos de *diálogo* y *discurso*.

Código: El medio es un punto de partida del pensamiento flussereano, el mismo está organizado mediante una dimensión técnica en relación con la producción de sentidos y significados; en este entendido, el código hace referencia a esta dimensión técnica de los medios cuya forma más adecuada de denominarlo es como un proceso de *codificación*. En esta misma dirección, el medio funge como una *prótesis* cuyo rol es posibilitar la comunicación en-tre el mundo humano y no humano; en la medida que ningún significado o sentido puede ser capturado de manera inmediata. Así, cada medio está en vínculo con formas de codificación de los significados entre los cuales destacan los códigos alfabéticos, numéricos, de imagen e imagen técnica.

Comunicación: El pensamiento flussereano ofrece una filosofía de los medios o las mediaciones, pero también una filosofía de la comunicación, la cual no sólo atiende la importancia epistémica o lógica de un mensaje, sino también la dimensión común, ontológica y estética del mismo. Uno de los problemas claves de la comunicación radica en el punto de contacto en el cual *lo otro* adquiere sentido; esto no sólo en relación con el mundo humano, sino también en lo relativo a lo no humano.

Concepto (Begriff): En el pensamiento flussereano, el concepto está asociado a los componentes estructurales, codificadores y técnicos que son propios de la condición del medio; en especial, aquellos componentes cuya característica es alfabética y numérica. Las condiciones codificadoras y técnicas posibilitan la aparición de lo conceptual cuyo rasgo principal es denotar significados, cuya legalidad significativa es estricta y, por lo tanto, no permite ambigüedades o equívocos en el sentido. A partir de lo cual, el concepto desencadena los efectos de sentido vinculados a lo *claro*, lo *distinto* y lo *procesual*. En el caso particular de las imágenes técnicas, el concepto está presente en ellas en la medida que las mismas están organizadas, por una parte, superficialmente por puntos; por otra parte, a través de códigos alfabéticos y sobre todo numéricos. En virtud de esta organización, las imágenes técnicas proyectan conceptos.

Concepto (Konzept): Además del concepto, en el pensamiento flussereano, se constata otra forma de *concepto* no vinculada a las características estructurales y técnicas de los medios —sin abandonar a las mismas—, sino a una forma de concepción, creación, invención o diseño que está relacionada con la interacción que el medio establece con el quehacer de la

gestualidad. Esta forma de concepto es un proceso que sucede en los márgenes de los medios, en cuyo trato no existen condiciones claras y distintas; por el contrario, las circunstancias son opacas, oscuras e indistintas. Sin embargo, en la medida que el trato con estas caóticas condiciones es mediante un carácter lúdico, se posibilita una manipulación que permite la creación y el diseño; en suma, la concepción. Este carácter *conceptual* adquiere un sentido muy particular en el contexto de las imágenes técnicas, dado que trata con los márgenes del aparato en el cual está instalado una estructura conceptual.

Desinformación: La desinformación está directamente emparentada con el concepto de información, el cual proviene de la influencia de las teorías de la información y la comunicación sobre el pensamiento flussereano. Aquella primera noción tiene dos acepciones básicas: la primera está en relación con los procesos de des-información, es decir, aquellos procesos cuya característica es la pérdida de las formas; la segunda acepción recoge a la primera, pero de una manera más compleja, en donde la desinformación habla de procesos probabilísticos y azarosos a través de los cuales se da una inercia hacia la pérdida de las formas. Esto último coincide con las leyes de la naturaleza que tienden a la *entropía*. Este último concepto es justamente importante porque el *aparato* opera tendencialmente con esta misma propensión a la desinformación y la entropía.

Diálogo: El diálogo es un concepto clave en el pensamiento flussereano y tiene varias formas de ser entendido, entre las más importantes están: en el marco de la teoría de la información y la comunicación, es una forma de interacción entre un emisor y un receptor cuya consecuencia es la generación de información nueva; no obstante, Flusser también tensiona la anterior aproximación teórica con un punto de vista clásico de la filosofía, donde el diálogo es, por una parte, una actividad epistémica mediante la cual se alcanza una verdad y, por otra parte, también es una forma de ética, política y ontología a través de la cual lo humano entra en contacto con lo otro, tanto humano como no humano.

Discurso: También en el marco de las teorías de la información y la comunicación, el discurso es la contraparte dialéctica del diálogo; esto quiere decir que no hay discurso sin diálogo y no hay diálogo sin discurso. En sentido contrario al diálogo, el emisor discurre información al receptor de manera unilateral y unidireccional donde existe poco o ningún

feedback. En esta misma dirección, el discurso se emparenta con los procesos tendientes a la entropía y la desinformación.

Entropía: Categoría que apunta a una ley de la naturaleza en la cual esta tiende inercial y probabilísticamente a la desinformación y el caos, en cuyo extremo está la muerte térmica del universo. Esta categoría es fundamental para entender la actividad del aparato, en la medida que el mismo funciona entrópicamente.

Experiencia concreta o situación concreta: Es un concepto ontológico y existencial que remite a la filosofía existencial de Karl Jaspers. Particularmente, Flusser lo utiliza en el sentido de una situación objetual cuyos límites están dados por lo finito y/o la muerte los cuales, además, están asociados a una condición aislada e incomunicada.

Flujo: Con base en las teorías de la información y la comunicación y, en particular, con respecto al flujo de energía que recorre a los aparatos; el flujo se entiende como una circulación de significados y sentidos cuya lógica está emparentada con aquel flujo eléctrico y cuya característica es inmaterial. El aparato canaliza estos flujos —valga la redundancia— a través de la forma de sus canales.

Gestimmtheit: Al igual que el *flujo* o la *situación concreta*, este es un concepto ontológico de inspiración heideggeriana asociado al vocablo *Stimme*, cuyo significado es *voz*, *voto* y proviene etimológicamente de *stoma*: boca. Da cuenta de un carácter y sentido presencial de la gestualidad que se suscita en situación y el cual está asociado a una determinada disposición afectiva.

Gesto: Noción ontológica clave en la filosofía flusseriana, el gesto es una acción con sentido asociada a instrumentos y objetualidades dadas en situación, el cual expresa una disposición afectiva, constituye significados nuevos y cuestiona los significados intersubjetivos establecidos en la medida que el gesto posee un carácter singular.

Gesto imaginativo: Es un tipo de gesto que está en relación con la manipulación de imágenes, tanto en la creación como lectura de las mismas. En este sentido, el gesto imaginativo es un gesto de-codificador e interpretativo de imágenes cuya función es darse sentido así mismo en y con su entorno mediante ellas mismas.

