



24

eikasía
revista de filosofia

La selección de originales para publicación, se someten de manera sistemática a un informe de expertos externos a la entidad editora de la revista y a su consejo de editorial. Estos informes son la base de la toma de decisiones sobre su publicación o no, que corresponde en última instancia al Consejo de Redacción de la revista y a la Dirección de la misma.

BASES DE DATOS QUE RECOGEN LA REVISTA EIKASIA



CONSEJO DE REDACCIÓN

Eikasia Revista de Filosofía
www.revistadefilosofia.com

Consejo de Redacción (en constitución): Dr. Fernando Pérez Herranz (Universidad de Alicante), Dr. Patricio Peñalver (Catedrático Filosofía, Universidad de Murcia), Dr. Alberto Hidalgo Tuñón (Universidad de Oviedo), Dr. Román García (Dr. en Filosofía. Director Instituto de Estudios para la Paz), Mtro. Rafael Morla (Catedrático de Filosofía, Universidad de Santo Domingo, RD.), Dr. Antonio Pérez (Universidad de la Laguna), Dr. Ricardo Sánchez Ortiz de Urbina, Dr. Felicísimo Valbuena (Universidad Complutense de Madrid), Dr. Jose Antonio López Cerezo (Universidad de Oviedo), Dr. Silverio Sánchez Corredra, Dra. Alicia Laspra (Universidad de Oviedo), Dr. Pablo Huerga Melcón, D. Mariano Arias, Dr. Jacobo Muñoz (Catedrático de Filosofía de la Universidad Complutense de Madrid.) Dr. Félix Duque (Catedrático Historia Moderna Universidad Autónoma Madrid), Dr. Luis Álvarez Falcón (Universidad de Zaragoza).

Maquetado y diseño: Francisco Fdez. Yebra.
Secretaría de redacción: Noemí Rodríguez y Pelayo Pérez
Director Ejecutivo: Dr. Román García.

Edita: Eikasia Ediciones
Bermudez de Castro 14 bajo c 33011 Oviedo. España.
T: +34 984 083 210 F: +34 985 080 902
www.eikasia.es
eikasia@eikasia.es
ISSN 1885-5679

INDICE

Presentación

Román García. Presidente de la Sociedad Asturiana de Filosofía.
La Sociedad de Filosofía en los inicios del siglo XXI. Presentación del congreso: ¿Es real la realidad virtual?, pp.1-3 .

I.- Artículos

Felicísimo Valbuena de la Fuente.
La realidad virtual: una interpretación filosófica de obras literarias y cinematográficas, pp. 1-23.
Resumen/Abstract

Félix Duque.
¿Es ideal la realidad virtual? Hegel y los espectros, pp. 1-23.

Adriano Fabris.
Los sentidos de lo virtual. (o sea: la realidad como límite).
Texto en italiano Traducción española de Pelayo Pérez y Román García, pp. 1-11.
Versión en italiano

Ricardo Ortíz de Urbina.
La "realidad" de la realidad virtual: el pliegue., pp. 1-16.

Alberto Hidalgo Tuñón.
Realidad y mundo ¿Es cuestionable la «realidad» del mundo?, pp. 1-50.
Resumen/Abstract

Andrés Merejo.
El Ciberespacio como entresijo virtual, pp. 1-10.

Fernando Miguel Pérez Herranz.
Realidad virtual y materialidad, pp. 1-51.
Índice

Silverio Sánchez Corredera.
Realidad, virtualidad y valores, pp. 1-60.
Resumen/Abstract

II.- Comunicaciones

Alfonso Muñoz Corcuera.
Realidad virtual y memorias posibles: Apuntes sobre la presencia de mundos virtuales en el cine postmoderno de ciencia-ficción, pp. 1-10.
Resumen/Abstract

José Manuel Chillón.
La realidad informativa como realidad de segundo orden. ¿Qué queda de la objetividad?, pp. 1-16.

Luís Álvarez Falcón.

La "indeterminación" de la realidad: síntesis de cumplimiento y constitución objetiva de lo real, pp. 1-17.

Resumen/Abstract

Roberto F. Menéndez.

Pasadizos entre realidades: alteridades y alteraciones virtuales, pp. 1-15.

Oscar Llorens.

El error como garantía ontológica, pp. 1-14.

Joaquín Antonio Siabra Fraile.

Sobre el lenguaje de la virtualidad: los géneros de videojuegos como géneros de mundos virtuales, pp. 1-8.

La Sociedad de Filosofía en los inicios del siglo XXI

Presentación del congreso: ¿Es real la realidad virtual?

Román García

Presidente de la Sociedad Asturiana de Filosofía

Oviedo 5 de Diciembre de 2008



Logotipo de la Sociedad Asturiana de
Filosofía

No resulta redundante señalar que, cuando en 1976, se funda la Sociedad Asturiana de Filosofía esta nace con una vocación que llega hasta nosotros y que en el presente se ha recogido la antorcha. La Sociedad Asturiana de Filosofía es eso: una sociedad de Filosofía, no de profesionales de la Filosofía, ni tan siquiera de “académicos” si estos son entendidos como refugiados en sus “torres de marfil”. Así pues, es esta una Sociedad formada por personas, interesadas por la problemática filosófica, por las ideas que van más allá, o para decirlo en un lenguaje menos metafísico: que atraviesan los contextos en los que estas surgen. La tarea de la Filosofía, así entendida, trasciende no sólo las disciplinas y contextos donde surgen las ideas, sino la burda distinción entre académico y mundano. La Sociedad Asturiana de Filosofía es, tras décadas de impostura nihilista, de pensamiento único, de ideología pesimista, de iluministas y clarividentes que auguraban el fin de una ilusión, que no era otra que la Filosofía, pareciera que por el contrario esta, lejos de estar muerta, renace de sus cenizas, cuando el mundo, ese mundo tan apuntalado, parece que se desmorona o, al menos, se tambalea. No se trata de una nueva visión utópica, de un nuevo mesianismo, la Filosofía no tiene la “interpretación del mundo” y su “transformación”... Sino que el Mundo, como siempre, huye ante nosotros mismos y no parece siquiera podamos aprehenderlo ni con las yemas de los dedos...¿Qué hacer entonces, si no es filosofar...? Porque la Filosofía es movimiento y, por tanto, no es que este interprete el mundo mejor que otras categorías, sino que estas se quedan atrás porque sólo pueden realizar fotos fijas. **Si la filosofía no puede apresar el mundo si puede caminar con él.**

Nos queda, claro está, el *entendimiento*, y acaso es eso lo que nos queda por hacer: *entender* el Mundo y, correlativamente, a nosotros mismos... ¿Cómo, sino, podríamos encarar los retos de un siglo que parece asfixiado por el hiperconsumo y el positivismo teologizante?



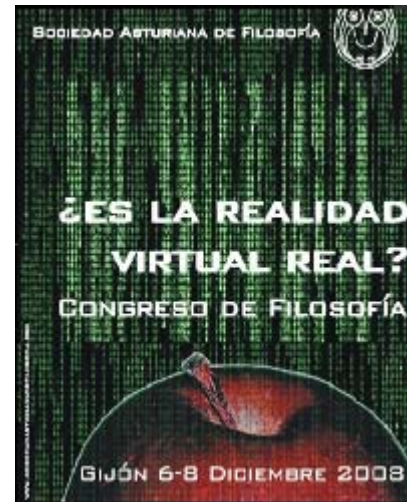
Logo de la Federación internacional de Sociedades de Filosofía

Tras la *postmodernidad* y el *pensamiento débil*, y la impostura de algún que otro profesional de la materia, la verdadera filosofía “vuelve” exigiendo la fortaleza y la generosidad que la caracterizan. Hacer Filosofía es un hecho singular, se tambalea en las aulas, atacada por “pedagogos del sistema”, aunque ahí, en las aulas, jóvenes propensos a la desidia y la inmadurez planificada, de pronto despiertan, interrogan, son zarandeados por la palabra de algún profesor entusiasmado. Responden uno, dos, tres alumnos... Pero también renace en los caminos, en los profesionales de nuevo cuño que necesitan teorizar su práctica que no se quieren quedar en mera repetición del sistema.

En este sentido, la Sociedad Asturiana de Filosofía realiza, de nuevo, un Congreso que va más allá de su aparente formato expositivo, recopilatorio de datos, de teorías históricas y noticias actuales. Aquí, profesores, alumnos, socios de la SAF, congresistas y participantes de todos los ámbitos, se muestran engarzados por esa red invisible que tiene imágenes, palabras, rostros y nombres, a lo largo de estos más de 30 años de actividades,... como el de Santiago González Escudero, con el que ya no contaremos para que nos anime en el estudio, pero que ha dejado en nosotros una huella que nos impulsa a caminar.

Es una buena ocasión para recordarlo: la *filosofía*, en cuanto ejercida, en cuanto desenmascaradora de los pretendidos *administradores del pensamiento*, somos nosotros mismos, los que la hacemos, de una u otra manera; los que con ella nos comprometemos y con tal compromiso intentamos entender el mundo en el cual vivimos y, en consecuencia, intentamos influir, criticar, reflexionar e incidir en la deriva de un discurso dominante opaco y cómplice... y, precisamente en ese hacer, en ese sentido, la filosofía es una actividad social que reclama el cambio del mundo, tanto de los que lo intentan evitar como de los que intentamos potenciarlo.

El Congreso de Filosofía que ahora se inicia con el título: “**¿Es real la realidad virtual?**” supone el triturar viejas ideas como “realidad”, puesto que las nuevas tecnologías y especialmente el mundo de la informática ha planteado la necesidad de replantearse muchas de las definiciones sobre estos conceptos tradicionales. Un claro ejemplo es el del original y la copia, pero también aparecen términos que pierden su sentido original o al menos necesitan un replanteamiento: firma digital, Nick, realidad virtual, ...



Si alguien todavía se plantea ¿Qué tiene la filosofía que aportar a estas cuestiones?. Le diremos que la Filosofía ha venido preguntándose por la realidad misma y la articulación de las nuevas realidades tanto físicas como conceptuales desde sus orígenes, ello hace que sea la disciplina más adecuada para este tratamiento, pues reformas conceptuales propuestas en esta disciplina han permitido el desarrollo de este campo, como la denominada “maquina de Turing, o el concepto de “inteligencia artificial”, por poner dos ejemplos.

Por tanto y parafraseando el título de este Congreso de Filosofía, diremos que esta Sociedad de Filosofía frente a las *realfilosofía* que se ejercen, aquí ‘sólo’ pretendemos como nueva *agora*, hacer “filosofía”



La realidad virtual: una interpretación filosófica de obras literarias y cinematográficas

Felicísimo Valbuena de la Fuente

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid

RESUMEN:

El autor de esta Ponencia parte del *Edipo Rey*, de Sófocles, obra a la que estimaba mucho Aristóteles, y ofrece una interpretación filosófica sobre la realidad virtual, basándose en lo que Gustavo Bueno aporta sobre la controversia Báñez-Molina. Aplica esta interpretación a las aporías bíblicas, a una virtual Historia de la Literatura de Jorge Luis Borges y al modelo de la Ventana de Johari a la luz de la teoría de juegos. Dentro de ésta, estudia algunas películas y finaliza con las posibles aportaciones de la Retórica a la realidad virtual.

PALABRAS CLAVE: Realidad virtual, Edipo Rey, Aristóteles, Báñez, Molina, Gustavo Bueno, Ventana de Johari, Juegos, Retórica.

ABSTRACT

This paper's author starts from Sophocles' *Oedipus King* which Aristotle valued so much, and offers a philosophical interpretation of virtual reality based on Gustavo Bueno's interpretation about Báñez-Molina's controversy. Then, he applies those ideas for interpreting biblical aporias, a Jorge Luis Borges's virtual history of literature and the model of the Johari Window in the light of game theory. Within this, he studies some films and ends with some possible contributions from rhetoric to the virtual reality.

KEY WORDS: Virtual Reality, Oedipus King, Aristotle, Bañeza, Molin, Gustavo Bueno, Johari Window, Games, Rhetoric.

RÉSUMÉ

L'auteur de cet article commence avec L' *Oedipe Roi*, de Sophocle, pièce qu' Aristote admirait beaucoup, et offre une interprétation philosophique de la réalité virtuelle en fonction des idées de Gustavo Bueno sur la controverse Báez-Molina. Donc, il applique cette interprétation aux apories de la Bible, à une histoire virtuelle de la littérature de Jorge Luis Borges et au modèle de la Fenêtre de Johari à la lumière de la théorie des jeux. Dans ce cadre, il a étudié certains films et il en finit avec quelques possibles apports ou contributions de la rhétorique à la réalité virtuelle.

MOTS-CLÉS: Réalité virtuelle, Oedipe Roi, Aristote, Báez, Molina, Gustavo Bueno, Fenêtre de Johari, Jeux, Rhétorique.

La realidad virtual: una interpretación filosófica de obras literarias y cinematográficas

Felícísimo Valbuena de la Fuente

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid

EL PUNTO DE PARTIDA: *Edipo Rey*

La tradición popular, literaria, cinematográfica y los Servicios Secretos conciben la Información como poder que «puede» cambiar el curso de los acontecimientos y los destinos de personas y naciones. La Información está ligada al secreto, puesto que si la información es conocida por un gran número de personas, pierde su potencial de impulsar o impedir decisivamente los destinos humanos. Por tanto, la información contiene la virtualidad de poder desencadenar fenómenos de signo enteramente distinto (Felix, 1988).

El *Edipo Rey*, de Sófocles - que Aristóteles cita muy favorablemente en cuando habla de la peripecia y el reconocimiento (Poética, 1452 a)- en es un gran punto de partida para esta concepción de la Información como secreto que da poder sobre los demás y sobre los acontecimientos; y a su vez, esta obra muestra las consecuencias trágicas que cierta información acarrea cuando es revelada.

Al comenzar *Edipo Rey*, un sacerdote le pide a Edipo que libre a Tebas de la peste que la asola. Le recuerda que anteriormente ya liberó a la ciudad de la terrible Esfinge. Creonte, cuñado de Edipo, le dice que la única forma de ahuyentar la desgracia es desterrar o matar al asesino de Layo, anterior rey de Tebas.

A partir de ese momento, comienza una búsqueda de información para dar con el homicida. ¿Ha muerto en la ciudad, en el campo o en tierra extranjera? ¿Hubo testigos? ¿Por qué no se descubrió antes al asesino?

Edipo acude al adivino Tiresias, que es ciego, para que le diga la verdad de lo que ha ocurrido. Tiresias dice que antes sabía todo pero que se la ha olvidado y que nunca revelará su pensamiento para no causar el infortunio de Edipo. Éste le provoca,

acusándole del asesinato de Layo y entonces es cuando Tiresias le dice a) que Edipo es el ser inmundo que mancilla Tebas, a) que es el asesino de Layo, su padre real; c) que es hijo y marido de su madre; d) hermano y padre de sus hijos y e) que acabará ciego y desterrado.

Yocasta, mujer y madre de Edipo, intenta convencerle de que no debe hacer caso de lo que le han adivinado. Un oráculo le predijo a Layo que moriría a manos del hijo que tendría de ella. A los tres días de nacer, Layo le ató de pies y manos y mandó que le arrojasen a un monte intransitable. Por tanto, el hijo no pudo matarle sino que murió a manos de unos bandidos en un cruce entre tres caminos.

Edipo replica a Yocasta diciendo que, siendo joven, asistió a un banquete y un hombre bebido le reveló que era hijo fingido de sus padres, Pólipo y Merope. Inquieto, viajó a Delfos donde Febo le profetizó que mataría a su padre y se casaría con su madre. Asustado por este oráculo, huyó de Corinto y, en una encrucijada, fue atacado accidentalmente por dos hombres que iban en un carro. Uno de ellos se parecía al que ahora describen como Rey Layo.

Un mensajero que viene de Corinto a comunicar a Edipo que ha muerto el Rey Pólipo y que él será nombrado Rey, le revela que Pólipo y Merope no eran sus padres reales sino que le adoptaron cuando era pequeño. El mismo mensajero, siendo pastor hace muchos años, fue quien recibió a Edipo de manos de otro pastor, criado de Layo.

Edipo está empeñado en conocer su origen. Convoca al criado de Layo que supuestamente le arrojó al monte y, aunque éste no quiere hablar, acaba por reconocer que fue la propia Yocasta quien le entregó a él el niño, por temor a los oráculos, y que él se compadeció y se lo entregó al ahora mensajero quien, a su vez, se lo dió a Pólipo y Merope, que le adoptaron.

Al enterarse Yocasta de que Edipo ha descubierto lo que ocurrió, se suicida. Edipo, a su vez, se arranca los ojos y sale de Tebas.

Importa que resaltemos algunos aspectos de *Edipo Rey*, que luego iremos ampliando en diversos momentos de esta Ponencia.

En primer lugar, que la única realidad en la que todos los personajes coinciden es que la peste asola Tebas y que si esa realidad no cambia de trayectoria, recorrerá diversos momentos hasta que desaparezcan todos los habitantes de Tebas.

El segundo aspecto es que las cosas pueden suceder de una manera distinta a como están ocurriendo; los personajes pueden elegir entre diferentes posibilidades; o dicho de otro modo, virtualmente, la realidad puede cambiar.

Tomemos los casos del criado y de Tiresias. Aquél debería haber arrojado a Edipo al monte intransitable, si hubiera seguido la trayectoria que le habían fijado. Sin embargo, se desvió de esas trayectoria y salvó a Edipo. En cuanto a Tiresias, conoce la realidad de lo que ha ocurrido pero no quiere informarle a Edipo, a pesar de los esfuerzos de éste por persuadirle para que le diga la verdad. Y mientras se reserva para sí la información, tiene poder sobre Edipo. Aunque el poder sea precisamente poder para no hacerle sufrir, no para hacerle chantaje o para destruirle. Por tanto, Tiresias se mueve en un mundo virtual, en el que puede tomar decisiones muy distintas.

Interpretación filosófica de la realidad virtual: la controversia escolástica sobre la ciencia divina. Gustavo Bueno, Gorges Polti y Jorge Luis Borges.

Acabamos de escribir que sólo los dioses conocían lo que ocurría en Tebas. En Salamanca, durante el siglo XVI, hubo una gran controversia sobre la ciencia que Dios poseía. Gustavo Bueno ha estudiado a fondo esta controversia y sus reflexiones nos ayudan a comprender mucho mejor *Edipo Rey* y la realidad virtual. No nos vamos a ocupar aquí de la interpretación que Bueno ha dado a aquellas controversias y que ha plasmado en las metodologías que distingue, porque desbordaría el marco de esta Ponencia y porque Bueno ha escrito extensamente sobre las mismas. Nos vamos a limitar a cómo él interpreta la controversia.

«La perspectiva teológico puede tener, por tanto, una gran utilidad para medir el alcance y naturaleza de nuestras discusiones gnoseológicas, así como recíprocamente, la perspectiva gnoseológica constituirá la mejor manera de reanalizar unas discusiones teológicas sobre la ciencia divina que, abandonadas a sí mismas, podían parecer discusiones puramente bizantinas o metafísicas (Bueno, 1996, P. 320).

Báñez y Molina se ocuparon del «reino de la posibilidad»:

- a) Los posibles de primer género son los que son conocidos por la ciencia de simple inteligencia;
- b) Los posibles de segundo género, ya no son posibles considerados absolutamente, sino en tanto que ellos existirían si se pusiera una determinada condición.

Bueno ilustra esta diferencia por medio de la Mecánica: dada una bola de billar en reposo sobre la mesa, serán posibles, según el primer género, todas las infinitas trayectorias que ella pueda seguir en función de la dirección y el sentido del impulso que recibe. (Bueno, 1996, P. 323-324)

Si secularizamos la idea de la «ciencia de simple inteligencia», encontramos a un autor, Georges Polti que, partiendo de sus oceánicos conocimientos de la Psicología de su tiempo y de la Literatura universal le animaron a desarrollar una «Ciencia de la Literatura
».

Las 36 situaciones dramáticas posibles, según Georges Polti.

En *Les 36 Situations Dramatiques* (1895), Polti recoge la doctrina de los «status» retóricos y las ideas de Gozzi (1720-1806), quien acometió el estudio de las situaciones dramáticas. La originalidad de Polti consistió en que se esforzó por lograr una clasificación exclusiva y exhaustiva de las situaciones entre las que un narrador podría elegir para desarrollar la vida de los personajes. No se contentó con las características psicológicas de cada personaje; atendió al entrecruzamiento de variables entre la historia personal y las circunstancias del mundo que les tocaba vivir.

Pocos autores en la Historia de la Literatura han logrado probar sus posiciones con el acervo de conocimientos con que él sostuvo su teoría sobre los personajes y las situaciones dramáticas. Se esforzó por conseguir unas categorías «atributivas», no sólo «distributivas», según la distinción acuñada por Gustavo Bueno en su concepción de la Ciencia. Al establecer una clasificación atributiva, obtuvo clases combinatorias. Es decir, no todas las notas genéricas parciales se combinan siempre y de la misma manera y en la misma proporción.

Polti ofrece unos métodos para variar las situaciones dramáticas o, dicho de otro modo, para causar *sorpresa*, concepto tan inseparable del de *información*.

Entre los métodos que propone están:

- *Determinar el grado de conciencia, de libre voluntad y de conocimiento del fin real hacia el que están moviéndose los personajes.* Recoge, pues, y sistematiza las enseñanzas de *Edipo Rey* sobre este asunto pero añadiendo su aportación original: si un autor quiere alterar el grado normal de discernimiento de la información, puede dividir a este personaje en dos, convirtiendo al segundo en instrumental del primero, que estará dotado de una sutilidad maquiavélica y cuya participación en los hechos es puramente intelectual.

- *Sustituir al protagonista o antagonista, cuya lucha constituye el drama, por un grupo de personajes animados por un solo deseo, aunque cada uno refleja ese deseo bajo una situación diferente.*

- *Para variar el asunto de la obra, hay que variar las sorpresas, vicisitudes o desplazamientos del equilibrio: del estado de calma a la situación dramática, de una situación a otra y/o regreso al estado de calma.*

- *Para introducir una sorpresa o vicisitud o desequilibrar la situación, hay que acudir a un tercer actor:*

- *Un objeto material*

- *Una circunstancia*

- *Un tercer personaje*

- *La trama ha de descansar en este tercer actor, que puede multiplicarse o dividirse pero siempre resultará reconocible. Puede ser: Instrumental; Un objeto disputado; Fuerzas motrices.*

- *El tercer actor puede alinearse, a veces, junto al protagonista; otras, junto al antagonista; o puede ocupar un lugar cambiante. Es el que provoca el progreso de la acción.*

En *L'Art d'inventer les personnages* (1912), explica su sistema combinatorio para crear personajes. Prácticamente, todos los conceptos que son moneda común en el panorama científico de la Información, están presentes ya en su trabajo y con mucha más riqueza. No tenemos más que comparar las obras de Polti con la de E. Souriau - *Les 200.000 situations dramatiques* - para darnos cuenta de la superioridad intelectual del primero sobre el segundo, aunque éste no sea un autor todavía olvidado.

Siguiendo con la comparación que Bueno extrae de la Mecánica, podemos comprender los posibles de segundo género: «...pero si la bola se mueve ya, siguiendo una trayectoria recta, esta trayectoria continuará en los instantes futuros t_1 , t_2 ... salvo que sea desviada. Esa trayectoria virtual será un posible de segundo género: un género de posibilidad-virtualidad al margen del cual, por ejemplo, no podría ser formulado el principio newtoniano de la inercia». (Bueno, 1996, P. 324)

La trayectoria a la que los dioses están sometiendo a los tebanos los lleva inexorablemente a la muerte. A no ser que, como Creonte, cuñado de Edipo, le dice a éste, se cumpla una condición: la única forma de ahuyentar la desgracia es desterrar o matar al asesino de Layo, anterior rey de Tebas. Al final de la obra, y después de

aumentar su conocimiento, Edipo desvía la trayectoria que los dioses habían fijado: se arranca los ojos y huye de Tebas.

Podemos prolongar la ilustración de Bueno con ejemplos tomados de otros campos muy distintos del de la Mecánica.

Las aporías bíblicas y la realidad virtual

Comencemos por el estudio que Aranguren dedica a las aporías bíblicas. (No sé si a Bueno le agrada que aplique sus ideas a algunas de Aranguren, por el que sentía muy poco respeto).

«La ley natural, aunque es inmutable, puede mudar por causas accidentales y justas, con dispensa llamada impropia, a causa, dice Santo Tomás, de la naturaleza mudable del hombre... Cuando Santo Tomás habla de la naturaleza mudable del hombre, piensa, sencillamente, en la mutabilidad de su disposición anímica...

» Hay una primera serie de aporías bíblicas, consistentes en casos particulares. Así, el sacrificio de Abraham, la sustracción que, por mandato de Dios, hicieron los israelitas al huir de Egipto, de los vasos de oro y plata y la supuesta orden de Dios a Oseas (que plantea un problema de hermenéutica escrituraria en el que, naturalmente no corresponde entrar aquí, «roma mujer prostituta y engendra hijos de prostitución». Tres casos de homicidio, robo y adulterio, respectivamente, puesto que el Señor de la vida y de todos los bienes puede disponer de la una y de los otros, sin que el ejecutor de su voluntad cometa por ello, claro es, robo ni homicidio...».

» Pero las anteriores explicaciones no valen para el caso verdaderamente aporético: la legislación divino-mosaica del matrimonio, con permiso de poliginia y divorcio o repudio. Aquí ya no se trata de casos particulares, sino de una *ley positiva* en contradicción con la ley natural, ambas procedentes del mismo Dios» (Aranguren, 1998, 183-184).

Es decir, puede haber una desviación de la trayectoria.

Aranguren se basa en Stadtmüller, Petrasechec y Díez-Alegría (quien por cierto, es un especialista en Molina) y ofrece las siguientes explicaciones sobre la institución mosaica del matrimonio:

«1. Una asequilidad mayor de ciertos bienes, fundamentalmente la multiplicación del pueblo elegido.

2. Una inasequilidad existencial concreta -a causa del bajo nivel ético-cultural del pueblo en aquella época- de los bienes conyugales a que se opone la poliginia, a saber: la amistad de los cónyuges (pues de todos modos la condición de la mujer era ser sierva), y la mejor educación de los hijos.

3. La inasequilidad esencial concreta de los principales males que se siguen de la poliginia, a saber: la tentación a no concebir hijos y a la disminución de la natalidad, pues

ya se sabe que la fecundidad era para estos pueblos antiguos el mayor bien e incluso señal de elección» (Aranguren, 1998, 183-184).

Entre los años 1864-1870, Paraguay estuvo en guerra con Argentina, Brasil y Uruguay. Al final, perdió la mitad de sus 450.000 habitantes. Durante casi un siglo, hubo siete mujeres por cada hombre. Podemos preguntarnos qué hubiera ocurrido si los obispos de la Iglesia Católica o algunos políticos que hubieran estudiado a fondo la legislación mosaica sobre el matrimonio y las explicaciones de los teólogos escolásticos, la hubieran aplicado a la situación de su país. Desde luego, hubieran cambiado la trayectoria de los cien siguientes años.

Las Historias de la Literatura y la Historia virtual de la Literatura según Borges

Las Historias de la Literatura han coincidido en muchos asuntos y valoraciones, de manera que son mucho más numerosas las coincidencias que las discrepancias. Sin embargo, Borges se ha apartado de esa trayectoria. Según Alberto Manguel, «Uno podía construir una historia perfectamente aceptable de la literatura basándose tan sólo en los autores que él despreciaba: Auden, Goethe, Rabelais, Flaubert (salvo el primer capítulo de *Bouvard et Petcuchet*), Calderón, Stendhal, Zweig, Maupassant, Bocaccio, Proust, Zola, Balzac, Galdós, Lovecraft, Edith Wharton, Neura, Alejo Carpentier, Thomas Mann, García Márquez, Jorge Amado, Tolstoi, Lope de Vega, Lorca, Pirandello... (Manguel, en Sorela, 2006, P. 123, nota a pie de página).

La «ciencia media» y lo virtual en «La ventana de Johari»

Ya nos hemos referido al «reino de la posibilidad»..

