

# Artificio, artefacto, artimaña\*

Artifício, artefato, artimanha

Artifice, Artifact, Ruse

Vilém Flusser\*\*

Traducción del portugués: Óscar Guarín Martínez\*\*\*

DOI: 10.30578/nomadas.n57a1

Este artículo, basado en la serie de conferencias ofrecidas en la 18ª Bienal de São Paulo de 1985, explora la intersección entre la creación humana y la tecnología. El autor analiza cómo los artefactos tecnológicos influyen en nuestra percepción del mundo y cómo el arte y la creatividad pueden intervenir en este proceso. El objetivo es comprender cómo los seres humanos interactúan con la tecnología para dar forma a su entorno y su cultura. La conclusión es que el arte y la creatividad son herramientas poderosas para reflexionar sobre nuestra relación con la tecnología y su impacto en la sociedad.

**Palabras clave:** arte, artificialidad, creatividad, tecnología, percepción, cultura.

*Este artigo, baseado na série de palestras proferidas na 18ª Bienal de São Paulo de 1985, explora a interseção entre a criação humana e a tecnologia. O autor analisa como os artefatos tecnológicos influenciam nossa percepção do mundo e como a arte e a criatividade podem intervir nesse processo. O objetivo é entender como os seres humanos interagem com a tecnologia para moldar seu ambiente e sua cultura. A conclusão é que a arte e a criatividade são ferramentas poderosas para refletir sobre nosso relacionamento com a tecnologia e seu impacto na sociedade.*

**Palavras-chave:** arte, artificialidade, criatividade, tecnologia, percepção, cultura.

*This article, based on the series of lectures given at the 18th São Paulo Biennial in 1985, explores the intersection between human creation and technology. The author analyzes how technological artifacts influence our perception of the world and how art and creativity can intervene in this process. The aim is to understand how humans interact with technology to shape their environment and culture. The conclusion drawn is that art and creativity are powerful tools for reflecting on our relationship with technology and its impact on society.*

**Keywords:** art, artificiality, creativity, technology, perception, culture.

\* N. del T.: Este texto está compuesto por las tres conferencias impartidas por Vilém Flusser durante el curso que ofreció en la 18.ª Bienal de São Paulo en 1985. El texto reposa en el Archivo Flusser de São Paulo, que es una copia espejo del Archivo Flusser de la Universität der Künste Berlin. Agradecemos al profesor Norval Bateillo Jr., director del Archivo Flusser, y al profesor Diogo Bornhausen, director de investigaciones de dicho archivo, por habernos facilitado el texto y los permisos para su publicación en Español.

\*\* Nació en Praga en 1920. En São Paulo se destacó como profesor de Filosofía del Lenguaje, Cine y Teoría de la Comunicación. Fue también columnista, explorando en sus escritos la intersección entre tecnología, cultura y comunicación. Más que un intelectual, fue un visionario que anticipó muchos de los dilemas éticos y filosóficos de la era digital.

\*\*\* Profesor asociado del Departamento de Historia y coordinador de SensoLab, Facultad de Ciencias Sociales, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá (Colombia). Doctor en Ciencias Sociales, Universidade Estadual de Campinas (Brasil). Correo: guarino@javeriana.edu.co

original recibido: 16/01/2024  
aceptado: 16/04/2024

ISSN impreso: 0121-7550  
ISSN electrónico: 2539-4762  
nomadas.ucentral.edu.co noma-  
das@ucentral.edu.co  
Artículo # n57a1 - Págs. 1~19

## Primera conferencia

### El hombre como artificio

El título de las tres conferencias que me propongo pronunciar en el marco de esta bienal se eligió por una serie de razones que deberían quedar claras en el transcurso de estas. Pero debo confesar de entrada una de ellas. Los tres términos del título contienen la palabra arte y dotan a esta palabra de un significado *no-aurático*, desacralizándola. Esta es la razón por la que doy mis conferencias en el contexto de un acontecimiento artístico, y por la que lo hago en el contexto de la actualidad.

El término *artificio* (que forma parte del título de esta primera conferencia) se define en mi diccionario de la siguiente manera: “arte, habilidad, destreza, astucia, máquina, hechura”. Semejante definición no puede considerarse un triunfo de la distinción y la claridad. ¿Por qué mi diccionario es tan inepto? Puesto que la etimología permite definir el término satisfactoriamente: “artificio = *artem facere*” ¿qué tiene que ver con la técnica? Sugiero que la explicación de la ineptitud de mi diccionario reside en la ambigüedad de nuestra actitud hacia el hacer técnico, es decir, el hacer humano. Somos ambiguos con respecto a la cultura, ya sea tomada como un conjunto de artificios o como un artificio cuya finalidad es encubrir el hecho de la muerte. Por eso la definición de *artificio* oscila entre lo bello y lo feo, lo bueno y lo malo, lo verdadero y lo falso. En estas tres conferencias, propongo que deambulemos por este terreno movedizo. Para ello, utilizaré el término *artefacto* (que tiene un significado positivo) y el término *maña*

(que tiene un significado negativo) en oposición a *artificio* con el fin de acotar el campo. No espero poder superar la ambigüedad de toda empresa humana, pero sí poder situar esta ambigüedad en el contexto de la revolución cultural que estamos viviendo.

El *artificio* es la forma en que los hombres hacen las cosas, es lo que distingue al hombre probablemente de todos los demás animales. Por ejemplo, la araña. Cuando teje su tela, la araña sigue un método que no ha cambiado en el último millón de años. Sigue un método genéticamente determinado. En cuanto a nosotros, nuestros métodos cambian. Son técnicas. Hacer, en nuestro caso, es actuar sobre el mundo objetivo para cambiarlo. Ir contra el mundo, ser el sujeto de los objetos. Porque los objetos se resisten. Nos obligan a buscar siempre nuevos caminos (*meta-odós* = seguir el camino) en el mundo. Nuestra técnica no está determinada genéticamente, sino por la resistencia que nos ofrece el mundo objetivo. Somos artesanos, *hominnes fabri*. Somos animales que cambian de técnica, que hacen artificios.

Pero esto no basta para construir una antropología. No basta con decir que somos arañas que cambian constantemente de método cuando tejen telarañas. No basta, porque existe una compleja retroalimentación entre nuestro método de alterar los objetos (nuestra técnica), los objetos alterados, (nuestras obras) y nosotros mismos (el artífice). Cada uno de estos tres factores determina a los demás y está determinado por ellos. La técnica altera el objeto, el objeto alterado altera la técnica, la técnica alterada altera el sujeto y el sujeto alterado

altera la técnica. Para construir una antropología, tenemos que decir que antes éramos arañas, ahora somos otra cosa, para volver a ser otra cosa.

Ser hombre (artesano) es alterar los objetos con técnicas siempre nuevas para alterarse a sí mismo. Por supuesto: nuestro primer objetivo, al movernos contra el mundo, es hacer que el mundo sea como debe ser, y deje de ser como era. Sin embargo, este objetivo primario nos sale por la culata, y esto aclara nuestro objetivo último: avanzamos contra el mundo para que sea lo que debe ser, y deje de ser lo que era. La finalidad de todas nuestras técnicas, de todos nuestros artificios, la finalidad de todas nuestras obras, es la autoalteración, cambiarnos a nosotros mismos. El artificio último del hombre es el hombre mismo. Por eso, la historia de las técnicas y la historia de las obras no son más que excrecencias, epiciclos que se construyen sobre la historia del hombre.

Según la tradición judeocristiana, que directa o indirectamente sustenta todas nuestras antropologías, la historia humana, la transformación permanente del hombre por sí mismo, está anclada en un núcleo duro y permanente, inalterado por el proceso de cambio permanente. Habría un punto central en el hombre (alma, espíritu, identidad, yo) que trascendería todos los artificios, y desde el cual se ejecutarían todos los artificios. Este punto trascendental (subjectividad pura) sería precisamente la especificidad humana. Por diversas razones convergentes, la tradición judeocristiana ya no puede mantenerse.

Hablaré de algunas de estas razones convergentes (por ejemplo, las aportadas por la teoría de la decisión, la teoría de los actos, la teoría de los juegos y la cibernética) un poco más adelante. Y mencionaré, de pasada, las razones aportadas por el psicoanálisis y la neurofisiología. De lo que se trata aquí es de discutir las razones por las cuales la tradición judeocristiana debe ser abandonada a la luz del análisis existencial y fenomenológico de la subjectividad. “Ser sujeto” no designa ninguna posición, no designa ningún punto duro que se sitúe en el tiempo o en el espacio. Más bien, designa la negación de todas las posiciones, la negación de todos los objetos. La subjectividad es la negación de la objetividad. Ser sujeto no es ser objeto, es un no-ser. Si soy sujeto, estoy en relación con un objeto que se niega; si soy yo, me llaman tú; si soy espíritu, es que algo en mí se refleja. La tradición

judeocristiana pretende objetivar la subjectividad, transformar la negación en posición, y así encubrir el vacío abismal de la *ek-sistencia*<sup>1</sup>, del estar fuera.

Una vez abandonada la cosificación del yo, el proceso progresivo de autoalteración del hombre por sí mismo adquiere todo su impacto. Impone la visión de un campo relacional, una especie de red, cuyos hilos, como fibras ópticas, llevan la intención subjectiva de negar el mundo de los objetos, intención que golpea las intersecciones de los hilos para anudarlos y desanudarlos. En tal modelo, el yo (espíritu, alma, identidad) sería un nodo de la red de relaciones, que cambia constantemente. Ello porque tal modelo (tal metáfora) nos permite ver que el proceso permanente de autoalteración no es un proceso infinito. Es un proceso que necesariamente se agota. A medida que las técnicas del hacer se perfeccionan, a medida que los objetos alterados, las obras, golpean la red con intensidad creciente, la red se vuelve más rígida, menos cambiante. Hasta que se llega a una situación en la que el hombre, como artificio último del hombre, se convierte en una “obra perfecta”. Tal situación sería el fin de la historia humana, la total objetivación (realización, artificialización) del sujeto.

