

## **IMAGEN Y CONCEPTO EN VILÉM FLUSSER<sup>1</sup>**

**Sebastián A. Coto Murillo<sup>2</sup>**

### **Resumen**

Este artículo resume una investigación donde se estudia la relación entre la imagen y el concepto en el pensamiento flussereano, cuyos tránsitos entre uno y otro no son meramente formales o estructurales; los flujos entre la imagen y el concepto son también creativos. De manera tal que la tesis diferencia lo anterior a partir de concepto (*Begriff*) y concepto (*Konzept*), respectivamente. Con el fin de desarrollar resumidamente lo anterior, en el primer apartado, el artículo trata la imaginación flussereana a través de sus elementos: *gesto*, *código* e *imagen*. A partir de lo cual se deriva un argumento según el cual el gesto establece un vínculo instrumental y técnico con la imagen mediante el código. Luego, en el segundo apartado, 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, especialmente el *código alfa-numérico*. Desde cierta tradición filosófica, en especial la cartesiana, estos códigos son detentores de 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 apartado 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 categorías las 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 manera 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. A manera de ilustración y cierre de la tesis antes dicha, la investigación presenta dos ejemplos contrastantes entre sí: *max point* y *Benny's Video* (1992).

**Palabras Clave:** Técnica. Mediación. Concepto. Imaginación. Imagen técnica.

### **Abstract**

This article summarizes an investigation that studies the relationship between the image and the concept in Flusserean thought, whose transits between one and the other are not merely formal or structural; the flows between the image and the concept are also creative. In such a way, the thesis differentiates the above based on concept (*Begriff*) and concept (*Konzept*), respectively. In order to summarize the above, in the first section, the article deals with the Flusserean imagination through its elements: gesture, code, and image. An argument is derived and affirms the gesture establishes an instrumental and technical link with the image through the code. Then, in the second section, the concept of apparatus is introduced. This philosophical category is a hinge between the gesture and the image and accounts for a technical, systemic, and functional medium made up of codes, especially the alpha-numeric code. From a particular

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Imagem e Imaginação, do VII ComCult, Faculdade de Comunicação da FAAP - Fundação Armando Álvares Penteado, São Paulo – Brasil, 13 a 17 de setembro de 2021.

<sup>2</sup> Bachiller en Filosofía y candidato a Maestría Académica en Filosofía por la Universidad de Costa Rica. [sebastian.coto@ucr.ac.cr](mailto:sebastian.coto@ucr.ac.cr). Código Postal: 11401, San Vicente, Moravia, Costa Rica.

philosophical tradition, especially the Cartesian one, these codes are concept holders insofar as they are clear and distinct; For this reason, the device also enjoys this same conceptual quality. Finally, the third section delves into technical imagination, dealing with the link between the gesture and the image; however, it is now mediated by the apparatus. A relationship is established, configured by a set of categories divided into position taking and playfulness, which in turn are broken down into the philosophical categories of dialogue, creation, noise, and margin. All these philosophical notions make up the central thesis of the research, according to which a concept is a form of conception and creation. By way of illustration and closure of the thesis, the research presents two contrasting examples: max point and Benny's Video (1992).

**Key Words:** Technique. Mediation. Concept. Imagination. Technical image.

## 1. Introducción

El presente escrito da cuenta de una investigación realizada en la Maestría Académica de Filosofía de la Universidad de Costa Rica (UCR) cuyo tema se denomina: *Estudio de la relación creativa entre la imagen y el concepto en las condiciones de la tecno-imaginación en el pensamiento de Vilém Flusser*.

La investigación contó con el sustento económico del Sistema de Estudios de Posgrado de la UCR, el apoyo y acompañamiento académico tanto del *Archivo Vilém Flusser* como del *Flusser Archive* mediante sus fuentes bibliográficas y actividades académicas, respectivamente.

Aunado a lo anterior, la investigación se realizó en el marco de un equipo investigador y de acción cultural, vinculado a la Maestría Académica de Filosofía de la UCR, y coordinado por el Dr. Pablo Hernández Hernández; grupo cuya dinámica facilitó la interlocución y el acompañamiento necesario para llevar a cabo esta pesquisa filosófica.

