

Codificación y la estética del concepto
(Imagen y codificación en Vilém Flusser)
Jiří Bystřický (República Checa)

“Las proposiciones científicas descubren y encubren la realidad sólo de manera diferente a todas las otras proposiciones, porque tienen en su base una codificación específica.”

V. Flusser

I.

“Estética del concepto” es un proyecto más grande, en el que trabajo justo ahora y en el que intento, esbozar una teoría de la medialidad. La relación de imagen y concepto en Vilém Flusser es uno de los puntos de partida teóricos, a los que me refiero para ello. Quiero, por tanto, presentar algunas reflexiones previas sobre este tema.

Para aclarar la problemática de los medios y el funcionamiento de la codificación, podemos partir desde dos descripciones referenciales:

- Primero de la descripción de diferentes formatos del mensaje desde la perspectiva del código cultural de nuestra civilización y
- Segundo una descripción desde la perspectiva de la técnica de mediación o procesamiento de datos elegida, que posibilita la construcción de imágenes técnicas.

Con vista en esta división del tema y de la forma dominante del discurso actual de la investigación científica, podemos adentrarnos más a una aclaración de Vilém Flusser.

Su posición de salida se deja caracterizar así: Flusser une ambas descripciones referenciales en una concepción específica de los medios, aquí en el contexto del significado de imagen y codificación. El nuevo acceso a la pregunta de los medios e imágenes está en relación directa con el inicio de la modernidad. Esto significa sobre todo que partimos desde el punto de vista del concepto de Flusser de imagen técnica, desde la modernidad como una época de enorme desarrollo del código alfanumérico, que adopta más y más el papel de código científico dominante. Pero según este código se tiene que **las reglas de codificación de mensajes** aplicadas, por tanto también la comprensión de “**aquello que se dice**” y “**cómo se dice**”, determinan la manera como llegamos a una cierta comprensión elemental. Los códigos culturales civilizatorios inauguran posibilidades, pero también se vinculan con limitaciones: por ejemplo, el inicio de la modernidad significó para el mundo antiguo una pérdida no despreciable en relación con el sistema de transmisión del saber. Significó la interrupción de la continuidad del saber, fundado sobre un universo simbólico bien pensado de la representación analógica, esto es, sobre una construcción de la visión de mundo imaginativa e incluso mágica.

Observemos primero la codificación en el marco de la problemática de los medios; como primera cosa la relación de superficie y color:

Desde la vista de la construcción de tecnoimágenes como tales podemos hablar en Flusser de un nuevo enfoque. Su significado casi provocativo consiste en una diferenciación efectiva de dos versiones de superficies: en la primera versión se puede caracterizar la superficie como línea de determinación- de la delimitación, de la separación, como unidad de la forma; la segunda versión se refiere a la superficie en sentido figurado, como jerarquía de posibilidades. En el primer caso la superficie actúa de modo más o menos inmediato, ciertas delimitaciones son recién cosa de su trasfondo. Se trata entonces de capas de la superficie, puras, lisas, transparentes y ordenadas, que satisfacen la finalidad de un acercamiento directo del aspecto evidente de las estructuras próximas

de la imagen sin la necesidad de generalizar. Esta primera forma de la superficie se diferencia de la segunda justo por ello, que ella no lleva casi líneas o formas, que recién después y en verdad con ayuda de las siguientes diferencias permitiría la gestación de una nueva totalidad.

La segunda versión de la superficie se ve por el contrario como el resultado de nuevas recombinaciones de datos, que posibilitan la lectura de una ordenación de datos desde una vista preferida. Crean representaciones selectivas, y sobre todo, mezclan partes individuales sin consideración a lo que se ofrece en la vista directa de modo inmediato, a lo que estaba “antes” y “después”. De qué totalidad se trata entonces se dará a través del sistema de recombinaciones de datos aplicado. Estas son de hecho tales disposiciones, que serán preferidas, requieren atención, porque son el resultado de intervenciones dramáticas en la disposición de los elementos individuales, que entonces se ven como una escena. Pues recién la escena da a la vista dada el significado de una superficie.