No digo que la robotización y las influencias artificiales sean ya síntomas de haber llegado a este punto, pero sí digo que técnicas avanzadas como la robótica y la informática nos permiten vislumbrar la artificialización definitiva del hombre. La robótica se apoya en una determinada teoría de las acciones. Si se abandona el mito de un núcleo duro en el sujeto activo, los actos humanos pueden descomponerse en elementos claros y distintos, en *actomas*. Y estos elementos calculados pueden recomponerse para construir actos. Los robots son artificios que actúan gracias a esta técnica de cálculo y computación.

Y afectan al sujeto que ha desarrollado esta técnica y le hacen actuar como un robot, es decir, ya no empíricamente, sino según la teoría de los actos. La informática, por su parte, se basa en una cierta teoría de las decisiones, según la cual las decisiones humanas pueden descomponerse en *bits*, en elementos claros y distintos. Una vez abandonado el mito de un núcleo duro en el *decisor*, las decisiones pueden calcularse en elementos y volver a calcularse. Las inteligencias artificiales son artífices que toman decisiones gracias a esta

técnica, y desafían al sujeto que desarrolló la teoría. Hacen que el sujeto decida como una inteligencia artificial, es decir: ya no empíricamente, sino según la teoría. De este modo, el acto y la decisión, antaño considerados “manifestaciones del núcleo duro”, se convierten en artificios, en la artificialización del hombre.

Por supuesto, todavía es posible hacer una vaga distinción entre un robot y un agente humano, y aún más vaga entre el trabajo de un robot y el trabajo de un ser humano. Ciertamente, aún podemos distinguir vagamente entre inteligencia artificial e inteligencia humana, y aún más vagamente entre decisiones tomadas por inteligencias artificiales y humanas. No obstante, podemos vislumbrar una situación en la que afirmar que los robots y las inteligencias artificiales son objetos, y que los humanos son sujetos, se convertirá en una tontería. Y cuando la teoría de los juegos haya desarrollado una técnica comparable a la robótica (es decir, cuando las relaciones interhumanas se hayan tecnificado), y cuando la cibernética haya evolucionado hasta el punto de sustituir el pensamiento y el compromiso políticos por el pensamiento y el comportamiento relacionales (es decir, cuando el gobierno de la sociedad haya quedado relegado a los dispositivos), este obstinado deseo de distinguir entre objetos y sujetos habrá remitido. La realización última del sujeto, la artificialización última del hombre por sí mismo, predicha por numerosas utopías y anticipada en las experiencias místicas de fusión de sujeto y objeto, se está haciendo técnicamente factible. Esto no inspira necesariamente euforia.

Nuestra falta de satisfacción ante la proximidad del fin de la historia humana (*endgame*), nuestra decepción ante el hombre como artificio perfeccionado, tiene que ver, creo, con la contradicción entre *deliberación* y *espontaneidad* (o, como se decía no hace mucho: entre *inautenticidad* y *autenticidad*). La vida artificial del fu-

turo posthistórico, los actos artificiales, y a fortiori los sentimientos, deseos y sueños artificiales, nos repelen, porque todo es tan antiespontáneo, tan deliberado (tan calculado y computado). Y esta repugnancia revela nuestra ambigüedad con respecto al esfuerzo humano. Por un lado, queremos *arte*, que sabemos que se opone a la espontaneidad, pero por otro lado queremos *inspiración espontánea* como fuente de la creación artística. Oscilamos entre el clasicismo y el romanticismo. Sin embargo, si interpretamos el término *deliberación* como una decisión basada en el conocimiento teórico, y el término *espontaneidad* como empirismo, nuestra decepción con el hombre como artificio perfeccionado puede superarse.

Si traducimos *vida artificial* como vida que ha tomado conciencia de su propia estructura (vida fundada en el conocimiento teórico), perderemos la repugnancia que nos causa la artificialidad. Si los “actos artificiales” se interpretan como actos autoconscientes, las “decisiones artificiales” como decisiones tomadas con plena conciencia de la causa, los “sentimientos artificiales” como sentimientos pasados por el tamiz de la autocrítica, los “deseos artificiales” como deseos guiados por el conocimiento, y los “sueños artificiales” como sueños despiertos, todo romanticismo se nos aparece como primitivismo. Y no caigamos en el error de creer que la vida artificial sería la vida de un racionalismo seco. En tal situación, la razón misma se haría artificializado, es decir, tomado conciencia de la estructura pre y trans-racional sobre la que descansa. En resumen, basta reflexionar un poco sobre la contradicción entre *deliberación* y *espontaneidad* para darse cuenta de que la vida espontánea (la de la inspiración, la de la corazonada genial, la de la intuición y el impulso) no es más que vida imperfectamente deliberada.

Esto nos permite por fin definir *artificio* un poco mejor que mi diccionario: el término significa “fabricación



▪ Legumbres Asesinas (fragmento), pintura, acrílico sobre lienzo (196 x 143 cm) | SERIE RECORTES DE PRENSA. Andrés Orjuela, 2016

técnica”, en el sentido de fabricación que no es espontánea, sino deliberada. Y el término *hombre como artificio* significa ahora: hombre que vive deliberadamente. Vista desde este ángulo, la historia humana sería un proceso gracias al cual el hombre sustituye gradualmente la intuición empírica por el conocimiento teórico, desarrollando siempre nuevas técnicas en su lucha contra el mundo objetivo. Y la etapa final de este proceso (etapa actualmente previsible porque es técnicamente factible) sería un hombre enteramente artificializado, liberado de toda espontaneidad y libre de decidir su vida. En definitiva, *el hombre como artificio* significa el hombre libre.

La palabra *deliberación* se deriva de la palabra *libertad*, al igual que la palabra *artificio* se deriva de la palabra *arte*. Si nuestra reflexión nos ha llevado a establecer un puente entre artificio y deliberación, es porque nos ha llevado a toparnos con la íntima relación entre arte y libertad. El arte y la técnica (los dos términos son sinónimos) se revelan como las vías por las que el hombre se libera. En este punto surgen dos preguntas: ¿de qué se libera el hombre al hacer arte? y ¿con qué fin (para hacer qué) se libera el hombre? Estas son las preguntas que se ciernen sobre la etapa final de la historia humana, sobre el hombre como artificio realizado.

Es fácil responder a la primera pregunta. El arte (la técnica), libera (contra lo que avanza), en el mundo ambiente, tanto de los objetos como de su propia condición humana (de sus intuiciones, sus corazonadas, sus impulsos). El arte (la técnica) libera al hombre de la necesidad de cambiar los objetos para cambiarse a sí mismo. Libera al hombre de la necesidad de trabajar. Esta respuesta es fácil, porque la proporcionan las nuevas técnicas (robótica e informática). El hombre como artificio realizado estará “desempleado”, libre de la plaga del trabajo sobre los objetos externos y sobre sí mismo. Esto implica que ya no será sujeto de objetos. Ni sujeto de objetos. El hombre como artifi-

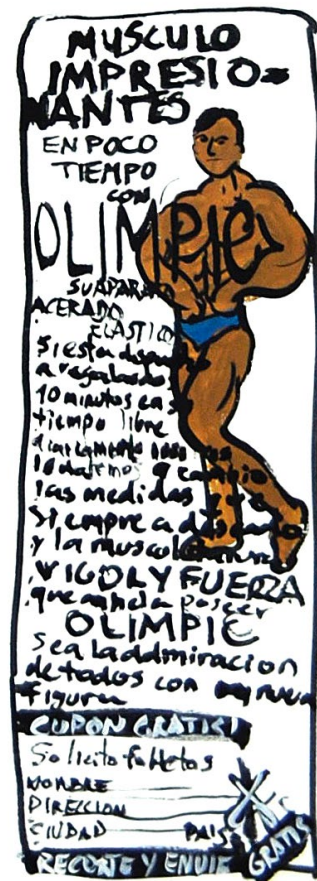
cio realizado se habrá liberado de su subjetividad. Ya no será el hombre en el sentido histórico del término, será otro.

La respuesta a la segunda pregunta es mucho más difícil: ¿para qué será libre el hombre? ¿Qué tipo de *ek-sistencia* será, cuando la negación de los objetos, la subjetividad, ya no sea tal? ¿Qué tipo de conciencia será cuando se haya superado la dialéctica de la conciencia (“si encuentro el mundo me pierdo a mí mismo, y si me encuentro a mí mismo pierdo el mundo”)? ¿La vida artificial sigue siendo vida humana, más radicalmente: sigue siendo vida? No me aventuraré a responder a estas preguntas, porque para responderlas tendríamos que poseer ya la conciencia del hombre como artificio realizado, y no la tenemos. Sin embargo, creo que ya podemos vislumbrar vagamente algunos de sus aspectos.

Una vez abandonado el mito del *yo* (una vez abandonado el intento de cosificar la subjetividad), se hace evidente lo que siempre se ha intuido: soy sujeto, no solo porque niego los objetos, sino también porque lo hago junto con otros. Soy sujeto no solo por la contradicción, sino también por el diálogo. Soy sujeto, no solo porque hablo de objetos, sino también, y sobre todo, porque soy llamado *tú* por otros. Soy *yo* en relación con un *tú*, que es un *yo* en relación conmigo. Una vez abandonado el mito del *yo*, será la relación intersubjetiva la que

se experimente como concreta. Una vez superada la subjetividad, la existencia se volverá intersubjetiva. Estaremos liberados de la negación, del estar aquí contra, y liberados para el diálogo, el estar aquí con los demás.

