

Byung-Chul Han

No-cosas
Quiebras del mundo de hoy

Traducción de Joaquín Chamorro Mielke

taurus



DE LA COSA A LA NO-COSA

El orden terreno, el orden de la tierra, se compone de cosas que adquieren una forma duradera y crean un entorno estable donde habitar. Son esas «cosas del mundo», en el sentido de Hannah Arendt, a las que corresponde la misión de «estabilizar la vida humana».¹ Ellas le dan un sostén. El orden terreno está siendo hoy sustituido por el orden digital. Este *desnaturaliza las cosas* del mundo *informatizándolas*. Hace décadas, el teórico de los medios de comunicación Vilém Flusser ya observó que «las no-cosas penetran actualmente por todos los lados en nuestro entorno, y desplazan a las cosas. A estas se las llama informaciones».² Hoy nos encontramos en la transición de la era de las cosas a la era de las no-cosas. Es la información, no las cosas, la que determina el mundo en que vivimos. Ya no habitamos la tierra y el cielo, sino Google Earth y la nube. El mundo se torna cada vez más intangible, nublado y espectral. Nada es *sólido y tangible*.

Las cosas estabilizan la vida humana, «y su objetividad radica en el hecho de que [...] los hombres, a pesar de su siempre cambiante naturaleza, pueden

recuperar su unicidad, es decir, su identidad, al relacionarla con la misma silla y con la misma mesa». ³ Las cosas son polos de reposo de la vida. En la actualidad, están completamente recubiertas de información. Los impulsos de información son todo menos polos de reposo de la vida. No es posible detenerse en la información. Tiene un intervalo de actualidad muy reducido. Vive del estímulo que es la sorpresa. Ya por su fugacidad, desestabiliza la vida. Reclama hoy permanentemente nuestra atención. El tsunami de información arrastra al propio sistema cognitivo en su agitación. Las informaciones no son unidades estables. Carecen de la firmeza del ser. Niklas Luhmann caracteriza así la información: «Su cosmología no es una cosmología del ser, sino de la contingencia». ⁴

Las cosas retroceden cada vez más a un segundo plano de atención. ⁵ La actual hiperinflación de las cosas, que lleva a su multiplicación explosiva, delata precisamente la creciente indiferencia hacia las cosas. Nuestra obsesión no son ya las cosas, sino la información y los datos. Ahora producimos y consumimos más información que cosas. Nos intoxicamos literalmente con la comunicación. Las energías libidinales se apartan de las cosas y ocupan las no-cosas. La consecuencia es la *infomanía*. Ya nos hemos vuelto todos *infómanos*. El fetichismo de las cosas se ha acabado. Nos volvemos fetichistas de la información y los datos. Hasta se habla ya de «datasexuales».

La Revolución Industrial reforzó y expandió la esfera de las cosas. Solo nos alejaba de la naturaleza y la

artesanía. La digitalización acaba con el paradigma de las cosas. Supedita estas a la información. El hardware es soporte de software. Es secundario a la información. Su miniaturización lo hace contraerse cada vez más. La internet de las cosas lo convierte en terminal de información. Las impresoras 3D invalidan el *ser* de las cosas. Las degradan a derivados materiales de la información.

¿En qué se convierten las cosas cuando prevalece la información? La informatización del mundo convierte las cosas en *infómatas*, es decir, en *actores* que procesan información. El automóvil del futuro dejará de ser una cosa a la que puedan asociarse fantasmas de poder y posesión para ser una «red *informativa*» móvil, es decir, un *infómata* que se comunica con nosotros: «[El coche] os habla, os informa “espontáneamente” sobre su estado general, y sobre el vuestro (negándose eventualmente a funcionar, si no funcionáis bien), el coche consultante y deliberante, pareja en una negociación general del modo de vida [...]». ⁶

El análisis heideggeriano del *Dasein* en *Ser y tiempo* requiere una revisión que tenga en cuenta la informatización del mundo. El «ser-en-el-mundo» de Heidegger consiste en «manejar» cosas que están «*vorhanden*» o «*zuhanden*», que están para usarlas con las manos. La mano es una figura central del análisis heideggeriano del *Dasein*. El *Dasein* (el término ontológico para el hombre) accede al mundo circundante por medio de las manos. Su mundo es una esfera de cosas. Pero hoy se habla de una infoesfera. Hoy

estamos en una infoesfera. No *manejamos* las cosas que, pasivas, tenemos delante, sino que nos *comunicamos* e *interactuamos* con infómatas, los cuales actúan y reaccionan como actores. El ser humano ya no es un *Dasein*, sino un *infor*⁷ que se comunica e intercambia información.