La disposición de la acción o eventos, es decir, la elección de los elementos para la totalidad de la escena, indica la jerarquía aplicada para la superficie, que en este caso por ello separa, como acorta o alarga el uso de las partes individuales de la superficie. Las partes de la superficie, que permanecen, se convierten en una segunda superficie y su representación es a la vez una explicación de la acción, que entrega el código para la comprensión; Cuando seguimos la lógica de la construcción correspondiente de la escena, llegamos también por ello a la lógica de la superficie.

Como complemento corto: el código alfanumérico produjo superficies como contextos de significado cerrados, en tanto usó la lógica interna del alfabeto y del sistema de las relaciones numéricas.

La época actual, digamos moderna comenzó a utilizar tecnologías que estimularon directamente una preferencia por relaciones analógicas y después digitales.

Observar la influencia de la segunda versión de la superficie significa, y esto en poco paradójico, ir bajo la superficie como tal y contemplar la lógica relativamente compleja del orden interno y sus conexiones. Pues las imágenes actuales y los formatos de los medios disponen de tecnologías, que en su complejidad, van lejos más allá de la frontera de la recepción acostumbrada.

Si queremos seguir describiendo la relación entre los medios y el sistema de codificaciones, debemos pensar las maneras en que llegan a nosotros las imágenes técnicas, como productos de aparatos.

En otras palabras, ello significa que al mismo tiempo debemos dedicar mucha atención, a como participan las preferencias en las conexiones de las partes para la forma final de superficies e imágenes. Se trata, por tanto de algo no menor que la reflexión sobre las preferencias escogidas de un orden, que configuran la forma final del mensaje y posibles desde la teoría correspondiente, gracias a la cual cumple su función cada aparato.

Tratemos entonces de aclarar más lo siguiente: la posibilidad de una recombinación es la posibilidad de una reconstrucción, se trata en verdad de un método de ensayo y error, al menos mientras no se genera una nueva totalidad. Aquella preferencia de una versión de la combinación conduce a la necesidad de borrar todo lo que molesta. Otro complemento: la tecnología de imágenes mediales, que transmiten mensajes específicos, se basan en teorías que reducen, prescriben diseños y sobreescriben de tal modo ordenaciones de datos, que el resultado no tiene “costuras”, divergencias ni interrupciones y al mismo tiempo se eliminan las alternativas. Con ello se borra todo lo que no se deja transferir a la combinación dada, en la medida en que los aparatos son capaces de estructurar superficies a través de recombinaciones.

Debemos considerar todavía la segunda parte de la misma operación, la finalización del contenido de mensajes, que gracias al relajamiento de las conexiones directas entre los elementos individuales de lo real, sobre todo y sólo entonces encuentran su justificación, cuando se ordenan en la forma de una historia.

Esto significa en efecto, que la codificación de datos, que al final debemos ver u oír, se construye como escena: la disposición de datos debe diferenciar muy bien aquello que se presentará a la vista de aquello que no debe ser visto.

Cuando queramos acercarnos más al procedimiento esbozado arriba, comenzaremos con la interpretación de superficies como colores.

Por ahora podemos decir que una de las diferencias significativas que caracteriza la relación de medios y codificación es la concepción de los colores, pues se puede entender los colores como la manera en que se muestran las superficies.

La superficie debe agradecer su lugar especial a que el mensaje y su forma siempre se ofrecen como formato, es decir, como estructura de la superficie, en la que se procesa y luego se transfiere como orden escénico. Recién tras esta segunda fase sigue el orden, la clasificación y eventualmente la interpretación del mensaje medial por parte del receptor.

De donde las superficies llaman la atención hacia los métodos de acceso a los mensajes, hacia la manera posible y efectiva, como se deja leer el formato dado del dispositivo medial. Para enfatizarlo una vez más, los colores son pues las maneras como se nos aparecen las superficies. A la vez son una de las maneras importantes de la codificación del mundo. /Flusser: 1997:21/

Los colores indican al mismo tiempo la programación, a la que estamos expuestos, pues llevan los mensajes, cuyo componente más significativo es justo esa manera de codificar y completar con ayuda de algoritmos.