No está demás señalar que la antesala de esta investigación académica fueron un conjunto de inquietudes de estudio en torno a la cultura, la imagen contemporánea y las relaciones de poder, las cuales encontraron en el campo de estudios flussereanos un lugar adecuado para plantear problemas y preguntas de investigación filosóficas concretas.

Debido al carácter pionero de esta investigación en el campo de estudio flussereano con respecto a la región centroamericana, se detalla sobre la relación entre la *imagen y concepto* en las condiciones técnicas e imaginativas planteadas en el pensamiento flussereano.

Así, la investigación trabaja con la hipótesis según la cual entre el concepto y la imagen no transita únicamente una condición sistémica, estructural o meramente codificadora sino

también trata acerca de una circunstancia creativa e inventiva. Con el fin de conceptualizar lo anterior, se estableció la siguiente distinción: por una parte, concepto (*Begriff*) remite a determinadas condiciones estructurales, formales y codificadoras; por otra parte, *concepto* (*Konzept*) refiere a circunstancias creativas asociadas a una determinada forma de concepción y creación.

Con el propósito de ahondar en esta distinción, la investigación parte de dos esquemas que se desarrollaron en tres apartados. El primero de ellos muestra las relaciones conceptuales entre el *gesto*, el *código* y la *imagen*; el segundo, introduce una variación en el componente técnico e instrumental, al sustituir el código por el *aparato*.

Tal como se indicó, estos esquemas se desarrollaron en tres capítulos. El primero de ellos trata acerca del esquema inicial donde se resaltan las cualidades creativas del gesto en relación con la imagen mediante el carácter instrumental del código. El segundo enfatiza propiamente en el medio técnico del *aparato* en cuyas condiciones técnicas opera, por una parte, una codificación en donde resaltan los códigos alfabéticos y numéricos y, por otra parte, una actividad y/o lógica automática del aparato.

El último de los capítulos se centra en la totalidad del segundo esquema; a partir del cual sobresale un grupo de conceptos que informan de las cualidades creativas del vínculo entre el concepto y la imagen; por una parte, estos son una *toma de posición* en relación con la producción y desciframiento de imágenes; por otra parte, un carácter *lúdico* del *gesto técnica* e *imaginativo* que a su vez se asocia con otras relevantes categorías filosóficas tales como el *diálogo*, el *ruido*, la *creación* y el *margen*. Este capítulo cierra con un juego ilustrativo y conceptual entre el caso de Max Headroom (1987) y el largometraje *Benny's Video* (1992) de Michael Haneke; con la meta de marcar un contraste y una síntesis en torno al ruido.

Finalmente, en las conclusiones se retoma la imagen del *Vampiroteuthis Infernalis* (1987) en cuyo haber se encuentran dos formas contrapuestas de conceptos: la del ser humano y la del octópodo. De alguna manera, la investigación subraya la forma de *concebir* del animal que vive en las profundidades marítimas.

## 2. Imaginación

Mediante el orden del esquema en el que se relacionan el gesto, el código y la imagen; por un lado, se profundiza en las particularidades del gesto y su relación con la imagen, a partir de las cuales se constituye un *gesto imaginativo*; por otro lado, se trata el código en vínculo con la imagen para sintetizarlos en el *código de imagen*.

En lo concerniente al código de imagen, la principal conclusión es que el código es una *prótesis* cuya lógica es sistémica y abierta, relativa a sustituciones de fenómenos por símbolos (KW, 1978, p.65). Estos símbolos se codifican en superficies bidimensionales, sincrónicas y circulares cuyo principal rasgo es su *equivocidad* (UB, 2007, p119; EnE, 1990, p. 118).

Flusser no se interesa por la imagen de manera gratuita o formal, sino en la medida del problema de la idolatría que produce un debilitamiento en la habilidad para leer y diseñar una imagen; motivo por el cual la imagen pierde su cualidad de mediación y se torna unilateral y singular (EnE, 1990, p.3).