Gesto programador: En la medida que el gesto está asociado a instrumentos y objetualidades, posee un carácter técnico; un caso particularmente llamativo, es aquel gesto que manipula aparatos tecnológicos. Estos aparatos tienen la característica de expresar una actividad automática que pone en tensión a los gestos; justamente, aquellos gestos que manipulan aparatos son los gestos programadores que se dividen analíticamente en dos: uno en el cual el gesto es una función de la actividad del aparato; otro en el que es contrario a la función y actividad del mismo. Este último gesto está en dirección a un tipo de gesto cuya cualidad es lúdica.

Herramienta: Los gestos están en relación con herramientas, técnicas que se articulan con una situación objetual e intersubjetiva; la herramienta es una de las técnicas mediante la cual el gesto vehiculiza un sentido través de su codificación, y lo pone en contacto con una red intersubjetiva e inter-objetual.

Imagen: En breve, la imagen es una forma de código; una manera de codificación que supone una sistematicidad, una complejidad abierta y maleable. Entre los rasgos básicos del código de imagen está un proceso de codificación superficial y bidimensional que proviene de una situación concreta de tres dimensiones. Esto quiere decir la imagen cristaliza una codificación que va de lo concreto a lo abstracto, cuyos elementos se organizan sobre un plano de manera sincrónica. Se puede añadir que las imágenes se dividen en dos: *imágenes* cuyo carácter abstracto sirve para la contemplación o el pensamiento y *modelos* que son imágenes dispuestas de manera proyectiva, para incidir en la experiencia concreta y/o la cultura.

Imaginación: La imaginación es un medio relativo a la experiencia de las imágenes, motivo por el cual, en cuanto medio, está dado en situación por objetualidades cuyas características son propias de los códigos de imagen. En este contexto es posible la creación, de-codificación e interpretación de imágenes; es por ello que sigue la lógica de las mismas cuyos traslados de sentido van de lo concreto a lo abstracto.

Imagen técnica: La imagen técnica es un nuevo tipo de imagen de acuerdo con un nuevo medio, tal como es el de la imaginación técnica; la imagen técnica está constituida por un código distinto respecto al código de imagen, dado que su mediación técnica transita por la

actividad del aparato cuya particularidad radica en los procesos de codificación, basados en números y letras. En razón de lo cual, esta forma de imagen está basada en una condición abstracta cuya expresión es la aglomeración o dispersión sensible de puntos, es decir, la imagen técnica se diseña a partir de la aglomeración de puntos abstractos para concretarlos sensiblemente. Con lo cual va de lo abstracto a lo concreto.

Información: La información es proceso inverso al de la desinformación. Con lo cual tiene dos acepciones básicas: la primera está en relación con los procesos de formación, es decir, aquellos procesos cuya característica es la formación de contenidos; la segunda acepción recoge a la primera, pero de una manera más compleja, en donde la información es un proceso probabilístico y azarosos a través del cual se producen formas. Esto último es negentrópico, en otras palabras, es un proceso antinatural que va en contra de la entropía de la naturaleza. Si el aparato es entrópico, entonces los procesos de información van en contra de la actividad del mismo.

Intersubjetividad: Noción clásica de la fenomenología husserliana que remite, en el caso flussereano, al lugar compartido de significados entre distintas subjetividades y objetualidades; específicamente, sería una suerte de inter-gestualidad en la cual los significados particulares y singulares del gesto humano entran en tensión con una dimensión compartida, social, cultural y también no humana.

Juego: Es una actitud o disposición ontológica que remite a un determinado trato lúdico con las objetualidades y las subjetividades, a partir de la cual se diseñan modos de estar en el mundo. El juego tiene un conjunto de características, en el pensamiento flussereano, entre las que destaca un carácter *discerniente, reflexivo, dialógico y posicional* de lo que podría ser nombrado como un gesto lúdico. De lo cual sobresalen dos importantes características, en primer lugar, el juego supone un grado de discernimiento y reflexión sin ser este excesivamente intelectual; en segundo lugar, es posicional lo cual quiere decir que el juego presupone un trato con fuerzas y relaciones de poder. En síntesis, el juego no es ni carente de juicio, ni carente de política. En el marco de las imágenes técnicas es una noción clave en la medida que es una de las formas de tratar con los aparatos.

Kitsch y/o cliché: Dos nociones clásicas dentro de los estudios estéticos que dan cuenta, en el pensamiento de Vilém Flusser, de formatos de imagen cuyo rasgo es la baja densidad informativa o de contenido y, por lo tanto, poseen un carácter desinformador. De manera tal que, en el primer caso, se refiere a una imagen cuya poca información hace resuelta y sosa su lectura; con lo cual el contenido que se expresa en la imagen se instala con facilidad y rapidez en las prácticas y la experiencia misma. En cuanto al segundo caso, la imagen imita reiterativamente un mismo formato que vacía sus cualidades e intensidades informativas; se torna una imagen desinformadora y, en consecuencia, aporta poco a la experiencia y la vivencia.

Medio: Constituye una de las nociones ontológicas y tecnológicas claves del pensamiento flussereano, porque justamente es tanto una condición que posibilita la producción de sentido y significado como una técnica que facilita a los mismos. Desde este punto de vista, el medio es un fin en sí mismo en la medida que sin él no es posible sentido alguno; algo similar sucede con la condición humana, que establece una relación recíproca con el medio, vínculo que no está determinado necesariamente por una de las dos partes.

Memoria Artificial: Es una instancia clave dentro del funcionamiento del aparato la cual tiene varias funciones, entre las cuales destaca la retención y sostenimiento automático del flujo de información que transita a lo largo y ancho del aparato; es una condición de posibilidad donde convergen y divergen tiempos disímiles y heterogéneos que se expresan a través de los flujos informacionales, ya sea de imagen o de palabra.

Naturaleza: La naturaleza se entiende de distintas maneras, en el pensamiento de Vilém Flusser, una de las más importante es la concepción que coincide con los procesos entrópicos, según la cual la naturaleza se conforma de procesos calculables que tienden a la entropía y, por lo tanto, a la des-información y la dispersión; no obstante, también caben otras formas de comprender la naturaleza. Si se juega con estas mismas reglas calculables de la naturaleza es posible crear otras formas de sentido, asociadas a un carácter *poietico* y artificioso cuyas características están en contra de la dispersión y el caos desinformador.