Ya estamos desarrollando una cierta técnica (la telemática) que pretende deliberar esta existencia intersubjetiva. La telemática es una técnica fundada en los conocimientos aportados por el psicoanálisis y la neurofisiología. El psicoanálisis (y la psicología profunda en general) revela el trasfondo transubjetivo,



• *Legumbres Asesinas*  
(fragmento), pintura, acrílico  
sobre lienzo (196 x 143 cm)  
| SERIE RECORTES DE PRENSA.  
Andrés Orjuela, 2016

intersubjetivo del yo. La neurofisiología revela que el cerebro es un sistema cibernético en el que la información procedente del exterior (especialmente de otros cerebros) y algunas informaciones heredadas genéticamente (transubjetivamente) se almacenan y procesan para ser emitidas. En última instancia, la telemática aspira a transformar la sociedad en un supercerebro intersubjetivo. Supone el desenmascaramiento del yo, perpetrado por el psicoanálisis y la neurofisiología, para deliberar la vida intersubjetiva.

Esto nos permite responder vagamente a la pregunta ¿para qué seremos libres? Para que, en diálogo con los demás, podamos elaborar información siempre nueva, e inmaterial, que no niegue los objetos. Las imágenes sintetizadas dialógicamente en terminales son un primer ejemplo de ello. El hombre como artificio consumado será un eslabón del diálogo que produce arte puro, porque esta información inmaterial sintetizada, este arte puro creado deliberadamente mediante el diálogo, ya no será una técnica destinada a alterar el mundo objetivo para alterar al hombre. Será una técnica destinada a dar sentido a la vida intersubjetiva. El hombre como artífice ya no será un artesano, sino un artista puro, porque se dedicará, junto con sus semejantes, a dar un sentido siempre nuevo a lo absurdo de la vida. ¿Para qué seremos libres? Para dar un sentido siempre nuevo a nuestras vidas.

Intentaré desarrollar un poco más mi insatisfactoria respuesta a la pregunta fundamental: ¿por qué la libertad?, pero no puedo terminar esta primera conferencia simplemente relegando el argumento a conferencias posteriores. Así que permítanme avanzar un argumento pseudorreligioso. He dicho que la tradición judeocristiana ya no se sostiene en su intento mistificador de cosificar la subjetividad. El hombre como artificio que se ha construido a sí mismo y ha superado así su subjetividad la desmiente. Sin embargo, es perfectamente posible que esta desmitificación del judeocristianismo nos lleve a descubrir cuál puede ser el mensaje fundamental de las religiones que sustentan nuestra cultura.

El abandono de la cosificación de la subjetividad (por la robótica, la informática, la telemática y otras técnicas que irán surgiendo) revela que yo soy el otro del otro, que el *yo* y el *tú* son funciones de la relación concreta de intersubjetividad. Ello porque ¿es esta

precisamente la enseñanza del judeocristianismo? ¿Que yo soy el otro del Todo Otro, y que mis otros no son más que “imágenes” del Todo Otro? ¿Que no hay otra forma de vislumbrar al Totalmente Otro, que no hay otra forma de realizarme, excepto por medio del “amor al prójimo”, del diálogo con mis otros? ¿Acaso la liberación de la intersubjetividad por las técnicas de telematización, para dar un sentido siempre nuevo a la vida, no es más que una formulación profana de los Mandamientos? ¿Y el diálogo que produce arte puro no es más que una formulación profana de la oración? Les suelto este pedazo de pensamiento pseudo o parareligioso para que lo rumien.

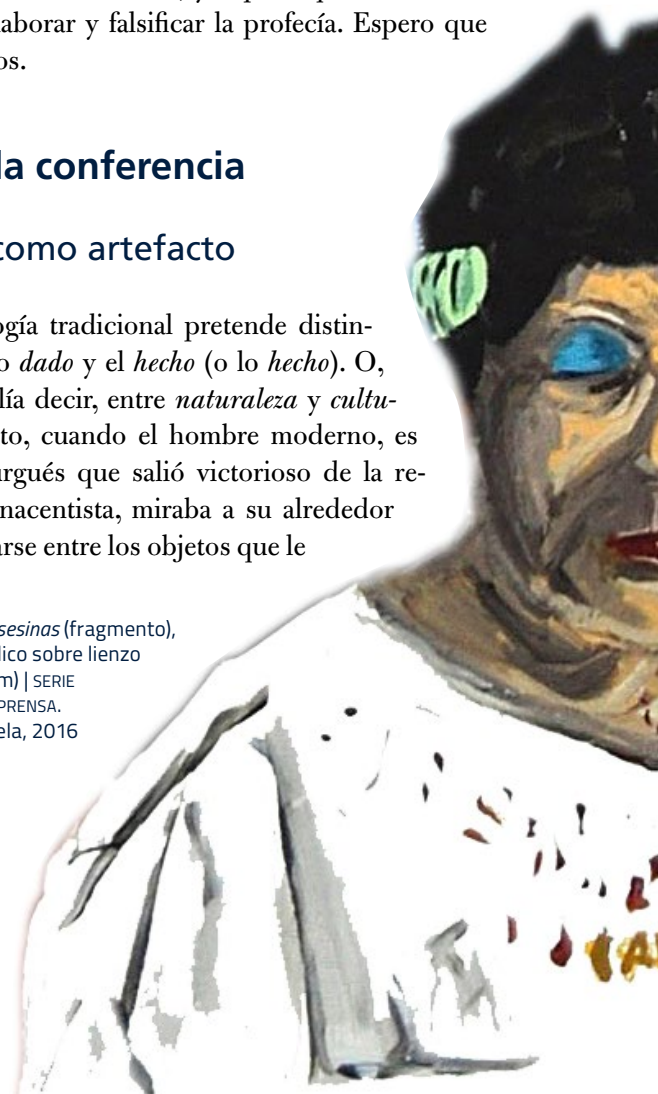
En esta conferencia he sugerido que la historia es un proceso de artificialización de la vida, un proceso que se acerca a su meta, que la actual revolución informática no es más que un síntoma precoz de la proximidad del fin de la historia. En resumen, que el hombre como artificio está a punto de realizarse. *Tuba mirum spargit sonum*<sup>2</sup>, y todos cambiaremos. Esta profecía apocalíptica merece ser elaborada, antes de ser falsificada, como todas las profecías. Esto es lo que intentaré hacer en las siguientes conferencias, y espero que ustedes me ayuden a elaborar y falsificar la profecía. Espero que dialogaremos.

## Segunda conferencia

### La vida como artefacto

La ontología tradicional pretende distinguir entre lo *dado* y el *hecho* (o lo *hecho*). O, como se solía decir, entre *naturaleza* y *cultura*. En efecto, cuando el hombre moderno, es decir, el burgués que salió victorioso de la revolución renacentista, miraba a su alrededor para orientarse entre los objetos que le

- *Legumbres Asesinas* (fragmento), pintura, acrílico sobre lienzo (196 x 143 cm) | SERIE RECORTES DE PRENSA. Andrés Orjuela, 2016



rodeaban, le parecía que ahí fuera había dos tipos de objetos. Objetos como las estrellas, las montañas, los mares, los ríos, las plantas y los animales, objetos que le habían sido dados por quién, cómo y para qué. Y objetos como las casas, los puertos, los barcos, los libros, los cuadros, objetos que fueron fabricados por sus predecesores, los artesanos del pasado, con determinadas técnicas, y cuya finalidad era proteger a los hombres del primer tipo de objetos. El conjunto del primer tipo de objetos, el conjunto de los dados, se llamaba *naturaleza*, había que estudiarlo (descubrirlo y comprenderlo), y había que dominarlo (someterlo a los fines humanos). El segundo tipo de objetos, el conjunto de hechos, se denominaba *cultura* y podía ser habitado y utilizado.

Esta ontología burguesa tiene al artesano burgués en su centro. Es él quien estudia los dados y los transforma en artefactos. Es para él para quien la naturaleza ha sido dada con el fin de ser transformada en cultura. Las ciencias naturales, con sus descubrimientos de datos<sup>3</sup> hasta ahora desconocidos (América, las lunas de Júpiter) y relaciones entre datos hasta ahora desconocidos (leyes astronómicas y mecánicas), están destinadas a permitir que el artesano burgués desarrolle técnicas para transformar en artefactos regiones cada vez más amplias y profundas de la naturaleza. El artesano burgués, como centro del mundo objetivo, está comprometido contra la naturaleza y a favor de la cultura, y su meta (la meta del progreso) es la transformación progresiva y lineal de los dados en artefactos.

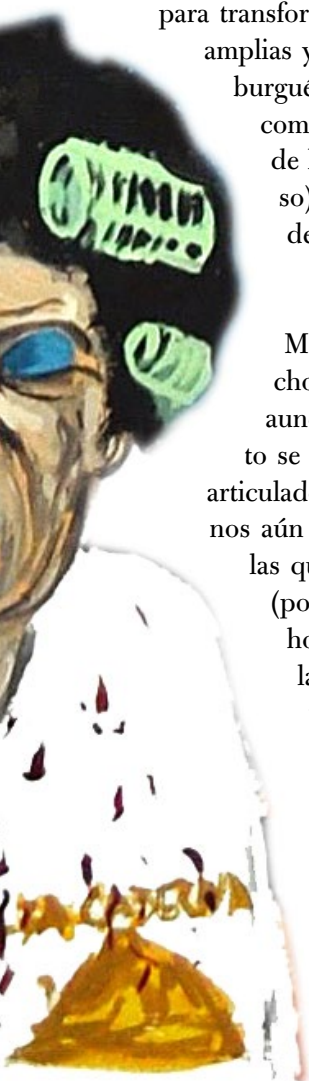
No compartía esta ontología la Edad Media, para la que todos los objetos eran hechos (*creaturas*) divinos, ni la Edad Clásica, aunque el artesano burgués del Renacimiento se creyera continuador del artesano griego, articulado por Aristóteles y los alejandrinos, y menos aún las sociedades llamadas primitivas, para las que todos los objetos son seres animados (por espíritus, por dioses), tanto como los hombres. Por mucho que nos sorprenda, la distinción entre lo dado y lo hecho, entre naturaleza y cultura, es una distinción ideológica reciente. Una distinción que ya no puede mantenerse.