Lo anterior se interpreta como un deterioro de la habilidad para *concebir* una imagen ya sea para decodificarla, crearla o interpretarla. Esta es una forma en la que se presentaría el concepto en relación con la imagen, como un problema de *concepción*; sin embargo, también hay otra manera en la cual el concepto se presenta y precisamente resulta ser la más habitual. A saber, el concepto está fundamentado en el código alfabético-numérico y, entre otras cosas, tiene la función de delimitar el problema del fetichismo de la imagen a partir del traslado de la imagen a una linealidad conceptual, alfabética y numérica.

Ciertamente, ambos sentidos del concepto no son excluyentes y uno enfatiza el carácter creativo mientras que el otro subraya los rasgos estructurales. La investigación se interesa por la dimensión creativa del *concepto*; razón por lo cual se presta atención a la habilidad para concebir imágenes.

Este último sentido conlleva a analizar el concepto de gesto imaginativo (EnE, 1990, p. 1). En primer lugar, en esta línea de pensamiento habría que reseñar que el *gesto* es un desplazamiento de sentido, situado y afectivo en cuya codificación se introduce una discontinuidad, una particularidad y/o una singularidad (GE, 1994, pp. 7-12).

En segundo lugar, esta gestualidad dispone de un procedimiento de abstracción (*Abbild*) y/o proyección (*Vorbild*) relativos a los códigos de imagen (UB, 2007, p. 111; A-V, 1991, p.

306; EnE, 1990, p. 2). Proceso gestual y codificador que entra en tensión, cuestiona y trastoca, dado su carácter discontinuo, las convenciones intersubjetivas y establecidas (UB, 2007, p.116).

A partir de ello, se deriva el argumento según el cual el gesto imaginativo posee una cualidad discerniente, creativa y también crítica, que se acuña en la noción *poiética*<sup>3</sup>; que pone en cuestión, enriquece y trastoca las convenciones mediales e intersubjetivas establecidas. Lo anterior se contrapone a la idolatría que determina, discontinua, particular y unilateralmente, las convenciones mediales e intersubjetivas. Esto último sirve de introducción a las estructuras mediales, las cuales son significados que no enriquecen a las mismas; todo lo contrario, las empobrecen.

A modo de síntesis, el gesto imaginativo opera a través de un código de imagen cuyo sistema abierto posibilita la introducción de variaciones y riquezas al medio de la imaginación. Operación que se suscita mediante actos poieticos que suponen una forma de *concepción*.

### 3. Técnica

En el segundo capítulo, se continúa con el esquema anterior, pero se introduce una diferencia en uno de sus componentes mediales, asociados específicamente a la técnica; a partir de lo cual se asume la siguiente forma: gesto-*aparato*-imagen. Justamente, el segundo apartado profundiza en el medio del aparato, como una condición previa y necesaria para estudiar, posteriormente, el vínculo entre el gesto y la imagen. Esto hace de este capítulo uno básicamente descriptivo.

En primer lugar, es importante resaltar que el aparato es una estructura técnica cuyo sentido ontológico tiene un carácter *automático* y un *flujo de información* que se vehiculiza por sus estructuras propias. De manera tal que el aparato está organizado por otras subestructuras tales como el *programa*, el *canal* y la *memoria artificial*<sup>4</sup>. Estas a su vez se dividen respectivamente en subcategorías filosóficas: el programa en códigos alfa-numéricos y el canal en *discurso*, *diálogo* y determinados *modos* de canal.

---

<sup>3</sup> La investigación retoma el lugar que tiene la poesía en las teorías flussereanas acerca del lenguaje cuya característica está asociada a enriquecer y renovar las estructuras de la lengua; sin embargo, con el fin de distanciar estas mismas cualidades pero en el campo del código de imagen y el gesto imaginativo se acuñan en la *poiesis*.

<sup>4</sup> Ciertamente, entre estas instancias también está el personaje del *funcionario*; no obstante se dejó para el apartado siguiente en la medida que es una suerte de zona gris o si se quiere un campo en disputa.