Neguentropía: Su nombre explícitamente indica una negación de los procesos entrópicos de la naturaleza. Similar a la entropía, la neguentropía, en el pensamiento flussereano,

opera con base en probabilidades y azares cuyo sentido aglomera, articula y conforma formas artificiales nuevas.

Operador: Ver *gesto programador*.

Poesía: En el pensamiento flussereano, la poesía remite a una habilidad productiva cuyo fundamento es el *verso*; el verso describe un movimiento entre el sentido y el sin-sentido, propio de un movimiento creativo de la lengua. Mediante la poesía, la lengua renueva sus estructuras significativas a través de la creación de nombres y sentidos nuevos.

Poiesis: Dado que la *poesía* está asociada o restringida al medio del lengua-je, entonces la *poiesis* se introduce en la investigación y en el pensamiento flussereano, con el fin de diferenciarla de aquella primera noción; de manera tal que la *poiesis* designa una habilidad más amplia que la poesía, también productiva y creativa, vinculada a otros medios tales como el técnico, el imaginativo y el gestual. En síntesis, se podría indicar que la *poiesis* es una forma invención cuyo carácter es ontológico y técnico.

Proyecto (*Entwurf*): Noción fundamental de la estructura de la filosofía flussereana la cual tiene varios alcances, entre los cuales destaca su connotación ontológica, existencial y epistemológica. Relativo a lo primero, determina un desplazamiento o sentido en dirección contraria a la nada, el caos y/o la muerte donde no habría una única posibilidad o proyecto, sino muchos proyectos posibles que se tornan operativos o fácticos a través de un determinado *medio*; en lo concerniente a lo segundo, la proyección se inscribe y existe en determinados medios, especialmente en forma de imagen cuya función es ser *modelo*. A diferencia de otras formas icónicas, el modelo se dispone para incidir en el medio, la experiencia y la vida misma; por ello, se le considera como un diseño o boceto en relación con la ética, la estética, la política, pero también con la técnica y la epistemología.

Sentido: El sentido a diferencia del *significado* tiene abiertamente una connotación ontológica, con lo cual pone en tensión y cuestionamiento los procesos simbólicos intersubjetivos y culturales; en esta dirección, el sentido es un desplazamiento que está entre la nada y el significado, entre la singularidad y la comunicación, el cual posee tanto un carácter afectivo y corporal como discerniente.

Significado: Si el sentido está entre la nada, el medio y la intersubjetividad, el significado ya se ha instalado en lo propiamente cultural, medial e intersubjetivo aun cuando el mismo se exprese en una imagen, un gesto o una palabra. En razón de lo cual, el significado supone un acuerdo de lo que el mismo define semánticamente.

Símbolo: Los símbolos están emparentados con los significados, los cuales tienen específicamente una función en relación con los procesos de codificación, dado que reemplazan y sustituyen a los fenómenos de la experiencia y el mundo. Los símbolos entran dentro de los sistemas de codificación mediante determinadas legalidades en las cuales los significados se establecen y se determinan.

Situación límite (*Borderline Situation*): Noción que proviene de la filosofía existencial de Karl Jasper que describe un límite de la existencia y la ontología, dada en situación y que Vilém Flusser utiliza particularmente en el contexto de sus reflexiones mediales sobre el lenguaje y la lengua. Justamente, en la investigación, describe los límites y finitudes de los medios a través de los cuales se introducen cambios y variaciones en los mismos mediante ejercicios *poieticos*.

Stimmung: Este término, cuya génesis está en el pensamiento heideggeriano, es una noción ontológica que hace referencia a un *ambiente* o *clima* que se instala en las situaciones en donde se suscita un encuentro con lo *otro*. En el pensamiento de Vilém Flusser, esta noción forma parte de la dinámica de los medios, los cuales son el lugar en los que se suscitan encuentros en torno a un determinado ambiente.

Traducción: La traducción es un eje conceptual del pensamiento flusseriano el cual describe un estilo o procedimiento filosófico que conjuga un *juego* sin jerarquías y recíproco entre dos medios o más. La traducción es una forma de trato con lo otro, con un no-lugar que requiere de la producción de un tercer medio que facilite la traducción y traslado tanto del sentido como de los significados de un medio a otro.

7. Índice Analítico

A

aparato.....	40, 41, 42, 43, 44, 48, 49, 55, 56, 59, 60, 61
automatismo.....	43
fuerzas.....	42
función.....	43
imagen.....	60
imagen técnica.....	60
programa.....	44, 45, 46
ausencia de fundamento.....	7

B

<i>Befindlichkeit</i>	30
-----------------------------	----

C

canal.....	50, 51
concepto.....	53
diálogo.....	51, 52
discurso.....	50, 51, 52
imagen técnica.....	63
ruido.....	51
código.....	20, 21, 22, 24, 38
concepto.....	24
connotación.....	23
denotación.....	23
imagen.....	24
lenguaje.....	21, 22, 24
lenguaje.....	21
poesía.....	24
técnica.....	24
código alfabético.....	46, 47, 48
concepto.....	47
poesía.....	46
código de imagen.....	24, 37, 38, 62
código alfabético.....	27
concepto.....	27
consciencia mágica.....	25
experiencia concreta.....	26
idolatría.....	25, 27
código de imagen-técnica.....	62
código numérico.....	48, 49
código alfabético.....	49
concepto.....	49
comunicación.....	103
concepto.....	10, 15, 23, 24, 27, 37, 38, 39, 49, 56, 59, 62, 65, 70, 73, 78, 80, 81, 83
código de imagen.....	24
código denotativo.....	24
connotación.....	24

D

desinformación.....	11
diálogo	4, 51, 70, 73, 74
conversación.....	71, 72
imaginación.....	73
ruido.....	74
conversación.....	71
discurso.....	51

E

entropía	45, 51
----------------	--------

F

formación	11
-----------------	----

G

gesto.....	27, 28, 31, 63, 64
<i>Befindlichkeit</i>	30
código.....	31
código de imagen	37
<i>Gestimmtheit</i>	30
<i>Gestimmtheit</i>	29, 30
<i>Stimmung</i>	29, 30
gesto imaginativo	32, 33, 34, 35, 38, 59, 79
abstracción	34
habilidad.....	32
imagen.....	34, 35
intersubjetividad.....	35
modelo.....	34, 35
proyección.....	34
gesto lúdico	68, 69, 79, 80
diálogo.....	69
jugador	68
gesto programador.....	65
gesto tecno-imaginativo	65, 66, 78
concepto	66
toma de posición	67
gesto lúdico	68