Si usamos la diferencia de Francis Bacon, podemos decir que se trata de la diferenciación del efecto inmediato y mediatizado de los colores. Esta diferenciación se da a través de las condiciones de la intensificación interna del color: cuando el efecto del color es directo, digamos que estimula los instintos humanos, la circunstancia superficial del color es casi tangible. Dicho de modo corto, el color define la superficie en la medida en que completa la forma; cuando en verdad ya nada más se puede cambiar. Cualquier cambio significa en este caso la destrucción del mensaje. En el caso del efecto mediatizado del color es indispensable entender su efecto recién a través de un rodeo, para decirlo de algún modo, con ayuda de una acción o una historia, es decir, una explicación más o menos compleja del contexto de la escena, del espacio y del uso del color, para que recién se estimule la capacidad representativa del ser humano.

En la concepción de Francis Bacon, la razón para ello es la necesidad de proporcionar la distancia entre imágenes, entre regímenes de lo visible. La codificación cultural de la modernidad no permite de hecho ningún efecto inmediato o no mediatizado de los colores, el efecto más simple y a la vez más tangible de la superficie. Por la sencilla razón, de que el uso de colores obedece una necesidad específica de una visión arreglada:

Es decir, que allí, donde comenzaron las artes plásticas, para cambiar desde lo figurativo hacia lo no figurativo, desde la pintura de objetos hacia la pintura abstracta o hacia el énfasis relativamente importante de la geometrización y de la estructura interna de las formas, el color comenzó a satisfacer sobre todo la función de la mediación. Comenzó a realizar el papel de la instrucción, a

prescribir un cierto arreglo de aquello que en realidad debemos ver, aunque lo tengamos delante de los ojos. Una consecuencia de este procedimiento fue el énfasis desacostumbrado de la estructura interna y de la diferenciación de la escena en modos de la visualización.

Digamos hasta un punto en el que el campo de la percepción se perturba y se delimita.

La hegemonía actual de las tele-tecnologías prescribe el régimen de lo visible en la medida que hace imposible el proceso individual de ampliación de la capacidad perceptiva. Conduce más hacia una unificación. El pintor, más exactamente en la comprensión de Bacon, un buen pintor, está pues en la situación en que “debe concentrarse, a través de la pintura para despertar su atención.” /Bacon: 1999:30/

Los colores como superficies específicas ganan así en significado como medio diferenciado y natural y también codificado, que interviene en el proceso de la comunicación o directa o mediatizadamente.

En el acceso levemente modificado de Flusser, podemos hablar de un efecto específico de los colores, una vez por su capacidad para “expresar” superficies, pero también por su efectiva lógica de la disposición y las conexiones de colores, de la capacidad, contraste para ponerse frente a estereotipos visuales establecidos, de su capacidad de trabajar con sombreados, etc. Todo esto es aquella parte importante de la codificación, cuyo mensaje configura la diferencia con todo lo que ocurre en semisombra, en tonos de gris, poca claridad o ilegibilidad. La utilización de colores sobre paredes, envoltorios, plásticos, vidrios, telas o, por ejemplo, carrocerías de autos significa que los colores se han vuelto un portador importante de información: son medios, muestran, que códigos unidimensionales como por ejemplo el alfabeto pierden en significado y la explosión de los colores pasa adelante en su función en el sistema de imágenes. Los colores programan a través de su principio de la codificación el régimen de la visualización.

Dicho corto: la disposición actual de los colores como producción de superficies frágiles diferencia la situación actual de la del tiempo previo a la modernidad.

La imagen del televisor, digamos los programas de televisión son evidentemente diferentes a las ventanas góticas. Mientras éstas son productos del trabajo manual, los programas de TV son el resultado de una tecnología. Las tecnologías modernas trabajan con otro sistema de codificación: las imágenes actuales surgen de códigos bidimensionales, es decir, de un sistema que además, junto con aquello que comunica, también entrega el algoritmo de la codificación: por tanto, en qué disposición y distribución algo se deja comunicar y naturalmente también en qué proceso de la diferencia ocurre esto, han sido construidas desde el aparato sobre la base de una teoría. Pero es indispensable mirar la teoría tras este código bidimensional, que no sólo posibilita el output sino que también lo programa. “Detrás de la imágenes que nos programan, estamos en posición de constatar una teoría.” /Flusser: 1997:22/

Si tiene algún sentido seguir desde el comienzo los elementos de la diferenciación, debemos en este lugar llamar la atención sobre un cierto cambio metodológico. La realidad que surge de la programación a través de las imágenes es una realidad diferente de aquella previa a la modernidad. Las imágenes del tiempo premoderno se orientan sobre todo hacia el mundo, con el que estaban en una cierta relación de equivalencia. Ello significa que el hombre de la época premoderna vivía en un mundo de imágenes, que significaban el mundo “en sí”.

