

LA APARIENCIA DIGITAL

Wlém Flusser

Ante nuestros ojos increíulos, mundos alternativos comienzan a surgir de las computadoras: líneas, superficies, pronto ya también cuerpos y cuerpos en movimiento, constituidos todos a partir de elementos puntuales. Estos mundos tienen colores y pueden emitir sonidos, y probablemente en un futuro cercano también podrán ser tocados, oídos y degustados. Pero eso no es todo, ya que los cuerpos en movimiento que la técnica nos permitirá crear dentro de poco, y tal como comienzan a surgir de la computación, podrán ser dotados de inteligencia artificial del tipo de la máquina de Turing y podremos entrar en relación dialógica con ellos. ¿Por qué desconfiamos en realidad de estas imágenes sintéticas, de estos sonidos y estos hologramas? ¿Por qué los descalificamos empleando el término "apariencia"? ¿Por qué no son reales para nosotros? La respuesta precipitada dice: porque precisamente estos mundos alternativos no son más que elementos puntuales computarizados, porque ellos no son más que formaciones nebulosas que flotan en la nada. La respuesta es precipitada, pues mide la realidad según la densidad de la dispersión y está basada en la confianza de que en el futuro la técnica podrá distribuir los puntos con la misma densidad que la que tienen en las cosas del mundo que nos ha sido dado. La mesa sobre la que escribo no es más que un enjambre de puntos. Si en el holograma de la silla logran

distribuir los elementos exactamente con la misma densidad, entonces nuestros sentidos ya no serán más capaces de distinguir entre uno y otro. El problema que se plantea, por lo tanto, es el siguiente: o bien los mundos alternativos son tan reales como el mundo que nos ha sido dado, o el mundo que nos ha sido dado es tan fantasmagórico como los mundos alternativos.

Cabe, empero, otra respuesta totalmente diferente a esta pregunta respecto a nuestra desconfianza frente a los mundos alternativos. Se basa en el hecho de que éstos son mundos diseñados por nosotros mismos y no, como en el caso del mundo que nos rodea, algo que nos ha sido dado. Los mundos alternativos no son cosas dadas (datos), sino algo producido de modo artificial (hechos). Y nosotros desconfiamos de estos mundos porque desconfiamos de todo lo que sea artificial, de todo lo que sea arte. El "arte" es bello, pero es una mentira—algo que está implícito en el concepto de "apariciencia". De hecho, esta respuesta nos conduce a otra pregunta: ¿por qué engaña la apariciencia? ¿Existe algo que no engañe? Ésta es la cuestión fundamental, la cuestión epistemológica con la cual nos confrontan los mundos alternativos. Cuando se habla de "apariciencia digital" es a esta cuestión y a ninguna otra a la que debemos abocarnos.

Por supuesto, esta pregunta no es nueva, puesto que desde el momento en que nuestros ojos se volvieron incrédulos, es decir, por lo menos desde los presocráticos, ésta ha sido una pregunta que siempre nos ha inquietado, si bien es cierto que es recién a partir de comienzos de la Edad Moderna que se plantea con mayor rigor. Los mundos alternativos, con su apariciencia digital, llevan esta inquietud a su punto cúlmine. Por esto cuando se reflexiona sobre la digitalización resulta indispensable partir de comienzos de la Edad Moderna. ¿Qué sucedió en ese momento? Dicho en pocas palabras, en ese momento se descubrió que para lograr el dominio del mundo, para comprenderlo no era cuestión simplemente de observarlo ni de describirlo, sino que había que calcularlo. El mundo bien podía ser inimaginable e indescriptible, pero a cambio de ello era calculable. Las consecuencias de este descubrimiento recién se hicieron evidentes en la actualidad, con los mundos alternativos.