En la *smarthome*, unos infómatas se *preocupan* por nosotros, nos cuidan. Hacen por nosotros toda clase de operaciones. Quien los usan no tiene que *preocuparse*. El *telos* del orden digital es la superación de los cuidados, que Heidegger describe como un rasgo esencial de la existencia humana. La *existencia es cuidarse*. La inteligencia artificial se halla ahora en proceso de *librar* de cuidados a la existencia humana, optimizando la vida y velando el futuro como fuente de preocupación, es decir, sobreponiéndose a la *contingencia del futuro*. El futuro calculable como presente optimizado no nos causa ninguna preocupación.

Las categorías del análisis heideggeriano del *Dasein*, como «historia», «estar arrojado» o «facticidad», pertenecen todas al orden terreno. Las informaciones son aditivas, no narrativas. Pueden contarse, pero no narrarse. Como unidades discontinuas de breve actualidad, no se combinan para constituir una historia. Nuestro espacio de memoria también se asemeja cada vez más a una memoria informática llena hasta arriba de masas de información de todo tipo. La adición y la acumulación desbancan a las narraciones. Los largos espacios de tiempo que ocupa la continuidad narrativa distinguen a la historia y la memoria.

Solo las narraciones crean significado y contexto. El orden digital, es decir, numérico, carece de historia y de memoria, y, en consecuencia, fragmenta la vida.

El ser humano como proyecto optimizador de sí mismo que constantemente se renueva se alza por encima de su condición de ser «arrojado». La idea heideggeriana de «facticidad» consiste en que la existencia humana se basa en la indisponibilidad. El «ser» de Heidegger es otro nombre para la indisponibilidad. El hallarse «arrojado» y la «facticidad» pertenecen al orden terreno. El orden digital *desfactifica* la existencia humana. No acepta ninguna indisponibilidad fundamental del ser. Su divisa es: *el ser es información*. El ser está, pues, completamente a nuestra disposición y es controlable. La *cosa* de Heidegger, en cambio, encarna la *condicionalidad*, la *facticidad de la existencia humana*. La *cosa* es la *cifra del orden terreno*.

La infoesfera tiene cabeza de Jano. Nos ayuda a tener más libertad, pero al mismo tiempo nos somete a una vigilancia y un control crecientes. Google presenta la futura *smarthome* en red como una «orquesta electrónica». Su usuario es un «director de orquesta».⁸ Pero los autores de esta utopía digital describen en realidad una *prisión inteligente*. En la *smarthome* no somos directores autónomos. Más bien somos *dirigidos* por diferentes actores, incluso por metrónomos invisibles. Somos objetos de una visión panóptica. La cama inteligente con varios sensores lleva a cabo una monitorización continua aun durante el sueño. La monitorización se introduce cada vez más en la vida cotidiana

en forma de *convenience*. Los infórmatas, que nos ahorran mucho trabajo, resultan ser eficientes *informantes*, que nos vigilan y controlan. De ese modo permanecemos confinados en la infoesfera.

En el mundo controlado por los algoritmos, el ser humano va perdiendo su capacidad de obrar por sí mismo, su autonomía. Se ve frente a un mundo que no es el suyo, que escapa a su comprensión. Se adapta a decisiones algorítmicas que no puede comprender. Los algoritmos son cajas negras. El mundo se pierde en las capas profundas de las redes neuronales, a las que el ser humano no tiene acceso.

La información por sí sola no ilumina el mundo. Incluso puede oscurecerlo. A partir de cierto punto, la información no es informativa, sino deformativa. Hace tiempo que este punto crítico se ha sobrepasado. El rápido aumento de la entropía informativa, es decir, del caos informativo, nos sumerge en una sociedad posfáctica. Se ha nivelado la distinción entre lo verdadero y lo falso. La información circula ahora, sin referencia alguna a la realidad, en un espacio hiperreal. Las *fake news* son informaciones que pueden ser más efectivas que los hechos. Lo que cuenta es el efecto a corto plazo. La eficacia sustituye a la verdad.

Hannah Arendt, como Heidegger, se ceñía al orden terreno. A menudo invocaba la permanencia y la duración. No solo las cosas del mundo, sino también la verdad, estabilizan la vida humana. En contraste con la información, la verdad posee la *firmeza del ser*. La duración y la constancia la distinguen. *La verdad*

es facticidad. Opone resistencia a toda modificación y manipulación. Constituye así el cimiento de la existencia humana: «En términos conceptuales, podemos llamar verdad a lo que no logramos cambiar; en términos metafóricos, es el espacio en el que estamos y el cielo que se extiende sobre nuestras cabezas».⁹

Significativamente Arendt sitúa la verdad entre el suelo y el cielo. La verdad pertenece al orden terreno. Da a la vida humana un *sostén*. El orden digital pone fin a la *era de la verdad* y da paso a la *sociedad de la información posfactual*. El régimen posfactual de la información se erige por encima de la verdad de los hechos. La información con su impronta posfactual es *volátil*. Donde no hay nada *firme* se pierde todo *sostén*.