I

imagen.....	7, 9, 24
imagen técnica	14, 59
imaginación.....	11, 19, 37
código.....	19
código de imagen	19, 20
gesto	19
gesto imaginativo	19
imagen.....	19
poesía	36

poiesis	20, 36
técnica	19
imaginación técnica.....	78
<i>concepto</i>	68, 78
ironía	74

J

juego	3
-------------	---

L

lenguaje	29
<i>Befindlichkeit</i>	29, 30
<i>Stimmung</i>	29, 30

M

margen	73
gesto lúdico	74, 75
headroom.....	75
Headroom.....	74
<i>headroom point</i>	75
ironía	74
<i>max point</i>	75
Max Headroom	74, 75
<i>max point</i>	78, 79
medio	6, 10
antropología	12
aparato.....	14, 15
código.....	11
naturaleza	13
gesto	12
nada	11
naturaleza	13
proyecto.....	11
memoria artificial	
diálogo.....	54
memoria artificial	53, 54, 55
canal	54
<i>concepto</i>	55
discurso	54
memoria	53, 54
<i>tempo</i>	55
tiempo	54
metáfora	7, 83

P

poesía	21, 31
poiesis	15, 73
programa	61
concepto	49
programador.....	64, 65

R

resistencia.....	64
ruido.....	75, 76, 79
cliché.....	76
<i>kitsch</i>	76

S

sentido.....	16
significado.....	16
<i>Stimmung</i>	30, 104
sujeto.....	11

T

técnica.....	11, 40
<i>toma de posición</i>	59, 79
concepto.....	67
traducción.....	7

V

verso.....	82
------------	----

8. Referencias

8.1. Corpus

8.1.1. Libros

Bec, L.; Flusser, V. (2012). *Vampyrotheuthis Infernalis* (Trans. V. A. Pakins). University of Minnesota Press.

_____.(2012a). *Vampyrotheuthis infernalis*. ANNBLUME. (VI).

Flusser, V. (1962). Ensaio par um estudo do significado ontológico da língua. *Revista Brasileira da Filosofia*. Vol. XII, número 45. Jan., fev. e mar. Pp. 69-90. (OL).

_____.(1978). Die Kodifizierte Welt. En Flusser, V. (1993). *Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien* (Hg. S. Bollmann). Bollmann. (KW).

_____.(1990). Eine neue Einbildungskraft. En Bohn Volker (Hg) (1990). *Bildlichkeit. Internationale Beiträge zur Poetik* (pp.115-127). Suhrkamp. (EnE).

_____.(1991). Abbild-Vorbild. Was heisst darstellen? En Flusser, V. (1993). *Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien* (Hg. S. Bollmann). Bollmann. (A-V).

_____.(1994). *Gesten. Versuch einer Phänomenologie*. Verlag, (GE).

_____.(1994a). *Los gestos. Fenomenología y comunicación* (Trad. C. Gancho). Herder.

_____.(1994b). *Vom Subjekt zum Projekt. Menschewerdung* (Hg. E. Flusser und S. Bollmann). Bollmann.

_____.(1997). *Nachgeschichte. Eine korrigierte Geschichtsschreibung* (Hg. E. Flusser und S. Bollmann). Bollmann.

_____.(1998). *Ficções Filosóficas*. EDUSP.

_____.(1999). *Filosofía del diseño. La forma de las cosas* (Trad. P. Marinas). Síntesis.

_____.(2002). *Da religiosidade: a literatura e o senso de realidade*. Escrituras Editora.

(DR).

_____.(2002a). *Writings Vilém Flusser* (Tras. E. Eisel; Ed. A. Ströhl). Minnesota.

_____.(2005). La sociedad alfanumérica (Trad. Breno Onetto). *Revista Austral de Ciencias Sociales*. 9. Pp. 95-10.

_____.(2007a). *Kommunikologie* (Hg. E. Flusser und S. Bollmann). Fischer. (UB/VK).

_____.(2008). *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade*. Annablume. (OU).

_____.(2008a). *Kommunikologie weiter denken. Die Bochumer Vorlesungen*. Fischer Verlag.

_____.(2010). *O mundo codificado* (Trad. R. Abi-Sâmara; Ed. R. Cardoso). COSACNAIFY.

_____.(2011). *Into the Universe of Technical Images* (Trans.N.A. Roth). University of Minnesota Press.

_____.(2011a). *Does Writing Have a Future?* (Trans. N.A. Roth). University of Minnesota Press.

_____.(2011b). *Für eine Philosophie der Fotografie*. European Photography. (PhdF).

_____.(2012a). *Língua e Realidade*. Annablume. (LR).

_____.(2012b). *A dúvida*. Annablume. (AD).

_____.(2013). *Posthistory* (Trans. R. M. Novaes; Ed. S. Zielinski). Univocal Publishing. (Ph).

_____.(2014). *Hacia una filosofía de la fotografía*. Editorial Trillas.

_____.(2015). *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad* (Trad. J. Tomasini). Caja Negra Editora.

_____.(2015a). *Into Immaterial Culture*. Metaflux.

_____.(2016). *Vilém Flusser y la cultura de la imagen. Textos escogidos* (Trad. B. O. Muñoz). UACH.

_____.(2016a). *The Surprising Phenomenon of Human Communication* .Metaflux. **(PHC)**.

_____.(2016b). *Philosophy of Language* (Trans. R. M. Novaes). Univocal. **(PL)**.

_____.(2017c). *Groundless* (Ed./Trans. R. M. Novaes). Metaflux. **(G)**.

_____.(2017d). *Art Forum* (Ed. M. Schwendener). Vilém Flusser. Metaflux.

8.1.2. Arquivo Flusser y Flusser Studies

Flusser, V. (1975). Fred Forest or the destruction of the established points of view. *Web Net Museum*. Retrived: 20.3.20. http://www.webnetmuseum.org/html/en/expo-retr-fredforest/textes_critiques/auteurs/flusser_en.htm#text

_____.(1983). Für Eine Philosophie der Fotografie. *Arquivo Vilém Flusser*. Livros.

_____.(1985). Ins Universum der technischen Bilder. *Arquivo Vilém Flusser*. Livros. **(IU)**.

_____.(1987). Imaterialismo. Boletim da Sociedade Brasileira de História da Ciência. Jan. 5. pp. 7-9. *Arquivo Vilém Flusser*. **(I)**.