Las cosas comenzaron más o menos de la siguiente manera: los artesanos revolucionarios del Renacimiento cuatrocenista no quisieron que el obispo les dictara más el "precio justo" para sus productos. Querían un "mercado libre", en el cual el valor de las mercancías se estableciera "por sí solo"—ciberneticamente, a través de la oferta y la demanda. En el mismo momento en que recusaron la autoridad del obispo respecto a la determinación del "valor", recusaron con ello también lo que hasta ese momento se englobaba bajo el concepto de "teoría". Hasta ese entonces la "teoría" era aquella mirada gracias a la cual se podían percibir las formas inmutables. De este modo, por medio de la "teoría", el obispo veía el "zapato ideal", lo podía comparar con el que hacía el zapatero y podía establecer cuánto valía el zapato fabricado, es decir, cuánto se acercaba al zapato ideal. Los artesanos revolucionarios, en cambio, afirmaban que no existía ningún zapato ideal ni ninguna forma inmutable, y que eran ellos mismos quienes inventaban las formas de los zapatos y las iban perfeccionando cada vez más. Para ellos las formas no eran ideales eternos, sino modelos modificables, y es por esta razón que la Edad Moderna se llama "moderna". Para ellos la "teoría" no era la observación pasiva de los ideales, sino el desarrollo progresivo de modelos, que debían ser sometidos a la praxis, es decir, a la observación y la experimentación. Así es como se dio nacimiento a la ciencia moderna y la técnica, a la revolución industrial y finalmente a la apariciencia digital.

La consecuencia de esto fue que los teóricos emigraron de la catedral y del convento al taller (universidad, escuela superior técnica, laboratorio industrial) y comenzaron a desarrollar modelos que permitieron fabricar cada vez mejores zapatos así como comprender y manejar mejor el mundo en general. Al hacerlo comprobaron con gran sorpresa que tales modelos de trabajo no podían ser ni imágenes ni textos, sino que eran algoritmos. Digamos, de paso, que esta sorpresa de que el mundo, para decirlo en el lenguaje del Renacimiento, es un libro—"natura libellum"—que está codificado en números, es algo que al día de hoy que no hemos superado totalmente. A partir de ese momento, entonces, los teóricos tuvieron que pensar cada vez más en nú-

meros y cada vez menos en letras e imágenes. Un cambio que trajo aparejadas profundas consecuencias que debemos considerar si pretendemos abordar el tema de la digitalización.

Los teóricos siempre fueron letrados—*litterati*— que combatieron el pensamiento en imágenes, es decir, el pensamiento mágico, y siempre pensaron en líneas de signos de escritura. Ellos desarrollaron una conciencia lineal, procesal, lógica e histórica. Insertos en medio del código de escritura lineal, es decir, del alfabeto, hubo siempre empero cuerpos extraños, esto es, signos de escritura de estructura no lineal. Mientras que las letras corresponden a signos para los sonidos hablados, es decir, para el discurso, aquellos cuerpos extraños constituyen ideogramas que representan cantidades, es decir, números. Pero los números no son discursivos, y por ello no corresponden dentro de la línea. Es por esto que ya desde siempre debió hablarse no de una escritura alfabética sino de un código alfanumérico. La conciencia que se articulaba allí era pues tanto de carácter procesal e histórico como formal y calculatorio. Cuando se vio entonces que cada vez era más necesario pensar en números y menos en letras, lo que sucedió fue que la conciencia histórica dejó paso a una conciencia formal.

Esto constituye una revolución, pero no porque el desarrollo de modelos de trabajo formales sea una invención moderna, ya que por lo menos desde el siglo III existen tablas de arcilla con signos grabados que no cabe duda de que constituyen modelos para trabajos de canalización. Estos géometras de la Edad de Bronce son los antepasados intelectuales de los llamados artistas informáticos. Lo que ellos produjeron no fueron copias de algo dado, sino diseños para cosas que aún no existían: ellos “proyectaron mundos alternativos”. En sus diseños, al igual que en las imágenes sintéticas de la computación, se pone de manifiesto una conciencia formal, “matemática”. Si uno quiere comprender por lo tanto la esencia de estos mundos alternativos que surgen actualmente, no resulta ningún método despreciable la observación de aquellas tablas de arcilla primitivas.