Hay muchas razones por las que debemos abandonarla. Enumeraré algunas

de ellas. Existe una vasta zona gris entre los dados y los hechos que nos impide distinguir entre ambos: una vaca lechera, un bosque plantado, un río canalizado, la Luna como plataforma de la NASA... ¿son dados o hechos? Y esta zona gris tiene su contrapartida: unos zapatos gastados, una casa en ruinas, un libro quemado, ¿es aún un hecho o es ya dado? El optimismo burgués, con su pensamiento linealmente progresivo, olvida u oculta el hecho de que todo lo hecho surge gradualmente de lo dado, para descomponerse de nuevo en lo dado, que la cultura surge gradualmente de la naturaleza para descomponerse y olvidarse. En la producción de artefactos, no se trata de una línea que parte de la naturaleza en demanda de una cultura cada vez mayor, sino de un círculo que comienza en la naturaleza, pasa por la región de las semi-manufacturas, la cultura y la basura, para volver de nuevo a la naturaleza. La ontología burguesa, con su compromiso optimista con la cultura, debe ser abandonada por ignorar el segundo principio de la termodinámica, por ignorar el olvido, por ignorar la muerte.

La segunda razón por la que debemos abandonar la ontología burguesa tiene que ver con el optimismo burgués sobre la cultura. No todos los artefactos son habitables y utilizables, en el sentido que creían los burgueses. Al contrario, los artefactos determinan y oprimen al hombre más que los dados, la condición cultural es más constrictiva que las condiciones impuestas por la naturaleza. El impuesto sobre la renta es más terrible que el tigre, y las cámaras de gas son más mortíferas que las inundaciones. Y los logros de unos son los dados de otros. El automóvil es el logro de ciertos hombres, pero se ha convertido en uno de los hechos de la vida actual, una especie de segunda naturaleza. De hecho, la naturaleza de primer orden (la naturaleza de la ontología burguesa) se ha retirado ya al horizonte del interés existencial (no la encontramos en ninguna parte, ni siquiera en la selva amazónica o en las profundidades del espacio), y lo que nos rodea, oprime y condiciona es la cultura convertida en naturaleza de segundo orden. Ya no es posible comprometerse contra la naturaleza y a favor de la cultura: ahora hay que comprometerse contra la cultura para cambiarla.

La tercera razón (y la última que se discutirá en este punto) que nos obliga a abandonar la ontología burguesa tiene que ver con el concepto burgués de lo *dado*. Desde hace varias décadas, este concepto se ha revelado tan problemático que ya no funciona. Las partículas



nucleares que descubrimos, ¿son realmente *dados*, o son *hechos* de nuestros instrumentos de observación y de las teorías que apoyan estos instrumentos? Las leyes de la naturaleza que descubrimos, ¿son en realidad descubrimientos que hacemos entre los *dados*, o son nuestras propias proyecciones? La naturaleza matemática de la naturaleza, por ejemplo, ¿es un *dado* o un *logro*? En resumen, ¿es la naturaleza de la ontología burguesa en última instancia un logro de la ideología burguesa? ¿Es la naturaleza de las ciencias naturales una proyección ideológica, del mismo modo que la Creación fue una proyección de la ideología monástica, el Cosmos una proyección de la ideología helenística y el Mundo lleno de dioses una proyección de las llamadas ideologías primitivas? ¿Una simple justificación (racionalización) ideológica del hacer burgués, del fabricar artefactos?

Una nueva ontología comienza a construirse, penosamente, sobre los escombros de la burguesa, y uno de los ámbitos en los que podemos observar esta construcción revolucionaria de la manera más sorprendente es lo que se conoce como *Gentech* en América y *genie génétique* en Francia. Dicho de forma prosaica, se trata de manipular las moléculas de ciertos ácidos para producir organismos, y en el futuro (y en parte ahora), sintetizar estas moléculas complejas a partir de otras más simples. No obstante, una formulación tan prosaica pierde el impacto del acontecimiento. Se trata básicamente de una técnica dirigida a los artefactos vivos y, en última instancia, a los seres animados artificiales, incluidos los superhombres. En la fase actual e incipiente de esta técnica (que produce virus y bacterias artificiales), lo apasionante no es tanto su aspecto práctico como su aspecto filosófico, preñado de desarrollos futuros.

Fabricar vida artificial es una actividad que se desarrolla en un nivel de conciencia diferente al de la fabricación de artefactos inanimados. Ya no se trata, como en el caso de los artefactos anteriores, de imponer la propia subjetividad a los objetos que rodean al sujeto (actitud de la que hablé en la primera conferencia). Ahora se trata de interferir en esa zona gris entre el mundo objetivo y el mundo opuesto a los objetos, que es el terreno de los organismos animados. Una de las características de la ontología burguesa de la que hablábamos antes es su falta de interés por esa zona gris. Los burgueses son personas que no tienen experiencia vital de los animales y las plantas. La nueva técnica, y las teorías que lo intentan, ponen ese terreno en el centro del interés futuro.

Sin duda, para las ontologías premodernas, el mundo animado era el verdadero problema. La diferencia fundamental entre la ontología moderna y la clásica es precisamente que para los modernos el mundo objetivo es un todo inanimado, y para los clásicos es animado, una especie de animal gigantesco. Y para las llamadas ontologías primitivas, todos los objetos son animados. Sin embargo, para la nueva ontología que surge de la tecnología genética, el problema del mundo animado se plantea de un modo radicalmente nuevo. Para comprender esta diferencia, el término *información* puede servir de clave; se trata de una ontología informática que está emergiendo.

El universo de los organismos (incluido el organismo humano) ya no se ve como un conjunto de objetos individuales (plantas y animales) que se relacionan entre sí, no como objetos inertes, sino como intencionalidades en conflicto. Esta visión darwinista ha quedado relegada a un segundo plano. El universo de los organismos se ve ahora como una corriente de información genética, como un río formado por gotas informativas, un río que se originó hace 2000 millones de años en el planeta Tierra, que rodea al planeta en forma de biósfera, un río que se secará en un futuro lejano pero previsible, y del que emergen organismos para resurgir en él. Los organismos individuales (el aspecto objetivo de la vida) se ven ahora como *fenotipos*, como emergencias fenoménicas y fugaces de la corriente de la vida, y el interés se centra en la estructura misma de la corriente de la vida, en los *genotipos*, que es lo que se manipula técnicamente.

Desde este punto de vista transindividual (transobjetivo y trans subjetivo), la vida se presenta como un *jogo de pedrinhas*<sup>4</sup> (moléculas complejas), un juego que obedece a la estrategia del azar y la necesidad.

Las moléculas complejas (el repertorio del juego de la vida) surgieron por un azar extremadamente improbable, pero que se produjo necesariamente, dado el colosal número de moléculas simples a partir de las cuales surgieron, y dado el colosal tiempo durante el cual estas moléculas simples se combinaron y recombinaron al azar. Una vez establecidas estas moléculas, comenzaron a combinarse y recombinarse entre sí al azar, un azar que es mejor llamar error, accidente. La tendencia fundamental de la corriente de la vida es conservar la combinación original, copiar esa combinación





En esta forma quedado el Volkswagen y el camión los cuales chocaron de frente.

**OTRA CARRETERA LLENA DE SANGRE Y MUERTE!**

# LEGUMBRES ASESINAS!



Maria Lucia Basaldua de Tucker de 23 años con su blusa tinte en sangre, dijo a ALARMA que no pudo evitar el encontronazo con el Dodge manejado por Juan Martinez Saldaña.

¿SU CUERPO HA PERDIDO LA LINEA? USE VIBRO-TONIC

¡Escriba su nombre y dirección en este formulario y envíelo a: VIBRO-TONIC, Depto. de Marketing, P.O. Box 1000, Ciudad Guayaquil, Ecuador. ¡Ganará un regalo de \$100.000! ¡No se preocupe por el envío! ¡Es gratis! ¡Envíelo hoy!

¡NO OLVIDE! ¡Fírmelo y envíelo a: VIBRO-TONIC, Depto. de Marketing, P.O. Box 1000, Ciudad Guayaquil, Ecuador. ¡Ganará un regalo de \$100.000! ¡No se preocupe por el envío! ¡Es gratis! ¡Envíelo hoy!

**CUPON GRATIS!**

Nombre: \_\_\_\_\_  
 Dirección: \_\_\_\_\_  
 Ciudad: \_\_\_\_\_  
 Teléfono: \_\_\_\_\_

RECORTA Y ENVÍALO

**MÚSCULO IMPRESIONANTE EN POCO TIEMPO CON OLIMPIO**

¡Escriba su nombre y dirección en este formulario y envíelo a: OLIMPIO, Depto. de Marketing, P.O. Box 1000, Ciudad Guayaquil, Ecuador. ¡Ganará un regalo de \$100.000! ¡No se preocupe por el envío! ¡Es gratis! ¡Envíelo hoy!