### 3.1. Programa

El primero de estos componentes, el programa, resulta en un módulo fundamental del aparato en la medida que consta, por una parte, de una lógica o una programación basada en una normativa que coincide con las leyes de la naturaleza, que están a su vez asociadas a la entropía; en otras palabras, el programa tiene una dinámica automática y azarosa que agota progresivamente sus posibilidades de lo menos probable a lo más probable (IU, 1985, p.8; PhdF, 2011, p.62).

Por otra parte, esta misma lógica está constituida por determinados códigos, en especial el numérico, pero también el alfabético. En otras palabras, el programa funciona de manera matemática, lo cual debido a sus características, generan intervalos, puntualidades y una temporalidad sincrónica, rasgos que al mismo tiempo crean los efectos de sentido de lo *claro* y lo *distinto*; aunado a lo anterior y dado que el programa también opera con una dinámica alfabética, el mismo proyecta linealidades, procesualidades y una temporalidad diacrónica (UB, 2007, pp. 88-89, p. 92; PhdF, 20011, p.3), acorde con las condiciones del medio alfabético.

Como consecuencia se deriva una primera e importante conclusión. Debido a los componentes alfa-numéricos, el programa está constituido por estructuras conceptuales que tienden a la desinformación y la dispersión en la medida que se asocian a la entropía (IU, 1985, p.8). No obstante, el programa no es el único componente del aparato, el mismo se articula con otras instancias o módulos.

### 3.2. Canal

Otro de los componentes aludidos es el *canal*. En el marco de una filosofía de las mediaciones, el canal resulta importante ya que está situado en medio de emisores y receptores; entre el teclado y la pantalla; el canal media las interconexiones que componen el aparato. De forma tal que la estructura del canal se organiza con base en la relación entre emisores y receptores según la cual puede ser tanto *dialógica* como *discursiva*; es decir, un canal puede tener más o menos diálogo o más o menos discurso.

El vínculo entre el diálogo y el discurso es recíproco donde el primero se comprende como un intercambio de doble vía entre emisores y receptores, cuyo resultado es la creación de

información nueva (UB, 2007, pp. 16-17); mientras que el segundo, el discurso, es la circulación de información que va de un emisor a un receptor sin que se introduzca información nueva (PhdF, 2011, p. 45; I, 1987, p.8). No está demás señalar que no hay discurso sin diálogo y no hay diálogo sin discurso.

Complementariamente, Flusser ofrece varios modelos o modos de canales que determinan las relaciones entre emisores y receptores y, por lo tanto, también condiciona el vínculo entre el diálogo y el discurso. Algunos de estos modelos permiten más diálogo que discurso tales como son el modelo *circular* y el modelo en *red* en los cuales se da una importante interacción entre emisores y receptores; mientras que otros tipos de modelos cancelan el diálogo y priorizan más el discurso tales como el modelo *lineal* y/o *vertical* donde la información desciende de manera unidireccional y unilateral sin retorno al emisor.

Asimismo, el canal tiene una función importante en articulación con el problema de investigación, dado que delimita los parámetros entre diálogo y discurso y en la medida de ello, las posibilidades de la concepción o no; sobre esto se ahondará más adelante. Seguidamente, el último de los componentes técnicos del aparato que es relevante tener presente es la *memoria artificial*.

### **3.3. Memoria artificial**

Entre las particularidades de la memoria artificial está que posibilita la automatización de los procedimientos programáticos del aparato (PhdF, 2011, pp.52-53); permite la cohabitación y el intercambio de distintas temporalidades que yacen en el aparato mismo, por ejemplo temporalidades sincrónicas y diacrónicas: imagen y/o palabra.

A su vez, la memoria artificial está circunscrita al modelo del canal; es decir, si el modelo del canal establece una relación recíproca entre emisores y/o receptores o si el modelo descansa únicamente en el emisor y/o receptor. Por ejemplo, en el primer caso, la memoria artificial reside en el vínculo propiamente entre emisores y receptores; mientras que en el segundo caso se basa en el emisor o receptor únicamente, como si fuera este un almacén de información (I, 1987, p.8).