«En cuanto al «reino de la existencia»:

«o c) se considerará *la existencia en sí misma*, por ejemplo, como una existencia futura que va a tener lugar (es decir, se supone que no nos referimos sólo a lo que «haya existido» de hecho, o en la «consumación de los siglos», que debiera de servir, en todo caso, para definir el objeto de la «ciencia de visión»; o d) se considerará la *existencia futura* como una realidad que habrá de darse si se pone una condición». (Bueno, 1996, P. 324)

Resumiendo mucho, quizá demasiado, cómo reinterpreta Bueno el problema de los futuros condicionados, he escogido este fragmento:

«El jugador B de ajedrez, el gran maestro, cree saber que si ofrece un gambito al A, éste lo aceptará y comerá su pieza-, sin embargo B no juega el gambito. «Comerá su pieza» es un futuro condicionado, una virtualidad dada en el mismo curso de las operaciones, no es una mera posibilidad absoluta. La cuestión se plantea, según este ejemplo, en el supuesto de que B conozca realmente ese futuro condicionado y lo determine, si es que damos por descontado que no puede conocerlo por «ciencia de simple inteligencia», lo que supondría un conocimiento natural determinista de la conducta de A), ni menos aún por ciencia de visión (digamos, por ciencia positiva, empírica, factual) puesto que la aceptación del gambito no se ha producido de hecho. Si estos supuestos se dan, habría que concluir que B conoce ese futuro condicionado por una ciencia media, ciencia media que parece imprescindible en una teoría del juego del ajedrez, pongamos por caso». (Bueno, 1996, 326).

Creemos que, con la «ciencia media», de Molina, tal como la reinterpreta Bueno, podemos comprender mucho mejor *Edipo Rey*, sino las categorías y aplicaciones que dos autores hicieron de esa obra.

Joseph Luft y Harry Ingram se inspiraron en *Edipo Rey* y partieron de varios supuestos sobre la personalidad humana y la vida de los grupos para ofrecer un modelo gráfico de comportamiento interpersonal. Si nos ocupamos aquí de este modelo, es porque nos posibilita una concepción profunda de lo virtual. (Johari recoge el Jo(seph) del primer autor y el Harry (Hari) del segundo.

El lenguaje que emplean Luft e Ingram representa, dentro de su sencillez, una ordenación científica de lo que han intuido, imaginado y escrito muchos poetas, literatos y observadores de la conducta humana. Los dos autores tuvieron una intuición básica - el Modelo como Ventana - y luego fue Joseph Luft, en su obra *La Interacción Humana*, quien desarrolló los razonamientos, pruebas, experiencias y comparaciones con obras de otros autores para dar consistencia a esa intuición primordial.

Estos dos autores conciben la información de forma subjetiva bajo dos aspectos fundamentales::

1) El individuo puede adquirir autoconciencia de cuál es su nivel de conocimiento respecto de los demás;

2) Los sentimientos juegan un papel muy importante en las relaciones humanas.

Nosotros, de entrada, añadimos los siguientes aspectos:

a) El individuo «puede», pero no tenemos garantía de que vaya a darse cuenta de aspectos que los demás sí pueden captar.

b) o sí puede darse cuenta de que posee más información que los demás y utilizarla prudentemente y de forma positiva;

c) o puede utilizar esa información de manera útil para los demás y perjudicial para él; una inventor imprudente puede divulgar sus ideas con tantos detalles y hasta tal punto que los demás se las copian y se benefician de ellas, incluso patentándolas como si fueran suyas.

d) o puede aplicar esa información de manera que resulte perjudicial para los demás y para él. Más adelante pondremos dos ejemplos de esta posibilidad.

Y si introducimos la variable «tiempo», resulta que un individuo puede:

e) ir a favor de los demás a corto plazo, pero en su contra a plazo intermedio o largo; los «camellos» de la droga buscan que los niños, jóvenes y adultos encuentren un placer inmediato, pero lo que más les interesa es hacerles dependientes de manera indefinida, sin importarles que acaben enteramente destruidos, cuando ya no les resulten rentables y puedan sustituirlos por otros «clientes».

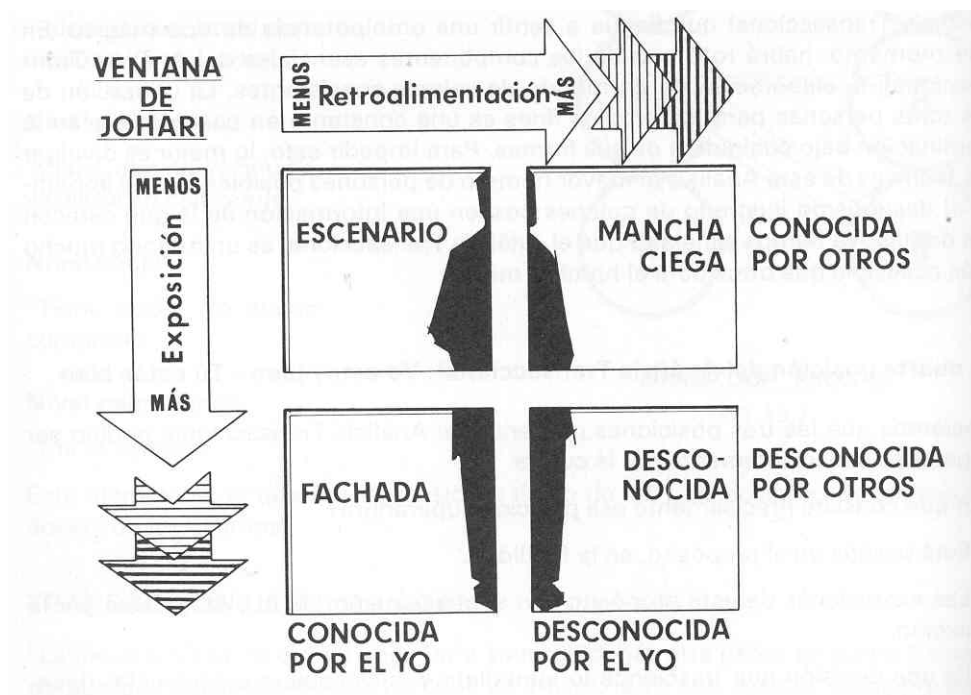
f) ir en contra de sus propios intereses a corto plazo, pero a su favor a plazo intermedio y largo: Es la práctica habitual de los comerciantes: pueden ofertar un artículo con una ganancia nula, porque saben que los clientes comprarán otros artículos en los que sí obtienen beneficio;

g) ir a favor de sus necesidades, sin interesarles las de otros individuos. Los comportamientos mafiosos entrarían en este apartado

Y así podríamos prolongar estos casos.

En resumen: *Edipo Rey* y la *Ventana de Johari* ofrecen varias posibilidades y adónde puede conducir cada una de ellas.

La «Ventana de Johari» consta de cuatro cuadrantes, que representan la persona total en relación con otras.



Una característica fundamental del modelo es la interdependencia de los cuadrantes. Lo que ocurre en uno afecta a los demás. Podemos perfeccionar la concepción del modelo, considerándolo dotado de energía, de manera que la misma cantidad de energía puede distribuirse de forma variable entre los cuadrantes. Las fronteras de los cuadrantes pueden variar constantemente. Por eso, constituye un modelo muy potente para analizar lo «virtual».

Cuadrante 1. El cuadrante abierto o escenario comprende la conducta, sentimientos y motivaciones, conocidos por los demás y por uno mismo. Edipo y el pueblo tebano eran conscientes de la penosa situación que Tebas atravesaba.

Este cuadrante abierto, C1, varía en tamaño según cada persona, dentro de una línea definida y alrededor de un área determinada. El carácter de una persona influye en la mayor o menor apertura hacia los demás. Sin embargo, más que las características individuales, la extensión mayor o menor de este cuadrante depende de la situación que un individuo vive y con quién trata. La índole de un asunto concreto y el nivel de conocimiento que las personas tienen sobre el mismo influyen también en el tamaño de este cuadrante.

La fluctuación en el tamaño de este cuadrante dentro de cada persona a lo largo del tiempo da origen a varios tipos de situaciones que están recogidas en las obras literarias, artísticas, cinematográficas y en los trabajos científicos.

Una persona puede tender naturalmente a compartir su información con los demás, a no saber prácticamente qué es guardar un secreto. En el transcurso del tiempo, sin embargo, y como consecuencia de las experiencias desagradables que esta conducta le ha acarreado, puede desarrollar una concepción pesimista sobre la naturaleza humana y caer en una posición hermética. Hay muchos alcohólicos que beben para perder el contacto con el mundo. Otros dejan de ser alcohólicos precisamente porque amplían su C1, compartiendo sus experiencias con otras personas que han pasado por su misma situación. Para estos bebedores sí sirven los grupos de *Alcohólicos Anónimos*; los que beben para perder el contacto con el mundo no van a esos grupos.

Los estadios de enamoramiento, matrimonio y divorcio indican aperturas y clausuras extremas de este primer cuadrante.

Podemos comprobar que la índole de un asunto concreto influye en el mayor o menor intercambio de información entre las personas si nos fijamos en las relaciones de

trabajo. Es muy normal que personas que comparten totalmente información sobre actividades profesionales, mantengan unas barreras muy definidas sobre temas íntimos. Como diría Berne, estructuran su tiempo alrededor de actividades, sin acercarse a la intimidad.

El primer problema de este cuadrante es la «incapacidad aprendida». Hay personas que, bien por timidez, por enseñanzas recibidas en la infancia o por repetición de experiencias desagradables, tienden a no intercambiar información con los demás. R. Cattell diría que muchas de ellas tienen «síndrome de gato escaldado».

La personalidad influye también para adquirir esa incapacidad de intercambiar información. Los maquiavélicos, por ejemplo, pueden dar la impresión a los demás de que son muy abiertos, pero en realidad su conducta puede reducirse a tácticas para hacerse con información sobre lo que los demás piensan, sin manifestar ellos sinceramente su posición sobre asuntos y personas. Otros individuos, centrados en sus vacíos o necesidades fisiológicas, de seguridad, de amor o de estima pueden ser selectivos para observar únicamente aquellas informaciones que pueden ayudarles a satisfacer esas necesidades.

La «incapacidad aprendida» puede ser también incapacidad para ocultar información. Es como si estuviesen en una continua *desnudez psicológica*.

Sobre ésta, pondré dos ejemplos, tomados del cine, a los que me he referido a propósito de quien puede aplicar esa información de manera que resulte perjudicial para los demás y para él.

En la película *La verdad sobre el caso Savolta* (1979), el periodista Domingo «Pajarito de Soto es incapaz de reservarse para sí información muy comprometedor para los demás. Tiene una gran necesidad de reconocimiento social, de fama, como diría Maslow, y confía en personas con las que no debería sincerarse. El resultado es que una sola frase «Viajaré a Valencia» , está a punto de costarle la vida, porque el maquiavélico

francés apellidado Lepprince va con su chófer a esa ciudad para ver si lo encuentran y lo matan.

La segunda vez en que se muestra imprudente y amenaza a Savolta y a Lepprince con revelar la información que posee. Como Savolta ignora esa información, pero Lepprince, sí, y puede comprometerle a él y a Claudedéu ante Savolta, indica a su chófer que siga al periodista. Éste va a un piso, donde están reunido con un grupo de amigos anarquistas. Llegan unos pistoleros y matan a todos, excepto al periodista, porque Lepprince quiere mantenerle con vida para deshonrarlo ante los obreros.

Si Domingo «Pajarito de Soto hubiera sido prudente y no hubiera alardeado de poseer una información tan sensible, sus amigos no hubieran sido víctimas de Lepprince a través de sus pistoleros.

En una película más reciente, *El buen pastor* (2006), desde la primera escena de la película hasta casi el final, el protagonista James Wilson, alto cargo de la CIA, está empeñado en llegar a saber el contenido de una fotografía y una cinta magnetofónica que ha recibido, empleando en el asunto a expertos que dominan diversas tecnologías. Al final, llegan a oír claramente la palabra «Cochinos» y, a partir de ese momento, la novia africana de su hijo, con la que se va a casar, está condenada. Efectivamente, ella, cuando actuaba bajo las órdenes de los rusos, consiguió que el hijo de Wilson le contase, mientras hacían el amor, lo que él había escuchado a su padre, sin que éste lo supiese: estaban preparando la invasión de Cuba en la «Bahía de los cochinos». Los rusos comunicaron a los cubanos lo que la CIA estaba preparando y éstos se prepararon para repeler la invasión. Lo lograron. Si el hijo de Wilson no hubiera revelado ese «bit» o unidad de información a su amante, quizá la invasión hubiera triunfado y la amante se hubiera convertido en su mujer.

Podemos comparar la apertura de este cuadrante a un abandonar las máscaras en el trato, bien por decisión y propósito individual o por exigencias de una situación. Una persona creativa, con deseos de experimentar y de descubrir tiene que estar dispuesta a mostrarse ante los demás para comprobar sus ocurrencias, inspiraciones e ideas. En

grupos que están presionados por el tiempo o por el espacio para encontrar una solución a un problema inaplazable, los individuos tienden a expresarse tal como son y piensan.

Alguien puede aumentar el intercambio de información con desconocidos, como en los viajes. Abandona las máscaras porque quizá está seguro de que no va a volver a ver a esos acompañantes ocasionales, aunque ese encuentro casual puede intensificarse hasta una intimidad duradera.

Cuadrante 2. El cuadrante ciego o mancha ciega se llama así porque es desconocido para la persona pero conocido por los demás. Edipo no conocía aspectos de su vida que Tiresias había intuido y no quería comunicarle.

El tamaño y la energía encerrada en este cuadrante varía mucho de unas personas a otras. Unas están pidiendo regularmente a los demás retroalimentación sobre su conducta; ponen mucho empeño en perfeccionar sus destrezas de autoconocimiento; se preocupan de conocer el efecto que sus expresiones faciales y el tono de su voz ejercen sobre los demás. Emplean un espejo o el vídeo para controlar su propia imagen. Otras personas desarrollan estas destrezas por conveniencias profesionales,

El C2 engloba lo que Berne denominaba «comunicaciones latentes», inadvertidas. Quien otorga valor a la información, y por tanto, quien decide si la considera como tal o como ruido, es el receptor, no el emisor. En muchos casos, tienen para el receptor mucho más valor las informaciones no intencionadas que las enviadas por el emisor con un propósito claro. (Berne, 1977, Pp. 49-66. El artículo sobre la Comunicación es de 1953).

En este punto, Berne se adelanta varios años a la Teoría de los Accidentes y Escándalos, según la cual los medios de comunicación descubren la estructura profunda de la realidad cuando ponen de manifiesto los aspectos que habían pasado inadvertidos o que determinadas personas, grupos u organizaciones pretendían que permanecieran ocultos.

La originalidad de Berne estriba en la ampliación de la información y del ruido al eje sintáctico y pragmático, con lo que se puede tratar la información de manera mucho más fértil. Además, al potenciar el estudio del «ruido», hace posible un cambio de perspectiva en el estudio de las situaciones. Abre, también, muchas vías para el estudio de las informaciones verbales y no verbales. Finalmente, se preocupa por la creación de información nueva; de ahí que otorgue tanta importancia a la intuición. No es extraño que, sobre fundamentos tan firmes, Berne construyese su sistema del Análisis Estructural, Transaccional, de Juegos y de Guiones que sigue ejerciendo una gran influencia mucho después de su muerte. (Berne, 2002, 2007)

Para disminuir la «zona ciega», hay que desarrollar lo que Nicolás de Cusa denominaba «docta ignorancia», es decir, caer en la cuenta de esa ignorancia sobre determinados aspectos de nuestra conducta. Ese reconocimiento de la realidad tal cual es, y no gustaría que fuese, será el paso imprescindible para saber captar más y mejor información sobre uno mismo. Tan importante como caer en la cuenta es el convencimiento de que es posible llegar a conocer ese área ciega de nuestra personalidad. O dicho de otra forma, «tener permiso interior para pensar». Considerar que el pensamiento humano es incapaz de adentrarse en zonas misteriosas de la mente humana es un obstáculo para adquirir información sobre este área.

Las zona ciegas del comportamiento de una persona ofrecen puntos potencialmente muy vulnerables a las críticas de los demás. Dan lugar a que mucha gente se dedique al juego del «Defecto», por emplear la terminología de Berne, que consiste en no estar tranquilos hasta no encontrar las zonas desagradables de los demás. A su vez, quien juega a «Defecto» lo hace por ahuyentar los temores a sus propias zonas ciegas.

La información que A tiene sobre la zona ciega de B es objetiva y subjetiva, a la vez. Es objetiva, en cuanto que se basa o puede basarse en hechos comprobables, en creencias en las que existe consenso con los demás. Y es subjetiva, puesto que el fin para el que utiliza esa información objetiva puede no compartirlo con los demás en absoluto. Aún más, en muchos casos, A piensa que está siendo una persona objetiva y

libre de prejuicios cuando es todo lo contrario. La información que A transmite sobre B dice, al menos, tanto sobre A como sobre B. Una persona observadora puede darse cuenta de cómo A selecciona la información sobre B para reforzar la imagen que de él tiene hecha.

Joseph Luft piensa que la mayor parte de las interacciones son predecibles, se ven venir, no son inesperadas ni sorprendentes, sobre todo cuando actúan los cuatro cuadrantes en cada participante en un reunión. Ahora bien, hay una serie de comportamientos de los demás, las reacciones ante las zonas ciegas, que hacen preocuparse o indignarse a una persona. Ahí es donde hay que encontrar esas informaciones latentes, esas incongruencias e inconsistencias entre la información que una persona desea e intenta transmitir y la que recibe de los demás.

Un problema fundamental que se plantea en esta área es el de la *violación psicológica*; consiste en revelar información que el individuo no está preparado o capacitado para recibir. El trauma psicológico consiguiente, que los procesos integradores normales no pueden soportar y cuando el proceso normal del olvido falla, tiene consecuencias muy duraderas, muchas veces irreparables y fatales. Por eso, hay que preparar a las personas para que reciban determinadas informaciones sin que sean destructoras. Poríamos decir que Tiresias viola psicológicamente a Edipo cuando le revela informaciones tan cruciales sobre su vida.

Cuadrante 3. En el cuadrante oculto o fachada, el individuo conoce aspectos de la conducta y los sentimientos y motivaciones de los demás que éstos no advierten. Es el cuadrante en el que estaba situado Tiresias cuando hablaba con Edipo.

Lo conocido del yo personal y no conocido de otros constituye el ámbito personal. Aquí son aplicables muchas de las reflexiones de Baltasar Gracián en *Oráculo Manual y Arte de Prudencia*.

Hay muchas informaciones que no son importantes para una relación pero que un individuo quiere mantener reservadas en situaciones normales, aunque está dispuesto

a revelarlas cuando se encuentra con otras que demuestran tener sentido del humor para reírse de sí mismas. Es decir, este cuadrante se abre cuando A comprueba que B, C, D... tienen un comportamiento recíproco.

El problema de falsa comunicación en el C3 es que una o varias personas conocen información que deberían difundir y, en vez de hacer esto, se la reservan. Así, las probabilidades de elección de las personas disminuyen y se empobrece el ámbito informativo.

Cuando existe una diferencia notable entre el C1 de A, el C2 que percibe B y, además, A y B tienen muy amplio el C3, el ambiente es de *hipocresía*.

Las empresas, instituciones y servicios de espionaje disponen de profesionales dedicados a estudiar el C3 de la gente. La gama es muy amplia: Desde entrevistas y cuestionarios a drogas y torturas.

El C3 posibilita el *chantaje* a los demás, es decir, explotar en beneficio propio una información que, si se revelase, causaría consecuencias no deseables a la persona sobre la que tal información versa. En *El buen pastor*, casi al final de la película, cuando James Wilson visita la habitación donde tuvieron lugar los hechos, se ve sorprendido por un agente ruso, que le explica cómo ocurrieron las cosas. Deducimos que él es quien le ha enviado la fotografía y la cinta. Lo que él le propone al alto cargo de la CIA es no desvelar aspecto alguno sobre lo que hizo el hijo y dejar que se case con la mujer a la que ama. El precio que pone a ese silencio es que Wilson les ha a los rusos un favor en el futuro: «Usted tiene que optar entre su hijo o su país». En una de las escenas siguientes, conocemos la opción que ha tomado: su país. Cuando la novia está viajando en un avión privado para llegar a la boda, unos miembros de la tripulación la lanzan al vacío.

Resulta imprescindible plantear cuál es la medida adecuada de revelar información sobre sí mismo. O dicho de otro modo, nos encontramos ante el problema de la adecuada auto-revelación, que han abordado varios autores, entre los que

destacamos a S. Jourard, G. Miller y M. Steinberg. ¿Cómo equilibrar espontaneidad y discreción?

Según estos dos últimos autores, las personas definen cierta información como personalmente privada cuando quieren evitar las consecuencias de revelar esa información. Esas consecuencias pueden ser personales o de relación:

a) «A» se ve obligado a reconocer públicamente y a enfrentarse con ciertos hechos respecto de sí mismo. La información que antes no estaba distribuida pasa a ser conocida y muchas veces crea consecuencias muy desagradables. Paradójicamente, «A» puede darse cuenta de ciertas posibilidades nuevas que ni él ni los demás conocían, con lo que reduce el C4, del que luego nos ocuparemos.

b) «A» tiene que gastar energía para responder a las respuestas que el difundir información personalmente privada ha ocasionado.

c) «A» incurre en el riesgo de sembrar sentimientos de ira, intranquilidad y disgusto o alegría y confianza en la otra parte o partes. «A» puede esperar o desear esas emociones positivas o negativas o pueden encontrarle desprevenido, precisamente por la falta de información que tenía sobre las reacciones de los demás.

d) «A» se expone al rechazo y los insultos de la otra u otras personas. Esto sucede porque «A» no ve la realidad tal como es y no escoge el momento ni las personas oportunas para auto-revelarse. O porque está comprometido en un juego comunicativo que le lleva indefectiblemente al rechazo por parte de los demás.

e) «A» recibe las consecuencias de c) y/o d) y se encuentra con un cambio no deseado en las relaciones con otra u otras personas. La apertura no promueve siempre una mejora de las relaciones interpersonales. Difundir información privadamente personal puede debilitar la estabilidad, la armonía o definir de forma menos favorable una relación.

La auto-revelación que está por debajo de lo normal obliga a un gran autocontrol y al desarrollo de una gran memoria para que no haya inconsistencias entre unas manifestaciones y otras. Es el terreno propicio para *el disimulo*. Favorece también el control y dominio sobre los demás, pues aumenta el nivel de información del sujeto, mientras permanece constante o disminuye el de los demás. Evita comprometerse y no da opiniones originales. También puede dominar a los demás mediante la sorpresa y los cambios repentinos, aumentando el nivel de incertidumbre respecto de unos temas y eliminándolo en otros.

Parece que el personaje de James Wilson está tomado del legendario Jefe de Contrainteligencia de la CIA durante muchos años: James Jesus Angleton. Cuando los periódicos revelaron su identidad y la clase de trabajo que hacía, su familia se sorprendió totalmente, porque pensaban que Angleton trabajaba en Correos. Es decir, había mantenido durante muchos años su actividad secreta incluso a su propia familia.

El excesivo autocontrol, sin embargo, puede suscitar desconfianza en los demás y los celos pueden llegar envolver cualquier tipo de información que se intercambie. Es un proceso no deseado pero muy similar al descrito por Berne: Lo que «A» pretende que sea información, «B» lo interpreta como ruido y viceversa.

La demasiada apertura crea al menos tantos problemas como el abrirse demasiado poco, pero de naturaleza distinta. Puede dar lugar a revelaciones de información sobre los demás o sobre sí mismo que no se desean o no interesan.

El cuadrante 4 es lo desconocido, es decir, abarca todos aquellos comportamientos, sentimientos y motivaciones que resultan desconocidos para el individuo y para los demás. En *Edipo Rey*, las causas de la peste resultaban desconocidas para Edipo y para los tebanos. Sólo los dioses sabían lo que ocurría.

Para llegar al C4, las personas emplean la deducción o la retrospección. Las situaciones-límites, estudiadas por Karl Jaspers; los cambios que puede experimentar una persona durante una crisis o enfermedad, o cuando ha estado sometida al efecto de

determinadas drogas; estados de privación sensorial e hipnosis; las técnicas proyectivas; los sueños; en fín, los experimentos de Wilder Penfield con pacientes de epilepsia focal son otras tantas formas de acceder al C4.

En *El buen pastor*, James Wilson ni sus técnicos saben al principio el significado de las palabras que vienen grabadas en la cinta. Tampoco, la ciudad donde se ha tomado la fotografía. Poco a poco, van reduciendo la incertidumbre y llegan a saber exactamente en qué cuarto la pareja estaba haciendo el amor. Gracias a la tecnología, llegan a conocer casi todos los referentes fisicalistas de la fotografía y de la cinta magnetofónica, excepto un objeto que sólo puede conocer Wilson: una botella en la que hay un barco de madera, y que él le regaló a su hijo.

Finalmente, el arte de la retórica

La Retórica, en el Género Judicial, se ocupa de asuntos dudosos ocurridos en el pasado; en el Deliberativo, de asuntos dudosos que afectan a futuros acontecimientos; en el Epidíctico o Demostrativo, de alabar o vituperar a dioses, hombres, animales o seres inanimados sobre cuya belleza o fealdad no existen dudas.

Es muy importante acometer un estudio de la Realidad Virtual desde la Retórica. Aquí sólo esbozaré algunas posibilidades.

Dentro del Género Judicial y del Deliberativo, destaca el concepto de «status» o cuestión capital, que sirve de base a la «causa» y de la que ha de partir el tratamiento (actio) de la «causa». O dicho de otro modo, mediante un proceso de interrogación cerrada, hay que dar con la situación de que se parte y la respuesta será clave para decidir qué tipo de información buscar y cómo y cuándo hacer uso de ella.

Los cuatro «status» son: 1) «conjetura», para buscar información sobre si un sujeto ha realizado una acción en el pasado o sobre la factibilidad de una acción deliberada; 2) «definición», que va a plantear todos los problemas de la significación y del significado de esa acción; 3) «cualidad», que plantea si esa acción se ha ajustado a

Derecho; 4) «transposición», cuando hay que impugnar la legalidad de todo el procedimiento.

El «status» es la «situación» de lucha al comienzo de la «actio» y surge de que cada parte del proceso aporta una información distinta. Por eso, el proceso entraña una serie de movimientos y cambios mediante los que cada parte quiere resaltar el valor de su información.

Por último, los cuatro status pueden determinar no sólo la situación del comienzo del proceso, sino cualquier otra situación que se produzca durante el mismo. Los movimientos y tácticas a que hemos hecho referencia pueden hacer cambiar el status, con lo que se produce un cambio de status o de nivel de información, como ahora diríamos.

Para Heinrich Lauschberg, estudioso de la Retórica, «La doctrina de los status entraña enorme importancia para la mayor parte de los «genera» de la «bella» literatura. La variabilidad, inherente al curso de un proceso (marcha lenta, vacilaciones, quiebras, interrupciones), del status se halla también en los grandes «genera», especialmente en la poesía dramática, donde, en definitiva, todo diálogo se refiere al «status». Esto significa que en cada momento las partes están activando tácticas para cambiar la situación a su favor.

La reflexión sobre la Retórica permite extraer las siguientes conclusiones:

1) Para que las personas puedan moverse con garantías en una situación, deben poseer un nivel de información adecuado.

2) La destreza fundamental para aumentar el nivel de información es la pregunta cerrada, quedando la pregunta abierta como un paso para llegar a la cerrada.

3) La información hace variar las situaciones y las situaciones determinan el tipo de información nueva que se quiere buscar.