Pese a tratarse entonces de un desarrollo de larga data, esa recodificación de letras a números del pensamiento teórico que tie-

ne lugar en la Edad Moderna constituye una verdadera revolución intelectual. Esto se hace claramente evidente en Descartes, aunque ya comienza con Cusanus y se muestra, por ejemplo, de modo directamente doloroso en Galileo. Este cambio de código trae aparejada aquella pregunta epistemológica fundamental a la que nos referimos más arriba: si existe algo que no engañe. Como se sabe Descartes respondió a esta pregunta más o menos de la siguiente manera: Lo que no engaña es el pensamiento aritmético, un pensamiento disciplinado, claro y distinto. Claro y distinto, porque está codificado en números y porque cada número está separado de los demás por un intervalo. Un pensamiento disciplinado, porque las reglas del código numérico, como la suma y la resta, deben seguirse exactamente. La verdadera razón de que se abandonara el pensamiento en letras a favor del pensamiento en números consiste también en que aquel no es un pensamiento lo suficientemente disciplinado, claro y distinto como para poder conducir al conocimiento. La cosa pensante—*res cogitans*— debe ser aritmética para poder conocer el mundo.

Esto da lugar, empero, a una peculiar paradoja típicamente moderna. La cosa pensante es clara y distinta—y esto quiere decir: está llena de agujeros entre los números. El mundo, en cambio, es una cosa extensa—*res extensa*—donde todo está unido sin solución de continuidad. Entonces, si yo superpongo la cosa pensante a la cosa extensa para poder reflexionar sobre ésta—*adæquatio intellectus ad rem*—, la cosa extensa se me escapa por entre los intervalos. Por esta razón durante el transcurso de la Edad Moderna el problema del conocimiento se convierte en el de rellenar los intervalos entre los números. Descartes intenta resolverlo de modo fácil, considerando que cada uno de los puntos del mundo se puede contar con un número y que entonces la geometría es el método del conocimiento. Más tarde este método habrá de refinarse en especial gracias a los aportes de Newton y Leibniz. Se introducen nuevos números que llenan los intervalos, que “integran las diferenciales”. Efectivamente por medio de ecuaciones diferenciales se puede formular y formalizar todo lo que a uno se le ocurra. El pensamiento formal matemático nos permite conocer todo y nos brinda modelos a partir de los cuales

podemos producir todo: nos hemos vuelto omniscientes y omnipotentes. Ésta es la revolución intelectual que ya se pone de manifiesto con Cusanus cuando dice que Dios no puede saber mejor que nosotros que uno más uno es dos.

Una descripción tan sintética de lo que es ese cambio de código moderno, que pasa de las letras a los números y de la consiguiente modificación que sufre la conciencia procesal, histórica e ilustrada, que pasa a ser una conciencia formal, calculatoria y analítica no basta por supuesto en absoluto para comprender realmente los mundos alternativos que surgen hoy en día de las computadoras. En primer lugar, no todos hemos dado el salto que va de lo lineal a lo cero-dimensional, esto es, a la conciencia calculatoria. La mayoría sigue pensando según las ideas del progreso y de la ilustración: aún viven, conocen y valoran el mundo como un encadenamiento de causas y efectos, y su compromiso radica en dedicar sus esfuerzos a la tarea de romper estas cadenas causales para liberarnos así de la necesidad. Su conciencia, por lo tanto, sigue siendo lineal, literaria y literal. Son muy pocos, los que han dejado atrás esta forma de conciencia y ya no viven más el mundo como una cadena causal, sino como un hecho casual, cuyo pensamiento ya no se ve más regido por las ideas de progreso e ilustración, sino que piensan de un modo futurológico y analítico del sistema o "estructural", los que construyen los modelos que rigen a la mayoría. Por ejemplo, programan publicidades, películas y programas políticos según criterios estructurales, sin que los manipulados puedan ser capaces de dar cuenta de esto.