Finalmente, cabe agregar una apreciación en torno al tiempo, dado que la memoria artificial no sólo posibilita la mixtura de dos formas temporales distintas sino también alberga

una intensidad del mismo, es decir, un *tempo*. Lo cual quiere decir que entre emisores y receptores no *fluye* únicamente determinadas formas del tiempo, sino también específicas intensidades, ritmos y tempos del flujo comunicativo. Esto último es importante porque el *concepto* está rodeado no sólo por temporalidades disímiles sino también por distintas variaciones de intensidad del mismo.

A modo de cierre, como se puede constatar, este capítulo es fundamentalmente descriptivo acerca de la mediación que establece el aparato en relación con el gesto y la imagen. De manera tal que el apartado siguiente deja de lado la cuestión estructural del aparato y retorna la condición gestual relativa a la producción y desciframiento de imágenes.

#### **4. Imaginación técnica**

Al continuar con el esquema base de trabajo, este capítulo investiga la relación entre el gesto imaginativo y el código de imagen; no obstante, ambos mediados ahora por la complejidad del aparato que se expresa en su actividad automática y propia. Con lo cual lo primero a dilucidar es el vínculo entre el aparato y la imagen, que representa un último eslabón de la condición técnica; lo segundo, es puntualizar la dimensión del gesto imaginativo en vínculo con el aparato.

##### **4.1. Aparato e imagen**

En concreto, el aparato trastoca completamente la constitución de la imagen y la convierte en una imagen técnica, la cual incorpora la complejidad del aparato y la vincula con los componentes del mismo; componentes tales como el código alfa-numérico, los modelos o modos del canal en los que las imágenes técnicas fluyen y el rol del *gesto programador* en torno a ellas.

Como punto de partida, las imágenes técnicas son bifrontes, por una parte, son imágenes cuyo código de imagen está basado en unidades mínimas compuestas por *puntos* (IU, 1985, p. 1); por otra parte, estas mismas puntualidades están directamente relacionadas con códigos alfa-

numéricos cuyo lugar de proyección es el programa. De manera tal que entre el *código de imagen técnica* y el código alfa-numérico yace una mediación que es el canal.

De forma tal que la imagen técnica está directamente relacionada con una estructura codificadora conceptual; sin embargo, mediado por un canal que supone un campo por explorar. Cabe recordar que los parámetros que organizan el canal son, por una parte, el ámbito que se genera entre el *diálogo* y el *discurso* y, por otra parte, los modelos o modos de canal que determinan los flujos de información; no obstante, antes de avanzar en esta dirección, falta introducir un componente indispensable denominado *gesto programador*.

Lo primero que debe advertirse es que el aparato media la relación entre el gesto y la imagen técnica. Esta mediación es una actividad automática que tiene una dimensión material (*Hardware*) e inmaterial (*Software*); la misma pone en contacto el mirar y el digitar con una superficialidad técnica, contacto que supone un tipo de resistencia acorde a ambas dimensiones, a saber: de orden material (corporal), pero también de orden inmaterial (intelectual) (OU, 2008, p. 30, p.16; UB, 2007, p150).

De forma tal que, sobre esta resistencia, el gesto programador opera en dos direcciones contrapuestas: por un lado, porque se establece una relación funcional con el aparato en cuyo caso el gesto programador es uno funcional de acuerdo a un personaje como el *funcionario* (CA-b, s.f., p.2) o, por otro lado, porque se constituye una articulación lúdica con el aparato en cuyo caso el gesto programador es uno lúdico de acuerdo a un personaje como *jugador* y/o *artista*.

Ensamblado este último componente en el paisaje de la investigación, se cumplen los elementos necesarios para indagar la imaginación técnica vinculada con la creación y/o la concepción; el problema central de la investigación.

#### **4.2. Imaginación técnica y *concepto***

La primera diferencia que salta a la vista entre la imaginación técnica y la imaginación tradición es el proceso de in-formación, mientras la primera aglomera y proyecta puntualidades sobre una superficie técnica, concreta imágenes técnicas (Ene, 1990, pp. 6-7); la segunda abstrae volúmenes a partir de una condición concreta y vivencial.