Hoy las prácticas que requieren un tiempo considerable están en trance de desaparecer. También la verdad requiere mucho tiempo. Donde una información ahuyenta a otra, no tenemos *tiempo para la verdad*. En nuestra cultura posfactual de la excitación, los afectos y las emociones dominan la comunicación. En contraste con la racionalidad, son muy variables en el tiempo. Desestabilizan la vida. La confianza, las promesas y la responsabilidad también son prácticas que requieren tiempo. Se extienden desde el presente al futuro. Todo lo que estabiliza la vida humana requiere tiempo. La fidelidad, el compromiso y las obligaciones son prácticas asimismo que requieren mucho tiempo. La desintegración de las arquitecturas temporales estabilizadoras, entre las que también se

cuentan los rituales, hacen que la vida sea inestable. Para estabilizar la vida, es necesaria otra *política del tiempo*.

Entre las prácticas que requieren tiempo se encuentra la observación atenta y detenida. La percepción anexa a la información excluye *la observación larga y lenta*. La información nos hace miopes y precipitados. Es imposible detenerse en la información. La contemplación detenida de las cosas, la atención sin intención, que sería una fórmula de la felicidad, retrocede ante la caza de información. Hoy corremos detrás de la información sin alcanzar un *saber*. Tomamos nota de todo sin obtener un *conocimiento*. Viajamos a todas partes sin adquirir una experiencia. Nos comunicamos continuamente sin participar en una *comunidad*. Almacenamos grandes cantidades de datos sin *recuerdos* que conservar. Acumulamos amigos y seguidores sin encontrarnos con el *otro*. La información crea así una forma de vida sin permanencia y duración.

La infoesfera tiene sin duda un efecto emancipador. Nos libera más eficazmente del penoso trabajo que la esfera de las cosas. La civilización humana puede entenderse como una *espiritualización creciente de la realidad*. El hombre transfiere sucesivamente sus capacidades mentales a las cosas para hacerlas funcionar por él. El espíritu subjetivo se transforma así en espíritu objetivo. En este sentido, las cosas como máquinas representan un progreso en la civilización, ya que contienen en sí mismas ese instinto

que, como una forma primitiva del espíritu, las capacita para actuar por su cuenta. Hegel incluyó en su *Filosofía real* esta idea: «La herramienta no tiene aún en sí misma la actividad. Es cosa *inerte* [...]. Sigo teniendo que trabajar yo con ella. Yo he tenido la *astucia* de introducirla entre mí y la coseidad externa para preservarme [...] y dejar que ella se desgaste [...], pero sigo sacándome callos; el hacerme cosa sigue siendo un momento necesario; la actividad propia del impulso no ha pasado aún a la cosa. Hay que poner en la herramienta también actividad propia, convertirla en algo que actúa por sí mismo».¹⁰ La herramienta es una cosa inerte porque no actúa por sí sola. El hombre que la maneja se convierte en una cosa porque su mano se encallece. Se desgasta como una cosa. Con las máquinas autónomas, la mano ya no se encallece, pero ellas todavía no la liberan completamente del trabajo. Las máquinas necesitan de fábricas y trabajadores.

En el siguiente paso civilizatorio, no solo se implanta el instinto en la cosa, sino también la inteligencia, esa forma superior de espíritu. La inteligencia artificial convierte a las cosas en infómatas. La «astucia» consiste en que el hombre no solo deja actuar a las cosas, sino también pensar por él. No son las máquinas, sino los infómatas los que emancipan del trabajo a la mano. Pero la inteligencia artificial queda fuera de la imaginación de Hegel. Además, Hegel se fija demasiado en la idea del trabajo, de modo que no tiene acceso a una forma de vida que no sea trabajo.

Para Hegel, el *espíritu es trabajo. El espíritu es mano*. En su efecto emancipador, la digitalización promete una forma de vida que se asemeja al *juego*. Genera un *desempleo digital* que no tiene carácter coyuntural.