Los mundos alternativos que comienzan a emerger de las computadoras son la expresión de un nivel de conciencia del que la mayoría no puede participar, y por eso dicen que tampoco quisieran hacerlo.

Esta división de la sociedad en, por un lado, unos pocos programadores con un pensamiento formal y numérico, y por otro, muchos programadores con un pensamiento literal, pese a lo dramática que pueda parecer, no constituye con todo el núcleo de la problemática actual. Este reside más bien en la pretensión de omnisciencia y omnipotencia del pensamiento formal, el cual

en el siglo XX, y sobre todo en esta segunda mitad, dio un giro. Por motivos prácticos y teóricos. En lo práctico se verificó lo siguiente: las ecuaciones diferenciales formalizan todo. En este sentido puramente formal todo es "cognoscible". Pero para poder aplicar estas ecuaciones como modelos de trabajo hay que "renumerizarlas", esto es, volver a codificarlas en los números naturales. En el caso de las ecuaciones complejas éste es un largo proceso, y todos los problemas interesantes son complejos. La recodificación de tales ecuaciones puede requerir más tiempo que la probable duración del Universo. Por este motivo es que tales problemas continuaban siendo irresolubles. Aunque omniscientes, no somos omnipotentes, y nuestros conocimientos en el caso de problemas complejos y por lo tanto interesantes resultan prácticamente inútiles. El pesimismo cultural y esa sensación del absurdo de la vida tan difundidos derivan de este giro en las pretensiones de la razón formal.

En el plano teórico, el pensamiento calculatorio ha penetrado cada vez más en lo profundo de los fenómenos. Los ha analizado (descompuesto), y de este modo los fenómenos han adoptado cada vez más la estructura del pensamiento calculatorio. No sólo a la Física la dividió en partículas, sino a la Biología por ejemplo en genes, a la Neurofisiología en estímulos puntuales, a la Lingüística en fonemas, a la Etnología en culturas o a la Psicología en actomas. Ya no se habla más de esa "cosa extensa" original, sino de enjambres de partículas estructurados en campos. Respecto a estas partículas, por ejemplo respecto a los quarks, se plantea la cuestión de si realmente se trata de partículas del mundo o si es que son símbolos o signos del pensamiento calculatorio. Quizás el pensamiento calculatorio no tenga nada que ver con el conocimiento del mundo, sino que se trate de una proyección hacia afuera del código numérico con una posterior recuperación de lo proyectado. El conocimiento numérico es por lo tanto problemático desde el punto de vista teórico.

En este contexto podemos resumir más o menos de la siguiente manera el estado de la conciencia actual: A partir del Renacimiento una parte de la "elite intelectual", los *litterati*, comenzaron a pensar de modo calculatorio-formal en lugar de hacerlo de

modo histórico-discursivo, y a expresarse en algoritmos en lugar de a través de textos literarios. La razón de este cambio fue la creencia de que este tipo de pensamiento era "adecuado" para conocer y manejar el mundo que nos rodea, quizás incluso para hacer lo propio con los hombres y la sociedad. Es a la ciencia y a la técnica modernas, de hecho, a las que debemos este pensamiento. En este sentido, al principio la técnica no pareció ser más que ciencia aplicada, y por esto las escuelas técnicas se ubicaron en una categoría más baja que las facultades "puras". Luego comenzó a darse un vuelco en la relación entre ciencia y técnica, y las disciplinas "puras" se convirtieron en *ancillae* de la técnica. Actualmente la teoría y la práctica se hallan tan entrelazadas que nos resulta imposible distinguir una de otra tanto desde el punto de vista teórico como desde el práctico. Suponiendo que la filosofía fuera la disciplina "más pura", entonces su "tecnización", es decir, la matematización del discurso filosófico —y al revés, la "filosofización" de la técnica— constituyen las verdaderas metas de nuestro pensamiento. Las expectativas que se pusieron en este pensamiento nunca se cumplieron. Desilusionada de sí misma, la elite de los pensadores formales, empero, es responsable actualmente de los modelos cognoscitivos, vivenciales y conductuales que rigen la sociedad. Son los llamados "tecnócratas", "operadores mediáticos" o "constructores de opinión", a los que en realidad se podría reunir mejor bajo el rótulo de "programadores". En tanto estos mundos alternativos que emergen actualmente de las computadoras constituyen diseños de la elite dominante, se hace necesario que nos dediquemos ahora más en detalle a las computadoras.