_____.(1987a). Vampyrotheuthis Infernalis. *Arquivo Viém Flusser*. Livros.

_____.(1987b). Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft? *Vilém Flusser Arquivo*. Livros.

_____.(1988). Crise da consciência histórica. *Vilém Flusser Arquivo*. Ensaios.

_____.(1988). Memória. *Vilém Flusser Arquivo*. Ensaios. **(Me)**.

_____.(1989). Caos e ordem. *Arquivo Vilém Flusser*. Ensaios.

_____.(2010). Transformance. *Flusser Studies*, 10. <http://www.flusserstudies.net/>

_____.(2012). My Atlas. *Flusser Studies*, 14. <http://www.flusserstudies.net/>

_____.(Sin fecha). Arte na pos-historia. *Arquivo Vilém Flusser*. Ensaios.

_____.(Sin fecha). Bodenlos: Eine Philosophische Autobiographie. *Arquivo Vilém Flusser*. Livros. **(B)**.

_____.(Sin fecha). Como explicar a arte. Explicar a produção. *Arquivo Vilém Flusser*. **(CA)**.

_____.(Sin fecha). Como explicar a arte. Explicar a distribuição. *Arquivo Vilém Flusser*. (CA-a).

_____.(Sin fecha). Como explicar a arte. Explicar a recepção. *Arquivo Vilém Flusser*. (CA-b).

_____.(Sin fecha). Como explicar a arte. Explicar o efeito político-social. *Arquivo Vilém Flusser*. (CA-c).

_____.(Sin fecha). Cultura dos “imateriais”? *Arquivo Vilém Flusser*. Ensaios.

_____.(Sin fecha). Como ler sintomas. *Arquivo Vilém Flusser*. Ensaios.

_____.(Sin fecha). Diacronia e historicidade. *Arquivo Vilém Flusser*. Ensaios. (Dh).

_____.(Sin fecha). Da embriagues. *Arquivo Vilém Flusser*. Ensaios. (E).

_____.(Sin fecha). De sujeito em projeto. *Arquivo Vilém Flusser*. Ensaios.

_____.(Sin fecha). Eine neue Einbildungskraft. *Arquivo Vilém Flusser*. Ensaios.

_____.(Sin fecha). Zahlen. *Arquivo Vilém Flusser*. Ensaios. (Z).

8.2. Fuentes secundarias

8.2.1. *Flusser Studies* y páginas web

Alberto L.; Carrillo, C. (2007). Deception and the “Magic” of “Technical Images” According to Flusser. *Flusser Studies*. 4. <http://www.flusserstudies.net/>

Arndtz F. (2010). Über Fotografie schreiben. Vilém Flusser, Roland Barthes, Jacques Derrida. *Flusser Studies*. 10. <http://www.flusserstudies.net/>

Baitello Junior, N. (2006). Vilém Flusser e a Terceira Catástrofe do Homem ou as Dores do Espaço, a Fotografia e o Vento. *Flusser Studies*. 03. <http://www.flusserstudies.net/>

_____. (2013). O inóspito: uma pequena arqueologia do conceito de espaço no pensamento de Vilém Flusser. *Flusser Studies*. 15. <http://www.flusserstudies.net/>

Becker, C. (2010). Bilder-Denken. Über die bestehende Notwendigkeit einer Philosophie der Fotografie. *Flusser Studies*. 10. <http://www.flusserstudies.net/>

Calderón, S. (2012). Juego e imaginación en Vilém Flusser. *Flusser Studies*. 13. <http://www.flusserstudies.net/>

Carrillo, A.; Claderón M. (2012). Bazin, Flusser, y la Estética de la Fotografía. *Flusser Studies*. 13. <http://www.flusserstudies.net/>

de Oliveira Costa, R. (2006). Do funcionário e de suas implicações. *Flusser Studies*. 03. <http://www.flusserstudies.net/>

Echeto, S. (2012). Los fantasmas de Flusser: de magia, comunicación e imagen visual. *Flusser Studies*. 13. <http://www.flusserstudies.net/>

Felinto, E. (2013). Pensamento Poético e Pensamento Calculante: o Dilema da Cibernética e do Humanismo em Vilém Flusser. *Flusser Studies*. 15. <http://www.flusserstudies.net/>

Fuller, M. (2007). The Camara that Ate Itself. *Flusser Studies*. 04. <http://www.flusserstudies.net/>

Giannetti, C. (2012). Vilém Flusser: Brasil y la búsqueda del sujeto-proyecto. *Flusser Studies*. 12. <http://www.flusserstudies.net/>

Gonçalves, O. (2013). Estética da Fotografia: um diálogo entre Benjamin e Flusser. *Flusser Studies*. 15. <http://www.flusserstudies.net/>

Gottlieb, B. (2016). To Save Philosophy in a Universe of Technical Images. *Flusser Studies*. 22. <http://www.flusserstudies.net/>

Guldin, R. (2009). Golem, Roboter und andere Gebilde. Zu Vilém Flusser Apparatbegriff. *Flusser Studies*. 09. <http://www.flusserstudies.net/>

_____.(2010). „Mit Schere und Klebstoff“: Überlegungen zur filmischen Techno-Imagination bei Vilém Flusser. *Flusser Studies*. 10. <http://www.flusserstudies.net/>

_____.(2012). Translating Space: On Rivers, Seas, Archipelagos and Straits. *Flusser Studies*.

14. <http://www.flusserstudies.net/>

_____.(2013). Fluss/er. Circle-Spiral-Cloud. *Flusser Studies*. 15.

<http://www.flusserstudies.net/>

Hachmann, G. (2014). Drafting the Techno-Imagination: A Future for Literary Writing?

Flusser Studies. 18. <http://www.flusserstudies.net/>

Kahl, J. (2012). Mapping in Flusser, Deleuze and Digital Technology. *Flusser Studies*. 14.

<http://www.flusserstudies.net/>

Koch, K; Lang, J. (2013). Vilém Flusser Technik Begriff. *Flusser Studies*. 16.

<http://www.flusserstudies.net/>

Köppl, S.(2010). Vilém Flussers Bild-Theorie: Zur Philosophie des technischen Bildes

ausgehend von der Fotografie. *Flusser Studies*. 10. <http://www.flusserstudies.net/>

____ (2013). Wir müssen die Frage nach der Freiheit neu formulieren. Von der unwürdigen

Entscheidungsfreiheit zur Freiheit als Projektion- eine Spurensuche bei Vilém Flusser.

Flusser Studies. 16. <http://www.flusserstudies.net/>

____.(2016). Can We Think Computation in Images or Numbers? Critical Remarks on

Vilém Flusser's. Philosophy of Digital Technologies. *Flusser Studies*. 16.