¡NO OLVIDE! ¡Fírmelo y envíelo a: OLIMPIO, Depto. de Marketing, P.O. Box 1000, Ciudad Guayaquil, Ecuador. ¡Ganará un regalo de \$100.000! ¡No se preocupe por el envío! ¡Es gratis! ¡Envíelo hoy!

**CUPON GRATIS!**

Nombre: \_\_\_\_\_  
 Dirección: \_\_\_\_\_  
 Ciudad: \_\_\_\_\_  
 Teléfono: \_\_\_\_\_

RECORTA Y ENVÍALO

▪ Legumbres Asesinas, pintura, acrílico sobre lienzo (196 x 143 cm) | SERIE RECORTES DE PRENSA. Andrés Orjuela, 2016

gota a gota. Esta tendencia puede explicarse química y físicamente, y no difiere de lo que puede observarse en el mundo inanimado, por ejemplo en los cristales, que se copian a sí mismos a medida que se multiplican. Sin embargo, en el proceso de copia se producen errores, accidentes que en la inmensa mayoría de los casos conducen a la degradación de la vida, a su recaída en el mundo inanimado. En algunos casos improbables, pero que necesariamente ocurren, dado el número de gotitas que se combinan, y dado el tiempo disponible para tales combinaciones, tales accidentes conducen a combinaciones aún más complejas, a “nuevas especies”, como solía decirse.

Lo que resulta especialmente sorprendente de esta visión de la vida son dos aspectos. El primero es la estúpida automaticidad del proceso vital y su limitación en el tiempo y el espacio. Estamos muy lejos del optimismo burgués, cuya última articulación es el darwinismo. El segundo aspecto sorprendente es la aparición de accidentes extremadamente improbables (aunque necesarios) que conducen a informaciones tan complejas como los hormigueros, los octópodos o el cerebro humano. Ambos aspectos plantean un curioso reto: sustituir la estupidez automática por la deliberación inteligente y provocar deliberadamente accidentes informativos. Este es el objetivo de la tecnología genética, que por tanto no manipula objetos para convertirlos en artefactos, sino que manipula un juego para provocar situaciones inverosímiles. La tecnología genética ya no trata del *Homo faber*, sino del *Homo ludens*. Y la ontología que sustenta esta actividad ya no es la que distingue entre *dado* y *hecho* (entre naturaleza y cultura). Ya no se trata de discutir si un virus artificial es natural o cultural, sino que ahora es una ontología que distingue entre lo espontáneo y lo deliberado.

En la tercera conferencia abordaré la base informática de esta nueva ontología. Lo que hace falta en este contexto es reflexionar sobre la mutación del significado de *arte* y *técnica* que está surgiendo. *Arte* ya no significa la técnica de manipular objetos, sino que ahora significa la técnica de manipular las reglas de un juego, significa “estrategia” (este nuevo significado de *arte* ya se tocó ligeramente en la primera conferencia, cuando hablé de imágenes sintetizadas dialógicamente en terminales de computador). Dicho de otro modo, *artista* ya no es un artesano que imprime información en objetos (piedras, lienzos, palabras, sonidos musi-

cales u olores). *Artista* es ahora un jugador que busca situaciones improbables en el juego en el que participa. Esto demuestra cómo la distinción moderna entre *arte* y *técnica*, y más en general entre arte y ciencia, desconocida antes de la Edad Moderna, ya no es sostenible. Sin duda, en un futuro no muy lejano, las artes pasarán a considerarse ciencias, y la ciencia una de las artes.

Lo formularé desde otro ángulo. El Neolítico, esa revolución cultural fundamental que nos ha marcado hasta el pasado reciente, se debe a las técnicas que transforman seres animados (plantas, animales y hombres) en artefactos (trigo, vacas lecheras, esclavos). Son técnicas que enfatizan el aspecto objetivo del ser animado y alteran este aspecto. La nueva revolución cultural se debe a técnicas que manipulan (entre otras cosas) las reglas del juego en el que los seres animados (plantas, animales y hombres) son situaciones fenomenalizadas. Se trata de técnicas que van más allá del aspecto fenoménico de lo que antes se llamaba *real* para penetrar en el campo relacional concreto sobre el que descansan los fenómenos. Por eso, el *arte* y la *ciencia* dejan de ser actividades que estudian y manipulan fenómenos para convertirse en actividades que se adentran deliberadamente en el campo relacional para jugar con sus virtualidades. El arte, la tecnología y la ciencia en general se “inmaterializan” (véase la reciente exposición en el Centro Pompidou con este nombre)<sup>5</sup>, no solo porque el término *materia* empieza a evaporarse. Sobre todo, se “inmaterializan” porque *artefacto* ya no significa “trabajo”, sino “estrategia de juego”. Por tanto, *vida como artefacto* no significa “objetos animados artificiales”, sino “vida con la que se juega deliberadamente”. Su paralelo más cercano en el pasado clásico ya no es Pígalión, sino *ars vivendi et ars morriendi*.

Aparentemente, la vida, tal como se aborda en esta conferencia, es decir, en su sentido biológico, no tiene nada que ver con el significado que se le pretende dar en el tema de esta bienal, “El hombre y la vida”<sup>6</sup>. Sin embargo, sugiero que los artefactos animados contribuirán aún más a la artificialización de la vida humana futura que los artificios inanimados tratados en la primera conferencia, como las inteligencias artificiales y los robots, por la siguiente razón: los artificios inanimados son el resultado de cálculos y computaciones de la supuesta subjetividad (por ejemplo de actos, decisiones, juicios), y los artefactos animados son el resultado de cálculos y computaciones de la organización

biológica que supuestamente sustenta dicha subjetividad (por ejemplo, de la información genética de la especie humana). Así pues, la nueva conciencia calculadora e informática, que trasciende tanto las categorías de *dado* y *hecho* como las de *objeto* y *sujeto*, está transformando técnicamente la vida humana desde dos vertientes que antes se consideraban opuestas. Mediante artificios inanimados, artificializa (transformando en arte deliberado) la subjetividad humana, y mediante artefactos animados, artificializa (transformando en arte) la vida biológica del hombre.

En la primera conferencia argumenté que la artificialización de los procesos mentales equivale a liberar al hombre para la elaboración intersubjetiva de significados de la vida siempre nuevos. Voy a intentarlo de otro modo con respecto a la artificialización de los procesos biológicos humanos. Podemos ver desde ya, mucho antes del desarrollo práctico del “genio genético”, cómo se produce esta liberación. Los métodos anticonceptivos, la inseminación artificial y, un poco más tarde, la incubación *in vitro*, son técnicas que están liberando

a la mujer para disfrutar de su sexualidad. El acto sexual se acerca ya a una etapa en la que se convertirá en arte, pura técnica, puro juego. Un juego en el que los miembros de la pareja se realizan intersubjetivamente. La fantasía se niega a imaginar el juego amoroso (*ars amatoria*), cuando el *génie génétique* sea capaz de producir artefactos libidinosos. El amor habrá adquirido entonces un nuevo significado y, como sugerí en la última conferencia, un significado pararreliгиозo.

No obstante, la otra cara del amor es la muerte. La visión anterior del universo de los seres animados daba por supuesta la muerte de los organismos individuales. La nueva visión contempla una corriente biológica relativamente inmortal: la duración de la vida humana. La duración de la corriente vital se puede medir en miles de millones de años (el espermatozoides y los óvulos, por ejemplo, son inmortales en relación con el cuerpo humano). Desde este punto de vista, la muerte del organismo individual aparece como un accidente técnicamente evitable. Por supuesto, esto no implica que la tecnología genética prometa la inmortalidad eterna (en el sentido



■ *Legumbres Asesinas* (fragmento), pintura, acrílico sobre lienzo (196 x 143 cm) | SERIE RECORTES DE PRENSA. Andrés Orjuela, 2016

en que se utilizaba este término en los discursos míticos del pasado). Incluso si dicha técnica consigue transferir recuerdos de cuerpos envejecidos a cuerpos recién nacidos, no se tratará de inmortalidad en ese sentido. Ello por dos razones diferentes, una es que el flujo de la vida, tomado en su conjunto, es temporalmente limitado, y la segunda es que la inmortalidad no es necesaria ni deseable. Sin embargo, esto implica que la tecnología genética promete convertir la muerte (y no solo el morir) en un arte deliberado. Promete la artificialización de la muerte (*ars morriendi*).

Lo que acabo de decir no es una fantasía descabellada. El mantenimiento artificial de vidas degradadas hasta el estado vegetativo y la creciente concienciación sobre el problema de la eutanasia son ya síntomas de la tendencia de la que hablo, porque si las técnicas biológicas (y especialmente las genéticas) van a liberarnos de la necesidad de morir, y de deliberar sobre la muerte, entonces toda la vida humana va a cambiar. El análisis existencial revela que la muerte es la única razón de la vida (*vir sind zum tode da*<sup>7</sup>), y ello de dos maneras. La condena de la muerte inyecta urgencia en cada momento vital (nuestro tiempo es limitado), y la condena del absurdo de la muerte inyecta una meta en cada momento vital (queremos superar la muerte, buscamos la inmortalidad), puesto que si la muerte se convierte en deliberada (que no es sinónimo de suicidio), si la decisión de morir se convierte en una decisión intersubjetiva, todo el clima vital cambiará en cada momento vital, porque en cada momento vital nos daremos cuenta de que nuestra inmortalidad son los demás. Ya no viviremos para y contra la muerte, sino para y con los demás.

Lo que intento decir, a mi manera, es lo que pretendían los antiguos cuando decían que el *ars vivendi*, el *ars morriendi* y el *ars amatoria* se combinan para constituir el arte supremo. Los artefactos animados, incluso más que los artefactos inanimados (los virus artificiales incluso más que los robots de las fábricas de automóviles), apuntan a un futuro en el que todas las artes y las ciencias formarán parte integrante de este arte supremo de vivir, morir y amar, este juego supremo, en el que todos darán sentido al absurdo en diálogo con todos los demás. Este es, en mi opinión, el verdadero significado de la *vida como artefacto*.