Sin embargo, el gesto imaginativo y/o programador no puede partir de una nada consumada, el valor cero por antonomasia; por cuanto es el caos total. Más bien, el gesto creador tecno-imaginativo se enfrenta a un valor por encima de cero donde se muestra un determinado flujo discursivo. Lo anterior supone una actividad del aparato cuya fuerza tensa el gesto tecno-imaginativo; lo cual implica una condición política (en sentido amplio) en la medida que conlleva una relación de poder entre ambos.

Ante lo cual, el gesto tecno-imaginativo en la figura del programador tiene dos posibilidades interrelacionadas y no excluyentes entre sí: *tomar una posición* (GE, 1994, p. 112) ante una correlación de fuerzas expresadas por el aparato y/o manipular de manera lúdica la actividad del mismo, ambos con el propósito de que el gesto no quede reducido a una mera función de la condición técnica.

En esta dirección, por un lado, la investigación desarrolla la toma de posición de acuerdo con tres de sus características o momentos: en primer lugar, la búsqueda de un objetivo en cuya base opera una duda (GE, 1994, p. 107-109); en segundo lugar, una selección de un estado de cosas o, mejor dicho, de una imagen técnica (GE, 1994, p. 113). Finalmente, la reflexión sobre la imagen selecciona en virtud de la memoria que posee el aparato (GE, 1994, p. 116).

Si se considera el modelo de toma de posición, queda patente un carácter discerniente y crítico relativo a la *concepción* de imágenes técnicas; sin embargo, la investigación profundiza también también en un carácter lúdico relativo a la creación del mismo tipo de imágenes.

Lo anterior se concreta en el *gesto lúdico* que trata sobre los límites de las condiciones técnicas, en este caso, los límites del canal y el programa a través del cual se suscita una determinada cantidad de discurso y diálogo (OU, 2008, p. 93, p. 98, p. 107). La manera mediante la cual el gesto lúdico manipula dichos límites es a través del componente *dialogico* que opera sobre la base de la condición discursiva del canal, el que a su vez se articula con una cualidad discerniente, *poética, conversacional e intersubjetiva* (OU, 2008, p. 96).

El diálogo tiene un rol importante en el pensamiento flussereano, el cual es plausible en sus tempranos trabajos sobre el lenguaje, durante la cual conceptualizó la forma de *conversación* y la asoció a la dimensión *poética* del lenguaje.

Semejante al gesto —reseñado en el segundo apartado de este artículo—, la conversación se comprende, basada en una *presencia*, una *situación* y un *clima afectivo* en los cuales se establece una mediación con *lo otro* (PL, 2016, p. 73); por otra parte, se entiende como

un desplazamiento en el cual se trastocan las estructuras lingüísticas propias (PL, 2016, p. 74) y, finalmente, se determina como una condición proyectiva y existencial que se inscribe en las estructuras mismas del lenguaje.

Cabe señalar que la cualidad encargada de introducir variaciones y trastrocamientos a la estructura intersubjetiva del lenguaje es la *poesía* (PL, 2016, p. 74). La poesía incorpora singularidad desde los márgenes de la conversación, mediante un tratamiento pendular con los límites de la misma. Esto implica que la poesía trata con clima afectivo desintegrador en consonancia con el caos y la nada; no obstante, aunque la poesía manipula límites que colindan con la nada, tiene la virtud de retornar a las estructuras de la conversación y no perderse en el caos (PL, 2016, p. 77).

Justamente, el diálogo acarrea estas cualidades propias de la conversación, específicamente las poéticas; sin embargo, ahora este diálogo está resituado en el contexto de las imágenes y las imágenes técnicas; razón por la cual, la investigación diferencia la *poietica* de la poesía con el propósito de enfatizar el carácter visual de la concepción y la creación que está inscrita en el rasgo lúdico del gesto programador de imágenes técnicas.

Lo anterior deriva en la introducción de un determinado *ruido* que proviene de la gestualidad tecno-imaginativa con los límites del canal (CA, s.f., p.4). Lo anterior concierne al carácter poietico del juego con respecto a los límites y/o márgenes del aparato, en los cuales se suscitaría la dinámica creativa cuya característica es la apertura de un margen en las estructuras limítrofes del canal y/o aparato; una suerte de margen de tolerancia entre lo articulado y lo inarticulado, entre el sentido y el sin-sentido.