4) El tiempo es un factor fundamental para determinar la información más valiosa en cada momento, pues el ambiente en que se mueve la «causa» está lleno de movimientos para cambiar la situación a favor de cada parte.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Aristóteles (1996: *Poética*. Barcelona, Editorial Bosch.
- Berne, Eric (1977): *Intuition and Ego States*. San Francisco, TA Press (Contiene todos sus artículos sobre la Intuición).
- (1975): *What do you say after saying “Hello”?*. Londres, Gorgi Books (Original Edition, Grove Press, 1972). Traducción española (2002): «¿Qué dice usted después de decir “Hola”?». Barcelona, Random-House.
- (2007): *Juegos en que participamos*. Barcelona, Integral.
- Bueno Martínez, Gustavo (1976): *Estatuto Gnoseológico de las Ciencias Humanas*. Madrid, Fundación Juan March (Edición fotocopiada);
- (1993) *Teoría del Cierre Categorical*. Oviedo, Pentalfa, (1) 1992; (2), (3), (4) y (5) 1993. (Esta obra tendrá quince tomos);
- (1995) *¿Qué es la ciencia? La respuesta de la teoría del cierre categorical*.
- (1995) *¿Qué es filosofía?*. Oviedo, Pentalfa, 122 págs;
- (1996): *El sentido de la vida*. Oviedo, Pentalfa.
- Félix Christopher (1988): *A Short Course in the Secret War*. Nueva York, Dell Book.
- Lausberg, Heinrich (1983): *Manual de Retórica Literaria. Fundamentos de una ciencia de la Literatura* (Tres tomos). Madrid, Gredos.
- (1993), *Elementos de Retórica Literaria. Introducción al estudio de la Filología clásica, románica, inglesa y alemana*. Madrid, Editorial Gredos (Es una versión abreviada de la obra en tres tomos).
- Luft, Joseph (1976): *On Human Interaction*. National Press Books. Traducción española: *La Interacción Humana*. Madrid, Ediciones Marova.
- Sófocles (1983): *Tragedias*. Madrid, Editorial Edaf.
- Polti, Georges (1912) : *Les 36 Situations Dramatiques*. París, Société du Mercure de France, 1924. Reedición: Éditions d’aujourd’hui, 1980) . La primera edición es de 1895.
- *L’ Art d’inventer les Personnages*. Paris, Editions Montaigne (reeditado sin fecha.) La primera edición es de 1912.
- Sorela, Pedro (2006): *Dibujando la tormenta: Faulkner, Borges, Stendhal, Shakespeare, Saint-Exupéry, inventores de la escritura moderna*. Madrid. Alianza.
- Souriau Etienne, *Les deux cents mille situations dramatiques* (Flammarion Éditeur, Paris, 1950)

¿Es ideal la realidad virtual? Hegel y los espectros

Félix Duque

Érase una vez una época tan pagada de sí misma que, al menos según los más preclaros de sus hijos y en virtud de los ingenios que sus mentes concibieran, creía estar a punto de llegar a la reconciliación plena entre razón y sensibilidad, Estado y nación, tiempo histórico y ecumene geográfica, y en fin: entre libertad y naturaleza, por medio de la técnica y de su florón más interesante, por desinteresado: las bellas artes. Evidentemente, éste es el cuento que las personas ilustradas no se cansan de contarse unos a otros desde hace más de doscientos años (y que algunos, recalcitrantes, gustan todavía de repetir hoy, como si de un conjuro se tratase). Tal el ideal cosmopolita de la Ilustración, bajo cuya bella pantalla anunciadora de las nupcias entre términos antitéticos se escondía el perentorio deseo de sujeción plena del segundo término por el primero, o sea: de la *idealidad* de lo pensado y, de suyo, inteligible sobre la *realidad* de lo dado y, por ende, refractario a una mente que no admite más actividad que la suya ni más obediencia que la debida a una ley que ella misma se ha impuesto.

Todo ello ha sido propagado *urbi et orbi* como el poder *emancipatorio del hombre por parte del hombre* mismo, desde el momento en que a cada *uomo qualsiasi* se le exigía que él *debería* identificarse con el *ego* trascendental, en cuanto unidad lógica de medida, el cual *debería* a su vez coincidir *en el acto* con el *ego noumenon*, en cuanto ser libre y autónomo. Es verdad que, en sus hijos más avisados: Schelling y Hegel, encontramos ya síntomas de que toda eso bien podría ser el velo que, más que ocultar lo terrible, lo dejaba traslucir al plegarse a ello; y es que, a decir verdad, no hay cuento que no revele *a la contra* un trasfondo sangriento.

Y así, mientras que Schelling, ya desde 1804, avizoraba inquieto un *resto irreductible* allá al fondo de su poco antes triunfal *Idealrealismus*, también Hegel dejaba entrever sus propios *bajos fondos* precisamente en la presunta celebración máxima del ideal ilustrado, a saber: la consecución de una *Enciclopedia* universal de las ciencias filosóficas (las cuales, a su vez debían nacimiento y condición a las ciencias

experimentales y matemáticas): un sistema autopoiético en el que el Sujeto se reconoce a sí mismo *cabe* el Objeto, si y sólo si éste se halla permeado de antemano por categorías lógicas que *sujetan* a su vez al sujeto, en un casi perfecto bucle de retroalimentación, el cual, en su autorreconocimiento retroproyectivo, es denominado por Hegel “idea”. De ello se sigue, entonces, que: “todo lo efectivamente real solamente es en la medida en que tenga en sí la idea, y la exprese. El objeto, el mundo objetivo y [el] subjetivo, no deben ser meramente congruentes con la idea, sino que ellos mismos son la congruencia del concepto y de la realidad; la realidad que no corresponde al concepto es mera aparición, lo subjetivo, contingente, arbitrario, lo que no es la verdad.”¹

Ahora bien, si queremos ser rigurosamente fieles al desarrollo del pensamiento hegeliano, tendremos que confesar entonces:

a) que ni en el mundo ni fuera de él (hablar de algo “fuera” del mundo sería por demás tan insensato para Hegel como lo era ya para Parménides) existe nada *efectivamente real* (*wirklich*);

b) que efectivamente real tampoco lo soy yo, este *Je* por el que el *Moi -ego* *homuncio*- siente tan poco explicable apego, siendo ambas “entidades” meras apariciones inmediatas (y por ende, naturales) de la idea y del espíritu, respectivamente;

c) que la idea no es ni el concepto (*Subject*) ni el objeto (*Object*, no *Gegenstand*), sino su *congruencia*, su *ensamblaje* (Heidegger hablará al respecto de *Gefüge*, siendo su no-verdad premonitoria el *Gestell*);

d) así pues, y con toda literalidad: realmente efectivo es el único y solo mundo (*mundus – kósmos*) objetivo-subjetivo (o si queremos, el Dios), lo cual condena *eo ipso* a muerte a “la realidad que no corresponde al concepto”, o sea, desde la perspectiva de cada uno de nosotros, individuos: absolutamente a *todo*, incluidos nosotros mismos, lo cual no deja desde luego bien parado al mentado ideal *emancipatorio* de la Ilustración;

¹ *Wissenschaft der Logik* (= *WdL*). *Die subjektive Logik*. En: *Gesammelte Werke*. Meiner. Hamburgo 1981; 12: 174.

e) sólo que a ese *Moloch*, a ese dialéctico *auto da fé* (*sic*), como denunciara el iluminado Franz von Baader en sus *Fermenta cognitionis*,² le sucede como al *pýr aeizoôn* heraclíteo: que vive exclusivamente a través y por medio de esa total aparición (*Er-scheinung*), de ese *mundus phaenomenon*, sin el cual esa congruencia no *trasluciría* para ella misma. La identificación suprema: Ser-Idea-Espíritu, sólo brilla (*scheint*) en el brillo mismo, o sea en el aparecer (*Scheinen*) de los seres que se consumen en y por ese brillo (*Schein*).

Así que, en definitiva, la tan cantada *idealidad*: la *realidad efectiva* verdadera y libre, ab-suelta incluso de su propia naturalidad: lo Absoluto, en suma, sólo existe *adjetivado*, o sea según se va *mostrando* en las coyunturas y diferencias *lógicas*, sosteniendo y desbaratando los estratos y combinaciones *naturales*, dirigiendo la evolución del Espíritu desde su propio trasfondo y asimilando a redrotiempo por parte de éste de sus propias producciones. Por decirlo castizamente: en Hegel *no hay más cera que la que arde, excipe ignis ipse*.

A pesar de la aparente, *brillante* cercanía, un mundo (o mejor, *el mundo qua munditia omnium*) separa esta concepción tardoilustrada de la del Kant que encendiera en el corazón del individuo la *Luz* del Yo pensante y libre: para Kant, lo efectivamente real es lo nouménico (*mundus intelligibilis*), algo ignoto que nosotros nos vemos obligados (ligados como estamos por la pujanza en nosotros de la libertad) a presuponer tras la «esquemmatización» que en la urdimbre de las intuiciones puras conecta la trama de las categorías trascendentales, pero cuyo contenido (la *materia de la sensación*) se debe a “eso” que persiste, incólume, como *background* de la realidad fenoménica; algo que, también demasiado *tarde*, reconocemos en nosotros mismos como el *factum antropógeno*: la libertad. De ahí la *unendliche Annäherung*, la tarea infinita de hacer coincidir trabajosamente y en *el acto* lo que debe ser la realidad (lo que es *de ley*) con lo que ella, por ahora, se limita a *ser* (como pondrá de relieve ejemplarmente Fichte).

Y es que, en el fondo, la liberación ilustrada es una *condena*: la condena de la *Modernidad* (del adverbio *modo*: “hasta ahora, pero ya no”), que obliga al individuo, de

² Fr. von Baader, *Fermenta cognitionis* (1822-1824). In: *Schriften*. Hg. von Max Pulver. Leipzig, 1921, p. 84.

por vida, a no estar jamás satisfecho ni con lo que él, en ese momento, es, ni con el mundo que por entonces va siendo como puede y le deja la técnica humana. No en vano la divisa vital de Kant reza así: *Nil actum reputans, si quid superesset agendum*. Y siempre quedará algo por hacer: de eso se encarga el tiempo. O mejor: ese “quedar algo por hacer” y pensar: esa incongruencia entre el concepto y la realidad, es el tiempo mismo.

En Hegel, en cambio, el tiempo (que no es sino la existencia o *Dasein* del concepto, su propio estar-fuera-de-sí) ha quedado *cancelado* (*tilgt*) en la *Lógica* (¡y sólo en ella!).³ Lógicamente (o hablando coloquialmente: en la mente del Dios, antes de la creación del mundo y del espíritu finito), todo está juzgado, todo ha pasado ya. La *Lógica* expone el entero pasado del mundo. En ella, el tiempo *disipador*, *extático*, se ha tornado, ha reflexionado hasta ser *devenir hacia Sí* (*Werden zu sich*). Pero, justamente por ello –paradoja de las paradojas– es preciso que todo cambie, se mude y se metamorfosee para apreciar esa perenne conexión-de-significatividad: porque ella, *das Logische*, no es sino la bien medida y pauta ley, el ensamblaje del nacimiento, del cambio y de la muerte.

“La realidad efectiva inmediata –dice en efecto Hegel– no es en general, como tal, aquello que ella debe ser, sino una realidad efectiva en sí rota, y su determinación (y destino: *Bestimmung*) es ser despedazada (y consumida: *verzehrt*).”⁴ No es lo que debiera ser. O sea, en términos tradicionales: su *existentia* no coincide con su *essentia*, su *esse* no es su *conceptus*. Por eso está condenada a muerte: por eso es *temporal*. No es que tal realidad esté en el tiempo, como si éste fuera un “contenedor”, un *Behälter* (*Enz.* § 258, Z.) inmóvil, sino que su propia estructura ontológica es la de *alteración*: “porque las cosas son finitas, por eso están en el tiempo.” (*ib.*). Es el proceso de las cosas fácticas lo que constituye el tiempo: el estar siempre fuera de sí, siempre referido a otro. En una palabra, ninguna realidad inmediata es *autorreferente*, sino que tiene su ser en una determinación. No es, pues, presente a sí. Y por eso salta, presurosa, fuera de sí misma y se *imagina* una autorreferencia absoluta, eterna: *das Jetzt ohne Vor und Nach* (“el Ahora, sin Antes ni Después”: *Enz.* § 247, Z.).

³ *Phänomenologie des Geistes* (= *Phä.*). G.W. Meiner. Hamburgo 1981, 9: 429.

⁴ *Enzyklopädie der philosophischen Wissenschaften* (= *Enz.*) § 146, Z. Suhrkamp. Frankfurt/M. 1970.

Según la *creencia* y, sobre todo, la *querencia* de Hegel, el mundo sería entonces algo así como una *pantalla* sin trasfondo ni afuera, porque, permaneciendo matemáticamente ensimismado, el Concepto brilla en el fulgor y también en la palidez y hasta difuminado de las figuras que en aquella pantalla se traban y armonizan en una especie de brillante *Danza de la Muerte*.

Por eso, al cabo de la calle lógica (anunciada lapidariamente al final de la *Fenomenología del espíritu*), todo está ya manifiesto; todo, revelado: *Offenbarung der Tiefe* (*Phä.* 9: 433). *Consummatum est*. No hay aquí esperanza, ni desesperación, que también los ojos que miran a la pantalla están inscritos en la Ley. Cosa en sí y Sujeto no son sino el reverso y el anverso de la única *interfaz*. Para Hegel, al igual que nos advirtiera ya el Estagirita, los hombres corrientes (no el Filósofo) no percibimos al pronto lo que es *katà phýsin* y tomamos en cambio por “real” lo dado, es decir aquello que nos está más cercano: creemos que lo efectivamente real está constituido por las figuras que brillan en la pantalla, sin preguntarnos *para quién* brillan y *por qué* lo hacen: nos fijamos en lo presente y pasamos por alto el *hacer acto de presencia*.

Esa donación de la presencia sería, a su vez, una *rejilla* (como la *parrilla* de una pantalla de TV): un ensamblaje de congruencia entre la mirada del Espíritu -el acto de ver- y la emergencia de la Idea -el acto de dar a ver-. En el objeto percibido, en el acto ejecutado, *se da* el pliegue. Y pasaría desapercibida la *apercepción* misma si no fuera por un efecto constante –e inquietante- de *anamoforsis*, diríamos: por una distorsión espectral absoluta que nos hace reconocer en cada cosa mirada, en cada acto realizado, una suerte de siniestra rasgadura, algo así como los arañazos en los óleos de Turner, el *grattage* de las visiones oníricas de Max Ernst o, *in crescendo*, los medidos desgarrones de las telas de Lucio Fontana.

Hegel, el pensador insaciable y de anchas tragaderas, creyó poder digerir también esa distorsión: cosas e individuos habrían de ser sacrificados, y más: llevados al límite de la locura, con tal de que *das Logische* siguiera existiendo: para que haya una buena digestión hace falta que los alimentos se descompongan y mezclen en múltiples y al pronto imprevistas combinaciones. Locura, según creía el filósofo, y por *ambas partes*, ya que, de un lado, a los hombres nos encandilarían las cosas del mundo, tan

brillantes y hermosas (sin parar mientes en que esa *formositas* se debe a su *forma*); del otro, en cambio, el entendimiento *analítico* reduciría a mera *fantasmagoría*, a simple *nadería* toda esa exposición, atento como está exclusivamente a las producciones *formales* de su conciencia. De un lado, pues, la belleza de las cosas intramundanas; del otro, la rigidez y severidad de una lógica formal, *unilateral*, incapaz de comprender que sus operaciones se deben a la dialéctica ínsita en las cosas mismas, y no a la prepotencia de un Yo *au dessus de la mêlée*. En definitiva, tendríamos así un dualismo exacerbado: por una parte la belleza de la vida (pues que *creemos* que *la vida es bella*), por otra su muerte, la *dura lex* del entendimiento fichteano.

Por eso, como se nos dice en un famoso pasaje del *Prólogo* a la *Fenomenología*: “La belleza impotente odia al entendimiento, porque éste le exige que haga lo que ella no es capaz de hacer. Pero la vida del espíritu no es la vida que se asusta de la muerte y se preserva pura de la devastación, sino la que la soporta y se mantiene en ella. El espíritu sólo gana su verdad en tanto que se encuentre a sí mismo en el absoluto desgarramiento. Él no es ese poder como lo positivo que aparta los ojos de lo negativo, como cuando decimos de algo que no es nada o que es falso, y liquidado eso, nos alejamos de ello y pasamos a cualquier otra cosa; sino que sólo es este poder en tanto que le mira a la cara a lo negativo, se demora en ello. Este demorarse es la fuerza mágica que torna lo negativo en el ser.- Tal fuerza es lo mismo que más arriba se ha llamado sujeto, el cual, al darle en su elemento existencia a la determinidad, asume la inmediatez abstracta, esto es, *la que es sólo en general*, y es así la sustancia de verdad, el ser, o bien la inmediatez que no tiene a la mediación fuera de ella, sino que es ésta misma.” (*Phä.* 9: 27s.).

Para nosotros, los hombres corrientes, lo que nos dice Hegel supone algo así como un mundo al revés. Pues lo que los entes, lo que los fenómenos o *apariciones* (en el fondo, “fantasmas” de una realidad muerta) ofrecen con su belleza inerme y carente de fuerza es justamente aquello que suscita en el alma (igualmente, bella) deleite y placer; ese brillo superficial *di – vierte* la mente y enerva el ánimo, seduciendo la vista e impidiendo la *mirada estriada*, porque esa romántica alma es incapaz de soportar su íntima negatividad y por nada del mundo quiere saberse saberse como aquello que, en el fondo, ella es: una conciencia rota, caduca y finita. Por eso, intenta guardar y resguardar

su inmediata realidad fáctica en una Real Inmediatez omnipresente y, por ende, siempre presente también a sí misma: la Verdad como Autotransparencia absoluta. Sólo que, allí donde todo es transparente, nada se ve.

Ahora bien, y *por el mismo motivo*, tampoco esa muerte (esa “irrealidad” para el alma romántica): la infligida por la monstruosa potencia negativa del entendimiento, sale bien parada de la crítica implacable de Hegel. Cuando el alma bella se refugia en la Transparencia, en realidad está cayendo en el mismo medio disolvente del que huía. Y es que tanto histórica como sistemáticamente, Fichte y el romanticismo se copertenecen: bizqueando, cada bando se fija sea en un supuesto interior, sea en un presunto “afuera” de los fenómenos: factores unilaterales del único *pliege dialéctico*. De hecho, tampoco el Yo formal fichteano es capaz de soportar su propia “muerte”, incapaz como es de reflexionar por entero sobre sí hasta asumirse (*sich aufheben*) en el *devenir hacia Sí* de la verdad total. Por eso prolonga indefinidamente su acción aniquiladora de lo dado y exterior. Y por eso, también, pocos pensadores como Hegel han denunciado con tanto vigor el ansia fáustica de dominio del mundo por parte del sujeto moderno en general, y fichteano en particular: “En cuanto que el Objeto se enfrenta al Yo = Yo, formulado en el idealismo subjetivo como lo absolutamente verdadero, él es el mundo, multiformemente variado en su inmediato estar, con el cual Yo -o el concepto- se empeña en una lucha infinita, solamente para, mediante la negación de este otro –en sí nulo–, dar a la primera certeza de sí mismo la efectiva verdad de la igualdad de sí consigo.- En un sentido más indeterminado, el [Objeto] significa así un objeto, en general, para cualquier interés y actividad del sujeto.” (*WdL* 12: 131).

Difícilmente cabría reprocharle algo a tan contundente sentencia, salvo que preguntásemos *ingenuamente* al filósofo si no será que él ha fiado demasiado en la furia de la destrucción fichteana. Pues si lo otro negado por la potencia del entendimiento fuera de veras algo “en sí nulo”, ¿a cuento de qué haría falta tanto esfuerzo para derribar lo que de suyo no es sino mera fantasmagoría? ¿De veras se dejan tan fácilmente negar los entes por ese poder, poniendo sus naturalezas enteramente a disposición del sujeto lógico y técnico (hoy, al fin, *tecno-lógico*), como si no dejaran *resto* alguno tras su

transfiguración en bienes, mercancías o hechos humanos (y ello desde las proposiciones matemáticas hasta la erección de los Estados o de las grandes iglesias mundiales)?

Y si son de suyo nada, ¿de dónde les viene entonces su fascinación, su poder de seducción y aun de perdición para el individuo que se niega a ser sujeto y, en cambio, se sujeta apasionadamente a esa bella configuración fenoménica? ¿Acaso pudo siquiera librarse el propio Hegel, este pensador capaz de soportar tanta sangre, de caer a veces fascinado –y estremecido– ante esas apariciones? Y aun si fuera cierto que la negación por parte del Yo condena a cosas y hechos a convertirse en entidades inanes e insulas, en algo puramente negativo, ¿acaso cabría morar y demorarse entonces en lo negativo, sin contagiarse de ello? ¿Cómo mortificarse por lo que hace a lo sensible (*absterben zum sinnlichen*) sin sentir a su vez muertos alma y ánimo? Y en fin, ¿cómo “asumir” sin desgarramiento el desgarramiento primordial, a saber: el que diferencia de un lado la inmediatez abstracta de lo (tauto)lógico –la muerte, la disolución de todo lo finito– y del otro la proliferación sin cuento de los entes naturales y de nuestras acciones en y sobre ellos?

Esa vida del espíritu, que acoge en sí la muerte sólo para dominarla desde dentro, para tener la satisfacción de *bastarse infinitamente* en lo finito, ¿merecería realmente ser vivida?⁵ No sentir nada en el *fondo*, no pensar “pensamientos mortales”, sólo atenerse a Uno mismo y *serse* uno mismo: ¿para qué? *Cui prodest?*, o más bien: ¿de qué se huye? La existencia humana se exterioriza (se la juega, si queremos decirlo más plásticamente) en lo ente, esperando restablecerse, reconquistarse a sí misma (eso sería justamente el *con-cepto*: el *con-tenerse*, el contento de sí y sólo de sí) en base a una materia sensible, o más bien: (mal)tratada como si fuera sólo sensible, para elaborarla y ponerla como mercancía al servicio del hombre.

Sólo que, *para ser dominada y manipulada*, la materia (vista como) sensible *ha de ser* necesariamente considerada como si no fuera otra cosa que inerte *extensión* por

⁵ Adviértase que ahora se plantea la pregunta -muy niezscheanamente, si queremos- en términos del sentido y valor de la existencia, y no simplemente desde un punto de vista lógico.

un lado y conocido juego de *fuerzas* por otro, o lo que es lo mismo: pura dispersión, sujeta sólo y configurada por el hombre, no sin que éste caiga igualmente con ello en la dispersión, en el *divertissement* de su *ser*. Pero es que siempre quedan, siempre *restan restos*⁶, desechos, *excrementos* (no lo que le falta a la idea, sino al contrario: lo que le sobra para ser perfecta, las *sobras* de ella misma). En la *Filosofía de la naturaleza*, ese *punctum doliens* de la *Enciclopedia*, el propio Hegel fue tan honesto como para reconocer este “fallo” de la idea (y tan sistemático como para olvidarlo al punto). Por un lado, sin la “caída” de la Idea *fuera de sí* como Naturaleza, no hay reconciliación ni “redención” posible. Pero por otro, si la “caída” es *libre* (en todos los sentidos del término: sin “tierra” que recoja al fin el impacto, porque ese caer, esa *cadencia* es justamente la tierra), ¿de dónde sacará la idea fuerzas -fuerzas de flaqueza- para recuperarse de su propio destino, de su propia *expedición*?

Lo malo es que Hegel reconoce a la vez (como no puede por menos, si no quiere escindir su sistema en un dualismo peor que el kantiano) que la naturaleza es “el *Abfall* de la idea respecto de sí misma”.⁷ O lo que es lo mismo: que la naturaleza es el *excremento* de la idea. ¡Pero un excremento *total*, porque no hay más ni menos que naturaleza-idea-espíritu! Y el espíritu a su vez, será el *incremento* total de la idea (la ganancia de sí a través de esa pérdida “natural”), o mejor su *concreción*, su vuelta. Pero, ¿cómo va a volver *completamente* sobre sí, *sin resto*, si sólo puede hacerlo en y a través del *individuo*, y éste es precisamente el *punto ciego*, el “ojo del huracán” del ser? (Dicho sea de paso, a eso se debe la tremenda exigencia hegeliana: el Cristo ha venido al mundo a morir a la vez como Ser abstracto e indeterminado -Yahvé, el Padre, la sustancia spinozista- y como individuo concreto -Jesús de Nazareth-, y a enseñar a morir a los demás hombres *como* individuos en nombre del Espíritu, y para llegar a ser de veras espíritu, en vez de degradarse a sí mismo hasta considerarse como partes de un todo o como “casos” de un género, tal como se desintegran las piedras, se pudren las plantas o perecen los animales).

⁶ Un resto no es simplemente lo que queda tras una manipulación (teórica o práctica), sino lo que *activamente se sustrae* de esa operación y, con ello, la *pone en evidencia* (tal la *Versagung des Grundes*, de Heidegger).

⁷ *Enz.* § 247, *Anm.*- *Abfall* es “caída” (literalmente: caída procedente de...), y por tanto (especialmente en plural): “desecho”. *Fall* es la acción y el efecto de “caer”: caída y *caso*, por tanto. La Idea, literalmente, *decae* en sus derechos (lógicos), *cayendo así de sí misma (y por sí misma)* como Naturaleza.

Sin embargo, ¿cómo no observar que “Espíritu” quiere decir también: *espectro*, *aparición*? Recuerdo de lo que vuelve y se *revuelve*: *revenant*. ¿Cómo hace el Espíritu para cancelar su propio *pasado* temporal y sumirse en lo *sido esencial*? ¿No residirá acaso el secreto de toda razón idealista en el íntimo -casi inconfesable- deseo de no despegarse de -o de volver a- la presunta *continuidad originaria del ser* (olvidando la ex - posición, el “ahí” del *hay*, de “il y a”) que en todo caso constituye una impureza, una *herida* o desgarrón en el tejido si no impoluto del ser-pensar?

Pero Hegel quiere creer que las heridas del Espíritu curan sin dejar cicatriz en él, así como que –según ya se advirtió- el tiempo (el *Da-sein* del espíritu) acabará por ser cancelado, como si fuera posible una reconciliación (*Versöhnung*), un ahijarse del sujeto (el hijo) con lo lógico (el padre) sobre el cadáver domado de la naturaleza (la vieja madre terrible: ya en Kant, la *Stiefmutter* del género humano).

Y así, Hegel sigue la antigua guerra del hombre contra sus propias entrañas, creyendo que la geometrización y la mensuración de la tierra, que la técnica conversión de ésta en pulpa manipulable, puede salvar a Alguien, aunque éste no sea desde luego el *ego homuncio*, sino un pro-puesto *sujeto-objeto* (el *Theós – Moloch*), de la devastación y la muerte justo por alimentarse de ella.

Pues bien, lejos de las banalidades al uso sobre la muerte del programa hegeliano, basta una mirada en lo que *hay* para constatar que, al menos en este punto (un punto literalmente *cibernético*, pues que de dominio y de *gobierno* se trata), la *Grundoperation* del filósofo se ha extendido sobre la faz de la tierra. Y con ella ha medrado en igual medida el dolor que, procedente de esa misma tierra, anida y se expande por el cuerpo de los seres vivos. Lo lógico, *das Logische*, o mejor: lo *tecnológico*, más astuto o, si queremos, menos considerado que el propio Hegel, el cual, al cabo, no habría dejado de sentir cierta *ternura para con las cosas*, se ha incorporado en y como ellas mismas, hasta convertir el cuerpo del hombre en *proyecto de auto-*

operabilidad. La mente (más allá de la lógica matemática, creadora de *sistemas operativos*) no se limita ya a descubrir la lógica ínsita en los procesos naturales, sino que los transforma *ad libitum* hasta el punto de querer adaptar su propio cuerpo y el entorno de éste (por cierto, más que hegeliano, parece hiperfichteano este aparentemente inocuo cambio del viejo término clásico “mundo” –*ordenación de lo que hay*– por el “entorno” o “medio ambiente” – literalmente, la *circunstancia* del Yo).

Ahora, los sistemas de comunicación no interponen meramente un lenguaje común y de siempre activo (lo lógico) entre sujeto (la unidad subjetiva –conceptual– de medida, con sus categorías) y cuerpo (el objeto medido), sino que generan a la vez imágenes de lo “real” (*das Reelle*, en terminología hegeliana: lo supuestamente ajeno al pensamiento, e independiente de él) y de lo “psíquico” (*das Ideelle*: lo producido por la mente, sin considerar si ello es o no lógico). Ahora bien, la raíz única de esa bifurcación (eso que en Hegel sería la *Idea*, resultado y fundamento retroductivo de *das Reale* y *das Ideale*) no es ya *en y para sí*, sino sólo *en sí* (en terminología escolástica: *virtualiter*, es decir: *virtual*).

Si a la realidad engendrada por los sistemas cibernéticos se le denomina *virtual* (y no en cambio *actual*: *enérgeiâi*, *actû*) es porque en tales imágenes no se da la *reflexión*, el retorno *con-sabido* a la base operativa. En la hodierna tecno-logía se tiene por el contrario la *apariencia* de que se hubiera retornado a un dualismo trascendental generador de una realidad supraempírica y sin embargo inmanente, en donde la interfaz no sería tanto la lógica cuanto la pantalla que hace ver (los fenómenos) y que *deja ver* (al sujeto), pero sólo a costa de ocultarle a los usuarios (*mutatis mutandis*, el “yo empírico” kantiano) el trasfondo: la *cosa en sí*, ahora fichteantemente desvelada como *sujeto* de operaciones.