Como ya señalamos anteriormente, a principios del siglo XX las ecuaciones diferenciales demostraron no ser aplicables en la práctica en la mayoría de los casos. Esto resultaba intolerable. El saber del que se disponía no se podía convertir en poder. Cientos de calculistas, por ejemplo, se sentaron en estudios de ingeniería y llenaron hojas y hojas con números sin lograr resolver los problemas ya planteados en la teoría. Extrañamente, este fracaso práctico de la "razón pura" no penetró en ese momento en la conciencia general. Para superar esta situación intolerable se in-

ventaron máquinas calculadoras cada vez más rápidas, de modo que en efecto toda una serie de problemas, sino todos, se convirtieron en solucionables, en tanto expresables en números. Pero estas calculadoras rápidas poseían ciertas cualidades no previstas, las cuales, y esto sin exagerar, transformaron completamente nuestra imagen del hombre y nuestra conciencia de nosotros mismos. Para nuestro desarrollo aquí es suficiente con que destaquemos dos de estas características. Gran parte de los esfuerzos de la Edad Moderna en el campo de la teoría del conocimiento apuntaron, como ya señalamos, a hacer que el código numérico fuera adecuado al mundo, a desarrollar métodos matemáticos cada vez más refinados y elegantes. Con las calculadoras rápidas este trabajo se tornó superfluo. Ellas realizan los cálculos de modo tan veloz que les basta simplemente con la suma de 1 y 0, con el comando "digitalizar", con lo cual pueden renunciar a todo refinamiento matemático. Cuentan con dos dedos, pero de modo tan rápido, que superan en los cálculos a los más grandes matemáticos. Esto tuvo consecuencias francamente revolucionarias, pues el pensamiento matemático, el que hasta ese momento era tenido como una de las más altas capacidades del hombre, se reveló mecanizable y por lo tanto como una tarea indigna de aquél. Por otro lado, esto nos enfrentó a otra tarea: la de programar las máquinas calculadoras. En lugar de hacer cálculos, lo que había que hacer era analizar estructuralmente el universo de los números. El pensamiento matemático debía dar un paso hacia atrás saliéndose de sí mismo para efectuar un análisis del sistema, y al hacerlo se transformó. De paso digamos, que lo que aquí se afirma para el pensamiento matemático es extensible también a toda una serie de otros tipos de pensamiento, por ejemplo, para el que entra en juego en la toma de decisiones.

La segunda característica a destacar de la calculadora rápida es el hecho de que, para nuestro asombro, ella no sólo puede calcular, sino también computar, es decir, que no sólo es capaz de analizar ecuaciones en números sino que también es capaz de llevar a cabo un proceso de síntesis en el que a partir de estos números se configuren formas. Ésta es una invención o un descubrimiento impresionante, cuando uno piensa que el pensamiento

calculatorio ha penetrado profundamente en los fenómenos y que a partir de este avance éstos se descomponen en partículas. Con esto el mundo ha adoptado la estructura del universo numérico, lo que plantea intrincados problemas epistemológicos cuando a partir de las computadoras se comprueba que el pensamiento calculatorio no sólo puede descomponer el mundo en partículas (analizar), sino que también puede volver a unirlos (sintetizar). La llamada vida, y esto sólo para citar dos ejemplos particularmente fascinantes, no sólo puede ser analizada en partículas, en genes, sino que gracias a la tecnología genética los genes se pueden volver a combinar componiendo nuevas informaciones con el fin de generar "seres vivientes artificiales". O las computadoras pueden sintetizar mundos alternativos que ellas proyectan a partir de algoritmos, es decir, de símbolos del pensamiento calculatorio, y que pueden ser tan concretos como el mundo que nos rodea. En estos mundos proyectados todo lo que es pensable matemáticamente es efectivamente pasible de ser realizado, hasta aquello que es "imposible" en el mundo que nos rodea, como los cuerpos cuatrodimensionales o el conjunto de Mandelbrot. Técnicamente las computadoras aún no pueden hacerlo, pero en principio no existe ningún obstáculo que lo impida.