<http://www.flusserstudies.net/>

Kurbacher, F. (2013). Die Freiheit des Fremden. Reflexionen zur Halt - und Bodenlosigkeit.

Flusser Studies. 13. <http://www.flusserstudies.net/>

Lenot, M. (2017). Flusser and Photographers, Photographers and Flusser. *Flusser Studies*.

24. <http://www.flusserstudies.net/>

Link, C-P; Eck, R. (2016). Der maskiert Mensch: Vom Subjekt zum Projekt in der

Stimmung des Orgasmus. *Flusser Studies*. 22. <http://www.flusserstudies.net/>

Marchessault, J. (2008). McLuhan's Pedagogical Art. *Flusser Studies*. 06.

<http://www.flusserstudies.net/>

Matos L. (2011). Palavras e signos: as estéticas da significação. *Flusser Studies*. 12. <http://www.flusserstudies.net/>

Mozzini, C. (2015). Por um método flusseriano. *Flusser Studies*. 20. <http://www.flusserstudies.net/>

Mulder A. (2016). Meaning and Agency in the Universe of Technical Images. *Flusser Studies*. 22. <http://www.flusserstudies.net/>

Onetto, B. (2012). Hacia una cultura crítica de la televisión – o los medios de comunicación masivos en V. Flusser y G. Anders. *Flusser Studies*.13. <http://www.flusserstudies.net/>

O'Riley Tim (2016). The Unassimilable Image. *Flusser Studies*. 22. <http://www.flusserstudies.net/>

Ruco, M. (2015). Dancig Data. Come riportare lo spazio e il tempo nell'universo digitale. *Flusser Studies*. 19. <http://www.flusserstudies.net/>

Schmidt, M. (2013). Flussers Kanäle. *Flusser Studies*. 13. <http://www.flusserstudies.net/>

Schulze, S. (2013). Das Strahlen in der Black Box Sprechen und Hören in der Medienphilosophie. *Flusser Studies*. 16. <http://www.flusserstudies.net/>

Sobral C. R. (2011). O design segundo Vilém Flusser. *Flusser Studies*. 11. <http://www.flusserstudies.net/>

Tratnik P. (2016). Art as Acting Against the Program of the Apparatus. *Flusser Studies*. 22. <http://www.flusserstudies.net/>

Trujillo, S. (2012). Las matemáticas en el Pensamiento de Vilém Flusser. *FLusser Studies*. 13. <http://www.flusserstudies.net/>

Wiesing L. (2010). Fotografieren als phänomenologische Tätigkeit. Zur Husserl-Rezeption bei Flusser. *Flusser Studies*. 10. <http://www.flusserstudies.net/>

Winkler, S. (2015). Techno-imagining Flusser. *Flusser Studies*. 20.
<http://www.flusserstudies.net>

_____. (2016). Denken neu denken mit Vilém Flusser. *FlusserStudies*. 22.
<http://www.flusserstudies.net/>

7.2.2. Libros, artículos y tesis

Bernardo, G. (2000). O funcionário Fascinado. *Itinerários*: 15/16. Pp. 15-28.

_____. (2002). *A dúvida de Flusser. Filosofia e literatura*. Globo.

_____. (2015). Natureza. En, Zielinski, S.; Weibel, P.; Irrgang D. (Eds.). *Flusseriana. An Intellectual Toolbox*. Univocal.

Bernardo, G.; Guldin, R. (2017). *Vilém Flusser (1920-1991). Ein Leben in der Bodenlosigkeit. Biographie*. Transcript Verlag.

Bollmann, S. (2007). Editorisches Nachwort. In, Flusser, V. (2007a). *Kommunikologie* (Hg. E. Flusser und S. Bollmann). Fischer.

Durante, D. (2013). *A comunicação como jogo. Sobre a dimensão lúdica como política da diversão programada em Vilém Flusser*. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Echeto, S. (2016). Vilém Flusser: crítica estética e imagen tecno-visual. *Galaxia*. n. 25. Jun. Pp. 66-73.

Finger, A.; Guldin R.; Bernardo, G. (2011). *Vilém Flusser. An Introduction*. University of Minnesota Press.

Guldin, R. (2005). *Philosophieren zwischen den Sprachen. Vilém Flussers Werk*. Verlag.

_____. (2007). Iconoclasm and beyond: Vilem Flusser's concept of techno-imagination. *Studies in Communication Sciences*. Vol. 7, number 2. Pp. 63-83.

_____. (2010a). Arte é 'poiesis': ela cria a realidade: consideracoes acerca do conceito de arte em Vilém Flusser. En, J. Murilo (Ed). *A Festa da Língua. Vilém Flusser*. Memorial.

_____.(2015). Translation. En, Zielinski, S.; Weibel, P.; Irrgang D. (Eds.). *Flusseriana. An Intellectual Toolbox*. Univocal.

Hanke, R. (2015). *Do conceito à imagem a cultura da mídia pós-Vilém Flusser*. EDFRN.

Irrgang, D. (2015). Media Philosophy. En, Zielinski, S.; Weibel, P.; Irrgang, D. (Eds.). *Flusseriana. An Intellectual Toolbox*. Univocal.

Kozak, C. (2015). En, Flusser, V. (2015). *El universo de las imagenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Caja Negra.

Krtilová, K. (2015). Media Philosophy. En, Zielinski, S.; Weibel, P.; Irrgang D. (Eds.). *Flusseriana. An Intellectual Toolbox*. Univocal.

Krückel, F. (2014). *Bildung als Projekt. Eine Studie im Anschluss an Vilém Flusser*. Dissertation. Springer. Universität Würzburg. Doi: 10.1007/978-3-658-09720-2.

Manovich, L. (2013). *Software takes Command*. Bloomsbury.

Machado, P. (2011). O cenário Flusseriano da pós-história. *Revista Cesumar*. V.16, 1. Jan e jun. Pp.203-2017.

Onetto, B. (2015). Media. En, Zielinski, S.; Weibel, P.; Irrgang D. (Eds.). *Flusseriana. An Intellectual Toolbox*. Univocal.

Popiel, A. (2012). *Vilém Flusser's Media Philosophy: Tracing the Digital in Nature through Art*. Dissertation. School of Arts and Sciences of Washintong University.

Roller, N. (2012). *Empfindungskörper – International Flusser Lecture*. Verlag der Buchhandlung Walther König.