Pero se trata tan sólo de una apariencia, que oculta a su vez otra apariencia, esta vez conscientemente buscada por los voceros de las innúmeras ventajas de la realidad virtual. Aquí, la apariencia de cientificidad sirve ideológicamente para reavivar un *marchito* espiritualismo, propio del fundamentalismo puritano, especialmente virulento

a principios y finales del siglo XX en los Estados Unidos. Su traducción “científica” se daría exactamente en la mitad del siglo pasado, por parte de Norbert Wiener, el renombrado padre de la cibernética (a él se debe también el término), en una obra de elocuente título: *The Human Use of Human Being* (1950). Paradójicamente, y gracias a Wiener, el auge ulterior del espiritualismo cibernético se basará en una especie de *conductismo* mecanicista. En efecto, para este científico, la identidad corporal no sería sino una singularidad organizativa, semejante a la participada por otras máquinas, aunque desde luego más compleja. Y por su parte, la inteligencia no sería tampoco más que un *pattern* conductal, entre otros.

Desde luego, no parece *prima facie* sino que el objetivo de Wiener y su *Cybernetics* fuera, tecnológicamente transformado, el mismo de Hegel, a saber: reconducir cuerpo y mente a un *pro-grama* de pura *información*. De nuevo, sin embargo, ese parecido es falaz: en Hegel, cada determinación lógica es ella misma y su opuesto, al igual que, *reell*, la cosa lo es sólo en cuanto que aparece. Ese fecundo desequilibrio dialéctico no se da ya en la cibernética: en línea de principio, los cuerpos (igual da si humanos o no) no son para Wiener sino sintagmas, cadenas sígnicas que pueden montarse o desmontarse a voluntad; así, sólo es un problema de desarrollo tecnológico el que los cuerpos puedan “viajar por telégrafo”, al igual que lo hacen ya por tren o avión. En palabras del propio Wiener: “no existe una línea fundamental absoluta de separación entre los tipos de transmisión que nosotros podemos usar para enviar un telegrama de país a país y los tipos de transmisión al menos teóricamente posibles para un organismo vivo tal como un ser humano.”⁸ Lo que tras tan ambiciosa idea se oculta es más bien un extraño neocartesianismo, en el que lo puesto de relieve no es tanto la primacía del *ego-cogito-sum* (o sea, del idealismo) cuanto el desprecio para con la materialidad y opacidad de los cuerpos: antes *res extensa*, ahora *red sígnica*, mero soporte del pensamiento, o de la carne: tanto da.

⁸ *The Human Use of Human Being* (1950). Doubleday & Anchor. Nueva York 1954², p. 109: “there is no fundamental absolute line between the types of transmission which we can use for sending a telegram from country to country and the types of transmission which at least are theoretically possible for a living organism such as a human being.”

Hans Moravec llevará al extremo esa posición. Contra lo que él llama *body-identity-position*, según la cual “se supone que una persona viene definida por el material del cual está hecho un cuerpo humano” (*a person is defined by the stuff of which a human body is made*), Moravec propone en lugar de ello la noción de *pattern-identity*, a saber: que la esencia de una persona es “el esquema y el proceso que está aconteciendo en mi cabeza y en mi cuerpo, no la maquinaria (*machinery*) que soporta ese proceso. Si éste es preservado, yo también lo estoy. El resto es mera gelatina (*The rest is mere jelly*).”⁹ Por eso defiende allí un *transhumanismo* por *transbiomorfosis*. En efecto, contra la *too solid flesh* de que ya se quejara el orondo Falstaff, Moravec propone la construcción de aparatos que permitan la “descarga” (*down load*) de las redes neuronales del cerebro a la memoria de un ordenador, en una verdadera *metempsicosis* hiperpitagórica que garantizaría la inmortalidad de la mente, separada del cuerpo tradicional, el cual, ahora, resulta superfluo, relegado y dispuesto a ser desechado.

Nada más lógico. Casi cuarenta años antes, ya Wiener había pronosticado la necesidad del cambio. Pues no tendría sentido haber cambiado la circunstancia, la situatividad del hombre, creando para éste una tecnonaturaleza artificial (constituida ulteriormente por la realidad virtual), y dejar en cambio inmutable la ya “obsoleta” *naturalidad* del cuerpo humano. En efecto, advierte Wiener: “nosotros hemos modificado tan radicalmente nuestro entorno (*environment*) que ahora tenemos que modificarnos a nosotros mismos para existir en este nuevo ambiente.”¹⁰ Como si dijéramos, más allá de Hobbes: *Homo homini res mutanda*.

Y es que, si “eso” que llamamos ser viviente es un organismo capaz de ajustar su conducta futura según la performatividad pasada, entonces la cibernética está en condiciones de crear organismos artificiales susceptibles de retroalimentación automática, siendo la vida simplemente una forma compleja de *hardware*, y el mundo en torno algo capaz de ser ventajosamente *simulado* como *virtual reality* o

⁹ *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*. Harvard University Press, Cambridge, MA, 1988, p. 117.

¹⁰ *Op. cit.*, p. 46.

ciberespacio: una *consensual hallucination* en la que deseo y realidad se entremezclan, según William Gibson, el famoso creador del término en su *Neuromancer* (1984). Adviento, ahora, no de la vieja Tierra -matriz y muerte a la vez de todos los seres-, sino de su *simulacro*: la Nueva Jerusalén electrónica (como en el *Apocalipsis* johánico, donde el Dios-Ingeniero exclama: “¡Mira, todo lo hago nuevo!”).

Al respecto, es bien significativo que el ingreso en el ciberespacio suscite no tanto extrañeza cuanto una suerte de exaltación *dionisiaca*, dada la posibilidad de moverse, sentir y hasta simulacralmente “hacer cosas” en un medium transparente, dentro de una retórica enaltecedora de lo virtual como *microscopio* para escrutar desde fuera de uno mismo un *afuera* que es paradójicamente por completo interior... a la máquina. Un afuera en el que ya no es necesario, ni deseable, hablar, como si se retornara a una *infancia* prelingüística, presocial, ahistórica: el puro juego de un sueño pastoral, propio del sueño imperialista de una *Nación imprescindible* expandida hasta coincidir con el mundo... disneylandizado.

¡Qué gran novedad! Aquel ser al que los griegos denominaron *ho brótos*, “el mortal”, pretende ahora escapar del dolor y de la muerte, al identificar *ad limitem* el *pattern* informático y la mente humana. Como si dijéramos, con Hegel: identificar lo *Lógico* con el espíritu finito. Sólo que, en buena doctrina hegeliana, esa identificación es radicalmente insuficiente para lograr la conciliación entre concepto y realidad, dado que el espíritu finito no puede *reflexionar* por completo con lo “lógico” (*mutatis mutandis*, el *pattern* de Wiener-Moravec), sino sólo sujetarse a él. Esa conciliación sólo podría ser plenamente realizada por el Espíritu Absoluto o, en términos más modernos (pero no más precisos), por la esfera *noológica* de Teilhard de Chardin o la “conciencia colectiva” de la *global village* mcluhaniana. Por cierto, si ello no es posible (o políticamente deseable) a escala planetaria, algunos visionarios sociodarwinistas como Nicholas Negroponte ya sueñan con que la coalición del ordenador y de la realidad virtual supondrá una expansión del *american way of life*, hasta el punto de que, al igual que hiciera al inicio la Constitución americana, esa nueva constitución tecnopolítica acabará por generar un único cuerpo social americano, un nuevo Leviatán sin cabeza

dominante (¡eso sí que será una verdadera democracia): algo parecido más bien a una colonia de pólipos.¹¹ Una colonia que, en su conjunto (por el momento, no distributivamente: no para cada americano), sería tan inmortal como el género humano que propusiera Kant como principio regulativo en su *Idea para una historia universal en el respecto cosmopolita*.

¿A qué viene toda esta chirriante fanfarria triunfalista, en la que *nosotros* encontramos –más revueltas que mezcladas- (posiblemente *sans le savoir*) concepciones procedentes del idealismo alemán junto con un sociodarwinismo mesiánico y una fe en las nuevas tecnologías capaz de mover, más que montañas, ambientes virtuales y cuerpos humanos adaptados a él, hasta llegar a la perfecta simbiosis: el *cyborg* y el ciberespacio? Ya hemos adelantado la respuesta, por demás obvia: toda esa fantasmagoría tiene el mismo objetivo, en el fondo, que las religiones soteriológicas; más aún, repite en modo *high-tech* la misma cantilena que los igual de esotéricos *misterios eleusinos*. Lo que se quiere, antes y ahora, es escapar al envejecimiento y a la muerte.

De una forma que habría dejado perplejo a Hegel, ahora sí que lo *en sí* (esto es, lo *virtual*) es *para nosotros*. También aquí se nos ofrece en efecto una suerte de tecnológica *Bildungsroman*, como en la *Fenomenología*: el Filósofo (*mutatis mutandis*, el experto informático; por excelencia, el *tycoon Bill Gates*) nos guía y dirige pacientemente a “nosotros”, la conciencia vulgar (hoy, a los usuarios de Internet), con la promesa de que, al final, Filósofo y lectores (o sea: Informático y usuario) coincidirán en el Saber Absoluto (en nuestro caso: en el *pattern* informático). En poco cambia el escenario Hegel-Internet por el hecho “democrático” del *software libre* y de la *open source*: al contrario, de este modo parece asegurarse una *meta-operabilidad* sin límites, una ramificación reticular y una modificación de programas en expansión continua por parte de todos los programadores-usuarios que dejaría pálida a la Constitución-Digitalización negropontina (por no hablar de las colonias coralinas o de pólipos). Fin de la sociedad de consumo. Inicio de la sociedad de servicios, en la que patrones-clientes intercambian los *roles*, modificando, mejorando o desechando los otros

¹¹ Cf. Nicholas Negroponte, *Being Digital*. Knopf. Nueva York, 1995.

“patrones”: los *patterns* del *software* (nada más ilustrativo al respecto que buscar en Google el término *Ontology* para ver qué lejos tecnológicamente y a la vez cuán cerca *metafísicamente* estamos hoy de las supuestamente superadas concepciones del idealismo alemán).

De ahí el triunfo inesperado –y algo grotesco, ciertamente– de las concepciones kantianas y hegelianas también en el ámbito más excelso: el de la *libertad*. Ya hemos visto cómo los nuevos tecnofilósofos propagan por doquier la buena nueva, a saber: que, si somos capaces de adaptarnos y adecuarnos en todos los órdenes del pensamiento y la acción a la Red virtual (en Hegel, a la Idea), entonces la libertad individual (entiéndase: la del usuario informatizado) acabará por identificarse con la libertad colectiva, tanto a nivel político como biotecnológico (en Hegel, se trataría en cambio, más bien, de la *Gemeinde* religiosa). Sólo que, en el camino hacia la libertad total (o sea, la del Todo, ya que sólo *das Wahre ist das Ganze*), parece que hemos ido soltando lastre, hasta deshacernos de todas las sobras.

Veamos el parangón entre el hegelianismo y la realidad virtual algo más de cerca. En la esfera del ciberespacio, eso que llamamos “cosas” o “realidad” consiste en maneras o modos de relación, de referencias en las que algo queda determinado y, *eo ipso*, excluido de otra determinación (recuérdese al respecto el juego categorial entre “algo” y “algo distinto” como un “otro”, en la *Lógica del ser* hegeliana), como en el código *diádico* 0 / 1. En cambio, las leyes que rigen esas referencias son *autorreferenciales* (piénsese en la hegeliana negación de la negación) y constituyen un proceso único de reflexión, de negatividad.

Ahora bien, la negatividad *presupone* el sistema categorial negado (i.e. el fenómeno absolutamente mediado presupone aquello que él “niega abstractamente” como *Schein / Un – wesen*), sin tener más consistencia que la de esa negación (tal es, por cierto, el único modo de evitar el progreso al infinito en una teoría de niveles siempre superiores). Y es el carácter autorreferencial de esas leyes el que condena a la realidad a ser contradictoria, pues toda determinación forma una contradicción con respecto a aquello que por ella viene excluido.

Dicho con toda precisión: contra las banales críticas al uso sobre el “destructor” del principio de no contradicción, etc., Hegel no dice desde luego que las reflexiones de determinación sean contradictorias (al contrario, se explicitan recíprocamente). Lo que dice, y ello es mucho más grave, es que: “*Todas las cosas son en sí mismas contradictorias.*”¹² La identidad de su esencia consiste en esa contradicción, justamente: todas ellas están condenadas a perecer (*vergehen*), a ingresar en el pasado (*Vergangenheit*) del que todas ellas proceden. Condenadas, en suma, a irse al fondo (*zu Grunde gehen*): en eso es en lo que todas las cosas (y los espíritus finitos, o sea: nosotros) co-inciden (el término alemán es más explícito: *Zusammenfallen*, o sea “caen conjuntamente”).

Pero esas cosas, en el fondo: en su fondo (*mutatis mutandis*, en el *pattern* informático, en el seno de un sistema operativo), bien pueden en cambio ser “salvadas” como “espectros”, en un imprevisto y espectacular retorno del *sozeîn tà phainómena*, del adagio positivista “salvar los fenómenos”. Sólo que ahora, en una no menos inesperada resonancia de las concepciones tardías de Kant en su *Opus postumum*, se trataría más bien del *fenómeno* (virtual) del *fenómeno* (real), dentro de un juego constructivista basado en la aparición (*Erscheinung*) de la apariencia misma (*Schein*): como diría Baudrillard, estamos ante una brillante *obscenidad informática*: todo en la pantalla, *only for your eyes*. Con ello, es la “cosa” misma, la *cosa en sí*, la que desaparece: el Programa no remite ya a ningún *referente*, al contrario: lo crea (tal es el alma misma del *simulacro*). Y la mirada se despegas del cuerpo, como si de un ojo solar se tratara, a la vez que la mano queda enfundada en un *data glove*. El cuerpo es, ahora, un *transductor de mensajes codificados*. A eso se le llama “libertad” (de movimientos, de percepciones, de todo cuanto Uno –Uno de tantos- *quiera*, con tal de que siga enchufado a la máquina, y mientras lo esté).

Tan grande es la virtud de la matemática. Virtud para depurar todo rastro de interioridad y profundidad, de mensuración *entrañable*.

¹² WdL. *Die objective Logik*. Meiner. Hamburgo 1978. G.W. 11: 286.

Esto es algo que, por cierto, ya había sido denunciado por Hegel en y contra su propio tiempo: el retroceso ilógico –si no contra toda lógica, sí contra la lógica especulativa- de la lógica a la matemática, que en verdad debiera estar subordinada a ella, y asumida (*aufgehoben*) por ella: “Puesto que el contar es un quehacer tan exterior y por ende mecánico, se han puesto notoriamente a punto *máquinas* que cumplimentan a la perfección las operaciones aritméticas. Aun cuando no se tuviera otra noticia de la naturaleza del conocer que la ofrecida por esta circunstancia, ya sería esto suficiente para decidir de qué van las cosas cuando se hace del calcular el quehacer capital del espíritu y se le somete al suplicio de perfeccionarse hasta convertirse en máquina.” (*WdL* 11, 131).

Espíritu, pues, no *en* la máquina (como todavía pensara Gilbert Ryle, con su *ghost in the machine*), sino *como* máquina. Tal es justamente el *cyborg*, el animal-máquina, cuyo cuerpo-mecanismo deja sin sentido la distinción entre subjetividad interior y mundo externo (justamente -diríamos- por exacerbación de fichteísmo, pues que ya Fichte había apuntado que la única manera de no anularse el yo en el dominio de lo nulo -del no-yo- era sujetar ambos al orden matemático). Pero ahora, en el ciberespacio cibergológico, la saturación del yo supone el fin del “yo” (y por ende del no-yo): el fin de la autosuficiencia y el control subjetivo, así como de la objetividad, vista y “sentida” digitalmente como una mera disponibilidad instrumental plástica. El *cyborg* es, según esto, el Yo absoluto fichteano: el yo que ha fagocitado ya toda “realidad” y se consume y se-duce a sí mismo en un continuo rumiar imágenes, como confirmando el nihilismo de la “bestia paradójica” denunciado por Antonio Machado: llevada al extremo, acabada la auto-operabilidad del hombre, éste bien podría decirse a sí mismo: “ya estoy en el secreto, [...] todo es nada.”

Nada... ¿también por lo que hace a quien dice que todo es nada, que todo es insignificante? ¿Puede un *cyborg* representarse a sí mismo, reflexionar, pensarse a sí mismo? Pues no parece sino que para el *cyborg* (esa extraña perversión del Espíritu hegeliano) no haya más presencia de sí (siempre indirecta, hipersensorial) que la de una

autonomía que hubiera incorporado dentro de sí su propio medio ambiente, siendo el espacio virtual producto de una sensibilidad maquina.

Lo que promete la realidad virtual no es, según esto, tanto un espiritualismo sin cuerpos (los cuerpos del otro, los cuerpos de lo Otro, de la naturaleza), sino una sutileza mimética (¿angélica, diríamos?) de esos mismos cuerpos, reproducibles y modificables en principio *ad libitum*, dentro de una interactividad simulacral. La comunidad (la *Gemeinde* virtual, con su *communio non sancta*) queda ahora liberada de los lazos de la localidad espacial, por contigüedad y estrecha vecindad. Y viceversa: lo que irrumpe en las actividades locales es una distancia depurada, presente al instante sin hacer jamás acto de presencia. Toda experiencia se hace mediata y lábil: reversible y modificable.

Tras esta inmersión en el mundo brillante de los espectros, parece quedarnos tan sólo un último anclaje: nuestro propio cuerpo, en virtud del cual cada uno vivimos una vida local, situada: una vida a la que calificamos de “real” y “verdadera”.

Y sin embargo, como vimos ya en Moravec, también ese último anclaje (en una cumplimentación perversa del exhorto hegeliano: *absterben zum Sinnlichen*) parecería ser desechable en este nuevo “Orden del Mundo”: en efecto, por la tecnología informacional, todos podemos obtener tendencialmente uno o varios *avatares* en un mundo fenoménico, pero global (piénsese en *Sim City*, y más recientemente, en *Second Life*). Ahora ya no demora el espíritu en la devastación y la muerte (o sea, en el cuerpo propio), sino que genera cuerpo y entorno virtuales. Lo cual no dejaría (al fin, se trata de una *Gemeinde*, de una comunidad de imágenes “espiritualizadas”) de tener grandes ventajas para la corrección política y hasta para acercarnos a un mundo guiado por la ética, como piensan sus voceros, que seguramente nunca leyeron a Nietzsche y la negativa de su Zarathustra a quitarle su joroba al jorobado.

Por el contrario, lo que al decir, p.e., de Howard Rheingold se pretende con el *american new digital being* es llevar a cumplimentación *tecnorromántica* el programa ilustrado de la disminución (y, *ad limitem*, erradicación) de la desigualdad y el prejuicio, ahora por lo que hace al propio cuerpo. Como nos dice este apóstol cibernético: “dado que nosotros no podemos vernos unos a otros en el ciberespacio, el sexo, la edad, la nacionalidad y la apariencia física son características que no aparecen a menos que alguien quiera hacerlas públicas. Las personas que por estar disminuidas físicamente tienen dificultad en hacer amistades encuentran que las comunidades virtuales les tratan como ellas siempre quisieron ser tratadas: como *seres pensantes, transmisores de ideas y sentimientos*, y no como *receptáculos carnales (as thinkers and transmitters of ideas and feeling beings, not carnal vessels)* con una cierta apariencia y modo de andar y de hablar.”¹³

Conmovedora esta exacerbada defensa del exhorto paulino sobre el propio cuerpo como vaso del Espíritu Santo¹⁴, ¿no es cierto? Basta renegar de la propia “apariencia” (eufemismo para cubrir las *partes pudendas*, que ahora son el entero cuerpo), así como del propio modo de andar y de hablar, para ser aceptado por los demás... espectros. Pero, ¿qué ocurre cuando no hay más remedio que volver a sentir ese cuerpo despreciable? ¿Qué ocurre con ese resto que está *de más*? Lo que resta es una subjetividad fragmentada, una identidad poliédrica, y más: fractal, frente a un mundo de flujos, como una suerte de *Abfall des Abfalls*: ahora, el desecho que *es* la naturaleza (la “realidad” de la idea, en Hegel) viene suplantado por el desecho de ese desecho: la realidad virtual). Se trata, si queremos, de una idea absolutamente artificial: un caleidoscopio de hiperfenómenos (fenómenos del fenómeno) maleables *ad libitum*): *Unidee*.

¿Qué es lo que flota en el espacio líquido de esa *Unidee*? Imágenes de retazos, momentos congelados, como fuera del tiempo, de un cuerpo vivo, hasta desplazar casi por completo la atención del *uomo qualunque* de la visión de la muerte, hasta quedarse

¹³ H. Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Addison Wesley. Reading, MA, 1993, p. 26 (subr. mío).

¹⁴ Cf. *I Corintios* 6, 19.

para siempre -en imagen- antes del tránsito, antes del umbral. Inquietantemente, no parece sino que en esa polimorfa fragmentariedad siga siendo el cadáver, el *cuero presente*, la guía de toda representación. En esta fantasía de una omnipotencia ubicuitaria, el fin de la *animalitas* y la configuración cibergológica del *homo humanus* ... en y por la máquina, arroja como resto una impersonal mismidad apuntalada por divertidas diferencias literalmente *superficiales*, brillando en multitud de pantallas que conversan entre sí.

Todo ello, a fin de cuentas, no parece ser sino una desesperada maniobra, encaminada a ocultar la siniestra latencia de una distorsión irreparable, a saber: la fascinación de la destrucción ajena... y propia, la posibilidad de la nada activa, la presencia en suma del mal en el universo tecnológico. Aquí no es la muerte, sino el vano empeño por eliminarla *in effigie* lo que rezuma sordamente de la brillantez de la pantalla, como una insidiosa sospecha: la de la insoportabilidad del bien, del orden, o mejor dicho: de la aniquilación del individuo, sustituido por la producción en serie de imágenes posthumanas. Tal la inquietante confesión de Mr. Smith a Neo, en *Matrix*: “¿Sabías que la primera Matrix fue diseñada para ser un perfecto mundo humano donde nadie sufriera, donde todos consiguieran ser felices? Fue un desastre. Nadie aceptó ese programa. Se perdieron cosechas enteras [“cosechas”, entiéndase, de seres humanos funcionando como baterías, F.D.]. Algunos creían que no teníamos el lenguaje de programación para describir su mundo perfecto. Yo creo que, como especie, los seres humanos definen su realidad con el sufrimiento y la tristeza. Así que el mundo perfecto era un sueño del que sus primitivos cerebros querían constantemente despertar. Por ese motivo, Matrix fue rediseñada así: en el apogeo de su civilización.”

Mas si esto es así, si esto es aplicable también a nuestro mundo... y a su simulacro virtual, se sigue que esa imperfección, esa latencia ominosa y ubicua del Mal impide *ab initio* toda conciliación, e incluso toda *reflexión* plena del Yo sobre el individuo y el Yo, y a la inversa: de cada hombre sobre la especie humana. Irrisión dolorosa de la promesa de la *lógica de la esencia* hegeliana: bien puede haber, en efecto, un movimiento de nada (el Yo fichteano, todo él negación, y sólo eso) a nada (el mundo fenoménico, negado por la actividad del Yo), pero de ahí no se sigue en absoluto que, *por este medio*, exista un *Werden zu sich*, un llegar a ser sí-mismo. No hay tal.

Y sin embargo...., sin embargo las imágenes sociales distópico-utópicas generadas por la espectacularización de las tecnologías del ciberespacio muestran inexorablemente, crudamente el carácter irreductible del cuerpo humano, ligado al dolor, el sufrimiento y la mortalidad, de modo que, más allá de lo edulcorado del mensaje, son precisamente la *solidaridad* entre extraños y la *condolencia* ante lo insoportable (¡no la compasión, que implica una relación jerárquica, vertical) los rasgos que, en las mismas producciones que exaltan la realidad virtual, vienen presentados una y otra vez como típica y exclusivamente humanos. Uno de los casos paradigmáticos podría ser el de *Blade Runner*, de Ridley Scott –al fondo, Philip K. Dick-, con ese astroso descendiente de Philip Marlowe capaz de amar a una androide aceptando su programada duración fugaz: cinco años de vida (por cierto, otro guiño romántico evidente, que remite al joven enamorado de una tuberculosa, como en *La traviata*).

Y esos rasgos están anclados al cuerpo, y se manifiestan en él y por él. Bien podrán las lágrimas de Roy Batty (¿puede llorar un androide?) disolverse en la lluvia, que las palabras mismas, escritas y transmitidas electrónicamente *urbi et orbe*, prevalecerán largamente contra toda destrucción (pínchese la página *web* correspondiente para comprobarlo). Así que, paradójicamente, la conciencia de la propia muerte y sobre todo la condolencia ante la muerte ajena, precisamente por ser ajena, dejan ver *de otro modo*, a pesar de toda la parafernalia tecnológica, el *Sein zum Tode*, el “estar-a-la-muerte” heideggeriano. De modo que, en el universo cibergológico, precisamente allí donde crece el peligro, bien puede brotar lo salvífico, a saber: como conciencia de la propia nihilidad y, en definitiva, de la inalienable corporalidad del hombre en cuanto *Ser-en-el-mundo*. Hay en el hombre algo tercamente indisoluble, algo terco, obstinado: algo que no se deshace como las lágrimas en la lluvia.

Llamo a ese algo: “tierra”. La tierra nos seduce (como sedujo a Hegel, el frío y sobrio pensador del *frenesí* de la naturaleza y del *matadero* de la historia) precisamente como lo *esquivo*, incontrolable e indisponible. La tierra no se derrama, insensata, fuera de sí, como pensara (consoladoramente) Hegel que hacía la naturaleza, creyendo que era preferible la locura a la aniquilación. No: la tierra se *desfonda*. Y nosotros, los mortales,

nos desfondamos con ella. Porque la muerte es el espectro (aparición del espíritu y espíritu de toda aparición) de la tierra: Y es que: “La muerte (o su alusión) hace preciosos y patéticos a los hombres. Éstos conmueven por su condición de fantasmas: cada acto que ejecutan puede ser último; no hay rostro que no esté por desdibujarse como el rostro de un sueño. Todo, entre los mortales, tiene el valor de lo irrecuperable y de lo azaroso.”¹⁵

¹⁵ *El Inmortal*. En *El Aleph. Obras Completas* (= O.C.). Emecé. Buenos Aires 1989; I, 542.

Los sentidos de lo virtual (o sea: la realidad como límite)

Adriano Fabris

1. *Il compito.* Si parla molto del virtuale, oggi. Si dice che Internet è un ambiente “virtuale”. Si usa fin troppo spesso l’espressione di “realità virtuale”. Con questa espressione – che a ben vedere è un ossimoro: come può, infatti, la realtà essere virtuale? – noi intendiamo il potere concreto, la capacità d’incidere nella vita di tutti i giorni, che la dimensione virtuale possiede. Ma che cosa significa, più precisamente, questo potere del virtuale? E, più precisamente, qual è il significato di questo termine, la parola ‘virtuale’? Quali sono i problemi – quelli che emergono soprattutto su di un piano filosofico – che al concetto di ‘virtuale’ sono connessi?

Finora i vari testi che hanno affrontato la questione hanno messo in luce le differenze fra la nozione di ‘virtuale’ e altre nozioni, che sembrano simili. Con ciò voglio dire che gli studiosi, finora, hanno per lo più cercato di definire il virtuale opponendolo ad altri concetti: a quello di ‘concreto’ (come fa la mentalità comune) e di ‘attuale’ (come fa Pierre Lévy). In ciò, per me, sta l’errore metodologico di fondo, se vogliamo davvero comprendere che cosa significa ‘virtuale’. Un errore da evitare.

Perché il virtuale sfugge a ogni volontà di definizione. Il virtuale, di per sé, non può essere definito. Cercare di farlo significa commettere uno sbaglio. Ma non perché il contenuto semantico di questa nozione risulta ineffabile. Perché invece, se definire significa circoscrivere, separare, dividere, la specificità di questa nozione, il suo più profondo significato, è proprio quella di non poter essere delimitato.

Non c’è limite, infatti, al virtuale. Il termine indica un processo estensivo ed espansivo, che tutto appiattisce e uniforma, togliendo ogni differenza. Il virtuale è l’indifferenziato puro e semplice. E in quanto tale esso produce indifferenza. Proprio perciò, per questo suo carattere e funzione indifferenziata e indifferenziante, esso non può essere definito.