La primera conferencia habló del artificio, la segunda de los artefactos. Ambas hablaron, desde dos

perspectivas diferentes, de la actual revolución cultural que está cambiando nuestra conciencia y, por tanto, nuestro concepto de arte. Ambas defendieron la hipótesis de que nos acercamos a la artificialización total de la vida. El propósito de la tercera y última conferencia será unir los hilos argumentales bajo el tema general de la información, y sugerir una visión del arte futuro.

## Tercera conferencia

### El artificio de la vida humana

En la primera conferencia definí el término *artificio* como “hacer deliberado”, y en la segunda definí implícitamente *artefacto* como “hecho deliberado”. Solo me queda definir *artimaña*, que mi diccionario considera sinónimo de “dolo, ardid, fraude”. Mi propósito al definir estos tres términos es circunscribir el campo del arte. No me conformaré con la definición de *artimaña* que sugiere mi diccionario, y me tomaré en serio su sufijo *maña*. Por tanto, definiré *artificio* como “artificio mañoso”, o “hacer deliberadamente mañoso”. Así, considero que el campo del arte está circunscrito, es el campo de la deliberación que da lugar a obras, deliberación que puede considerarse mañosa. Consideraré la frase anterior como una definición aproximada de *arte*. Así pues, esta bienal se convierte en uno de los lugares públicos donde se exponen hechos que han sido deliberados por algunos, deliberaciones que son consideradas mañosas por algunos otros, porque si conseguimos aclarar el término *maña*, habremos aclarado los criterios de los críticos de arte que pueden llegar a considerar esta bienal (y el arte *tout court*) una empresa fraudulenta.

No puedo traducir *maña* a los demás idiomas que conozco, excepto al griego: *metis*. Según el mito, Metis la mañosa administró un veneno a Cronos que le hizo vomitar a los niños que había devorado, luego se casó con el recién vomitado Zeus, que a su vez devoró a Metis, temeroso de un posible hijo que pudiera darle Metis, pero Metis penetró en el cráneo de Zeus y lo abrió por dentro para dar a luz a su hija Atenea, la sabiduría. Sugiero que este mito, excesivamente complicado y algo repugnante, puede servir de modelo para hacer arte. Metis, la mañosa, intenta dar a luz a la sabiduría por medios fraudulentos. Algunos críticos se centran en los medios fraudulentos, mientras que otros se centran en el objetivo deseado. Y cuando Nietzsche

dice que el arte es mejor que la verdad, toma perversamente las formas fraudulentas como la meta del arte. El problema, por supuesto, es el de la *verdad* como lo opuesto a la *mentira*, no al *error*.

Consideremos por un momento a los griegos. El héroe de Metis es Ulises, el mañoso, el ardidoso. Y el animal de Metis es el pulpo, que astutamente emite nubes de tinta para engañar a sus enemigos. Ulises, el artista de la vida que engaña al destino, y el pulpo, el productor de artificios engañosos, pues la nube de tinta que emite el pulpo es lo que los griegos llaman *stratagema*, palabra que reconocemos en nuestro humilde vocablo *estrada*. Ambas palabras derivan de la raíz *str*, que implica “distribución”, “extender algo”. *Estratagema*, es el acto de distribuir algo sobre un campo (normalmente soldados de un ejército sobre el campo de batalla), de ahí que al comandante del ejército se le llame *strategos*, y al arte de la guerra *stratégia*. El pulpo, sin embargo, no distribuye soldados, sino tinta, y Ulises se distribuye a sí mismo, viajando. Ambos utilizan estrategias para engañar a sus enemigos. Sugiero que los críticos que consideran que el arte es fraudulento, falso, mentiroso, que lo consideran una artimaña, son precisamente esos enemigos a los que engañan las estrategias del arte.

Para cierta crítica, aquella que pretende buscar la verdad por caminos rectos, hacer arte es efectivamente una maña, pero para quienes creen que la verdad es una meta inalcanzable, a la que solo es posible acercarse asintóticamente, todos los caminos son tortuosos, caminos de Metis. Hay que mentir deliberadamente para ser desmentido y acercarse así a la verdad (Popper). Para estos críticos, no solo se justifican las mentiras, los *trompe-l'oeuil*, las mañas del arte, sino que la propia ciencia no pasa de ser arte en este sentido. Para estos críticos, todo pensamiento y todo acto humano en busca de la verdad sigue estrategias y, por tanto, es pensamiento y acto deliberadamente mentiroso. El arte miente cuando busca la verdad, y todo lo que hace el hombre es arte. La vida humana es la única artimaña compuesta de artimañas. Es un hacer como si, para ver cómo es. Es arte.

Sin embargo, a los oídos de hoy, el término *estrategia*, y la raíz *str* que contiene, evocan toda una serie de nuevas connotaciones. La física actual y especialmente la astronomía, sugieren una visión del mundo según la cual el universo está formado por partículas dispersas.

En la fase actual del universo, estas partículas forman cúmulos (supergalaxias, galaxias y estrellas) que se alejan unos de otros, pero esta expansión del universo se debe a una tendencia a la distribución uniforme de las partículas por todo el universo, tendencia que articula el segundo principio de la termodinámica. De tal modo, el estadio actual del universo no sería más que una situación pasajera en un proceso que comenzó hace 15 000 millones de años con una explosión de partículas acumuladas en un único punto (*Big Bang*), y que terminará con la distribución uniforme de las partículas por todo el campo universal (muerte térmica). Este proceso cósmico también puede articularse en otros términos: el universo tiende hacia una distribución cada vez más probable de las partículas que lo componen. Si definimos *in-formación* por “situación improbable”, el universo tiende hacia la pérdida de toda información, hacia la uniformidad.

La raíz *str*, contenida en la palabra *estrategia*, y también en la palabra *distribución*, toca por tanto directamente la tendencia fundamental del universo. Y si se define *estrategia* como “el arte de distribuir elementos sobre un terreno para engañar a un enemigo, el arte de la guerra”, empezamos a darnos cuenta de qué arte, de qué guerra se trata. Es el arte, la guerra que el hombre lleva librando desde que el hombre es hombre, contra la estúpida y absurda tendencia del universo hacia la uniformidad, hacia la pérdida de información, hacia el olvido, hacia la muerte. *Estrategia* es el grito de guerra que el hombre lanza frente al universo, y es el arte que el hombre astuto (el hombre real, humano) utiliza para engañar al mundo. Todo arte, todo hacer deliberado que da lugar a hechos deliberados, es la articulación de la maña humana de oponerse a la tendencia universal hacia el olvido. Esta es la artimaña de la vida humana.

La estrategia humana frente a un mundo que tiende a la entropía consiste en provocar situaciones inverosímiles (información) y preservar esta información contra la entropía. Sin duda, esto es manía (término que probablemente deriva de *manía*). El hombre es maniaco al querer oponer deliberadamente la información a la tendencia entrópica del universo (por cierto, ya se ha demostrado que el hombre es un animal loco, y que la cultura es neurosis). Toda la información creada por el hombre ya ha sido olvidada o lo será. Todos nuestros edificios caerán en ruinas, todos nuestros libros, pinturas y composiciones musicales están condenados al

# OTRA CARRETERA LLENA DE SANGRE Y MUERTE! LEGUMBRES ASESINAS!

▪ *Legumbres Asesinas* (fragmento), pintura, acrílico sobre lienzo (196 x 143 cm) | SERIE RECORTES DE PRENSA. Andrés Orjuela, 2016

olvido, y probablemente numerosas culturas enteras del pasado hayan desaparecido sin dejar rastro. La tendencia entrópica del mundo es obviamente más poderosa que la deliberación humana negativamente entrópica. Sin embargo, declarar la guerra al absurdo del mundo es dignidad humana.

Sugiero, en estas tres conferencias, que estamos asistiendo a cambios de estrategia, especialmente cuando se trata de preservar la información que creamos. Simplificaré el problema: hasta la actual revolución informática, toda la información producida se almacenaba en objetos, o en las superficies de los objetos, y ahora se produce en el campo electromagnético, y se almacena en memorias artificiales prácticamente indestructibles. Pero esta simplificación requiere una reflexión más detenida. En primer lugar, porque las memorias artificiales implican un nuevo tipo de pensamiento. Y en segundo lugar, porque producir información en un campo electromagnético implica un nuevo tipo de esfuerzo humano, un nuevo concepto de arte.

Antes de la revolución actual, el problema consistía en reunir objetos que resistieran el mayor tiempo posible a la descomposición natural y registrar la información producida en ellos. En bronce, por ejemplo, o en algo aún más resistente que el bronce (*aere perennius*, como decían los antiguos). El problema era difícil, porque cuanto más resistentes eran los objetos, más se resistían al esfuerzo de ser informados. Vencer la pérfida resistencia de los objetos se convirtió, por tanto, en la estrategia básica del esfuerzo humano. La dialéctica *objeto-técnica-sujeto* de la que hablé en la primera conferencia. Podemos ver dos revoluciones en esta estrategia: la quema de ladrillos y la imprenta. Consideremos estas revoluciones por un momento.