Vilém Flusser resume de la siguiente manera la situación del nuevo mundo dominado por la información: «Ya no podemos retener las cosas, y no sabemos cómo retener la información. Nos hemos vuelto inestables».¹¹ Tras cierto escepticismo inicial, Flusser imagina el futuro con imágenes utópicas. La inestabilidad inicialmente temida da paso a la ligereza del juego. El ser humano del futuro, sin interés por las cosas, no será un trabajador (*Homo faber*), sino un jugador (*Homo ludens*). No necesitará vencer laboriosamente las resistencias de la realidad material mediante el trabajo. Los aparatos programados por él se encargarán de hacer ese trabajo. Los humanos del futuro no se servirán de las manos: «Este nuevo ser humano que tendremos a nuestro alrededor y que se gestará en nuestro propio interior es manualmente inactivo. Ya no tratará con cosas y, por tanto, ya no podremos hablar de actividades».¹²

La mano es el órgano del trabajo y la actividad. El dedo, en cambio, es el órgano de la elección. El humano manualmente inactivo del futuro solo hará uso de sus dedos. *Elegirá* en lugar de *actuar*. Para satisfacer sus necesidades presionará teclas. Su vida no será un drama que le obligue a actuar, sino un juego. Tampoco querrá poseer nada, sino experimentar y disfrutar.

El humano manualmente inactivo del futuro se acercará a ese *Phono sapiens* que toca con los dedos su smartphone. Usar el smartphone es una forma de jugar. Es tentadora la idea de que el humano del futuro solo juegue y disfrute, es decir, de que no tenga «preocupaciones». ¿Puede considerarse la creciente «gamificación» del mundo, que engloba tanto la comunicación como el trabajo, una prueba de que la era de la humanidad lúdica ya ha comenzado? ¿Debemos dar la bienvenida al *Phono sapiens*? El «último hombre» de Nietzsche ya lo anticipaba: «La gente continúa trabajando, pues el trabajo es un entretenimiento [...]. La gente tiene su pequeño placer para el día y su pequeño placer para la noche: pero honra la salud».¹³

El *Phono sapiens*, que solo experimenta, disfruta y quiere jugar, se despide de esa libertad a que se refería Hannah Arendt, que está ligada a la actividad. Quien *actúa* rompe con lo que existe y pone en el mundo algo nuevo, algo completamente diferente. Para ello debe vencer una *resistencia*. El juego, en cambio, no interviene en la realidad. Actuar es el verbo de la historia. El humano jugador, manualmente inactivo, del futuro representa el final de la historia.

Cada época define la libertad de forma diferente. En la Antigüedad, la libertad significaba ser un hombre libre, no un esclavo. En la modernidad, la libertad se interioriza como autonomía del sujeto. Es la libertad de acción. Hoy, la libertad de acción se reduce a libertad de elección y de consumo. El humano manualmente inactivo del futuro se entregará a la

«libertad de la yema de los dedos»: ¹⁴ «Las teclas de que dispongo son tan numerosas que las yemas de mis dedos nunca podrán tocarlas todas. Y así tengo la impresión de ser completamente libre de decidir». ¹⁵

La libertad de usar la yema de los dedos es, pues, una ilusión. La libre elección es en realidad una *selección consumista*. El hombre inactivo del futuro no tendrá en verdad *otra posibilidad de elegir*, puesto que no *actuará*. Vivirá en la *poshistoria*. Ni siquiera se dará cuenta de que no usa las manos. Pero *nosotros* somos capaces de crítica porque todavía tenemos *manos* y podemos *actuar* con ellas. Solo las manos son capaces de *elección*, de tener libertad de acción.

La dominación perfecta es aquella en la que todos los humanos solamente jueguen. Juvenal caracterizó con la expresión *panem et circenses* aquella sociedad romana en la que ya no era posible la acción política. La gente se calla con comida gratis y juegos espectaculares. Renta básica y juegos de ordenador serían la versión moderna de *panem et circenses*.

DE LA POSESIÓN A LAS EXPERIENCIAS

Experimentar significa, abstractamente formulado, consumir información. Hoy queremos *experimentar* más que *poseer*, *ser* más que *tener*. Experimentar es una forma de *ser*. Erich Fromm escribe en *¿Tener o ser?*: «Tener se refiere a *cosas* [...]. Ser se refiere a *experiencias* [...]». ¹ La crítica de Fromm a la sociedad moderna, más orientada al tener que al ser, no es hoy del todo acertada, porque vivimos en una sociedad de la experiencia y la comunicación, que prefiere el ser al tener. La antigua máxima del «Yo soy tanto más cuanto más *tengo*» ya no tiene aplicación. La nueva máxima del experimentar es: «Yo soy tanto más cuanto más *experimento*».

Programas de televisión como *Bares für Rares** dan un testimonio elocuente del imperceptible cambio de paradigma que se está produciendo. De forma indolora, casi sin corazón, nos separamos de las cosas que

* «Dinero en efectivo por objetos raros.» En el espectáculo, los concursantes presentan cada uno una rareza o una antigüedad que han llevado consigo. Una vez realizado un peritaje, ofrecen el objeto a un grupo variable de cinco personas para su venta y, desde luego, al mejor postor. (N. del T.)