E tuttavia, proprio ora, ne ho dato una definizione. Paradossalmente. È questo, anzi, il primo paradosso del virtuale. Ho detto che il virtuale indica l'indifferenziato e produce indifferenza. Che esso è il luogo privilegiato dell'indifferenza. Ma questa definizione paradossale va chiarita. Ma non già facendo riferimento alla storia del concetto di 'virtuale' (una storia importante, che va da Leibniz a Bergson, fino a Deleuze). Bensì richiamando la genesi concettuale di questo concetto e specificando la sua struttura di fondo. È una struttura d'indifferenza, come ho detto. Che ci spinge ad assumere una ben preciso compito etico.

Questo compito è il compito d'introdurre quelle differenze che nel virtuale vengono eliminate. Affinché vi sia un'etica, infatti, è necessario reintrodurre dei limiti: perché solo attraverso l'individuazione di un limite possiamo recuperare quella responsabilità che caratterizza ogni nostra azione, in quanto è azione libera. Se invece nella dimensione del virtuale ogni differenza, soprattutto nei confronti della realtà, viene annichilita (e solo in questo modo si può parlare di una "realtà virtuale"), il nostro compito, il nostro compito etico, consisterà nel recupero della distinzione fra reale e virtuale. Il nostro compito, in altre parole, sarà quello di pensare la realtà come limite del virtuale.

Ecco spiegato il titolo del mio intervento. Ed ecco quello che ora intendo fare: chiarire in primo luogo quali sono i vari significati della nozione di virtuale, i suoi vari sensi; recuperare poi il potere limitante del reale rispetto al virtuale. Facendo tutto questo nell'epoca della realtà virtuale. Motivato da una prospettiva etica.

2. *Los sentidos de lo virtual*. Solitamente pensiamo il virtuale come una dimensione legata a tutta una serie di possibilità che ci si aprono. È questo il bello della nozione di 'virtuale': il fiorire del possibile; l'apertura di spazi di libertà. Sembra dunque che il virtuale debba essere compreso in relazione al concetto di 'possibile'. E il concetto di 'possibile', da un punto di vista filosofico, dev'essere pensato in correlazione con il concetto di 'reale'. Si tratta di un 'reale' che, a sua volta, è inteso solitamente nel significato di 'esistente', 'effettivamente esistente', e non già nel senso del latino *realitas*, *essentia*, cioè come sinonimo di "contenuto essenziale" di qualcosa

(un significato che, peraltro, non è immediatamente rintracciabile nell'odierna lingua spagnola)¹.

Il possibile, dunque, è ciò che non è, o non è ancora, reale. Il possibile è ciò a cui la realtà effettiva, concreta, di fatto manca. Al possibile manca il “supplemento”, l'aggiunta, della realtà. Certo: preso di per sé il possibile avrebbe tutte le caratteristiche per essere reale. Più precisamente, non vi sarebbe nulla, nel suo concetto, che impedirebbe la realtà del possibile. Si tratta infatti di un concetto privo di contraddizioni. Ma non tutto ciò che è incontraddittorio esiste. Anche se, come sappiamo, un'idea che ha in sé una contraddizione – ad esempio l'idea del quadrato rotondo – non potrà mai risultare esistente.

L'esistenza, dunque, si configura come un'aggiunta al possibile, come un *complementum possibilitatis*: lo diceva la Scolastica. Si tratta di un'aggiunta che riporta l'oggetto solamente possibile a un ambito più ristretto, ma anche più importante: quello appunto delle cose esistenti. L'idea che l'esistenza aggiunge qualcosa al possibile si ripresenta anche dopo Kant. Ma ciò che con Kant cambia radicalmente, com'è noto, è proprio il significato del concetto di ‘esistere’: un concetto che non indica più una proprietà della cosa, ma il suo essere sperimentabile come effettivamente esistente. O meglio: indica l'essere in atto di una relazione – una relazione di posizione (*Setzung, Position*) – tra il soggetto conoscente e l'oggetto conosciuto. Che, proprio sulla base di questa relazione, è conosciuto e qualificato come esistente.

Com'è noto, per Kant, l'essere è posizione e l'esistenza è «posizione assoluta»². L'attribuzione a qualcosa dell'esistenza è legata all'essere in atto di una relazione ben precisa: la relazione di posizione fra il soggetto ponente e l'oggetto, che è posto appunto come esistente. Viene qui compiuta una mossa analoga rispetto a ciò che era pensato nella riflessione prima di Kant. Nella metafisica pre-kantiana il passaggio di qualcosa dalla possibilità all'esistenza – cioè l'aggiunta del reale al possibile – dipendevano dall'atto di un soggetto esterno. Si trattava dell'atto di creazione. Secondo questo modello vi era un agente – Dio come sommo artefice – in grado di compiere la

¹ Ben chiarisce questi due significati di “reale” Martin Heidegger nel suo corso *Die Grundprobleme der Phänomenologie*, HGA 24.

² I. Kant, *Der einzig mögliche Beweisgrund zu einer Demonstration des Daseins Gottes*, in *Werkausgabe*, II, hrsg. v. W. Weischedel, Suhrkamp, Frankfurt a. M. 1977.

trasformazione del possibile in reale. E Dio lo poteva fare perché a lui veniva riconosciuto questo potere. In Kant, invece, questo stesso potere di far esistere è dato all'uomo. È l'uomo, ora, colui che crea, nella misura in cui pone la relazione. L'uomo però non crea dal nulla, bensì crea ciò che è *per lui*: pone il rapporto con altro, con qualcosa d'altro di cui ha esperienza, e pone l'altro come qualcosa che esiste³.

Con una tale impostazione, però, il discorso si complica. E ancor di più, allora, bisogna fare chiarezza. Se il soggetto ha il potere di far esistere, è necessario mettere in luce la condizione di questo suo potere. Questa condizione – dal momento che il potere dell'uomo non è un potere assoluto: cioè, dal momento che l'uomo non può, come Dio, creare dal nulla – deve avere in altro, in ciò che è posto come esistente, la condizione della sua realizzazione. Ciò vuol dire che l'altro, che viene posto come esistente, è già capace, di per sé, di compiere il passaggio dal possibile al reale. Ed è in grado di compiere questo passaggio perché ne ha, in se stesso, la potenzialità.

Si delinea così, al di là sia di Kant che della metafisica pre-kantiana, una prospettiva di 'possibilità' più ampia di quella che si relaziona esclusivamente all'ambito dell'esistenza. Si profila una concezione in cui lo stesso attuarsi non si compie solamente nella modalità dell'esistere: in cui 'attività' non è sinonimo di 'attualità', cioè di 'esistenza'⁴. Da Kant dobbiamo ritornare ad Aristotele. Emerge qui, infatti, un diverso significato della nozione di 'potenza': la potenza concepita come *potenzialità*. Ma che cosa vuol dire, qui, 'potenziale'?

In Aristotele, come sappiamo, la nozione di 'potenza' (*dynamis*) è uno dei modi di dirsi dell'essere. L'introduzione di questo concetto è però finalizzata, primariamente, alla comprensione del movimento. La coppia concettuale *dynamis/energeia* (*potentia/actus*) rende infatti possibile una concettualizzazione del movimento stesso. Nel contesto aristotelico, insomma, 'potenza' si ricollega ad 'atto'. Il possibile è ciò che ha potenzialità: non solo di esistere, ma più in generale di diventare qualcosa d'altro rispetto a quello che è, pur rimanendo in sé riconoscibile. In altre parole, da questo

³ Fino a giungere, con Fichte, all'idea che la posizione di altro presuppone una posizione di sé. Ecco perché il primo principio assolutamente incondizionato della *Wissenschaftslehre* è: "L'io pone se stesso". In tal modo il potere di porre si esplica anzitutto, per l'io, come il potere di porre se stesso.

⁴ Secondo quanto sostiene Pierre Lévy nel suo fin troppo famoso libro *Qu'est-ce que le virtuel?*, La Découverte, Paris 1995.

punto di vista, la potenza è il poter diventare altro restando se stessi. Dal canto suo l'atto, l'*energeia*, è propriamente *entelecheia*: raggiungimento del fine che è pre-inscritto in qualcosa. Ecco perché la cosa può diventare altro restando se stessa. Ecco perché non muta la sua 'identità', pur se in essa viene introdotta un'alterità in forma di tendenza.

Emerge dunque, insieme alla potenza in quanto principio del movimento, il presupposto di una finalità intrinseca alla cosa che si realizza. C'è qualcosa che spinge l'ente a realizzarsi in una determinata maniera. Ma se accade questo, allora vuol dire che ciò che l'ente possiede *in potenza*, questo stesso ente ha altresì il *potere* di diventarlo, di diventarlo in atto. La potenzialità rimanda dunque a un *potere*: il potere della cosa di realizzarsi, in atto, secondo ciò che la caratterizza potenzialmente. E questo potere o è proprio della cosa stessa, o di un ente esterno alla cosa e capace di produrre la sua attuazione. Ma sempre perché la cosa è capace di ricevere questa modifica.

A partire da qui possiamo comprendere il concetto di 'virtuale'. Almeno per quanto viene pensato dalla riflessione medievale. Il concetto di '*virtualis*' si trova infatti usato da Tommaso d'Aquino⁵. In Tommaso il potere di autorealizzazione insita nel *virtualis* è inteso come una vera e propria *virtù* della cosa. Il potere di attuarsi della cosa è qui propriamente la sua *virtus*. Con il termine *virtus* si intende quella qualità distintiva di una cosa che consente di definirla nella sua positività. Non si tratta di una determinazione che ha a che fare anzitutto con la sfera morale, dunque, ma di una determinazione ontologica.

In latino *virtualis* esprime infatti qualcosa di più della mera possibilità e della semplice potenzialità. È qui in gioco una potenza attiva, una potenza che è in grado di passare all'atto. E che dunque ha in sé non solo questa *virtus*, cioè una caratteristica positiva, ma, ancora di più, ha la capacità, la potenza di realizzarla. Questo accade appunto perché, a partire dal medioevo, il virtuale è propriamente inteso come quella potenzialità infinita che è insita nella realizzazione. E in quanto tale il virtuale appartiene, propriamente, alla dimensione dell'infinito. Come dice Cusano, in un passo

⁵ *Virtualis*, nella *Summa Theologiae*, è detta infatti da Tommaso la distinzione fra gli attributi divini, in quanto le perfezioni presenti in Dio risultano distinte fra loro solo per un intelletto finito. Ciò significa che 'virtuale' è qualcosa a cui non manca nulla per essere, ma che non si mostra con tutte le caratteristiche di altre modalità dell'essere.

del *De visione Dei*: «Il poter essere tutte le cose nell'essere infinito è l'essere infinito stesso. Parimenti anche l'essere in atto tutte le cose nell'essere infinito è l'essere infinito stesso. Per cui il poter essere assoluto è l'essere in atto assoluto».

Da questo punto di vista, dunque, un tale concetto – il concetto di ‘virtuale’ come infinita potenzialità insita nella realizzazione – svolge una funzione di sintesi, potremmo dire, rispetto alle nozioni di ‘possibile’, di ‘potenziale’ e di ‘potenza’ che abbiamo in precedenza esaminato. E un’analoga unificazione esso la esprime nei confronti di nozioni tradizionalmente contrapposte come quelle di ‘possibile’ e di ‘reale’, di ‘potenza’ e di ‘atto’. Questo è il punto importante. Questo è il carattere specifico di questa nozione: la sua capacità di tenere assieme, in rapporto reciproco, ciò che un’analisi concettuale vuole separare .

Una tale sintesi, infatti, accade nella misura in cui ‘virtuale’ indica certamente, ad esempio, quel carattere di possibilità per cui un possibile può o meno passare ad altro, vale a dire alla propria realizzazione di fatto. E questo passaggio il possibile lo può attuare perché nello stesso possibile, oppure in una causa ad esso esterna, vi è una potenza che consente che ciò avvenga: una potenza intesa come virtù. Ma anzitutto la stessa sintesi avviene perché la nozione di ‘virtuale’ ricomprende in sé ed esprime, appunto, l’insieme di ‘possibile’ e ‘reale’, e ‘potenza’ ed ‘atto’.

Quello di ‘virtuale’, in altre parole, è un *concetto relazionale*. Relazionale in senso pieno. Ma bisogna vedere di che tipo di relazione si tratta. Si tratta di una relazione – la relazione che il virtuale esprime – in cui il passaggio ad ‘altro’ è già sempre avvenuto: da possibile a reale, da potenziale ad attuale. Tutto ciò, nell’infinita dimensione del virtuale, risulta compresente. E così l’identità virtuale rischia di configurarsi, in definitiva, come mera indifferenza: indifferenza fra tutte le determinazioni che ho analizzato; indifferenza fra virtuale e reale. Ecco perché l’espressione “realtà virtuale” non suona affatto come un ossimoro.

Riassumendo: la realtà virtuale è l’ambito in cui risultano compresenti – virtualmente, appunto, ma non per questo con minore pretesa di realtà – aspetti dell’essere che la riflessione filosofica in passato aveva distinto, quando non contrapposto. Nella realtà virtuale, infatti, si ha il mantenimento delle possibilità anche

e proprio nel contesto della loro realizzazione (e dunque, qui, il possibile non risulta affatto separato dal reale, dall'effettivo, né viene in qualche modo fissato, neppure come possibile). Si ha l'emergere, poi, di una potenza che è capace di attuarsi in sé e di per se stessa, e che perciò, virtualmente, risulta sempre già attuata (e dunque non vi è, come in Aristotele, un 'altro' in atto, precedente, che consente al potenziale di attuarsi nella sua potenzialità, né tanto meno la potenzialità stessa risulta destinata alla realizzazione, cioè a diventare altro, perdendo il suo carattere di potenzialità: invece, qui, la potenzialità resta tale, pur nella sua attuazione, e questo suo attuarsi non dipende da altro, bensì dalla potenza stessa del potenziale). Si ha, ancora, il qualificarsi di questo intreccio (pensabile logicamente nei termini di un paradossale reciproco rimando) di possibile e reale, di potenziale ed attuale, nei modi di una 'virtù'. Virtuale, insomma, è tutto questo. Insieme. Indifferentemente.

3. *Y la realidad como límite.* Qual è, allora, la specifica relazionalità che si attua nella dimensione del virtuale? È quella dell'indifferenza. È la relazione d'indifferenza fra le determinazioni che si trovano coinvolte nell'ambito del virtuale: il "possibile", il "potenziale", il "potente", il "reale", l'"attuale". Ma una relazione di termini fra loro indifferenti non risulta più, propriamente, una relazione. Infatti tra indifferenti non c'è propriamente relazione⁶. Relazione senza relazione: ecco un altro paradosso davanti al quale ci conduce la nozione di 'virtuale'.

È appunto l'emergere di questa specifica indifferenza in seno al virtuale ciò che comporta molti dei problemi che ho in precedenza segnalato. Fra questi, soprattutto, i problemi derivanti dall'idea, che interessa soprattutto il virtuale in Internet, di una specifica autonomia della Rete, di una sua totale autosufficienza. Questa idea è il risultato dell'assorbimento, nell'ambito della Rete stessa, di quei criteri che potrebbero servire a regolarla.

In effetti, per il suo carattere difficilmente controllabile da parte delle legislazioni dei vari Stati, la Rete sfugge a tutti quei tentativi di regolamentazione che, nelle varie forme tradizionali, possono ancora essere proposti. La Rete, infatti, è

⁶ Cfr. G.W.F. Hegel, *Wissenschaft der Logik*, "Die Lehre vom Sein": Die absolute Indifferenz.

transnazionale. E allora quella di un'autoregolamentazione sembra l'unica strada possibile. Ma le difficoltà di attuare efficacemente una tale autoregolamentazione sono sotto gli occhi di tutti. Risulta infatti difficile limitare i comportamenti scorretti in Internet. Sembra che qui tutto sia lecito, tutto sia possibile. Ma lo è solo virtualmente. Anche se ciò che viene fatto senza limitazioni nella realtà virtuale – si pensi per esempio agli incontri in chat, con la possibilità di scambi d'identità – può avere conseguenze proprio nella vita reale.

In che modo allora questi problemi possono essere adeguatamente affrontati? Se la loro origine risiede in una lettura della relazione virtuale in termini di pura indifferenza, nel senso sopra specificato, con essi è possibile forse fare i conti proprio ripensando il concetto stesso di 'relazione': recuperando, cioè, la possibilità di una relazione vera, contro l'appiattimento nell'indifferenza, e mettendo in luce la portata etica che è propria della relazione stessa. Bisogna elaborare, in altre parole, un modello relazionale che non annulli la relazione nell'indifferenza. Bisogna mostrare in che modo il virtuale trova i suoi limiti nella realtà: nella realtà concreta, nella nostra esperienza quotidiana.

Se infatti il virtuale è solo ciò che si autoregola, se la sua è una dimensione totalizzante e assorbente, sembra non resti più spazio alcuno, al suo interno, per una vera e propria decisione. Ovvero – se una decisione, almeno una, dev'essere presa: quella cioè che riguarda l'adeguarsi o meno alle opportunità che il virtuale ci offre – nell'ambito virtuale c'è spazio solo per scelte virtuali. Che sono scelte non vere, nella misura in cui in esse non si fa esperienza del duro sapore della rinuncia: quello che caratterizza le scelte reali.

Nello spazio virtuale, ripeto, ogni possibilità risulta compossibile, ogni potenzialità è già in atto, ogni esercizio di potenza appare non motivato. All'interno di questa dimensione, in altre parole, la scelta, ogni scelta, o risulta frutto di un'acquiescenza a ciò che viene proposto dalla Rete, oppure appare senza senso. O è motivata dall'intenzione, più o meno esplicita, di "seguire la regola" (Wittgenstein) che è insita nella struttura del virtuale, oppure è espressione di un puro arbitrio, al massimo guidato da semplice curiosità: quella curiosità che ci fa passare, navigando nella Rete, da un sito a un altro. Il virtuale si configura, pertanto, come lo spazio dell'indecisione.

Invece, per trovare un senso, per trovare una motivazione al nostro decidere, dobbiamo rivolgerci *al di fuori* dell'ambito del virtuale. Dobbiamo pensare, ripeto, il carattere relazionale di questa dimensione, intendendo la relazione, propriamente, come relazione con altro. Dobbiamo individuare i limiti *reali* dell'esperienza *virtuale*. Dobbiamo pensare la realtà come limite del virtuale.

Che cosa comporta questa fuoriuscita dal virtuale allo scopo di recuperare la possibilità di una decisione? Che cosa indica l'assunzione una prospettiva esterna all'ambito del virtuale? Tutto ciò implica la necessità di assumere, in questa situazione, un compito etico. Sono due i modi in cui possiamo confrontarci con il virtuale da un punto di vista etico. Possiamo infatti ricercare i principî e i criteri di comportamento da adottare *all'interno* della dimensione virtuale, oppure riflettere sul nostro atteggiamento *nei confronti* dell'ambito virtuale. Possiamo, in altre parole, elaborare un'*etica nel virtuale*, oppure dare sviluppo a un'*etica del virtuale*⁷.

Nel primo caso accogliamo le mutazioni antropologiche che la realtà virtuale comporta, ci uniformiamo alle opportunità che ci vengono offerte, sfruttiamo al meglio il potenziamento che ci coinvolge. Per farlo, tuttavia, abbiamo bisogno pur sempre di criteri che stabiliscano ciò che è bene o non è bene fare all'interno della dimensione virtuale. E questi criteri vengono in luce solo assumendo un'ottica che è al di là del virtuale stesso. I codici deontologici e i codici di comportamento in Rete, ad esempio, offrono appunto questi criteri.

Nel secondo caso ci allontaniamo invece dal coinvolgimento virtuale, recuperiamo la nostra distanza da questa dimensione, diventiamo nuovamente capaci di giudicarla. Viviamo in parallelo anche in un'altra realtà oltre a quella virtuale: la realtà di tutti i giorni. E possiamo pensare da una diversa prospettiva il nostro vivere anche la dimensione virtuale. Giacché la relazione *nel* virtuale, lo ripeto, è qualcosa di diverso dalla relazione *con il* virtuale.

Qui, però, può sorgere un'obiezione. Domandiamoci: la realtà di tutti i giorni ha davvero una sua consistenza? Davvero può essere in grado di limitare lo spazio virtuale,

⁷ Per una più ampia trattazione di questi due approcci mi permetto di rinviare al mio saggio *Per un'etica del virtuale*, in A. Fabris (a cura di), *Etica del virtuale*, "Annuario di etica" 2007, Vita & Pensiero, Milano 2007.

con l'indifferenza che essa comporta? Viviamo oggi, infatti, in un'epoca nella quale si assiste a una sempre più decisa *virtualizzazione del reale*, a una perdita di consistenza dell'esistente. Il reale non è più qualcosa che esiste e resiste al nostro agire. È invece il risultato delle nostre manipolazioni, della nostra capacità d'incidere sul mondo. E il mondo stesso finisce per adattarsi a queste specifiche capacità. Ecco perché la realtà concreta, sotto il nostro tocco, sembra perdere di spessore e risolversi nel suo mero apparire. Di più: finisce per diventare una semplice apparenza. È quella che Guy Debord ha chiamato la "società dello spettacolo".

A ben vedere, tuttavia, le cose non stanno solamente così. La situazione è molto più complessa. L'agire umano ha perso il controllo di quella realtà che, mediante i processi tecnici, esso stesso ha reso sottile, spettacolare, apparente. Una tale realtà, fattasi ormai pensiero realizzato, ha riacquisito una sua autonomia ed è, potremmo dire, "più avanti" del pensiero che la può pensare. La potenza del virtuale dipende proprio da questa particolare autonomia di ciò che ci coinvolge, conquistata sfuggendo al pensare e all'agire umani che l'avevano posta, e capace di retroagire su di essi, vincolando l'uomo nel suo pensare e agire ulteriori.

E tuttavia il presupposto di questa interpretazione della realtà che ci coinvolge, di una realtà che risulta sempre più virtualizzata, è dato di nuovo da una ben precisa idea di relazione. Ho detto che, nel mondo virtuale, la relazione trova il suo pieno compimento nelle forme della fusione. Il potere di attrazione del virtuale tende ad assorbire al suo interno tutto ciò che si colloca al di fuori di esso. E anche al suo interno – se vogliamo per comodità usare ancora questa espressione – si annuncia un'analogia tendenza alla fusione: quella che si verifica fra il "possibile", il "potenziale", il "potente", l'"attuale". Ma mettere in luce una tale tendenza all'identificazione significa affermare che la relazione si compie qui, propriamente, eliminando se stessa. In altre parole: il destino della relazione virtuale, della relazione in Internet – ecco ciò che l'epoca presente mette in opera – è quello di annullarsi proprio come relazione⁸.

⁸ A questa idea della dinamica relazionale corrisponde peraltro oggi, anche, una concezione uguale e contraria: quella per cui 'relazione' significa non già fusione, bensì opposizione. Si tratta di un atteggiamento reattivo nei confronti dell'altra prospettiva, quella dell'assorbimento, la quale viene considerata un pericolo. Esso tuttavia giunge a risultati analoghi. Il suo esito, infatti, è l'esclusione proprio di ciò a cui ci si potrebbe positivamente relazionare. Di più: questa esclusione può spingersi fino

Ma questo, lo ripeto, è frutto di un'interpretazione parziale dell'idea di relazione. Non si ha relazione se non tra diversi. Per un verso, la relazione non annulla questa diversità, ma la promuove, pur all'interno di una prospettiva di collegamento. Per altro verso, essa non esalta questa diversità, fino all'esito del dissidio, ma la compone appunto in un legame. La relazione, insomma, vive dell'equilibrio di una diversità che risulta parimenti salvaguardata e aperta a connessioni sempre nuove.

Quest'idea va tenuta ferma anche nel caso del rapporto tra reale e virtuale: per evitare che l'indifferenza abbia l'ultima parola; per essere in grado di elaborare un'etica che riguardi la dimensione virtuale. Ciò significa, concretamente, che va tenuta aperta la possibilità di assumere una prospettiva "esterna" alla realtà virtuale, non solamente "interna" ad essa. Questo comporta, fra l'altro, il recupero della distinzione fra mondo quotidiano – quello in cui vivono anche coloro che, per esempio, si collegano a internet – e realtà virtuale. Ne consegue l'emergere di due significati, almeno, di 'realtà', di due forme specifiche di 'vita'. Solo così, peraltro, si può comprendere e gustare appieno ciò che viene offerto all'interno di una *Second Life*.

Nella prospettiva di questo concetto e di questa pratica di relazione, insomma, anche l'indifferenza si trova ad essere ridimensionata. Essa è circoscritta ai rapporti che si compiono *nel* virtuale, ma non si estende a quelli che si adottano *rispetto al* virtuale stesso. E anche all'interno dell'ambito virtuale, poi, va recuperata la distinzione, pur nel legame che unisce questi concetti, fra ciò che la tradizione filosofica ha definito, rispettivamente, "possibile", "potenziale", "potente", "attuale", "reale". Al di là della tendenza uniformante che anima il virtuale. Al di là di quell'indifferenza che pervade l'agire entro questa dimensione. Per rivendicare lo spazio concreto della realtà e i suoi limiti. Per elaborare un'etica del virtuale.

all'annullamento, alla distruzione stessa dell'escluso. E così viene meno, ancora una volta, la possibilità che una relazione possa effettivamente realizzarsi.

Sono queste, insomma, due modalità estreme d'intendere il concetto e la pratica della relazione. Esse, a ben vedere, risultano dominanti nel contesto attuale: incidendo ad esempio sulla lettura che può essere data del rapporto tra universalità e particolarità, e sulla sua possibile gestione. Le occasioni, ad esempio, per un dialogo interculturale e interreligioso risultano infatti fortemente ridimensionate finché ci si attiene, come sovente accade oggi, all'alternativa fra assimilazione e contrapposizione. E ciò si verifica proprio perché vengono privilegiate dinamiche relazionali che hanno come esito l'annullamento della relazione stessa.

Los sentidos de lo virtual (o sea: la realidad como límite)¹

Adriano Fabris

1. *La tarea.* Actualmente se habla mucho de lo virtual. Se dice que Internet es un ambiente “virtual”. Se usa demasiado a menudo la expresión “Realidad virtual”. Con esta expresión – que claramente es un oximoron: ¿cómo puede ser virtual la realidad? – nosotros entendemos el poder concreto, la capacidad de influir en la vida cotidiana que posee la dimensión virtual. Pero ¿qué significa más exactamente este poder de lo virtual? ¿Cuáles son los problemas – los que surgen sobre todo en el plano filosófico – relacionados con el concepto de “virtual”?

Hasta ahora, los diversos textos que han tratado el tema han puesto de manifiesto las diferencias entre el concepto de “virtual” y otros conceptos semejantes. Con esto quiero decir que, hasta ahora, los estudiosos han intentado, en la mayoría de los casos, definir lo virtual oponiéndolo a otros conceptos: al de “concreto” (como hace la mentalidad común) y al de “actual” (como hace Pierre Lévy). Para mí, aquí está el error metodológico de fondo, si realmente queremos comprender qué significa “virtual”. Es un error que debemos evitar.

Porque lo virtual escapa a toda voluntad de definición. Lo virtual, por si mismo, no puede definirse. Intentar hacerlo significa cometer un error. Pero no porque el contenido semántico de este concepto resulte inefable, sino porque, si definir significa restringir, separar, dividir, la especificidad de esta noción, su significado más profundo, es precisamente no poder ser delimitado.

De hecho, lo virtual no tiene límite. El término indica un proceso extensivo y expansivo, que lo uniforma y equipara todo, eliminando cualquier diferencia. Lo virtual es lo indiferenciado puro y simple. Y como tal produce indiferencia. Precisamente por

¹ .- Traducción del texto italiano que se publica en esta misma revista de Pelayo Perez y Román García

esto, por esta característica suya y por esta función indiferenciada e indiferenciante, el concepto de “virtual” no puede definirse.

Y sin embargo, precisamente ahora, he dado una definición. Paradójicamente. Esta es la primera paradoja de lo virtual. He dicho que lo virtual indica lo indiferenciado y produce indiferencia. Que es el lugar privilegiado de la indiferencia. Pero esta paradójica definición debe ser aclarada. No ya haciendo referencia a la historia del concepto de “virtual” (una historia importante que va de Leibniz a Bergson hasta Deleuze) sino señalando el origen conceptual de este término y especificando su estructura de fondo. Como he dicho, es una estructura de indiferencia, que nos empuja a asumir una tarea ética muy concreta.