Llegados a este punto de estas vertiginosas reflexiones sobre la "aparición digital" resulta indispensable tomar aliento un momento para tener un panorama del camino que hemos recorrido hasta aquí. Lo que vemos es lo siguiente: por lo menos desde la Edad de Bronce los hombres han pensado de modo formal, por ejemplo, trazaron los planos de obras de canalización sobre tablas de arcilla. En el transcurso de la historia, el pensamiento formal se vio subordinado al pensamiento procesal, y fue recién a principios de la Edad Moderna que pasó a un primer plano como "geometría analítica", es decir, como formas geométricas recodificadas en números. Ese pensamiento formal disciplinado dio nacimiento a la ciencia y la técnica modernas, pero finalmente acabó en un callejón sin salida tanto teórico como práctico. Para superar los obstáculos prácticos se inventaron las computadoras, con lo cual los problemas teóricos se radicalizaron. A comienzos de la Edad Moderna se buscaba algo que no

engañara, y se creyó haberlo hallado en ese pensamiento numérico claro, distinto y disciplinado. Posteriormente se comenzó a sospechar que la ciencia sólo proyectaba el código numérico hacia afuera, de tal modo que quizá las hipotéticas leyes naturales no eran más que ecuaciones que le habían sido impuestas a la naturaleza. Y más tarde surgió la sospecha más profunda aún de si todo el universo, desde el big bang hasta la muerte por enfriamiento, con todos sus campos y relaciones, no era más que una proyección que el pensamiento calculatorio vuelve a recuperar "experimentalmente". Al fin y al cabo las computadoras nos demuestran hoy en día que no sólo podemos proyectar y recuperar este único universo, sino todos los que queramos. En síntesis: nuestro problema epistemológico y con ello nuestro problema existencial reside en saber si no deberíamos ver todo, incluso a nosotros mismos, como apariencia digital.

Ahora ya podemos tomar al toro de los mundos alternativos por las astas. Si todo engaña, si todo es apariencia digital —no sólo la imagen sintética en la pantalla de la computadora, sino también esta máquina de escribir, estos dedos que están tipeando y estos pensamientos que se expresan a través de los dedos que están tipeando—, entonces ya la palabra "aparición" carece de sentido. Nos queda entonces que todo es digital, es decir, que debemos ver todo como una distribución más o menos densa de elementos puntuales, de bits. Así pues, podemos relativizar el concepto de lo "real", en el sentido de que algo será más real cuanto mayor densidad presente la dispersión, y será más potencial cuanto más rala sea aquella. Lo que llamamos real y que también percibimos y vivimos como tal son aquellos sitios, aquellas curvaturas o convexidades donde la distribución de las partículas presenta mayor densidad y las potencialidades se concentran. Ésta es la cosmovisión digital que nos proponen las ciencias y que las computadoras nos muestran claramente. De aquí en más deberemos convivir con esto, nos guste o no.