Para dar cuenta de lo anterior se ilustra a partir de un reconocido suceso histórico: el *Max Headroom Pirating Incident* (Jonrev, 2007), acontecimiento en el cual el personaje Max Headroom introduce por un breve lapso de tiempo un tipo de ruido *irónico*<sup>5</sup> y lúdico sin destruir la programación habitual (discurso) de un canal televisivo, en Chicago.

Max Headroom no sólo está asociado a un carácter ficcional y distorsionador de ciertas estructuras comunicativas, sino también está vinculado a una categoría de la ingeniería del

---

<sup>5</sup> A decir verdad, uno de los rasgos más importantes de la filosofía flussereana es la ironía que no es desarrollada en esta investigación. Valga agregar que 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).

sonido: el *headroom point* (Zafra, 2018, p. 381-382, p. 522); la cual es una zona de tolerancia y seguridad sobre el nivel más alto de intensidad del sonido, pero por debajo del caos sonoro.

La síntesis interpretativa para efectos de la 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 y un flujo que está sobre el límite normativo del discurso y el canal, sin que este mismo ruido sea rechazado por las estructuras del aparato. De manera tal que el *max point* es tanto un margen como una dinámica poco probable desde el cual se *conciben* y crean imágenes técnicas que trastocan el flujo circular y reiterativo del discurso des/in/formativo.

El *max point* representa una forma de ruido cuyas características están articuladas a un gesto lúdico y discerniente; sin embargo, existen otras formas de ruido cuyos rasgos, por el contrario se articulan a una información pobre (desinformación) que resulta fácil de descifrar y/o decodificar. A este tipo de ruido se le conoce como *kitsch* (CA-a, s.f., p.2).

Con el fin de mostrar un contraejemplo que se acerque a esta última forma de ruido, la investigación apela al documento filmico *Benny's Video* (1992), del director austriaco Michael Haneke.

En el mismo se muestra con crudeza la vida de un chico (Benny) quien es un amante del video y las imágenes técnicas; no obstante, Benny carece de una gestualidad lúdica y discerniente con la cual enfrentar la masiva cantidad de imágenes que el joven acomodado de la Europa central de principios de los años noventa, cotidianamente recibe.

Masividad que está relacionada a un clima banal de violencia, xenofobia, desigualdad y muerte las cuales Benny decodifica con mucha facilidad e *imita* resueltamente. Primero, al grabar con su cámara de video la matanza de un cerdo en una finca de retiro, a las afueras de la ciudad, durante un paseo de vacaciones con su familia; segundo, al filmar como él mismo asesina a una joven de su misma generación con el arma que mataron al cerdo, en su apartamento, mientras sus padres trabajaban.

Benny manipula la cámara no para producir una imagen sino para *imitar* una circulación de imágenes técnicas en cuya afectividad no retorna, ni comunica a la intersubjetividad; por el contrario, su gesto imitativo se pierde unilateralmente en el caos producto de la violencia y la agresividad instalada en el clima de las imágenes de época.

El *max point* apunta en un sentido contrario al gesto imitativo de Benny, si él hubiera ido en aquella otra dirección, hubiese puesto cuidado al *sticker* que yacía en los timbres del apartamento de su hermana, el cual indicaba: “Stop. Keine Werbung!”<sup>6</sup> (Haneke, 1992, min. 43:46).

En síntesis, el capítulo cierra con esta ilustración que muestra otra forma de ruido articulado a un proceso desinformador y entrópico, más que a un proceso informativo y enriquecedor de las condiciones significativas y culturales.

## 5. Conclusión: El infierno del *Vampiroteuthis*

La investigación desarrolló los esquemas planteados, a saber: gesto-código-imagen y gesto-aparato-imagen, con el objetivo de ahondar en el carácter creativo de la relación entre la imagen y el concepto; desde luego sin dejar de lado el rasgo estructural de ambos. La pesquisa se concentró en el medio de la imaginación técnica, en el cual yace una estructura conceptual (alfa-numérica) pero también una dimensión *conceptual* articulada a una condición ontológica y técnica donde resalta el juego con los límites del aparato; específicamente, el gesto lúdico oscila en los límites del canal y el programa en medio de la actividad y dinámica de los mismos.