Esta tarea es la de introducir esas diferencias que se eliminan en lo virtual. Para que haya una ética es necesario reintroducir límites: porque sólo a través de la identificación de un límite podemos recuperar la responsabilidad que caracteriza todo lo que hacemos, en cuanto es una acción libre. Si, por el contrario, en la dimensión virtual cualquier diferencia, sobre todo en comparación con la realidad se elimina (y sólo así se puede hablar de una realidad virtual), nuestra tarea, nuestra tarea ética consistirá en recuperar la distinción entre real y virtual. En otras palabras, nuestra tarea será *pensar* la realidad como límite de lo virtual.

He aquí explicado el título de mi intervención. Y esto es lo que voy a hacer a continuación: en primer lugar aclarar cuáles son los diversos significados del concepto de virtual, sus diversos sentidos; después, recuperar el poder limitante de lo real frente a lo virtual. Haciendo todo esto en la era de la realidad virtual. Razonado desde una perspectiva ética.

2. *Los sentidos de lo virtual.* Solemos considerar lo virtual como una dimensión unida a toda una serie de posibilidades que se nos ofrecen. Esto es lo bueno del concepto de “virtual”: el nacimiento de lo posible, la apertura de espacios de libertad. Parece entonces que lo virtual tiene que entenderse en relación con el concepto de

“posible”. Y el concepto de “posible”, desde un punto de vista filosófico, debe pensarse siempre vinculado al concepto de “real”. Se trata de un “real” que, a su vez, se entiende generalmente, en el significado de “existente”, “efectivamente existente” y no en el sentido del latín *realitas, essentia*, es decir, como sinónimo de “contenido esencial” de algo (un significado que además, no se encuentra hoy en español)².

Lo posible, entonces, es lo que no es, o todavía no es real. Lo posible es aquello a lo que le falta la realidad efectiva, concreta. A lo posible le falta el añadido de la realidad. Efectivamente: tomado en sí mismo, lo posible tendría todas las características para ser real. Más concretamente, no habría nada en su concepto que impidiera la realidad de lo posible. De hecho, se trata de un concepto sin contradicciones. Pero no todo aquello que no es contradictorio existe. Si bien, como sabemos, una idea que es en sí misma una contradicción – por ejemplo, la idea del cuadrado redondo – no podrá existir nunca.

La existencia se configura, por tanto, como un añadido a lo posible, como un *complementum possibilitatis*: lo decía la Escolástica. Se trata de un añadido que lleva al objeto solamente posible a un ámbito más restringido, pero también más importante: concretamente el de las cosas que existen. La idea de que la existencia añade algo a lo posible se representa también después de Kant. Pero lo que cambia radicalmente con Kant, como es sabido, es precisamente el significado del concepto de “existir”: un concepto que ya no indica una propiedad de la cosa sino su ser experimentable como efectivamente existente. Es más: indica el ser en acto de una relación – una relación de posición (*Setzung, Position*) – entre el sujeto que conoce y el objeto conocido. Que precisamente en base a esta relación es conocido y calificado como existente.

Como sabemos, para Kant, el ser es posición y la existencia es “posición absoluta”³. Se cumple aquí un paso similar a lo que se pensaba en la reflexión antes de Kant. En la metafísica pre-kantiana el paso de algo desde la posibilidad a la existencia –

² Aclara perfectamente estos dos significados de “real” Martin Heidegger en su curso *Die Grundprobleme der Phänomenologie*, HGA 24.

³ I.Kant, *Der einzig mögliche Beweisgrund zu einer Demonstration des Daseins Gottes*, in *Werkausgabe*, II, hrs.v. W.Weischedel, Suhrkamp, Frankfurt a. M. 1977.

es decir el añadido de lo real a lo posible – dependía del acto de un sujeto externo. Se trataba del acto de creación. Según este modelo había un agente – Dios como supremo artífice- capaz de llevar a cabo la transformación de lo posible en real. Y Dios podía hacerlo porque a El se le reconoció este poder. En Kant, por el contrario, este mismo poder de hacer existir se otorga al hombre. Y ahora, es el hombre el que crea, en la medida en que *pone* la relación. Sin embargo, el hombre no crea de la nada, sino que crea aquello que es para él: pone la relación con otro, con algo más de lo que tiene experiencia y pone al otro como algo que existe⁴.

Pero, con este planteamiento, el discurso se complica. Y entonces, es aún más necesario aclararlo. Si el sujeto tiene el poder de hacer existir, es necesario poner en claro las condiciones de este poder. Esta condición – porqué el poder del hombre no es un poder absoluto: es decir, porqué el hombre no puede, como Dios, crear de la nada – debe tener en otro, en lo que está puesto como existente, la condición de su realización. Esto significa que el otro, que se pone como existente, ya es capaz, por sí mismo, de llevar a cabo el paso de lo posible a lo real. Y es capaz de llevar a cabo esta transformación porque tiene en sí mismo esta potencialidad.

Se perfila así, más allá, tanto de Kant como de la metafísica pre-kantiana, una perspectiva de “posibilidad” más amplia de la que se refiere exclusivamente al ámbito de la existencia. Se perfila una concepción en la que la propia realización no se cumple sólo en el modo de existir: en el que la palabra “actividad” no es sinónimo de la palabra “actualidad”, es decir, de la palabra “existencia”⁵. De Kant tenemos que volver a Aristóteles. Aparece aquí otro significado del concepto de potencia: la potencia entendida como potencialidad. Pero, ¿qué significa aquí potencial?

Como sabemos, en Aristóteles, el concepto de potencia (*dynamis*) es una de las formas de manifestarse el ser. Sin embargo, la introducción de este concepto está vinculada a la comprensión del movimiento. La pareja conceptual *dynamis/energía* (o

⁴ Hasta llegar, con Fichte, a la idea de que la posición de otro implica una posición de sí mismo. He aquí porque el primer principio completamente incondicional de la *Wissenschaftslehre* es: “El yo se pone a sí mismo”. Así, el poder de poner se explica, ante todo, en el yo, como el poder de ponerse a sí mismo.

⁵ Según sustenta Pierre Lévy en su famoso libro *Qu'est-ce que le virtuel?*, La Découverte, Paris 1995.

sea, en traducción: *potentia/actus*) hace posible una conceptualización del movimiento mismo. En resumen, en el contexto aristotélico potencia se relaciona con acto. Lo posible es aquello que tiene potencialidad: no sólo de existir, sino más en general, de transformarse en algo distinto de lo que es, permaneciendo reconocible en sí misma. En otras palabras, desde este punto de vista, la potencia es el poder transformarse siendo uno mismo. Por otro lado, el acto, *la energeia*, es precisamente *entelecheia*: realización del fin que está pre-inscrito en algo. He aquí porque la cosa puede transformarse siendo ella misma. He aquí porque su identidad no cambia aunque se introduzca en ella una alteración en forma de tendencia. Surge entonces, junto a la potencia como principio del movimiento, el requisito previo de una finalidad intrínseca a la cosa que se realiza. Hay algo que impulsa, incita, induce, al ente a realizarse de una forma determinada. Pero si esto sucede, entonces significa que lo que el ente tiene en potencia, este mismo ente tiene además el poder de convertirlo, de convertirlo en acto. La potencialidad remite entonces a un poder: el poder de la cosa de realizarse, en acto, según lo que la caracteriza potencialmente. Y este poder o es propio de la cosa, o de un ente externo a ella y capaz de producir su actuación. Pero siempre porque la cosa puede recibir esta modificación.

A partir de aquí podemos entender el concepto de “virtual”. Al menos por lo que se pensaba desde el pensamiento medieval. El concepto de “*virtualis*” lo utilizó Tomás de Aquino⁶. Con Tommaso el poder de autorrealización inherente a los “virtuales” se entiende como una *virtud* real de la cosa. La capacidad de realización de la cosa es aquí precisamente su “*virtus*”. Con el término “*virtus*” se expresa aquella cualidad distintiva de una cosa que permite definirla en su positividad. No se trata de una determinación relacionada ante todo con la esfera moral sino de una determinación ontológica.

En latín *virtualis* expresa algo más que la mera posibilidad y la simple potencialidad. Aquí está en juego una potencia activa, una potencia que puede pasar al acto. Y que, entonces, tiene en sí misma, no sólo esta *virtus*, es decir, una característica

⁶ *Virtualis*, en la *Summa Theologiae*, es entendida por Tommaso como la distinción entre los atributos divinos, porque las perfecciones presentes en Dios son diferentes entre sí sólo por un intelecto finito. Esto significa que “virtual” es algo a lo que no le falta nada para ser, pero que no se muestra con todas las características de otras formas del ser.

positiva, sino aún más, tiene la capacidad, la potencia de realizarla. Esto sucede precisamente porque a partir del medievo, lo virtual se entiende precisamente como aquella potencialidad infinita inherente a la realización. Y como tal, lo virtual pertenece a la dimensión del infinito. Como dice Cusano, en un pasaje del *De visione Dei*: “El poder ser todas las cosas en el ser infinito es el ser infinito mismo”. Así mismo, también el ser en acto todas las cosas en el ser infinito es el ser infinito mismo. Por lo que el poder ser absoluto es el ser en acto absoluto”.

Entonces, desde este punto de vista, este concepto - el concepto de “virtual” como infinita potencialidad inherente a la realización- desarrolla, podríamos decir, una función de síntesis, respecto a los conceptos de “posible”, de “potencial” y de “potencia” que hemos examinado previamente. Y esta unificación la expresa en relación a conceptos tradicionalmente contrapuestos como los de “posible”, “real”, “potencia” y “acto”. Esto es lo importante. Este es el carácter específico de este término: su capacidad de mantener, en relación recíproca, aquello que el análisis conceptual quiere separar.

Este resumen, es posible en la medida en la que “virtual” indica, por ejemplo, el carácter de posibilidad por el cual un posible puede o no pasar a otro, es decir, a la propia realización de hecho. Y este paso, lo posible puede hacerlo porque en el propio posible, o en una causa externa a él, hay una potencia que permite que esto ocurra: una potencia entendida como virtud. Pero ante todo, la misma síntesis ocurre porque el concepto de “virtual” incluye en sí mismo el conjunto de “posible” y “real”, de “potencia” y “acto”.

En otras palabras, el de “virtual” es un concepto relacional. Relacional en sentido pleno. Pero es necesario ver de qué tipo de relación se trata. Se trata de una relación – la relación que el virtual expresa – en la que el paso a “otro” ya se ha hecho: de posible a real, de potencial a actual. Todo esto coexiste en la infinita dimensión virtual. Y así, la identidad virtual corre el riesgo de configurarse, en definitiva, como mera indiferencia: indiferencia entre todas las determinaciones que he analizado,

indiferencia entre virtual y real. He aquí porque la expresión “realidad virtual” ya no es un oximoron.

Resumiendo: la realidad virtual es el ámbito en el que se incluyen – virtualmente, pero no por esto con menos pretensión de realidad – aspectos del ser que la reflexión filosófica en el pasado había diferenciado o contrapuesto. De hecho, en la realidad virtual, se mantienen las posibilidades incluso en el contexto de su realización (y así, lo posible ya no está separado de lo real). Después surge una potencia que es capaz de realizarse en sí misma y por sí misma y por esto, virtualmente parece siempre ya realizada (y así no hay, como en Aristóteles, un “otro” en acto, anterior, que permite al potencial realizarse en su potencialidad, ni la propia potencialidad es destinada a la realización, es decir, a convertirse en otro, perdiendo su carácter de potencialidad: por el contrario, aquí la potencialidad permanece igual, incluso en su actuación, y su realización no depende de otro, sino de la propia potencia del potencial). Hay también la calificación de esta trama de posible y real, de potencial y actual, como “virtud”. Virtual, en una palabra, es todo esto. Al mismo tiempo. Indiferentemente.

3. *Y la realidad como límite.* ¿Cuál es entonces la específica relación que tiene lugar en la dimensión virtual? Es la de la indiferencia. Es la relación de indiferencia entre las determinaciones que están implicadas en el ámbito virtual: lo “posible”, lo “potencial”, lo “potente”, lo “real”, lo “actual”. Pero una lista de términos indiferentes entre sí no es realmente una lista. De hecho, entre indiferentes no hay propiamente relación⁷. Relación sin relación: he aquí otra paradoja a la que nos conduce el concepto de virtual.

Es justamente el nacimiento de esta específica indiferencia en el ámbito virtual lo que implica muchos de los problemas que he señalado previamente. Entre ellos, sobre todo, los problemas derivados de la idea que concierne a todo lo virtual en Internet, de una específica autonomía de la Red, de su total autosuficiencia. Esta idea es el resultado

⁷ Cfr. G.W.F. Hegel, *Wissenschaft der Logik*, “Die Lehre vom Sein”: Die absolute Indifferenz.

de la inclusión, en el ámbito mismo de la Red, de aquellos criterios que podrían servir para regularla.

De hecho, por su carácter difícilmente controlable por la legislación de los diferentes estados, la Red escapa a todas las tentativas de regulación que, en diversas formas, todavía se proponen. De hecho, la Red es transnacional. Y así, la autoregulación parece el único camino posible. Pero las dificultades de realizar de manera eficaz esta autoregulación están a la vista de todos. De hecho, resulta difícil limitar las conductas inadecuadas en Internet. Parece que todo sea lícito, posible, que todo esté permitido. Pero sólo lo está virtualmente. Incluso si lo que se hace sin límites en la realidad virtual – pensemos por ejemplo en los encuentros en el chat, con la posibilidad de cambios de identidad – puede tener consecuencias también en la vida real.

Entonces, ¿cómo pueden afrontarse adecuadamente estos problemas? Si su origen radica en una lectura de la relación virtual en términos de pura indiferencia, en el sentido antes indicado, quizás sea posible pensar de nuevo el propio concepto de “relación”, es decir, recuperar la posibilidad de una verdadera relación, frente a la apatía en la indiferencia, y poner de relieve el alcance ético propio de la relación. En otras palabras, es necesario elaborar un modelo relacional que no anule la relación en la indiferencia. Hay que mostrar cómo lo virtual encuentra sus límites en la realidad: en la realidad concreta, en nuestra experiencia cotidiana.

Si de hecho lo virtual es sólo lo que se autoregula, si la suya es una dimensión totalizante y absorbente, parece que no queda más espacio en su interior, para una verdadera decisión. O sea – si una decisión, al menos una debe tomarse: aquella que se refiere a las oportunidades que nos ofrece lo virtual – en el ámbito virtual sólo hay espacio para elecciones virtuales. Que no son elecciones de verdad, en la medida en la que en ellas no se prueba el amargo sabor de la renuncia: lo que caracteriza las elecciones reales.

En el espacio virtual, repito, todas las posibilidades son composibles, toda potencialidad está ya en acto, cada ejercicio de potencia parece no motivado. En otras palabras, dentro de esta dimensión la elección, cada elección o es el resultado de una aceptación de lo que propone la Red o aparece sin sentido. O está motivada por la intención, más o menos explícita, de “seguir la regla” (Wittgenstein), que es inherente a la estructura de lo virtual, o es una expresión de puro arbitrio, guiada por la curiosidad: la curiosidad que nos hace navegar por la Red, de un sitio a otro. Por tanto, lo virtual se configura, como el espacio de la indecisión.

En cambio, para encontrar un sentido, una motivación a nuestra decisión, debemos mirar más allá del ámbito virtual. Repito, debemos pensar el carácter relacional de esta dimensión, interpretando la relación, precisamente, como relación con otro. Debemos identificar los límites reales de la experiencia virtual. Debemos concebir la realidad como límite de lo virtual.

¿Qué implica esta pérdida de lo virtual para la finalidad de recuperar la posibilidad de una decisión? ¿Qué supone la asunción de una perspectiva externa al ambiente virtual? Todo esto implica la necesidad de asumir en esta situación una *tarea ética*. Hay dos maneras de afrontar lo virtual desde el punto de vista ético. Podemos buscar los principios y criterios a adoptar *dentro de la dimensión virtual*, o reflexionar sobre nuestro comportamiento en confrontación con el ámbito virtual. En otras palabras, podemos elaborar una *ética en lo virtual* o desarrollar una *ética de lo virtual*⁸.

En el primer caso, aceptamos los cambios antropológicos que conlleva la realidad virtual, nos adecuamos a las oportunidades que nos ofrece, disfrutamos al máximo la potenciación que nos implica. Sin embargo, para hacerlo aún necesitamos criterios que establezcan lo que está bien o no está bien hacer dentro de la dimensión virtual. Y estos criterios aparecen sólo desde una perspectiva que está más allá de lo propiamente virtual. Los códigos deontológicos y los códigos de comportamiento en Red, por ejemplo, ofrecen estos criterios. Por el contrario, en el segundo caso, nos alejamos de la implicación virtual, recuperamos nuestra distancia de esta dimensión,

⁸ Para un análisis más amplio de estos dos enfoques me permito reenviar a mi ensayo *Per un'etica del virtuale*, en Adriano Fabris (ed.), *Etica del virtuale*, “Annuario di etica”, Vita & Pensiero, Milano 2007.

volvemos a ser capaces de juzgarla. Vivimos en paralelo también a otra realidad además de la virtual: la realidad cotidiana. Y podemos pensar desde una perspectiva diferente, nuestra vivencia de la dimensión virtual. Ya que, la relación *en* lo virtual, lo repito, es diferente de la relación *con* lo virtual.

Sin embargo aquí, puede aparecer una objeción. Preguntémonos: ¿la realidad tiene de verdad una coherencia? ¿Puede limitar de verdad el espacio virtual, con la indiferencia que comporta? Vivimos en una era en la que asistimos a una virtualización cada vez más decidida de lo real, a una pérdida de consistencia de lo existente. Lo real ya no es algo que existe y resiste a nuestra acción. Es, por el contrario, el resultado de nuestras manipulaciones, de nuestra capacidad de influir en el mundo. Y el propio mundo acaba por adaptarse a estas capacidades específicas. He aquí porqué la realidad concreta, bajo nuestro toque, parece perder consistencia y resolverse en su mera apariencia. Es más: acaba por convertirse en una simple apariencia. Es lo que Guy Debord ha llamado “la sociedad del espectáculo”.

Pero en esta interpretación de la realidad que nos incumbe, en esta realidad que es siempre más virtual, se da nuevamente en una concreta idea de relación. He dicho que, en el mundo virtual, la relación encuentra su plena realización en las formas de fusión. El poder de atracción de lo virtual tiende a absorber en su interior todo lo que está fuera. Y también en su “interior” – si queremos por comodidad usar aún esta expresión – se anuncia una tendencia análoga a la fusión: aquella que se tiene lugar entre lo “posible”, lo “potencial”, lo “potente”, lo “actual”. Pero poner en evidencia esta tendencia a la identificación significa afirmar que la relación se logra, precisamente, eliminándola. En otras palabras, el destino de la relación virtual, de la relación en Internet – es decir lo que la actualidad pone en práctica – es justo el de anularse como relación⁹.

⁹ A esta idea de la dinámica relacional corresponde actualmente una concepción igual y contraria: aquella para la que “relación” significa no ya fusión, sino oposición. Se trata de un comportamiento reactivo en comparación con la otra perspectiva, la de la absorción, que se considera un peligro. Sin embargo, llega a resultados análogos. De hecho, su resultado es la exclusión de aquello con lo que se podría relacionar positivamente. Es más: esta exclusión puede llegar hasta la anulación, a la propia destrucción de lo excluido. Y así, se anula, una vez más, la posibilidad de que una relación pueda efectivamente realizarse. En definitiva, son estos dos modos extremos de entender el concepto y la práctica de la relación. Son claramente dominantes en el contexto actual, incidiendo, por ejemplo, en la lectura que puede darse de la

Pero esto, repito, es fruto de una interpretación parcial de la idea de relación. No hay relación sino entre diferentes. Por un lado, la relación no anula esta diversidad, sino que la promueve, incluso desde una perspectiva de conexión. Por otro lado, no exalta esta diversidad hasta la controversia, sino que crea un nexo. En definitiva, la relación vive del equilibrio de una diversidad que resulta igualmente protegida y abierta a conexiones siempre nuevas.

Esta idea se mantiene también en el caso de la relación entre real y virtual: para evitar que la indiferencia tenga la última palabra; para poder elaborar una ética que tenga que concierna a la dimensión virtual. Esto significa, concretamente, que se mantiene abierta la posibilidad de asumir una perspectiva “externa” a la realidad virtual, no sólo “interna” a ella. Esto conlleva, entre otras cosas, la recuperación de la distinción entre mundo cotidiano – aquel en el que viven aquellos que, por ejemplo, se conectan a Internet – y realidad virtual. De ello surgen, al menos, dos significados de “realidad”, según dos formas específicas de “vida”. Sólo así, además, se puede apreciar plenamente lo que se ofrece en una *Second Life*.

En la perspectiva de este concepto y de esta práctica de relación, en definitiva, también la indiferencia puede ser redimensionada. Está circunscrita a las relaciones que se cumplen en lo virtual, pero no se extiende a aquellos que se adoptan respecto al virtual mismo. Y también, dentro del ámbito virtual recupera la distinción, en la unión que conecta estos conceptos, entre aquello que la tradición filosófica ha definido respectivamente como “posible”, “potencial”, “potente”, “actual”, “real”. Más allá de la tendencia estereotipada que anima lo virtual. Más allá de la indiferencia que invade la actuación dentro de esta dimensión. Para reivindicar el espacio concreto de la realidad y sus límites. Para elaborar una ética de lo virtual.

relación entre universalidad y particularidad, y sobre su posible gestión. Las ocasiones, por ejemplo, para un diálogo intercultural e interreligioso son redimensionadas hasta que llegamos, como a menudo sucede hoy, a la alternativa entre asimilación y contraposición. Y esto ocurre precisamente porque se privilegian dinámicas relacionales que tienen como resultado la anulación de la propia relación.

La “realidad” de la realidad virtual: el pliegue

Ricardo Sánchez Ortiz de Urbina

*À des heures et sans que tel souffle l'émueve
Toute la vétusté presque couleur encens
Comme furtive d'elle et visible je sens
Que se devêt pli selon pli la pierre veuve.*

MALLARMÉ

I

En los últimos tiempos se ha generado toda una especulación acerca de la realidad virtual como *simulación* artificiosa de la realidad, que va adquiriendo tintes cada vez más mitológicos.

De un modo mucho más sobrio, definiendo que no hay un enfrentamiento *metamérico* entre lo real y lo virtual, sino que lo virtual y lo real forman *pliegues* diferentes que se implican, de manera que, en último término, nuestra realidad dispone de diversos *frentes virtuales*, de los que la simulación, en tanto que mundo imaginario estabilizado técnicamente, es el *primer frente*.

En las antípodas del entendimiento de la realidad virtual monopolizada por la simulación, Deleuze mantuvo sin embargo también que lo virtual (el Ser) se enfrenta con lo actual metaméricamente, y que siendo “lo virtual el principal nombre del Ser”, ahí se da la realidad como algo máximamente *determinado*, mientras que la actualidad es el otro lado de este único pliegue como reino de lo posible.

Deleuze acierta al separa enérgicamente la virtualidad de la posibilidad, pero se equivoca al presentar la virtualidad como realidad absolutamente determinada.

Si distinguimos tres estratos de realidad: realidad posible, realidad transponible y realidad imposible (el Ser para Deleuze, la materia indeterminada para nosotros), Deleuze supone un pliegue del Ser (absolutamente determinado), (A2/A1) que dará lugar, en su “actualización”, a un gran pliegue (BCDE/A), con sus dos planos de *referencia* (BCDE) y de *inmanencia* (A). Pensar será para Deleuze remontarse desde el plano de lo actual y posible al plano virtual.

(Ver diagrama al final del artículo)

Pero si, en cambio, A representa la materialidad absolutamente descentrada e indeterminada, no hay tal pliegue del Ser, sino diversos pliegues encadenados con su lado real y su lado virtual.

En primer lugar, desde luego, el gran pliegue BCDE/A, que llamaré de tercer orden, que articula la realidad como materia determinada, de lo absolutamente indeterminado y “fuera de lenguaje”. En segundo lugar, un pliegue de segundo orden, DE/BC, cuyo lado real viene dado por la realidad objetiva del “mundo vivido” y su lado virtual lo constituye lo que Husserl denominó *Sachlichkeit* (el lugar de las *Sachen* mismas por él buscadas). Este pliegue articula claramente la realidad objetiva con la virtualidad del sentido. O, si se quiere, con otra terminología, cuerpo externo con cuerpo

interno. (Hay que advertir que cuerpo interno no significa interioridad de una conciencia. No hay aquí nada parecido a una autopercepción).

En tercer lugar, dos pliegues de primer orden: el pliegue C/B dobla el cuerpo interno en un plano real en el que el sentido se ha estabilizado (hay *habitus* y sedimentaciones) y un plano virtual en el que los sentidos se hacen y deshacen en una proliferación de *Sinnbildungen*. Mientras que el pliegue E/D dobla la realidad objetiva en un lado real (la realidad posicional, *dóxica*, articulada por lo general eidéticamente) y un lado virtual, la imaginación como objetividad irrealizada, que podrá ser estabilizada tecnológicamente.

Así pues, dado que el pliegue E/D implica el DE/BC, y este el BCDE/A, resultará que, desde nuestra realidad objetiva, vivida, disponemos de tres frentes virtuales sucesivos: el objetivo de la simulación, el no objetivo del sentido y el heroico y último de la trituración de toda determinación. Y claramente hay un pliegue oculto, C/B, que, desde su articulación de sentidos, dirige el equilibrio del resto.

Si lo real y lo virtual no se enfrentan metaméricamente como *todos* (en las dos formas que he distinguido), el problema de la virtualidad se subsume en el más amplio de una teoría del pliegue.

(Se observará que, en el *progressus*, el plegameinto se da en la secuencia: pliegue de tercer orden BCDE/A; pliegue de primer orden C/B; pliegue de segundo orden DE/BC; y pliegue de primer orden E/D).

En resumen, un pliegue, tal como lo entiendo aquí, consta de: 1) un plano que representa la realidad en el nivel dado y un plano de realidad virtual correspondiente; 2) un hiato, salto o transposición, representado por el ángulo del diedro; 3) una característica común a los dos planos, real y virtual, que permita pasar (ida y vuelta) de lo real a lo virtual. Por ejemplo, en el pliegue E/D lo común es la objetividad (efectiva o no); en el pliegue DE/BC lo común son las síntesis producidas (activas o pasivas); en el pliegue C/B lo común es el sentido (sedimentado o no); y en el pliegue BCDE/A, el esquematismo (de lenguaje o fuera de lenguaje).

II

La realidad progresa plegando, y en el pliegue resultante hay siempre una parte virtual.

Identificaremos, pues, el pliegue con el *progressus* y el despliegue con el *regressus*. Hay otros para quienes la realidad progresa desplegándose, pero eso supone que, en el principio, esté el *ser* que se despliega y, en tal caso, el ser no sería la máxima virtualidad sino la máxima actualidad. Es una postura metafísica. Mientras que si, por reducción o anátesis, retrocedemos a lo máximamente desplegado, nos encontraremos con la materia que es lo máximamente virtual. O, mejor dicho, la virtualidad primera

aparece en el primero de los pliegues como doble de la realidad en el plegma o plegamiento que he llamado de tercer orden.

La idea de pliegue no sólo ha interesado a los filósofos. También a los poetas. Deleuze repite entusiasmado el hallazgo del sintagma de Mallarmé: *pli selon pli*. Y ya los antiguos asociaron enseguida pliegue y ritmo. Así Arquíloco, en su espléndido poema, tan apreciado por Heidegger, que comienza por el verso “Corazón, corazón, confundido por penas invencibles”, y acaba con el famoso “recuerda que es el ritmo el que tiene a los hombres”. O Píndaro en su *Nemea VI*: “Una sola es la raza de los hombres y los dioses; el aliento de ambos procede de una única madre, mas nos separa el distinto reparto...”, y en el mismo epinicio: “...las cualidades mucho se parecen a las tierras de cultivo fértiles que, alternativamente, dan unas veces sustento anual a los hombres y otras, en reposo, recobran el vigor”.

Los problemas que aparezcan en la *virtualidad* se darán simultáneamente en la *realidad* correspondiente del pliegue. Tendremos que habérmolas principalmente con estas cuatro cuestiones:

1. Si la realidad se dice de muchas maneras, otras tantas habrá de virtualidad. He distinguido las tres grandes zonas de la realidad: posible, transponible e imposible. Podemos hablar también de realidad *dóxica* (que coincide con la posible), que implica objetividad, y de realidad no dóxica o *Sachlichkeit* que podemos encontrar en numerosas *Stiftungen* o instituciones, por ejemplo en el arte. La realidad de una representación teatral, por ejemplo, no es objetiva, ni en el modo de la percepción, ni en el modo de la ficción (puesto que la imaginación es también objetiva), sino que tiene la consistencia de las *Sachen*, de la *Sachlichkeit*. O, también, hablamos de realidad efectiva, cuando la realidad vivida de la percepción está además configurada eidéticamente, etc. En consecuencia, habrá virtualidades diferentes en función de realidades diferentes y de la naturaleza del hiato, salto o transposición. No es lo mismo el hiato que divide lo imaginario objetivo y lo real objetivo que el hiato que divide el cuerpo externo del cuerpo interno.