“Mientras los antiguos creadores de imágenes debían luchar contra el mundo objetivo, nosotros estamos frente al espíritu cuajado” /Flusser: 1981:19/

Nuestra realidad está muy alejada del mundo objetivo: vivimos en un mundo de imágenes, que

intenta encontrar teorías que serían válidas para nuestro mundo. Con otras palabras: la diferencia es en este caso una vez la diferenciación simple en el sentido de una diferencia respecto de otro mundo, pero a la vez también el reemplazo de las hipótesis de la posibilidad, conocidas hasta entonces, para captar objetos en el campo de lo visible y que ponían su representación en el marco coherente del mundo perceptible. Y podemos sólo agregar, que la situación del cambio no es sólo una situación, sino también una diferencia todavía no internalizada, que, en el sentido de G. Bateson, funda esta vez una diferencia más, todavía no bien comprendida. Muy probablemente él apunta hacia un estado, en el que las superficies como regímenes visuales de la programación comienzan a influenciar, bajo qué condiciones algo puede ser visible. La razón es evidente: Los códigos los podemos entender como sistemas de símbolos en una determinada disposición. Y naturalmente cada cambio de un sistema de símbolos posibilita tarde o temprano un cambio de la comunicación y consecuentemente del comportamiento dentro de un orden social. Delante de la ciencias sociales se encuentra, por tanto, una tarea difícil.

A saber esta, transformar su descripción de la realidad en nuevos sistemas de símbolos. En verdad, no así que detrás de las nuevas imágenes creadas se pierdan las ideas, que conservan el orden racional y simbólico en un determinado contexto. Más de tal modo, que en conexión con los dispositivos del pensamiento, digamos las ideas ordenadoras de tiempo, espacio, etc., se pueda indicar hacia los órdenes ocultos de los contextos, gracias a los cuales las tecnoimágenes definen el grado de mediación entre el mundo vital y el mundo mediatizado. Pues los sistemas de mediación se diferencian y ganan en significado. Podemos encontrarnos del mejor modo con este cambio en tanto repensamos los sistemas de abstracción, en especial la técnica del pensamiento conceptual. En otro caso el hombre renunciaría a su posibilidad de coordinar proyectos de vida así, como puede ser pensado.

“La prohibición de imágenes proveniente del monte Sinaí es cada vez más fácil de cumplir: no tenemos más necesidad de generar imágenes, porque se crean solas. Podemos tranquilamente renunciar al espíritu- completamente en el sentido de los diez mandamientos. Pues las imágenes significan en griego ideas y no hacerse ninguna imagen significa, deshacerse de las ideas.” /Flusser: 1981:17-18/

Se nos ofrece, a saber, la posibilidad de pensar los conceptos como modos de estetización de la mediación, en la que (encontramos) el verdadero mundo vital/mundo de la vida. Si los colores son superficies diferenciadas de la mediación, entonces, podemos entender los conceptos como diferencia estética entre pensar y representar.

La estética del concepto nos interesa porque no es un simple mostrar de la imagen, sino una lógica de la escena, gracias a la cual vemos el arreglo de la superficie como representación del escenario del pensamiento.

La estética del concepto nos acompaña, por tanto, en el campo de la medialidad, exactamente sobre la superficie de la mediación, prepara los diferentes datos para su procesamiento. Pero sin la escena, en la que se comprenden los datos y se dejan programar, la mediación misma sería una pura transferencia. Una transferencia de datos, sin que nosotros mismos seamos portadores de su contenido.

La estética del concepto surge de la comprensión del arreglo de la escena para la visión, para que las imágenes puedan traer mensajes de la luz, en la misma medida en que la lógica de la representación escénica, trae consigo la consideración de ideas, a través de las cuales podemos usar el pensamiento para significar. Pues lo significado apunta todavía hacia algo, en tanto nos vemos a

nosotros mismos como agentes activos.