Ströhl, A. (2002). *Vilém Flusser. Writting*. University of Minnesota Press.

_____.(2013). *Vilém Flusser (1920-1991): Phänomenologie der Kommunikation*. Böhlau.

Schwender, M. (2016). *The Photographic Universe: Vilém Flusser's Theories of Photography, Media and Digital Cultura*. Doctoral Thesis. City University of New York.

Meulen, S. (2010). Between Benjamin and McLuhan: Vilém Flusser's Media Theory. *New German Critique*. Vol. 37, No.2, 110. Summer. Pp. 108-207.

Winker, S. (2015a). Die Bedeutung der Kommunikativen Codes. In, M. Hanke y S. Winkler (Hg.). *Vom Begriff zum Bild. Medienkultur nach Vilém Flusser*. Verlag.

Wolfgang, E. (2015). Medium. En, Zielinski, S.; Weibel, P.; Irrgang D. (Eds.). *Flusseriana. An Intellectual Toolbox*. Univocal.

7.2.3. Conferencias

Hanke, M. (2020). The dialectics of continuity and new focusses – Vilém Flusser’s way from language philosophy to communication and media theory. *Online Conference Vilém Flusser and His “Languages”*. Vilém Flusser Archive.

7.3. Fuentes de consulta

7.3.1. Material fílmico y vídeo

Haneke, M. (Director). (1992). *Benny’s Video*. Wega Film.

Jonrev. (2007). *Max Headroom WWTTW Pirating Incident-11/22/87*. shorturl.at/mFK45

7.3.2. Referencias

Aristóteles. (2003). *Acerca del alma* (Trad. T. C. Martínez). Gredos.

_____.(2003). *Metafísica* (Trad. T. C. Martínez). Gredos.

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro* (Trad. P. Rovira). Kairós.

Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen* (Trad. G. Esponosa). Katz Editores.

_____.(2009). *Imagen y culto. Una historia de la imagen anterior a la edad del arte* (Trad. C. D. Pampliega y J. E. Nuño). AKAL.

Benjamin, W. (2008). *Obras* (I. Vol. 2. Trad. A. B. Muñoz. Ed. R. Tiedemann y H. Schweppenhäuser). ABADA.

_____.(2008). *Obras* (II.Vol.2. Trad. J. N. Pérez. Ed. R. Tiedemann y H. Schweppenhäuser) ABADA.

Bredenkamp H.; Dünkel V. and Schneider B. (Ed.). (2015). *The technical Image. A History of Styles in Scientific Imagery*. The University of Chicago.

Buber, M. (1958). *Paths in Utopia* (Trans. R. F. C. Hull). Beacon Press.

_____.(1970). *I and Thou* (Tran. W. Kaufmann). Charles Scribner's Sons.

Carpentier, A. (2011). *El Reino de este mundo*. Alianza Editorial.

Castoriadis, C. (1998). *Hecho y por hacer. Pensar la imaginación* (Trad. Laura Lember). Editorial Universitaria de Buenos Aires.

_____.(2013). *La institución imaginaria de la sociedad* (Trad. A. Vicens y M. A. Galmarini). Tusquets Editores.

Déotte, J., L. (2013). *La época de los aparatos* (Trad. Antonio Oviedo). Adriana Hidalgo Editora.

Deleuze, G. (1962). *Nietzsche y la filosofía* (Trad. I. H y A. del Río). Anagrama.

_____.(2010). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1* (Trad. I. Agoff). Paidós.

_____.(2010). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2* (Trad. I. Agoff). Paidós.

Derrida, J.(2000). *Introducción a "El origen de la geometría" de Husserl* (Eds. D. Cohen y A. Zinnot. Trad. D. Cohen y V. Waksman). Manantial.

Descartes, R. (1977). *Meditaciones Metafísicas. Con observaciones y respuestas* (Trad. Vidal Peña). Ediciones Alfaguara.

Dessauer, F. (1964). *Discusión sobre la técnica* (Trad. A. Soriano y L. García). Ediciones Rialp, S.A.

Diccionario Enciclopédico Electrónica. (1994). *Resistor* (Vol. III; Trad. R. G. Díaz, C. D. Cañedo, J. C. Peña, E. R. Grycuk; Ed. S. Gibilisco, N. Sclater). McGraw-Hill.

Didi-Huberman, G. (2008). *Cuando las imágenes toman posición. El ojo de la historia, I* (Trad. Inés Bértolo). Machado Libros.

Dreyfus, L., H. (1972). *What Computers Can't Do: A Critique of Artificial Reason*. HarperCollins.

Escudero, J., A. (2009). *El lenguaje de Heidegger. Diccionario filosófico 1912-1927*. Herder.

Española, R.A. (2020). Belio. *Diccionario de la lengua española* (23ª ed; versión. 23.3 en línea). Recuperado 3.8.21 <https://dle.rae.es/belio?m=form>

Gadamer, H.-G. (1992). *Verdad y método II* (8 Ed. Trad. A., A., Aparicio y R. de Agaputo). Ediciones Sígueme.

_____.(1999). *Verdad y método I* (8 Ed. Trad. M. Olasagasti). Ediciones Sígueme.

Gombrich, E., H. (1995). *La historia del arte* (15 Ed. Trad. R. S. Torroella). Editorial Diana.

Galloway, R. A. (2004) *Protocol. How control exist after decentralization*. Mit Press Cambridge.

_____.(2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.

_____.(2012). *The Interface Effect*. Polity Press. Cambridge.

_____.(2014). *Laruelle. Against the Digital*. University of Minesota Press.

Giannetti, C. (2002). *Estética Digital. Sintonía del arte, ciencia y tecnología*. L'Angelot.

Groys, B. (2008). *Bajo Sospecha: Una fenomenología de los medios* (Trad. M. F. del Junco). PRE-TEXTOS.

_____.(2015). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea* (Trad. P. C., Rocca) Caja Negra.

_____.(2016). *Arte en Flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente* (Trad. P., C.,

Rocca). Caja Negra.

Grimm, J & Grimm, W. (1971). Stimmen. *Deutsches Wörterbuch*. 16 Bde. In 32 Teilbänden., 8.2.19. Recuperado 3.8.21 de http://woerterbuchnetz.de/cgi-bin/WBNetz/wbgui_py?sigle=DWB&mode=Vernetzung&lemid=GS47345#XGS47345

Hall, T. (1990). *The Hidden Dimension*. Achor Books.

Harman, G. (2005). *Guerrilla Methaphysics. Phenomenology and the Carpentry of Things*. Open Court.