2. En cada caso, la realidad va acompañada de su doble o sombra, en tanto que virtualidad como irrealización, o en tanto que virtualidad como desrealización, de la misma manera que en la física a una partícula acompaña siempre su antipartícula. Por ejemplo, la realidad objetiva va siempre doblada por su irrealización como imaginación, también objetiva, con la única condición de que no se produzca una escisión que quede fijada. O bien, el doblamiento que constituye el gran tema de la fenomenología: la *Sachlichkeit* que duplica virtualmente la realidad objetiva y efectiva. También decimos que la física clásica ha sido doblada por la física cuántica como doble, por relación a ella, virtual.

3. La realidad virtual aparece siempre afectada de una ambivalencia que recoge incluso el habla popular. Valoramos lo virtual de modo positivo en cuanto *vir*, *virtus*, fuerza, recurso implícito, y de modo negativo en cuanto que es algo alejado de lo real y no tan fiable.

4. Frente a esta noción amplia de realidad virtual hay una noción más estricta y generalizada como simulación imaginaria estabilizada, cuando para disfrutar de los recursos de lo virtual sin los inconvenientes de lo real, pero con sus ventajas, apuntalamos lo virtual dotándolo de una estabilidad que de por sí no gozaría. Gran parte de las especulaciones sobre la realidad virtual como ciberrealidad versan sobre esta acepción restringida.

III

Así pues, si el progreso de la realidad supone un plegamiento sucesivo con sus dos caras, virtual y real, según ese ritmo que, según Arquíloco, tiene al hombre, no es extraño que surjan en múltiples dominios ejemplos de virtualidad. Veamos cuatro casos bien conocidos.

Todos los días en la prensa se contraponen *Wallstreet* y *Mainstreet*, la economía real y la economía virtual. Evidentemente la economía financiera es también real. Pero el hecho de que su materia no sea el objeto producido e intercambiado, sino el dinero anticipado como crédito, le da ese carácter virtual. De hecho, la globalización financiera trabaja en un tiempo más rápido que la comercial. Y en tiempo de crisis hay propuestas de regular la economía virtual y desregular la real. En la economía virtual la universalización de los riesgos ha hecho convertir deuda imaginaria en títulos, como en el timo de la estampita. Claro que sin el lado virtual de la economía el lado real se bloquea, pero la cuestión es esa índole especulativa o imaginaria del lado virtual.

También esa misma relación se da entre nuestra vida perceptiva y nuestra vida imaginaria. La vida imaginaria amplía la perceptiva, pero nadie pierde su anclaje en su *Leib* real sin escisión patológica. La cuestión está en esa frontera que marca el límite en el que el propio *Leib* entra a formar parte, de modo *fijo*, de lo imaginado. En tal caso, el *Leib* se hace *Phantomleib*, cuerpo interno fantasmático, confundiendo lo virtual y lo real.

Segundo ejemplo. En la reciente campaña presidencial americana, una cadena de TV en sus estudios de Washington hizo aparecer, en un momento determinado, a su corresponsal en Chicago, superponiendo su imagen tomada por 35 cámaras y “teleportándola”. Es un ejemplo sencillo y estúpido de simulación, que puede complicarse hasta el infinito en dispositivos sofisticados de duplicación de la realidad, y puede llegarse hasta la situación generalizada de ciberrealidad constituida por imágenes escindidas, fijadas y congeladas, por rotura del pliegue D/E, con dos planos paralelos.

La virtualidad de la simulación se da porque comparte con la realidad la objetividad, sin los “inconvenientes” de la efectividad en caso de error. Es un ejemplo sencillo de pliegue. Los componentes de la efectividad desdoblan lo real en una cara virtual que sigue siendo objetiva y otra real que *además* es efectiva. El pliegue me permite trabajar sin confusión en ambos planos. Como en el ejemplo anterior, la clave radica en que la ficción imaginaria forma parte del cuerpo externo, de la realidad intencional y constituida, y no de la *Sachlichkeit*, que es un estrato de realidad sin estructura intencional. Lo que añade la simulación a la intencionalidad imaginativa es la

estabilidad de la que carece la imaginación, mediante dispositivos artificiosos que proporcionan la estabilidad propia de la apercepción perceptiva.

El tercer ejemplo lo tomaremos del campo de las ciencias naturales y formales. Pongamos el caso de la ampliación del concepto de número. Puede parecer que la introducción de la raíz cuadrada de menos uno no es muy diferente de la introducción de la raíz cuadrada de menos dos, y que los números imaginarios y complejos sólo contribuirían a solucionar problemas algebraicos generalizando la radicalización. Pero, mientras que los números reales sí engranaban con la realidad y satisfacían todas las exigencias de una mecánica de objetos, los números imaginarios no parecían hacerlo. Y cuando se aplicaban, la realidad resultante adoptaba a veces la virtualidad, por ejemplo, de los conjuntos de Mandelbrot, solo con realizar en el plano de Wessel la aplicación muy sencilla de z sobre z al cuadrado más c , siendo z el número complejo (x más iy) y c un número complejo debidamente seleccionado. Pero para ello hemos tenido que sustituir el plano real de coordenadas por un plano virtual en el que el eje de abscisas es el de los números reales, pero el de ordenadas está constituido por la serie negativa y positiva de los números imaginarios.

Este ejemplo se confirma cuando comprobamos el papel fundamental que estos números complejos han tenido en el desarrollo de la física cuántica, un estrato de la realidad física que muchos denominan virtual por cuanto que, aun siendo comprobadamente, experimentalmente, real, no cumple con las estructuras espaciotemporales de la realidad física objetiva. Por ejemplo, en esa “realidad” física no se cumplen las leyes de conservación que rigen la realidad física “real”. Tendría que haber, para que fuese así, una especie de comunicación instantánea que, esa sí, violaría toda la física sin más, o tendría que haber experiencias simultáneas de rutas alternativas, etc.

La tentación es grande, entonces, de decir que ahí no hay realidad, ni causalidad, ni siquiera virtual, sino sólo construcción matemática. Pero la evidencia empírica nos dice lo contrario. Si, para abreviar, designamos por RR la realidad real y por RV la realidad virtual, nos encontraremos con que, en este caso, se han hecho las siguientes propuestas:

1.- Sólo hay RR, y RV es un puro formalismo. Es la interpretación que dio Niels Bohr.

2.- Sólo hay RV, y toda otra realidad se da en una gran superposición en la que también está incluido el propio experimentador. Es tal vez la interpretación de Deleuze.

Se observará que hay una extraña connivencia entre estas dos propuestas, tal vez por aquello de que los extremos se tocan. Si aplicamos aquí la distinción de los tres géneros de materialidad de Bueno, en un caso percibimos una reducción hacia el segundo género, M2 (interpretación de Copenhague), y en otro caso una reducción hacia el tercer género, M3 (interpretación llamada del multiverso). Y lo que se ha evaporado en ambos casos es el género de materialidad básico, M1, que es el que da profundidad o “exterioridad”, por decirlo así, a cualquier interpretación. Ahí está, creo yo, la clave de la equivalencia de esas dos soluciones “planas” y reduccionistas. En un caso, la función de Schrödinger es un artificio, y en otro es un estrato no percibido por el experimentador. En ambos casos la “realidad” se ha evaporado.

3.- No hay RR ni RV. Es el punto de vista de muchos físicos profesionales. Es la actitud positivista. De un De Broglie, por ejemplo.

4.- Hay RR y hay RV. Hay dos estratos de realidades en pliegue, conformado por realidades de diversa “consistencia” y relacionadas entre sí por implicación y olvido. Es la cuestión de la “realidad” de la realidad virtual.

No es un asunto de sólo filósofos. Los propios físicos utilizan el adjetivo estricto de virtual. Hay, dicen, partículas virtuales que ni siquiera pueden conceptuarse como antipartículas, porque no es que tengan un número negativo con igual masa, sino que su propia masa (o energía) es negativa. Y por lo tanto no tienen algo así como una existencia “independiente”. Pertenecen a “otra” realidad.

El cuarto ejemplo lo tomaré del arte. Es un ejemplo que suscita en los filósofos reacciones contrarias, desde el entusiasmo de los románticos a la desconfianza posterior. Pero es un ejemplo interesante porque permite aludir a un estrato de la realidad (virtual) diferente de la virtualidad de la simulación. Todos admiten sin dificultad que la obra de arte tiene un aspecto objetivo. Requiere un soporte objetivo, pero no consiste en él. Deleuze va más lejos y atribuye esta bipartición a cualquier objeto. Un objeto tendría, según él, una parte virtual donde rige la *différentiation* (con t, no con c), y otra donde funciona la *différenciation*.

Cabe un recurso que evita este problema y que consiste en hacer entrar tanto lo artístico como lo estético por las vías de lo imaginario y, como sabemos que lo imaginario es objetivo, la obra de arte tendría sin más una consistencia objetiva. Pero podemos recordar el análisis fundamental de Husserl cuando, a propósito del arte teatral, establece fehacientemente que Ricardo III es en escena algo imaginario sólo si el actor es malo, en cuyo caso coexisten la apercepción perceptiva de lo escenificado y el suplemento imaginado, tanto por el propio actor malo como por el espectador resignado. Pero si el actor vive su personaje haciéndose con su *Leib*, y el espectador entra en ese juego, también con su *Leib*, la “realidad” de lo experimentado estéticamente está más allá de la realidad objetiva y de la realidad simulada. Tal realidad –*Sachlichkeit*– funciona como una realidad virtual, en pliegue con la realidad objetiva. Es una realidad que, en *fantasía perceptiva* (Husserl), permite experimentar también virtualmente (como hacemos de modo distinto con la simulación) la realidad, también sin los condicionamientos más estrictos de la realidad objetiva.

En resumen, estos cuatro ejemplos, tomados del uso corriente de la noción de virtualidad, nos ponen en la pista de la complejidad del problema. ¿Un único pliegue en enfrentamiento metamérico, o múltiples pliegues escalonados en inclusión, con estratos de realidad y virtualidad dichos de muchas maneras? Parece que la virtualidad (que no es posibilidad, como insiste eficazmente Deleuze) acompaña a la realidad como su sombra. Y la sombra sólo se pierde en los cuentos.

Si realidad virtual y realidad “real” forman pliegues, cuya arista es un hiato, por transposición de registro, el problema de la “realidad” de la realidad virtual se transforma en el más amplio, como decía al principio, de una teoría del pliegue.

IV

He tomado la filosofía de Deleuze como contrapunto, puesto que considero que, *malgré lui*, profesó una filosofía como fenomenología en el límite. Es, tal vez, una fenomenología en estado virtual.

Si, como sostiene Deleuze, lo virtual es “el principal nombre del Ser” en tanto que *absolutamente determinado*, es lógico que haya en tal caso un único gran pliegue con el otro lado como *actualización* de lo virtual. Si en lo virtual hay singularidades y relación de singularidades, en lo actual habrá composición de esas singularidades y especificación de esas relaciones.

En ese único y gran pliegue podríamos decir que lo real es a lo actual como lo actual es a lo posible. Pero si, en ese caso, plegar significa progresar desde la determinación absoluta, entonces plegar es desplegar. Cuando en su brillante libro sobre *El pliegue* en Leibniz y el barroco (p.13), compara el organismo a las muñecas rusas por su capacidad infinita de pliegue, acaba diciendo que “la más pequeña contiene todas las que van a venir, siendo cada una llamada a desplegarse llegado el momento”. Naturalmente que existe un pliegue originario a partir de la virtualidad de la materia *absolutamente indeterminada*, pero entonces hay necesariamente pliegues sucesivos, *pli selon pli*, con nuevos planos de virtualidad y de realidad.

Esta estrategia de Deleuze que yo interpreto como radicalización apresurada de la fenomenología genética, consiste en denunciar lo *actual* como plano de representación en el que la conciencia impone sus síntesis de identidad, y pasar al plano de la realidad virtual con sus síntesis *disyuntivas*. Y tendría razón si la fenomenología se redujese sólo al plano intencional en el que el sujeto operatorio constituyese síntesis objetivas. Pero hay todo un estrato de realidad no actual, en el que lo posible es transponible, y complica el pliegue único virtual/actual.

En lugar de una matriz con dos bandas horizontales: realidad actual, realidad virtual, dispondremos de otra con tres filas: realidad posible (y actual), realidad transponible (con síntesis pasivas), realidad imposible (materia indeterminada absolutamente descentrada). Y, en virtud de la definición de pliegue, a toda realidad le corresponderá su lado virtual. Disponemos así de las tres bandas duplicadas: A1-A2-B-C-D-E.

La razón de los subíndices de A, la da Deleuze: el pliegue del Ser, A, en A2/A1, da lugar instantáneamente al gran pliegue, que él considera único: BCDE/A.

La fila inferior de la matriz nos da la realidad del mundo vivido, el mundo de la apercepción perceptiva de objetos. Husserl estableció la articulación de este nivel de la realidad objetiva como correlación triple; *Auffassung-Erscheinung-Darstellung*, o: lo noético, lo hylético y lo noemático (que eventualmente puede ser eidético). Como se sabe, impuso esta articulación triple que supone: 1º: el acto, 2º: el fenómeno propiamente dicho (los esquicios hyléticos) y 3º: el fenómeno derivado, lo que aparece (lo apareciente), en polémica con el esquema dual meramente representativo, de

Twardowski. Si bien este esquema, llamado comúnmente de *Auffassung-Inhalt*, no se puede generalizar a las filas superiores como demostró Merleau-Ponty, yo sí creo que se conserva la estructura de la correlación ternaria en deformación coherente (en expresión del mismo M-P), y que esas tres verticales se corresponden con los tres géneros de materialidad.

Podemos pasar de una fila a otra por virtualización o actualización, en la terminología de Deleuze, según que procedamos a la *différentiation* del contenido virtual de las Ideas problemáticas o a la *différenciation* de la actualización en la constitución de soluciones. Husserl hablaba por su parte de reducción y constitución. Pero como las verticales de la matriz son tres, propugnó toda su vida la reducción por la primera vertical, acompañada necesariamente (por la connivencia entre los actos y las síntesis resultantes) por una reducción operada en la tercera vertical. Son las llamadas reducción fenomenológica y reducción eidética. Mientras que la innovación fundamental de Merleau-Ponty consistió en proponer operar la reducción sobre el eje central hylético. La diferencia es importante. Toda reducción va acompañada por la posibilidad de constitución. Llega la reducción hasta el *límite* donde es posible invertir el proceso. Ocurre entonces que la reducción husserliana no puede ir más allá de la realidad posible, puesto que en la correlación de la realidad transponible ha desaparecido la intencionalidad. Esta es la razón por la que Husserl hizo coincidir el horizonte del acontecimiento originario con el horizonte de lo que llamó *Lebendige Gegenwart*, presente viviente en flujo. La solución de Husserl se aproxima así en este punto a la de Deleuze, con la diferencia fundamental de que mientras que Husserl habla de *subjetividad trascendental*, en el plano de inmanencia de Deleuze (en tanto que campo de fuerzas del afuera) no hay lugar para pretensión alguna no solo de trascendentalidad, sino de cualquier forma de subjetividad. (Si disociamos los dos horizontes husserlianos, resultará que la subjetividad trascendental quedará asignada al horizonte inferior, desapareciendo del superior.)

En cambio, la reducción operada sobre el eje hylético, que Richir denomina reducción arquitectónica (y que supone la *epojé* previa de toda articulación eidética a priori de las filas), conduce hasta el *límite* del horizonte de regresión de la materia o del afuera, sin haber eliminado con ello el territorio de la realidad transponible.

V

Deleuze no admitiría, pues, el pliegue de segundo orden DE/BC con su lado virtual y su lado real, que resulta de la diferencia entre la “realidad” de lo virtual-transponible y la realidad de lo actual-posible.

En el proceso que Deleuze ha montado contra la conciencia, ha barrido, junto a las síntesis activas de la conciencia intencional, también las síntesis pasivas transposables. Aunque, tal vez, de la lectura de *Diferencia y repetición* parece desprenderse que, de modo subrepticio, Deleuze sí que sigue ejercitando, sin reconocerlo, las síntesis pasivas. Alexander Schnell (*La genèse de l'apparaître*, p.55) lo ha explicado así: “Deleuze desarrolla de este modo... una teoría de las síntesis temporales que se apoya, conviene subrayarlo, en una noción clave de la fenomenología

husserliana (heredada a través de la *Fenomenología de la percepción*), la noción de síntesis pasiva”.

La *Sachlichkeit* se contrapone a la *Realität*. *Sachlichkeit* remite a *Sachen*, esas cosas mismas exploradas insistentemente por Husserl, que sin embargo no fueron suficientes como para obligarle a modificar sus criterios de reducción que conducen a la subjetividad trascendental. La virtualidad de esta realidad no es, como en el caso de la simulación imaginaria, una irrealización (que mantiene sin embargo la objetividad), sino una desrealización que conserva sólo asociaciones con sentido. Hay en la *Sachlichkeit* una consistencia propia, que es *heterogénea* con relación a la consistencia de la realidad objetiva. Si en un caso hablamos de aperccepción perceptiva de objetos, en el otro hablamos de aperccepciones de fantasía o fantasías perceptivas, en el extraño término acuñado por Husserl, correlacionadas con síntesis esquemáticas pasivas, tal como se dan, por ejemplo, en el arte. La *Sachlichkeit* es un lado de la realidad no imaginario, pero también no posicional. Constituye una realidad virtual que, a diferencia de la realidad real objetiva, no posee estructura intencional, ni hay en ella actos de un sujeto operatorio. No podemos hablar en ella, como hace Deleuze, de actualidad, ni por lo tanto de posibilidad, sino de transposibilidad. No hay en la *Sachlichkeit* síntesis de identidad, sino ajustes no coincidentes, no hay sensaciones materiales como esquicios, pero sí “sensaciones” hyléticas no presentes; ni tampoco continuo de presentes sino, en la terminología de Richir, fases de presencia, con protecciones-retenciones sin presente.

Hay en esta realidad virtual el “hacer” de una subjetividad, la del *Leib*, que “transpuede” en una suerte de “actividad” que, frente a la “otra”, parece pasiva. Y hay sobre todo en ella síntesis esquemáticas que no son objetivas. En suma, se trata de la experiencia de un estrato de la realidad de consistencia diferente, frente a la unidad continua de la experiencia objetiva y que, por ello, la completa virtualmente. Es el pliegue que articula cuerpo interno con cuerpo externo.

VI

Si, en mi opinión, el pliegue de Deleuze, como pliegue de tercer género, implica este pliegue de segundo género, a su vez éste implica dos pliegues de primer género. Uno es el pliegue E/D que articula la realidad objetiva con su doble imaginario en tanto que irrealización, y el otro es el pliegue C/B del propio cuerpo interno, que articula en la *Sachlichkeit* la zona que, aun sin estructura intencional, goza de la estabilidad que dan los *habitus* y sedimentaciones de sentido, y aquella otra, su lado virtual, que carece de la estabilidad que proporcionan esas sedimentaciones. Es la virtualidad desde la que verdaderamente pensamos, la zona estrictamente esquemática y fenomenológica en la que se generan sentidos en ebullición permentente.: *Sinnbildung* como registro que no cristaliza en *Sinnstiftung*, en institución.

Sin la realidad virtual de la *Sachlichkeit*, nuestro segundo frente virtual (con su propio pliegue interno), el problema de la virtualidad se simplifica drásticamente. Desde la realidad real objetiva dispondríamos solamente de dos frentes virtuales: el imaginario de la simulación y el último, heroico, de la trituración y descentramiento de toda realidad en la virtualidad del Ser, del Noumeno, de la Materialidad trascendental o del

Fenómeno en cuanto fenómeno, como quiera que desde muy diferentes enfoques lo diseñemos. Pero resultaría ser ese un panorama empobrecido, en el que las funciones del cuerpo interno habrían de ser suplidas por las del cuerpo externo (con el riesgo de escisión imaginaria), o bien se tendría que acudir siempre a la virtualidad última como recurso supremo, matando moscas a cañonazos.

Queda así manifiesta la sutil correspondencia que se establece entre las filas de la matriz y las verticales, las columnas. En particular, parece evidente que sólo se pliegan y despliegan en toda su variedad y extensión los lados reales y virtuales, si los mecanismos de *regressus* y *progressus* se han desanclado de su estructuración eidética a priori. Sólo entonces hay un plegar y desplegar estrictamente arquitectónico. Por el contrario, la eidética como condición previa de las estructuras horizontales produce un enmascaramiento que generaliza indebidamente la dualidad *eidos/factum*. En tal caso resulta difícil reconocer la *Sachlichkeit* con su realidad y virtualidad propias, y se acaba confundiendo *factualidad* con *facticidad*.

En la base de este modelo que estoy diseñando aparece “la realidad”, es decir, la realidad vivida objetiva, la realidad posicional que, en tanto que *dóxica*, sí está articulada eidéticamente, al menos en nuestro mundo de racionalidad filosófica. Desde esta realidad, desde “la” realidad, disponemos de un triple frente virtual (el segundo además con su frente propio).

Apliquemos esta múltiple virtualidad a uno de los ejemplos que apuntaba al principio. Me refiero al pliegue que conforma la economía virtual y la economía real, hoy en crisis por escisión de los dos planos. En tal situación, los remedios aportados en el plano virtual y los remedios aportados al plano real fracasan, y se dice (Krugman) que: “las reglas normales de la política económica ya no son válidas”. Lo que significa que hay que acudir al *segundo frente virtual* y, entonces “la naturaleza de la intervención ha de realizarse en clave que ya no es tanto económica cuanto política”. Para lo cual hay que retroceder también al nivel crítico del horizonte del tercer frente virtual.

Es el mismo problema del neurótico en quien el yo ha dejado de articular el lado real objetivo y el imaginario objetivo de su vida. En tal situación de escisión del pliegue primero, el propio ego operatorio se hace imaginario, y se necesitaría entonces la intervención de un ego externo en el segundo frente virtual, desde la *Sachlichkeit*, para que le “contagie” su *Leib*.

VII

Volvamos a la estructura del pliegue inferior. La realidad virtual que le corresponde es la noción más extendida e hipertrofiada de realidad virtual, que acaba eclipsando los demás frentes virtuales. Por ejemplo, la mayor parte de las intervenciones en el último Congreso de la Sociedad Española de Fenomenología, sobre el tema “Filosofía y realidad virtual”, según las Actas de 2007 (Prensas universitarias de

Zaragoza), versan sobre la realidad virtual como simulación de la realidad “real” en un ámbito virtual artificioso, entendiendo por virtualidad el “efecto de realidad”, de manera que un conjunto de dispositivos tecnológicos producen un entorno artificial que da lugar a efectos semejantes a los del entorno natural.

Aun siendo esta una visión reduccionista de lo virtual, está clara la importancia de este primer frente virtual. No hay mundo vivido sin esa virtualidad primera que dobla “la” realidad irrealizándola de modo conflictivo. Irrealización y conflicto son las dos características básicas de la virtualidad del primer frente. Y son las que permiten los dispositivos tecnológicos de estabilización de lo que por sí mismo es fugaz e intermitente. (En “la” realidad la estabilidad la proporcionan primero los esquicios hyléticos que realimentan el proceso de experiencia continua, y luego la articulación eidética de la objetividad).

En cambio, lo que hay en la virtualidad del *segundo* frente es una desrealización sin conflicto. La *Sachlichkeit* es simplemente una realidad heterogénea. En ella no hay correlación intencional con objetos “figurados”, y no se plantea en ella la ficción. La razón última de esta virtualidad no conflictiva radica en el cambio de régimen de temporalidad. No hay aquí presentes que fluyen en un tiempo continuo, sino fases de temporalización sin presente.

En la virtualidad imaginaria sí hay presentes, y objetividad. Es justamente el lugar donde se articulan actos, presentes y objetos. Pero en la imaginación no hay más hyle que la del propio acto de imaginación (Richir), y eso es lo que me permite alternar los dos lados del pliegue, real y virtual. El peligro que acecha detrás de esa relación conflictiva es el de la escisión.

La cristalización de la objetividad en el medio de la intencionalidad del sujeto operatorio depende de un delicado equilibrio controlado por la afectividad, y por el pliegue escondido C/B, de manera que si el desencadenamiento del afecto que acompaña el cambio de régimen temporal es excesivo, puede cortocircuitar la transpasibilidad del segundo horizonte virtual con su pliegue interno, que es el de la generación de sentidos, que acompaña siempre como trasfondo a la vida normal. En cuyo caso, la afectividad no es vivida, sino sufrida, y la imaginación en forma de virtualidad irrealizada se adueña del campo entero de la realidad. El sujeto como *Leib* se extingue, y una vida imaginaria, meramente virtual, coexiste con una afectividad somatizada.

VIII

Me gustaría introducir brevemente ahora el caso del arte como ejemplo de virtualidad completa. Dado que el arte recorre en un gran arco todos los frentes virtuales, es evidente que Deleuze tenía que emplearse aquí a fondo como demostración de su pliegue único, en el que lo actual enlaza con lo virtual absolutamente determinado. El resultado es, por ejemplo, su *Lógica de la sensación* sobre la pintura de Bacon, para mi gusto su libro más redondo y logrado.

Pero ese gran arco virtual puede también interpretarse como el sucesivo plegamiento (y desplegado) de diferentes frentes virtuales sucesivos. Desde esta perspectiva nos encontraríamos con el primer obstáculo. En efecto, sólo si el artefacto en tanto que objeto percibido (aun en el llamado arte conceptual) puede eludir el atasco en el pliegue de lo imaginario, puede tener lugar la experiencia estética. En este sentido, el arte opera a contrapelo de la presencia masiva de imágenes en nuestros días. Ahí radica el gran malentendido de los que confunden experiencia estética y satisfacción imaginaria, y el riesgo del llamado arte virtual cuando la imagen estabilizada sea sólo el callejón final.

Superado este trance, se despliegan los pliegues restantes. Se accede a la *Sachlichkeit* cuando el artefacto deja de tener consideración de objeto y pasa a ser “cosa” percibida en fantasía: fantasía perceptiva. En tal caso, este impulso artístico empujará al receptor hasta el lado virtual del último pliegue, donde se experimentan las *aparencias* últimas. Son las “sensaciones” de que habla Deleuze, cuya *différentiation* de singularidades analiza a propósito de las aparentes distorsiones de Bacon. Es sólo entonces cuando un poeta como Rimbaud puede escribir:

Elle est retrouvée.
Quoi?- L'Eternité.
C'est la mer allée
Avec le soleil.

Según el comentario conocido de Garelli.

El arte es así un viaje hacia ninguna parte, un despliegue (y pliegue) continuo, si no se atasca en el pliegue imaginario, y de ahí su proximidad con la filosofía. Basta recordar los términos del coro Místico al final del Fausto: *das Unzulängliche, das Unbeschreibliche...* hasta *das Ereignis*.

Hay que recordar que este despliegue continuo está ya en los comienzos de la estética. Baumgarten distinguía dos planos: lo conocible (analizable) y lo reconocible. Lo conocible podía ser distinto o confuso. Y lo reconocible podía ser claro o bien oscuro. Si hacemos el cruce cartesiano resultará que, eliminada la solución de lo *oscuro* y *confuso*, el nivel de lo *claro* y *distinto* es el nivel de lo objetivo en el primer pliegue, el nivel de lo *confuso* y *claro* es el de lo artístico en el segundo pliegue y el nivel de lo *distinto* y *oscuro* es el de lo estético.

A la misma solución llega Deleuze por distintos caminos. Así lo resume en la pag. 358 de su *Différence et répétition*: “Si llamamos *distinto* el estado de la Idea completamente diferenciada (*différentié*)...romperemos con la regla de proporcionalidad de lo claro y distinto: la idea es en sí misma *distinta-oscuro*, y de este modo es dionisiaca frente a lo claro distinto de la representación apolínea”

Tal vez sea en la música donde este movimiento de virtualización sea más evidente. En la interpretación ha de procederse de modo que los presentes percibidos de cada nota sean anulados y acaben resonando los ritmos esquemáticos del último pliegue. En medio estará el pliegue de la *Sachlichkeit* con su lado real percibido en fantasía

perceptiva (experiencia artística) y su lado virtual (experiencia estética). Todo el misterio de la interpretación y la escucha radica en que “el ataque, la vibración interior, la duración y la intensidad física de cada sonido, la distribución de los silencios, estén tan finamente regulados que se encadenen entre sí de manera que no constituyan una serie de presentes que parecería arbitraria” (M. Richir, *Fragments phén. sur le temps et l'espace*, p. 209). Esa arbitrariedad de los presentes es la de los principiantes que obligan a trabajar a la imaginación.