En algún lugar de Mesopotamia, hace seis mil años, se inventó la técnica de grabar información en arcilla blanda gracias a un estilete, y la arcilla informada se quemaba. De este modo, el objeto por informar no resistía mucho la deliberación informadora, pero una vez quemado, resistía bien la entropía. Pues esta artimaña (de la que nos habla el mito de la creación de Adán) inició la era llamada “historia en sentido estricto”. La tesis de que el gesto de grabar en arcilla y luego quemarla fue el origen de la conciencia histórica es poderosa. Gutenberg inventó una técnica que permitía imprimir información en la superficie de objetos sucesivos, de modo que la información podía almacenarse en prototipos relativamente permanentes y sobrevivir a la descomposición de los estereotipos impresos. El resultado fue una explosión de información multiplicable, una explosión que condujo primero al desarrollo del discurso científico y después a la Revolución Industrial, con todas sus consecuencias para la vida y el pensamiento humanos. La tesis de que todas las máquinas industriales no son más que impresoras modificadas (que imprimen información en las herramientas) es poderosa. Así pues, la revolución del ladrillo desencadenó la historia, y la revolución de la imprenta desencadenó la Modernidad.

Sin embargo, en comparación con la revolución actual, las dos anteriores son blandas. No basta con decir que las memorias artificiales (formadas por chips o sistemas de espejos) son almacenes de información mucho más resistentes a la entropía que los ladrillos o las herramientas. No basta con decir que la nueva estrategia engaña a la entropía hasta el punto de haberla prácticamente derrotado. Hay que añadir que las nuevas memorias hacen redundantes las memorias humanas. Antes de la revolución actual, toda la

información producida se almacenaba en objetos para que pudiera ser recibida por las memorias humanas y almacenada allí para ser procesada. Hoy, la información se produce y se almacena en memorias artificiales, para ser procesada por inteligencias artificiales y/o humanas. La implicación es que se está volviendo imposible querer acumular información... en memorias humanas (querer aprender datos), y que a partir de ahora lo que se necesita es aprender a procesar los datos almacenados en nuevas memorias. Tenemos que aprender a pensar de una manera nueva. La vida en una sociedad informatizada no sólo será diferente de la vida moderna, y de la vida histórica, será diferente de todo tipo de vida imaginable hasta ahora.

Producir información en un campo electromagnético es radicalmente diferente de imprimir información en o sobre objetos. No encuentra resistencia objetiva, no es trabajo. Traté un poco este problema en la primera conferencia, pero aquí pretendo abordarlo desde un ángulo diferente. Para ello, les invito a reconsiderar las dos revoluciones anteriores. El registro de la información en arcilla mediante un estilete condujo a la invención de la escritura, que evolucionó a partir de pictogramas hasta convertirse finalmente en el código alfanumérico que seguimos utilizando hoy en día. Este código transformó profundamente la estructura misma del pensamiento. Se volvió conceptual, lineal, progresivo, siguiendo las líneas de los textos. La conciencia histórica es, en esencia, precisamente esta estructura de pensamiento. Sin embargo, hasta la invención de la imprenta, este tipo de pensamiento tuvo que luchar constantemente contra un pensamiento prehistórico, imaginativo, mágico, mítico, bidimensional, idolátrico. Los textos explicaban las imágenes, por supuesto, pero las imágenes, a su vez, ilustraban los textos. Con la invención de la imprenta, el código alfanumérico salió victorioso. Expulsó las imágenes de la vida cotidiana y las encerró en glorificados guetos “museísticos”. Esta glorificación de los guetos es responsable del aura benjaminiana que rodea el concepto de arte durante la era moderna, puesto que producir información en un campo electromagnético implica abandonar el código alfanumérico a favor de nuevos códigos audiovisuales, calculados y computarizados. No se trata de una vuelta al pensamiento (y a la acción) prehistórico, imaginativo e idolátrico, como podría parecer a primera vista (sobre todo si tomamos como modelo la televisión). Al contrario, se trata de la aparición de un tipo de creación que

nunca antes había sido posible, la aparición de un nuevo tipo de arte.

Abandonar el código alfanumérico es extremadamente doloroso, en especial para aquellos que, como yo, están comprometidos con los textos, y con la conciencia histórica y crítica que se articula a través de textos y solo mediante textos. Pero no hay forma de escapar a este abandono, y se debe simplemente a la inflación de textos impresos que devalúa todos los textos. Sin embargo, si reflexionamos sobre las virtualidades de los nuevos códigos, este abandono se hará más soportable. Para ello, hay que considerar no tanto la información electromagnética actualmente dominante, como la radio o la televisión, que empieza efectivamente a sustituir a los textos escritos. Esa información radiada no es más que un fenómeno de la fase infantil de la revolución informática en curso. Por otra parte, hay que considerar la información electromagnética que utilizan los ordenadores, los instrumentos conectados a ellos (como los plóteres) y los cables. Estos aparatos se están haciendo rápidamente accesibles a todo el mundo, al menos en los países desarrollados, y ya están sustituyendo a los libros de texto, los cuadernos y los bolígrafos. Y lo que distingue este tipo de información de la información radiodifundida es el hecho de que ya no hay emisores por un lado y receptores por otro, sino que cada participante en la comunicación electrónica es emisor, receptor y productor de la información en cuestión.

La información así sintetizada son imágenes sonoras en movimiento. No obstante, cualquier comparación con la película (información química) y el video (información electrónica no sintetizada) es errónea. Las películas y los videos son espejos: reflejan los rayos emitidos por los objetos, aunque lo hacen de forma muy indirecta y, por tanto, menos “objetiva” que los espejos de cristal. Las imágenes sintetizadas no reflejan los rayos, sino que los componen según un programa. No significan lo que está allá en el mundo de los objetos, sino, al contrario, lo que podría estar allá, debería estar allá, no debería estar allá: son imágenes-proyecto. Una vez proyectadas, sin embargo, las imágenes sintetizadas están realmente allá, son experiencias concretas. Lo que debería ser, lo que no debería ser, lo que puede ser e incluso lo que no puede ser (por ejemplo, formas geométricas o movimientos imposibles en el mundo de los objetos), se concretan en y a través de las imágenes. Estas imágenes son actos de liberados (programados), son arte.

Por supuesto, no son obras. El artificio que las produce no es obra, y las imágenes no son objetos informados, son artefactos inmateriales, “puros”. Sin embargo, estas imágenes son más “universales” que las obras universales imaginadas por Wagner, por ejemplo. Son la síntesis de las llamadas artes plásticas (son imágenes), la música (son sonido), la literatura (hablan lenguas), el teatro (se mueven) y pronto la escultura (hologramas). Pero eso es poco decir. Las imágenes sintetizadas son el producto de una deliberación que, aun cuando esté al servicio de una imaginación desbocada (no limitada por imperativos objetivos), se ve obligada a pasar por el tamiz de la conceptualización clara y distinta, ya que se ve forzada a calcular y computar programas. Así pues, estas imágenes son una síntesis de imaginación poderosa y conceptualización disciplinada. Una síntesis de ciencia y arte.

No estoy diciendo que las imágenes sintetizadas vayan a acabar con toda actividad productora de información anterior a ellas. Que acabarán con la pintura al óleo, la composición musical para instrumentos y voces, la literatura, el teatro, el cine, la televisión, el video y, sobre todo, los textos de jurisprudencia, ciencia y filosofía. Lo que quiero decir es que todas estas actividades informadas anteriores serán lentamente succionadas por las imágenes sintetizadas, para ser absorbidas por ellas. Pondré como ejemplo la filosofía: es un discurso lingüístico anotado en código alfanumérico, un discurso que se propone hablar de otros discursos, incluido el suyo propio. Por su estructura lingüística y la naturaleza de su código, la filosofía es pensamiento lineal y obedece a ciertas reglas, sobre todo las de la lógica, que, como dice el término, es la regla del discurso. Las imágenes sintetizadas se ofrecen como una estrategia para el pensamiento multidimensional, el pensamiento sobre otros pensamientos (filosofar), que, si bien puede estructurarse lógicamente, también puede estructurarse mediante reglas adicionales igualmente rigurosas. Quien a partir de ahora siga filosofando lingüística y alfabéticamente, se está empobreciendo voluntariamente. Y esto vale para todas las demás actividades informativas (culturales) de la tradición de la que somos herederos.

Lo que intentaré sugerir en estas reflexiones es que la revolución informática nos está proporcionando nuevas estrategias para producir y almacenar información, estrategias que de manera inevitable convertirán

en arcaicas e ineficaces todas las estrategias anteriores. Y cuanto antes nos demos cuenta de ello, mejor. Sin embargo, también estoy sugiriendo que esa toma de conciencia es difícil, no solo porque somos inertes, y tendemos a glorificar por inercia las estrategias anteriores (arte, ciencia, jurisprudencia, filosofía), sino sobre todo porque las nuevas estrategias requieren un nuevo nivel de conciencia, que aún no hemos alcanzado. Prueba de ello es el nivel infantil, por no decir cretino, de las imágenes sintetizadas que se producen en la actualidad.

Estas tres conferencias abordan, cada una desde un punto de vista diferente, la lenta y dolorosa emergencia de esta nueva conciencia. La primera se refería a los nuevos artificios, como los robots y las inteligencias artificiales, y la consiguiente artificialización del pensamiento y la acción humanos. La segunda trataba de los artefactos animados y la consiguiente artificialización de la vida, el amor y la muerte. Esta tercera tuvo como tema la transformación de las estrategias de las artimañas empleadas en la producción, la transmisión y el almacenamiento de la información, y la consiguiente síntesis de todas las actividades culturales a un nuevo nivel. Pero, en esencia, las tres ponencias trataron un único tema: el arte del futuro inminente.