Harmand, S; Lewis, J. (2015, May). 3.3-million-year-old stone tools from Lomekwi 3, West Turkana, Kenya. *Nature*. May. 521. Pp, 310-315.

Han, B.-C (2014). *En el enjambre* (Trad. R. Gabás). Herder.

_____.(2014). *Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder* (Trad. A. Bergés).Herder.

Heidegger, M (1996). *Kant y el problema de la metafísica* (2 Ed. Trad. G. I. Roth). Monto de Cultura Económica.

_____.(1997). *Filosofía, ciencia y técnica* (3 Ed. Trad. J. Acevedo). Editorial Universitaria.

_____.(1967). *Sein und Zeit*. Verlag.

_____.(2009). *Ser y tiempo* (2 Ed. Trad. J. E. Rivera). Trotta.

Hernández, P. (2012). *Imagen-palabra: Lugar, sujeción y mirada en las artes visuales centroamericanas*. Iberoamericana, Vervuert.

Henry, M. (2007). *Filosofía y fenomenología del cuerpo. Ensayo sobre la ontología de Maine de Biran* (Trad. J. G. Reyzábal). Ediciones Sígueme.

Hobsbawm, E. (2009). *La era de la revolución 1789-1848* (6 Ed. Trad. F. X. de Sandoval). Crítica.

Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. Routledge and Kegan Paul.

Hume, D. (2009). *A Treatise of Human Nature*. The Floating Press. (THN)

Husserl, E. (1962). *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica. Libro segundo: investigaciones fenomenológicas sobre la constitución* (2 Ed. Trad. J. Gaos). Fondo de Cultura Económica.

_____.(1991). *La crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental* (Trad. J. Muñoz y S. Mas). Crítica.

_____. (2011). *La idea de la fenomenología* (Trad, J. A. Escudero). Herder.

Jakopson, R. (1960). Closing Statement: Linguistic and Poetics. In, T. A., Sabeok (ed). *Style in Language*. M.I.T.

Jaspers, K. (1958). *Filosofía II* (Trad. F. Vela). Ediciones de la Universidad de Puerto Rico.

Kant, I. (1967). *Kritik der reinen Vernunft*. Felix Meiner.

_____.(1998). *Crítica de la razón pura* (14 Ed. Trad. P. Rivas). Alfaguara.

_____.(2003). *Crítica del discernimiento* (Ed. Trad. R. Aramayo y S. Mas). Machado.

Kapp, E. (2015). *Grundlinien einer Philosophie der Technik*. Meiner.

Kierkegaard, S. (1982). *El concepto de angustia* (2 Ed.). Espasa-Calpe.

Marx, K. (2006). *El Capital. Crítica a la economía política* (Vol 1. 3 Ed. Trad. W. Roces). Fondo de Cultura Económica.

Masís, J. (2015). *The Primacy of Phenomenology over Cognition. Towards a Critique of the Computational Theory of Mind*. Dissertation. Julius-Maximilians-Universität Würzburg. Würzburg.

McLuhan, M. (1994). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano* (Trad. P. Ducher). Paidós.

Mensch, D. (2013). *Tertium datur: introdução a uma teoria negativa dos media* (Trad. Maurício Liesen). *Matrizes*. Año 7, N°1. Jan., jun. Pp. 207-222.

Michell, W., J., T. (2003). *Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual* (Trad. P. A. C. Sánchez). *Estudios visuales*. Vol 1. Noviembre. Pp. 18-40.

_____.(2009). *Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual* (Trad. Y. H. Velázquez). Akal.

Nietzsche, F. (1874). *Unzeitgemässe Betrachtungen. Zweites Stück: Vom Nutzen und Nachtheil der Historie für das Leben. Nietzsche Source*.
<http://www.nietzschesource.org/#eKGWB/HL>.

_____.(2009). *Sobre la utilidad y el prejuicio de la historia para la vida* (Trad. G. Gano). En *Nietzsche I*. Gredos.

Nora, S.; Minc, A. (1978). *L'informatisation de la Société*. La Documentation française.

Ortega y Gasset, J. (1977). *Meditación de la técnica y otros ensayos* (7 Ed.). Revista de Occidente.

Apel, K., O. (1967). *Wittgenstein y Heidegger: La pregunta por el sentido del ser y la sospecha de falta de sentido contra toda metafísica* (Trad. B. Navarro). *Dianoia. Anuario de filosofía*. Pp. 111-148.

Rodríguez, P. (2012). *Historia de la información*. Capital Intelectual.

Rosales, A. (2006). *Introducción a la filosofía de la tecnología*. Editorial Tecnológica de Costa Rica.

_____.(2010). *Filosofía de la tecnología. Acción humana y contingencia histórica*. San Pablo.

Shannon, C. (1948). *A Mathematical Theory of Communication*. *The Bell System Technical Journal*. Vol. 27. Jul., Oct. Pp. 379–423, 623–656.

Stiegler, B. (1994). *La técnica y el tiempo. El pecado de Epimeteo* (Vol.1. Trad. B. M. Bastos) Editions Galilée.

_____.(1996). *La técnica y el tiempo. La desorientación* (Vol. 2. Trad. B. M. Bastos). Editions Galilée.

_____.(2001). *La técnica y el tiempo. El tiempo del cine y la cuestión del malestar* (Vol. 3. Trad. B. M. Bastos). Editions Galilée.

Steyerl, H. (2018). *Arte Duty Free. El arte en la era de la guerra civil planetaria* (Trad. F. Bruno). Caja Negra.

_____.(2014). *Los condenados de la pantalla* (Trad. M. Expósito). Caja Negra.

Urbina, J., P. (2009). *Diccionario bilingüe. Manual Griego clásico-Español* (23 Ed.). VOX.

VOX. (2008). *Diccionario Esencial. Latino-Español/Español-Latino* (3 Ed.). Larousse.

Weber, M. (2005). *Economía y Sociedad. Esbozo de sociología comprensiva* (2 Ed. Trad. J. M. Echavarría, J. R. Farella, E. Ímaz, E. G. Maynez y J. F. Mora). Fondo de Cultura Económica.

Wiener, N. (2019). *Cybernetics or control and communication in the animal and the machine* (2 Ed.). MIT Press.

Wittgenstein, L., (2010). *Tractatus lógico-philosophicus* (Trad. J. Muñoz e I. Reguera). Alianza Editorial.

Zafra, J. (2018). *Ingeniería de sonido. Conceptos, fundamentos y casos prácticos*. Ra-Ma.