Esto no sólo nos impone una nueva ontología, sino también una nueva antropología. Nos obliga a vernos a nosotros mismos —a nuestro "sí mismo"— como una "dispersión digital" del tipo descripto, como una concreción de posibilidades gracias a una

densa dispersión. Nos obliga a vernos como curvaturas o vendedas en el campo de relaciones que se entrecruzan, sobre todo interhumanas. Nosotros mismos somos también "computaciones digitales" hechas de vibrantes posibilidades puntuales. Esta nueva antropología que se remonta a la cultura judeocristiana, para la cual el hombre no es más que polvo, no sólo debemos trabar la epistemológicamente, por ejemplo desde el punto de vista del psicoanálisis o de la neurofisiología, sino que también debemos llevarla a la práctica. No basta con que reconozcamos que nuestro "sí mismo" es un punto nodal de virtualidades que se entrecruzan entre ellas, un *iceberg* flotando en el mar del inconsciente o una computación que se lleva a cabo saltando de sinapsis en sinapsis nerviosa, también debemos actuar en consecuencia. Los mundos alternativos que surgen de las computadoras son una puesta en práctica de esta comprensión.

¿Qué hacen en verdad los que se sientan delante de la computadora, aprietan teclas y crean líneas, superficies y cuerpos? Ellos concretan posibilidades. Reúnen puntos según programas precisamente formulados. Lo que convierten en hecho allí es tanto una afuera como un adentro: convierten en hecho mundos alternativos y con ello se convierten en hecho a sí mismos. Ellos "diseñan" realidades a partir de posibilidades, realidades que serán más efectivas cuanto mayor densidad presenten. Con esto se lleva a la práctica la nueva antropología: "Nosotros" es un nudo de posibilidades que más se concreta cuanto más densamente reúne las posibilidades que vibran dentro de él mismo y a su alrededor, es decir, que las configura creativamente. Las computadoras son aparatos para concretar posibilidades interiores al hombre, interhumanas y exteriores al hombre, gracias al exacto pensamiento calculatorio. Podemos tomar ésta como una posible definición de "computadora".

Nosotros ya no somos más sujetos de un mundo objetivo dado, sino proyectos de mundos alternativos. Hemos abandonado la sumisa posición subjetiva y nos hemos puesto de pie en la proyección. Nos convertimos en adultos. Sabemos que soñamos. Esta transformación existencial de sujeto a proyecto no es consecuencia de una "libre decisión". Nos hemos visto obligados

a ello del mismo modo que nuestros lejanos antepasados se vieron obligados a pararse sobre sus dos piernas cuando la catástrofe ecológica que sobrevino en aquel momento los forzó a tener que atravesar de algún modo los espacios que habían quedado entre los raleados árboles. Por nuestra parte, a nosotros nos toca ver y comprender los objetos que nos rodean, y también a nuestro propio sí mismo—lo que antes se denominaba espíritu, alma o simplemente identidad—, como computaciones de puntos. Ya no podemos ser más sujetos, porque ya no existen más objetos cuyos sujetos pudiéramos ser, y tampoco ningún núcleo duro que pudiera ser el sujeto de algún objeto. La visión subjetiva, y con ella también toda cognición subjetiva, se han vuelto insostenibles. Debemos dejar atrás todo esto como ingenuas ilusiones y ahora debemos atrevernos a dar un paso adelante en el vasto campo abierto de las posibilidades. Esa aventura que es el desarrollo del hombre ha entrado con nosotros en una nueva fase. Esto se muestra de la forma más evidente cuando vemos que ya no podemos distinguir entre verdad y apariencia o entre ciencia y arte. Nada nos es "dado" salvo posibilidades a concretar que precisamente "aún nada" son. Lo que nosotros llamamos "el mundo", lo que nuestros sentidos computan con métodos que aún no nos resultan del todo claros como percepciones, y luego como sentimientos, deseos y cogniciones, así como también los mismos sentidos, son procesos de computación reificados. La ciencia calcula el mundo, así como antes se lo computo. El mundo tiene que ver con hechos, con lo hecho, no con datos. Los científicos son artistas informáticos *avant la lettre*, y el resultado de la ciencia no consiste en ningún "conocimiento objetivo", sino en modelos para el manejo de lo computado. Cuando uno percibe que la ciencia es un tipo de arte, no la está degradando, sino que al contrario de este modo la convierte en un paradigma para todas las demás artes. Se hace evidente que todas las formas de arte recién se torran efectivamente reales, es decir, producen realidades, cuando abandonan su nivel empírico y alcanzan la exactitud teórica alcanzada por la ciencia. Y ésta es la "apariciencia digital" de la que venimos hablando aquí: a través de la digitalización, todas las formas de arte se

convierten en exactas disciplinas científicas y ya no pueden distinguirse más de la ciencia.