Las inteligencias artificiales, las bacterias artificiales y las imágenes artificiales tienen todas una estructura común: son el resultado del cálculo y la computación de elementos claros y distintos, ya sean bits, genes o electrones. Y todas ellas son combinaciones extremadamente improbables de tales elementos, combinaciones informacionales. La deliberación de la que son resultado se dirige contra la probabilidad. Y contra la necesidad, ese horizonte al que la probabilidad se aproxima asintóticamente. Dado que son el resultado de una deliberación antiprobabilística (informativa), existe un aura de ficción, de fingimiento en torno a tales artefactos. Hay algo fantasmagórico en las inteligencias artificiales, las bacterias artificiales y las imágenes sintetizadas. Y en torno al hombre del futuro que sin duda convivirá con estos fantasmas. Pues es precisamente esta aura fantasmagórica, propia de la deliberación contra la necesidad, lo que caracteriza al arte.

Newton creía que esta era precisamente la diferencia entre arte y ciencia: la ciencia no finge (*hypotheses*), las hipótesis son ficciones, modelos. Pero persistió durante mucho tiempo la convicción de que hay, por un



lado, algo objetivamente dado y, por otro, algo subjetivo para lo que lo objetivo está dado. Las ficciones científicas debían adecuarse a lo objetivamente dado (*adaequati intellectus ad rem*), mientras que las ficciones artísticas podían no hacerlo. Esta convicción se está abandonando. Ahora estamos convencidos de que tanto lo dado objetivamente como el sujeto se abstraen de una relación concreta. Y esto no solo gracias al análisis fenomenológico (y otros similares), sino sobre todo gracias a las propias ciencias que analizan lo dado. La barrera que separa la ciencia ficción de la ficción artística está cayendo, y el aura fantasmagórica propia del arte envolverá a partir de ahora todo quehacer humano.

Me parece que decir esto es articular, aunque sea de forma premonitoria, la nueva conciencia que está emergiendo. A saber: la toma de conciencia de que el *yo* y la *realidad objetiva* no son más que mitos, que la naturaleza y la cultura no son más que articulaciones ecológicas, y que lo concretamente vivencial es la relación. Para esta conciencia desilusionada (porque ha sido engañada demasiado durante los últimos seis mil años) es una conciencia intersubjetiva, para la cual vivir es un hacer como si, es una artimaña. Vivir, para esta conciencia, es hacer lo improbable, lo prácticamente imposible, ya que lo probable, lo prácticamente seguro, no es nada

fuera y dentro. La artimaña, el arte total, es la respuesta que esta conciencia da al absurdo.

Hace unas semanas salió a la venta en Suiza un libro de F. Ingold cuyo título es *Jeder Kein Kuenstler* (más o menos “Todo mundo no artista”). El título intenta articular en términos aforísticos lo que propongo. A saber, la conciencia que está emergiendo, y las técnicas que esta conciencia está elaborando, permitirán estrategias gracias a las cuales todo el mundo podrá producir, junto con todos los demás, las aventuras más inimaginables e inconcebibles. Todo el mundo será artista en un sentido tan radical y fantasmagórico que el actual término *arte* ya no será adecuado. Y como el término es inadecuado, puede decirse que “todo el mundo será un no-artista”.

Permítanme concluir este discurso con una profesión de fe (si fe es el término adecuado): desde que el hombre es hombre, se ha informado deliberadamente. Ahora dispone de nuevos conocimientos y nuevas estrategias que le permiten hacerlo relativamente sin prejuicios míticos, y relativamente independiente del olvido. Ahora puede ser un artista relativamente desilusionado, relativamente más capaz de asumir la pesada carga de saber que su vida es una artimaña. Tengo fe en que esto le hará relativamente más humano.



▪ *Legumbres Asesinas*  
(fragmento), pintura, acrílico  
sobre lienzo (196 x 143 cm)  
| SERIE RECORTES DE PRENSA.  
Andrés Orjuela, 2016

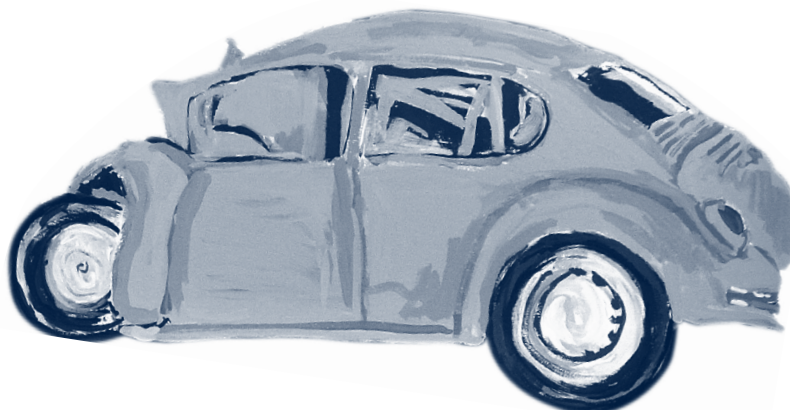
## Notas

1. N. del T.: Aquí, Vilém Flusser refiere a la noción de ex-sistencia de Heidegger, que afirma que “la ex-sistencia es algo que sólo se puede decir de la esencia del hombre, esto es, sólo del modo humano de ‘ser’”. Heidegger (2001). En su libro *O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação*, Flusser señala: “En otras palabras: la ‘imaginación’ (Einbildungskraft) es la capacidad singular de desprenderse del mundo de los objetos y replegarse en la propia subjetividad, es la capacidad de convertirse en sujeto de un mundo objetivo. En otras palabras, es la capacidad singular de existir (ek-sistieren) en lugar de insistir (insistieren). Este gesto comienza, digamos, con un movimiento de abstracción, de alejamiento de uno mismo, de retroceso” (la traducción es nuestra). Al respecto véase Flusser (2007).
2. N. del T. “La trompeta emite un sonido maravilloso”. Alusión al requiem de Mozart.
3. N. del T. A lo largo de esta conferencia, Flusser juega con la doble significación de la palabra dado en el portugués: aquello que se dio, que ha sido dado, pero también cada uno de los elementos conocidos de un problema, es decir dato.
4. N. del T. El autor hace referencia a un juego tradicional brasileño que consiste en colocar algunas piedras sobre el dorso de la mano, lanzarlas al aire y tratar de atraparlas antes de que caigan. De allí su referencia “al azar y a la necesidad”.
5. N. del T. Se trata de la exposición “Los inmateriales”, organizada por Jean François Lyotard en el Centro Pompidou en 1985.
6. N. del T. La 18.ª Bienal de São Paulo de 1985 tuvo como tema “El hombre y la vida”, con curaduría de Sheila Leirner.
7. N. del T. “Estamos aquí para morir”.

## Referencias bibliográficas

1. Heidegger, M. (2001), *Carta sobre el humanismo*, Alianza.
2. Flusser, V. (2007), *O mundo codificado. Por uma filosofia de design e da comunicação*, Cosac Naify.

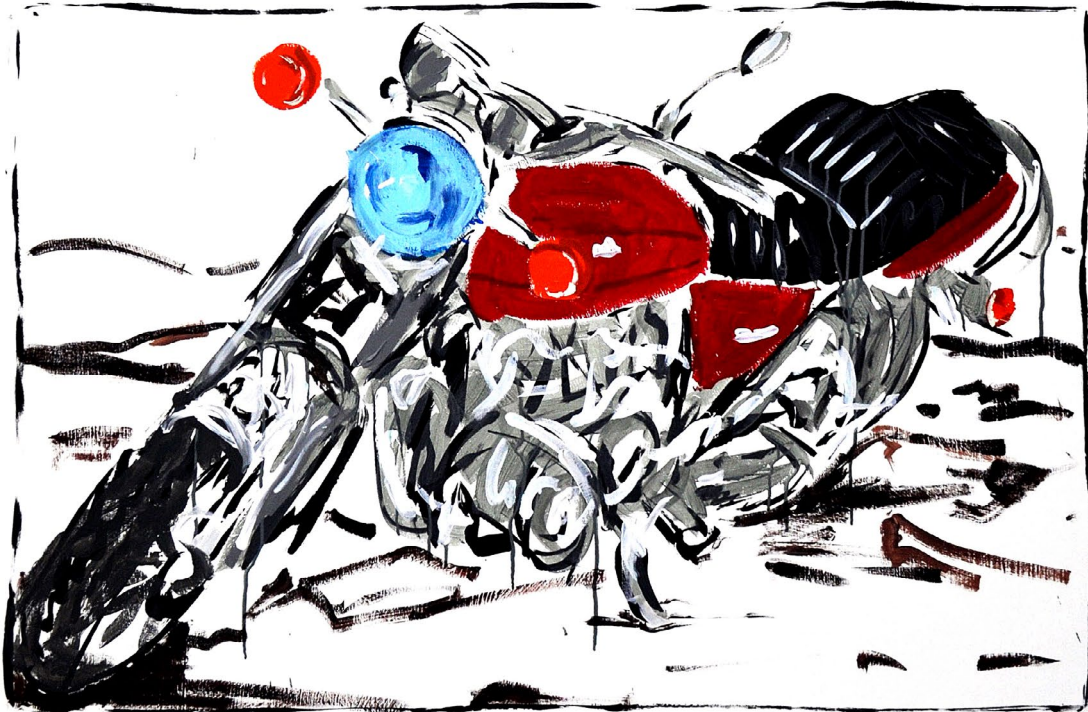
- *Legumbres Asesinas* (fragmento), pintura, acrílico sobre lienzo (196 x 143 cm) | SERIE RECORTES DE PRENSA. Andrés Orjuela, 2016





El vehículo motorizado, para hacer su fechoría, los pillos le cubrieron unas figuras con pintura roja y por eso mismo, los informes que aparecieron al principio hablaban de "motocicleta negra"

# Miembros de la "Banda Motorizada"!



Esta es la motocicleta que la banda de peruanos utilizaba para cometer sus fechorías. Fue incautada por las autoridades judiciales.