Mencionado juego supone, al mismo tiempo una característica discerniente asociada a la reflexión y el diálogo, los cuales descansan en una disposición poietica en la producción de imágenes técnicas. En detalle, la poiesis manipula los límites mismos del aparato que colindan también con una dimensión caótica del medio tecno-imaginativo.

A diferencia del concepto que está vínculo con la claridad y la distinción, el *concepto* gesticula en condiciones indistintas y oscuras a partir de las cuales produce determinadas imágenes de orden técnico.

Para ilustra lo anterior, la investigación acuña un par de citas donde se contraponen de manera lúdica, traslativa y metafóricamente<sup>7</sup> dos formas de concepto: la humana y la del

---

<sup>6</sup> “Detente ¡Sin Publicidad!” (Traducción propia.)

<sup>7</sup> Al igual que la ironía, la traslación, la traducción y la metáfora tienen un papel central en el pensamiento flussereno, lo tiene donde establece una relación entre mundos aparentemente lejanos a través de una mediación que los pone en contacto mutuo (Guldin, 2005, pp. 203-223).

*Vampiroteuthis Infernalis*. Mientras el ser humano reflexiona y razona para controlar e intervenir las apariencias vividas mediante modelos y/o conceptos, (VI, 2012, pp. 81-82), es decir, antes de percibir el mundo, primero lo ilumina mediante su razón; en contraste el octópodo invierte el orden: él constata la oscuridad del mundo para dirigir luego su razón; *concibe* desde las profundidades de lo oscuro y la indistinción (VI, 2012, pp. 81-82).

De manera tal que el ser humano viviría en un contexto 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, las intensidades, los afectos y utensilios que a su vez están relacionados con flujos, ritmos, tiempos, frecuencias sobre una superficie compuestas de puntos, líneas y cromáticas; concibe actuando de manera lúdica, productiva, poética y poietica, técnica, situada y políticamente en los márgenes de lo posible, pero sobretodo, de lo improbable.

## Referencias

Bernardo, G.(2002). *A dúvida de Flusser. Filosofia e literatura*. Globo.

Flusser, V.(2012). *Vampyrotheuthis infernalis*. ANNBLUME. (VI).

\_\_\_\_\_.(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).

\_\_\_\_\_.(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).

\_\_\_\_\_.(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)**.
- \_\_\_\_\_.(2007). *Kommunikologie* (Hg. E. Flusser und S. Bollmann). Fischer. **(UB/VK)**.
- \_\_\_\_\_.(2008). *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade*. Annablume. **(OU)**.
- \_\_\_\_\_.(2011). *Für eine Philosophie der Fotografie*. European Photography. **(PhdF)**.
- \_\_\_\_\_.(2016). *Philosophy of Language* (Trans. R. M. Novaes). Univocal. **(PL)**.
- \_\_\_\_\_.(Sin fecha). Como explicar a arte. Explicar a distribuição. *Arquivo Vilém Flusser*. **(CA)**.
- \_\_\_\_\_.(Sin fecha). Como explicar a arte. Explicar a recepção. *Arquivo Vilém Flusser*. **(CA-a)**.
- \_\_\_\_\_.(Sin fecha). Como explicar a arte. Explicar o efeito político-social. *Arquivo Vilém Flusser*. **(CA-b)**.
- Guldin, R. (2005). *Philosophieren zwischen den Sprachen. Vilém Flussers Werk*. Verlag.
- Haneke, M. (Director). (1992). *Benny's Video*. Wega Film.
- Jonrev. (2007). *Max Headroom WWTTW Pirating Incident-11/22/87*. [shorturl.at/mFK45](http://shorturl.at/mFK45)
- Zafra, J. (2018). *Ingeniería de sonido. Conceptos, fundamentos y casos prácticos*. Ra-Ma.