La palabra alemana "*Schein*" (apariencia) tiene la misma raíz que la palabra "*schön*" (bello) y en el futuro será de importancia decisiva. Cuando hayamos abandonado ese deseo infantil de alcanzar el "conocimiento objetivo", entonces se evaluará el conocimiento según criterios estéticos. Pero esto no es tampoco algo nuevo: Copérnico es mejor que Tolomeo, y Einstein mejor que Newton, pues ofrecen modelos más elegantes. Lo verdaderamente nuevo es que de aquí en más debemos comprender que la belleza es el único criterio aceptable de verdad: "El arte es mejor que la verdad". Esto ya se observa claramente en el llamado arte informático: Cuanto más bella es la apariencia digital, más reales y verdaderos son los mundos alternativos proyectados. El ser humano como proyecto, este pensador formal que analiza y sintetiza el sistema, es un artista.

Esta comprensión nos lleva de regreso al punto de partida del razonamiento que hemos desarrollado aquí. Partimos del hecho de que desconfiarnos de los mundos alternativos que surgen hoy en día, porque son artificiales y porque nosotros mismos los hemos diseñado. Ahora podemos colocar esta desconfianza en el contexto que le corresponde: Es la desconfianza del viejo hombre, subjetivo, que piensa en forma lineal y tiene una conciencia histórica, frente al nuevo, el que se expresa en los mundos alternativos y que no puede ser comprendido con categorías tradicionales tales como "real objetivo" o "simulación". Se basa en una conciencia formal, calculatoria, estructural, para la que lo "real" es todo aquello que se vive en forma concreta (*aisthetai* = vivir algo). En la medida en que percibamos los mundos alternativos como bellos, ellos serán también realidades dentro de las cuales nosotros vivimos. La "aparencia digital" es la luz que ilumina para nosotros la noche del vacío que se abre en torno nuestro y en nuestro interior. Nosotros mismos somos los reflectores que los mundos alternativos proyectan contra la nada y en ella.

APÉNDICE CICLO "CINE Y FILOSOFÍA"*

Schlagworte-Schlagbilder. Ein Gespräch mit Vilém Flusser (Palabras clave, imágenes clave. Entrevista con Vilém Flusser), de Harun Farocki, Alemania, 1986. Duración: 13 minutos.

Presentación del método Flusser en estado práctico, desde la mirada crítica de Farocki. El cineasta y el filósofo conversan sobre la imagen en un café y utilizan la portada del periódico alemán *Bild* (imagen, precisamente) como cuerpo a ser sometido a una reveladora lección de anatomía. Más allá de los conceptos flusserianos, permanece la presencia del pensador con su pipa y doble par de anteojos, lanzado a poner en marcha la dimensión dramática e inquietante de sus ideas (E.A.R.).

* Este apéndice fue confeccionado por Gustavo Aprea, Eduardo Russo y Gerardo Yoel.

Los siguientes títulos fueron exhibidos durante el mes de septiembre de 2003 en el Centro Cultural Rector Ricardo Rojas de la Universidad de Buenos Aires. El seminario "Pensar el cine" (junto con la conferencia "Arte, matemática y filosofía") acompañó en sus objetivos el sentido de las proyecciones. Ambas actividades, coordinadas por Gerardo Yoel, contaron con la participación de: Carmen Guarini, Walter Avanzini, Cristian Pauls en la presentación de películas, y con su participación en el seminario: Ricardo Parodi, María del Carmen Rodríguez, Eduardo Russo, Emilio Bernini, Eduardo Grüner, Gustavo Aprea, Ana Amado, Sergio Wolf, David Oubina, Arturo E. Sala y Alain Badiou.