El viejo Arquíloco, instaurador de la lírica, sabía muy bien este lugar del arte cuando en uno de sus épodos habla de *ákrón parà rêgmína*, en las últimas, en las extremas rompientes de la última orilla, en el límite, *ákrón*, donde la realidad rompe, *rêgnymi*.

IX

Quedarían por examinar dos pliegues: uno de primer orden, C/B y otro de tercer orden BCDE/A, que se corresponde con el pliegue de Deleuze.

El pliegue C/B es seguramente el más escondido y misterioso. Y la razón es que lo que dobla en él es la propia *Sachlichkeit*, la “realidad” que funciona como virtualidad de la realidad. Lo que dobla son los llamados “objetos transicionales” con su peculiar consistencia de síntesis pasiva no resultante de actos intencionales (constructos sin identidad que percibimos en apercepciones de fantasía). Y el corte del hiato es ahora mucho más tajante que en los anteriores de la irrealización conflictiva y de la desrealización heterogénea. Es el corte que escinde lo que tiene consistencia simbólica por disponer de *habitus* y sedimentaciones, de lo que es puramente esquemático sin consistencia persistente. La virtualidad de esta efervescencia de generación de sentidos, desde la que pensamos, alimenta así la “realidad” del monólogo interior.

La *virtus* de este pliegue radica en su carencia de *Stiftung*, sin posibilidad alguna de apercepción, frente a la primera consistencia posible de la *Sachlichkeit*. Y por ello aparece en él (como *aparencia*), con todo su vigor, la materialidad en su primer género, y sin presente. Ese es entonces el lugar donde aparece el amarillo de Bergotte, las “sensaciones” de Bacon o el rojo que comenta Merleau-Ponty en una página memorable, la 174, de *Le visible et l'invisible*.

Resta por comentar el último frente de virtualidad en el último pliegue; como dice Deleuze, el pliegue del Ser.

Escribe Badiou en el *tombeau* que dedica a su amigo-adversario con el título prestado de *La clameur de l'Être*: “Podemos decir que, para Deleuze, el Ser se declina unívocamente como Uno, como vida inorgánica, como inmanencia, como donación insensata de sentido, como virtual, como duración pura, como relación, como afirmación del azar y como eterno retorno” (p.117). Y comienza también el capítulo titulado *Le virtuel*: “Virtual es sin ninguna duda en la obra de Deleuze el principal nombre del Ser”.

Así pues, para Deleuze, el Ser, al plegar, revela lo virtual último, lo virtual-real, absolutamente determinado, frente a su actualización en un plano de representación, en un pliegue único. Pensar será buscar sentidos, relaciones de singularidades en ese plano virtual de inmanencia, absolutamente determinado. Y, como último y único recurso virtual, quedan igualadas y uniformadas las virtualidades que he distinguido, en un plano que será de *referencia*.

Con este planteamiento es evidente que lo trascendental se desvanece, y con él todo rastro de subjetividad. El plano de referencia como mera “actualización” de la realidad virtual no será más que sentido común, y en ese saco van juntos Kant y la fenomenología entera. Cito a Deleuze: “Lejos de invertir la forma del sentido común, Kant la ha multiplicado, ¿no hay que decir otro tanto de la fenomenología? ¿no descubre ésta un cuarto sentido común, fundado esta vez en la sensibilidad como síntesis pasiva...? (D.R. p.179).

Pero este pliegue del Ser (A2/A1) supondría la existencia en el Ser de una realidad doblada por una virtualidad hiperreal absolutamente determinada.

En el *regressus* hemos llegado a la *realidad imposible* como materialidad absolutamente indeterminada. En este caso el pliegue “único” continúa sucesivamente plegándose, *pli selon pli*. Dicho algebraicamente, al plegar el Ser o la materia, no lo hace en la forma A2/A1, sino en la forma BCDE/A. O, en términos de Richir, el esquematismo puramente fenomenológico es también reesquematización en lenguaje. Con lo que la subjetividad y el sentido serán los dos polos en el pliegue siguiente de la realidad transponible.

De modo heroico, Deleuze cree que para pensar hay que regresar a lo que Husserl llamaría la *primordialidad*, donde *Leiblichkeit* y *Leibhaftigkeit* están fundidas y donde, en consecuencia, no hay un *aquí* y un *ahí* absolutos como singularidades capaces de erigirse en inicio de un “yo transpuedo”. Y en esa primordialidad, como reconoce Badiou (p.70): “lo virtual, bajo su forma caótica es donación antepredicativa absoluta”. ¡Donación!. Deleuze se revolvería en su tumba al verse colocado en las proximidades de Jean-Luc Marion

Pero Deleuze sí tiene el mérito inmenso de combatir la ceguera de lo real concebido como actualización de lo posible y contra la fenomenología estabilizada por la intencionalidad y el papel omnímodo de la actividad de un sujeto constituyente; contra la filosofía reducida a “conceptos” y a los cierres inapelables de la identidad. En ese pliegue del Ser (aunque no sea único), se hace manifiesto que la subjetividad no tiene *todavía*, en ese lugar, poder constituyente.

En conclusión, la realidad virtual se pliega y se despliega en frentes sucesivos y no se reduce metaméricamente ni sólo a un frente último que subsume a todos los demás (Deleuze) , ni sólo a un frente primero, el de la simulación imaginaria que, hipertrofiado (ciberrealidad), debilita los otros recursos virtuales. Desde “la realidad” disponemos de tres frentes virtuales.

X

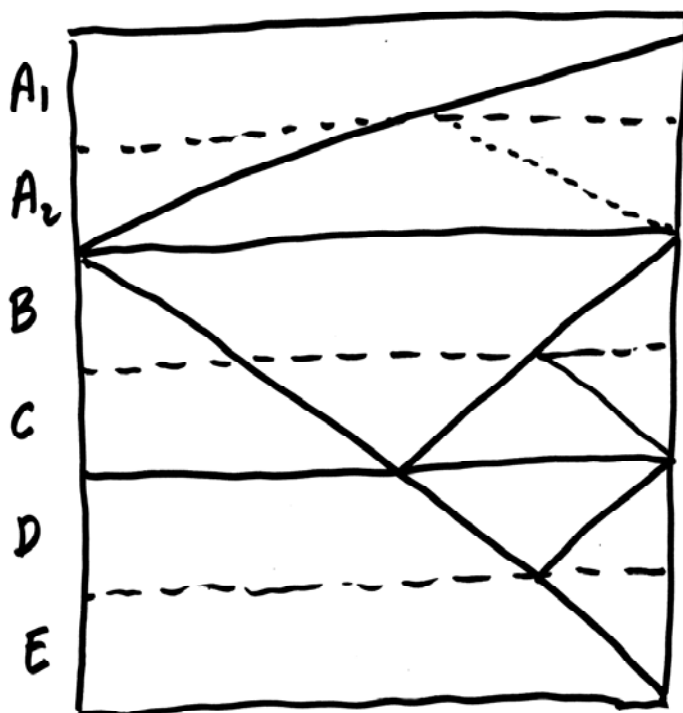
Pli selon pli, pliegue a pliegue, es la expresión de Mallarmé en uno de sus sonetos y que Boulez ha transformado en una impresionante obra musical.

El soneto se titula prosaicamente *Recuerdo de unos amigos belgas*, y su primer cuarteto dice así:

*A des heures et sans que tel souffle l'émeuve
Toute la vétusté presque couleur encens
Comme furtive d'elle et visible je sens
Que se dévêt pli selon pli la pierre veuve.*

No me atrevo a traducirlo para no quebrar su sutileza infinita. Invito sólo a releerlo en su contexto. El 18 de febrero de 1890 Mallarmé da una conferencia en Brujas en el Círculo Excelsior sobre Villiers de l'Isle-Adam. Allí trabó amistad con un pequeño grupo y quedó fascinado por las piedras de Brujas, como Unamuno con las de Salamanca. Vuelto a Francia mandó a sus amigos como recuerdo este soneto.

El poeta contempla Brujas una mañana brumosa del norte. Ve las piedras color de incienso y contempla cómo se desvisten ante él pliegue a pliegue. Ocurre en un momento extraño, no suscitado ni por un soplo de viento. Pero las piedras, que ahora son viudas y de color de incienso (no doradas como las de Salamanca ni ocre encarnadas como las de Niza), se le aparecen como resultado del *pliegue sobre pliegue* que opera el tiempo, y Mallarmé las va desvistiendo, *pli selon pli* en su *epojé* poética.



Guadarrama, 3 de diciembre de 2008.



Realidad y mundo

¿Es cuestionable la «realidad» del mundo?

Alberto Hidalgo
Universidad de Oviedo

Resumen:

Un repaso etimológico de los nexos terminológicos entre “realidad” y “mundo” permite concluir que la crítica de Kant, que niega *Realität* al Mundo como *omnitudo realitatis*, al tiempo que admite la existencia de la *Wirklichkeit* de las cosas en este mundo por *interfactividad* con los egos corpóreos que las experimentamos, determinan críticamente tanto las discusiones cosmológicas en el siglo XX (A. Einstein), como las categorizaciones fenomenológicas y existenciales de la filosofía actual (M. Heidegger). Para cuestionar la “realidad del mundo” es preciso mantener abiertos ambos frentes gnoseológicos. En filosofía no todo realismo tiene que ser materialista, pero los filósofos materialistas defienden el realismo de la experiencia común (G. Santayana). Sin embargo, el compromiso ontológico con el materialismo no es una mera consecuencia del realismo científico (M. Bunge). Más allá de las discusiones sobre la compatibilidad o incompatibilidad de la «teoría cuántica» y de la «teoría de la relatividad» y del fracaso final de Einstein (desigualdades de Bell, experimento de Aspect, etc.) que no pudo establecer una teoría de campos unificada, los físicos que recelan sobre las afirmaciones metafísicas acerca del mundo, porque no hacen afirmaciones sobre *cosas en sí* sino sobre las observaciones realizadas con sus órganos sensoriales y sus aparatos, acaban abrazando posiciones *subjetivas*, y/o *fenomenistas* en la línea de Hume y Kant. Ahora bien, al mismo tiempo, no tienen más remedio que considerar las fuerzas, las funciones o los campos que *descubren*, así como las posibles series causales que *describen* de la manera más exacta posible, como *reflejos* verdaderos (auténticos, reales) del «mundo en que vivimos». En el artículo se argumenta que el verdadero significado filosófico de la mecánica cuántica es que vino a cuestionar el «mundo real» de las experiencias cotidianas, en el que todavía parecía moverse la física clásica, *produciendo* (de rebote) *una ruptura entre «realidad» y*



«mundo». O bien la «realidad» desbordaba el «mundo» (y entonces deberíamos reconocer la existencia de «realidades no mundanas») o bien la idea misma de un «mundo único» dejaba de ser unívoca (y entonces las ecuaciones cuánticas nos remiten a una «pluralidad de mundos», que, por un lado, son «mundos fantasma» porque sólo existen cuando *no* son observados, mientras por otro son «realidades virtuales», que sólo se actualizan cuando son observadas). Que la interpretación de Copenhague tropezase de bruces con la filosofía que el neopositivismo había retirado del escenario de la confrontación intelectual, no sólo derrumba el *dogma* de que «los límites del lenguaje eran los límites del mundo», sino que además obliga a los físicos cuánticos a *decir cosas* sobre aquello «de lo que no se puede hablar»: ¿Qué clase de «realidad» es esa que permanece cuando se desvanece el «mundo» en los límites inmensos del espacio-tiempo o en los bordes infinitesimales de la microfísica? Para el materialismo filosófico los desarrollos científicos de la física tienen significación filosófica, tanto gnoseológica como ontológicamente, no en razón de las interpretaciones, sino de las *construcciones*. El artículo concluye reiterando que ontológicamente el contenido semántico de la Idea de Materia *no es la unidad*, sino la *multiplicidad*. Este punto de acuerdo entre los materialistas se rompe cuando se pretende *unificar* la realidad bajo el paraguas trascendental de un *Ego gnoseológico*, que sólo aparece como un *esquema de la racionalidad crítica* exigido por la propia multiplicidad material para poder realizar el camino de vuelta, el *progressus* hacia las configuraciones de partida. Al darle existencia ontológica, como si se tratara de *un polo unitario* destinado a convertirse en la clave de bóveda del Mundo, caemos de nuevo en la tentación trascendental (incluso teológica) que pretendemos eludir.

Índice:

- 1.- Planteamiento etimológico.
- 2.- «Ser-en-el-Mundo», relatividad y «mecánica cuántica».
- 3.- La «realidad virtual» en el corazón de la Mecánica Cuántica.
- 4.- La realidad del mundo para el materialismo filosófico.



Reality and World: Can denied *Realität* to the World?

Alberto Hidalgo

Keywords: reality, world, quantum theory, virtual realities, microphysics

Abstract

An etymological revision of the terminological connections between “reality” and “world” allows to conclude that the criticism of Kant, which denies *Realität* to the World as an *omnitude realitatis*, at the same time that it admits the existence of the *Wirklichkeit* of the things into this world by interfacticity with the corporeal egos that are experienced by us, they critically determine both the 20th Century (A. Einstein) cosmological discussions, and the phenomenological and existential categorizations of the current philosophy (M. Heidegger). In order to question “world’s reality”, it is necessary to keep both gnoseological fronts open. In philosophy not every realism has to be materialist, but the materialistic philosophers defend the realism of the common experience (G. Santayana). Nevertheless, the ontological commitment with the materialism is not a mere consequence of the scientific realism (M. Bunge). Beyond the discussions on the compatibility or incompatibility of the “quantum theory” and of the «theory of the relativity» and of the final defeat of Einstein (Bell’s inequality, experiment of Aspect, etc.) who could not establish a unified field theory, the physicists who distrust in the metaphysical affirmations about the world, because they do not do affirmations on *things in themselves*, but on the remarks carried out with his sensory organs and his devices, they end up by embracing subjective and/or phenomenist positions, in the line of Hume and Kant. However, at the same time, they have no choice but to consider the forces, the functions or the fields that they *discover*, as well as the possible causal series that they *describe* in the most precise way as possible, as real *reflections* (authentic, true) of the «world in which we live». In the article it is argued that the real philosophical meaning of the quantum mechanics is that, it came to question the «real world of the daily experiences, in which the classic physics still seemed to move, *producing* (on the rebound) *a rupture between «reality» and «world»*.



Or the "reality" was exceeding the "world" (and then we should recognize the existence of «not mundane realities»), or the idea itself of the «only world» was stopping being univocal (and then the quantum equations send us to a «plurality of worlds», which, on the one hand, are «ghost-worlds» because they only exist when they are not observed, while on the other they are «virtual realities», which are only updated when they are observed). The fact that the interpretation of Copenhagen come against the philosophy that the neopositivism had withdrawn from the stage of the intellectual confrontation, it not only demolishes the dogma which states that «the limits of the language were the limits of the world», but it also forces the quantum physicists to *say things* about «what it is not possible to speak»: What type of «reality» is that which remains when the "world" disappears in the immense limits of the space - time or in the infinitesimal borders of the microphysics? For the philosophical materialism the scientific developments of the physics have philosophical significance, both gnoseological and ontological, not because of the interpretations, but of the constructions. The article ends up by repeating that ontologically the semantic content of the Idea of Matter *is not the unit*, but the *multiplicity* (G. Bueno). This agreement point between the materialists breaks when one tries to unify the reality under the transcendental umbrella of a *gnoseological Ego*, that only appears like a scheme of the critical rationality demanded by the material multiplicity itself in order to be able to realize the way back, the *progressus* towards the departure configurations. But by giving it ontological existence, as if it was a question of a *unitary pole* destined to turn into the conerstone of the World, we fall down again in the transcendental temptation (even theological) that we try to avoid.

Realidad y mundo

¿Es cuestionable la «realidad» del mundo?

Alberto Hidalgo
Universidad de Oviedo

Índice:

- 1.- Planteamiento etimológico.
- 2.- «Ser-en-el-Mundo», relatividad y «mecánica cuántica».
- 3.- La «realidad virtual» en el corazón de la Mecánica Cuántica.
- 4.- La realidad del mundo para el materialismo filosófico.

1.- Planteamiento etimológico.

En el reparto de temáticas en este Congreso enigmáticamente titulado «¿La realidad virtual es real?» me ha tocado en suerte disertar sobre la conjunción existente entre el término «realidad» y el término «mundo», términos ambos de rancio abolengo filosófico, que exigirían una elucidación conceptual previa, imposible de acometer aquí en toda su extensión y con la precisión requerida. Al margen de las posibles objeciones al título del Congreso, como la de Félix Duque, que propugna sustituir la segunda mención de «real» por «verdadera» (dando al asunto un sesgo gnoseológico) o la propuesta que yo mismo hice de preguntar por su materialidad (que es el problema ontológico de fondo), apuntaré aquí tan sólo a un asunto: la cuestionabilidad de la realidad del mundo, porque es la encrucijada en la que ontología y gnoseología chocan.

Por «realidad» entiendo clásicamente «el modo de ser de las cosas, en cuanto existen fuera de la mente humana e independientemente de ella». Proveniente de la palabra latina «res», que significa «cosa», la *realitas* fue acuñada por la escolástica tardía y Duns Scoto la usó para definir la individualidad, como «última realidad del ente», es decir, como la cosa particular en la que se contrae y determina el ser en general o la naturaleza común (su *haecceitas* consiste en la contracción *ad esse hanc rem*, *Op. Ox.* II, d.3.,q.5, n1). De ahí a la *vulgarización* que hace San Anselmo en el famoso argumento ontológico, en el que distingue el «*esse in re*» del «*esse in intellectu*»

(Pros. 2) no hay más que un paso. Esa vulgarización que identifica la *realidad* con lo que está en las cosas mismas como opuesto a la *idealidad*, que es lo meramente pensado, que todavía no se ha materializado en las cosas, es la que perdura todavía en el español actual, en el que los «derechos reales» son los que conciernen a las cosas y no a las personas y las «definiciones reales» se refieren a las cosas y no a los nombres.

No obstante, esta tradición filosófica que distingue lo «real», por un lado, y lo «ideal», por otro, quedó sepultada en la España católica e imperial por el dogma teológico de la apabullante *realidad divina*, causa única y unívoca de todo lo existente, como bien lo prueba el *Tesoro de la Lengua Castellana* de Sebastián de Covarrubias de 1611, en el que *no* aparece el término «realidad» como entrada y en el que se despachan las disputas filosóficas sobre su conocimiento como meras «alucinaciones»: «vale tanto», dice de la Idea, «como un exemplar eterno, perpetuo e inmutable de *cada una cosa* de todas las que la naturaleza acá produce; esto es según la opinión de Platón y su secta, a la cual se opone Aristóteles y su escuela, y los unos y los otros anduvieron *alucinando*, pues no ay otra idea que Dios del qual todas las cosas tuvieron principio y ser, y están en Él más perfectamente que en sí mismas. Eusebio lib. *Praeparatione* la define desta manera: *Idea est perpetua substantia, causa et principium, ut singularia talia sint, qualis est ipsa: et quemadmodum sensibilibium exemplaria ad haec corpora procedunt, sic quae omnia in se ipsa continet, pulcherrima atque perfectissima huius mundi exemplar est, ad quam ad creatore Deo ab universa substantia mundus simillime formatus est*»¹

En continuidad con esta tradición ejemplarista, agustiniana, deudora en el fondo del idealismo platónico, ya que las ideas son los modelos reales que sirven de molde a lo sensible, recoge Covarrubias una concepción constructivista y práxica de las ideas ligada al arte arquitectónico: «También llamamos idea la imaginación que traçamos en nuestro entendimiento, como el arquitecto que traça una casa u otro edificio de fábrica primero en su entendimiento, y después la executa en la planta y monte, que es el ejemplar por donde los oficiales se rigen después, y ésta llaman traça»². Es cierto que

¹ Sebastián de Covarrubias, (1611) *Tesoro de la Lengua Castellana o Española*, Edición preparada por Martí de Riquer, Barcelona, 1943 (Reedición, Alta Fulla, Barcelona, 1987), p. 726. Los párrafos latinos que se incluyen sin traducir en la edición original muestran la peculiar mezcolanza de registros en España, donde el lenguaje de culto (religioso) goza de ascendente popular y lo *conforma*.

² *Ibid.*

este constructivismo arquitectónico, enmarcado como está en un contexto teológico, alude más al creacionismo de un Dios omnipotente que a las capacidades quirúrgicas o demiúrgicas de un operario material u «oficial» mundano. En este sentido las «trazas» llevan la huella de la forma, que «es todo aquello que da forma a la cosa»³ antes que a la materia informe que para Covarrubias es «nombre latino, *materia vel materies, ex quo aliquid fit*. Lo demás dexemos para filósofos»⁴

Con todo y con eso, el castellano, como el resto de las lenguas cultas europeas, por lo que atañe a la «realidad mundana», parece decantarse más por la tradición empirista y gnoseológica de Aristóteles, que también recoge Covarrubias a propósito de las voces «mundo», «naturaleza» y «física»⁵. Pese a su diferenciación lingüística, para todos los europeos cultos, durante varios siglos «Física» fue «el libro que Aristóteles escribió de las cosas naturales, el cual se lee en las Universidades y cursan en su lección los que han de graduar en artes, y con más particularidad que los demás aquellos que han de ser médicos». Hay un cierto desnivel entre esta acepción culta, universitaria, de la realidad física del mundo y la que traduce directamente el vulgo a partir de la palabra «res» del latín como «cosa»: «Todo lo que tiene entidad llamamos cosa. Cosa, *latine res*, nombre castellano, *forsan a causa, ut causata*, el francés dice *chosae*, y el italiano *cosa*. En la proposición de los enigmas se suele preguntar: ¿Qué es cosicosa?... No vale

³ *Ibid.* p. 604

⁴ *Ibid.* p. 794, ver en la misma página «Matemática» que se define por el *quadrivium*. Notario fidedigno de su época Covarrubias marca el estilo y el nivel cultural de las clases dominantes en España y sus definiciones revelan la ideología dominante de la época imperial de los Austrias, incluidos los restos hebreos, que los judíos conversos (fariseos, saduceos, marranos o no) inyectaron en el lenguaje. Véase sobre todo la voz «Dios» y sus explicaciones sobre el *tetra grámaton* divino y su pluralismo constitutivo (pp. 473-75). «Dios, siendo infinito, no se puede definir. Diseñe algunas descripciones de lo que Dios es, y de algunas propiedades suyas; pero más se puede decir de Dios lo que no es que lo que es. Platón en el *Timeo*: *Deus quid non est novi, quid vero sit non novi*. Y aunque no han faltado locos y desatinados que han dicho no aver Dios, no ay que hacer caso dellos, pues carecen de entendimiento y de sentido, estando todas las criaturas dando voces y notificándonos aver Dios, y la filosofía, que siendo como es infinito ha de ser solo, la fre que es uno en esencia y trino en personas... El nombre de Dios es incommunicable a ninguna criatura. Dios es uno en esencia y trino en personas, *Deus es Pater, Deus est Filius, Deus est Spiritus Sanctus, et tamen non tres Dii, sed unus est Deus*» No hay aquí el menor atisbo de lo que desde el materialismo filosófico designamos como «inversión teológica».

⁵ *Ibid.* p. 819 por lo que respecta a «Mundo», p. 824 por lo que se refiere a Natura, definida también en latín como «*ab eo quod aliquid nasci faciat, divinus omnium rerum ordo, quo omnia moventur, oriuntur et occidunt*». Y, aunque el término hace alusión también a suidentificación «panteísta» con Dios «*a quo omnia sunt creata*», Covarrubias acaba refiriéndolo a φύσις, término que se define *sub voce* FISICO: «Vale tanto vulgarmente como el que professa la ciencia de la naturaleza de las cosas y sabe sus calidades y propiedades; del nombre griego φύσις, que significa natura, generación, nacimiento, complexión....» p. 597

cosa, no vale nada. No es cosa, no conviene. No ay cosa con cosa, todo está desconcertado. Respóndele en latín *res*, y el valenciano usa el mismo término latino y dize: No vale *res*... Unas cosas son naturales y otras artificiales. Lo demás se queda para los lógicos»⁶. Tanto el desnivel constatado como esta deriva etimológica explican por qué la palabra «realidad» conservará, como una suerte de pecado original, la problemática anselmiana del *argumento ontológico*, hasta la edad moderna, que trajo la sustitución de la física aristotélica por la ciencia moderna.

Descartes, uno de los protagonistas de este cambio, usa indistintamente el francés y el latín y fue el autor del galimatías que se montó con la palabra «*réalité*» al haber cuestionado la existencia de las cosas o del mundo externo. Recordemos el problema. Por un lado distingue Descartes dos tipos de cosas, la *res cogitans* y la *res extensa*, pero, acto seguido, enuncia un criterio de verdad y certeza, según el cual sólo pueden garantizarse los contenidos del pensamiento (o, lo que es lo mismo, las ideas). Todas sus *Meditaciones* parecen destinadas a poner en duda la *realidad externa*, es decir, el *mundo*, sobre el argumento de que sólo tenemos una *representación* del mismo, *i.e.*, una cosmovisión, un cuadro, una imagen, una apariencia, cuya existencia sólo puede ser garantizada mediante un rodeo a través de la *Res Divina*, cuya idea, la de Perfección Máxima, exige tener como causa un Ser (*Esse*), que tenga tanta *réalité* como existe en el efecto (*Méd.* III). La existencia del mundo como realidad externa, como *res extensa*, depende ahora radicalmente de la veracidad de Dios, lo que ilustra la tremenda ambigüedad del mecanicismo cartesiano y su dependencia del cristianismo en la pía versión del Oratorio, del Cardenal Berulle⁷.

La disputa sobre estas bases llevó a la negación de la realidad. Los ingleses, al intentar recuperar la *reality* se vieron obligados a identificarla con lo que *experimentamos*, es decir, con las cosas tal como las percibimos. El *esse est percipi* de Berkeley o el escepticismo de Hume, distinguiendo entre *impresiones* e *ideas* ilustran esa deriva de la modernidad hacia el privilegio de la facultad perceptiva. Como se sabe,

⁶ *Ibid.* pp. 364-5

⁷ Para un análisis de la importancia de Descartes en ciencia natural, así como de sus ambigüedades religiosas conferí mi artículo: «Descartes en contexto» en Fernando Pérez Herranz y Eduardo Ranch (eds) *Centenario de René Descartes (1596-1996)*, Universidad de Alicante, 1997, pp. 27-50

Berkeley llegó a negar la existencia de la realidad corpórea, alegando que nuestras percepciones de la misma eran *ideas impresas* en los espíritus finitos por Dios mismo. En consecuencia, proclamó el *inmatarialismo* como fundamento de la religión y decretó una guerra santa contra los *materialistas* ateos que atribuían a la materia la causalidad de las ideas mismas. Hume aceptó este planteamiento y cayó en un profundo escepticismo negando *reality* a la sustancia, al yo y a la causalidad. La *percepción* de las cosas se hizo *fenoménica* y las impresiones sensoriales adquirieron la categoría de «fenómenos». El empirismo griego de Aristóteles, que había logrado *encarnar* las ideas mismas en las sustancias primeras, se hizo fantasmagórico entre las nieblas británicas. George Santayana atribuyó a los británicos por este rasgo una «aversión al platonismo», cuyo eidetismo era tan sólido a causa de la nitidez de las formas ideales que tan bien y repetidamente dibujaba el sol en el paisaje mediterráneo. Por el contrario «el ambiente inglés penetra hasta los huesos; hay niebla en el cerebro; los límites de mi propio ser se vuelven vagos para el espíritu».

Ante tamaño desvarío, el racionalismo matemático alemán de Leibniz decidió salvar la idea innata que anidaba en la substancia aristotélica disolviendo la *res extensa* misma. Y nótese que es en este punto, cosa que no advierten los *Manuales* y *Diccionarios* de filosofía, cuando aparece en escena el término «virtual» en sentido moderno a propósito de las «mónadas», descontando, por supuesto, pero marcando también, la continuidad con respecto a las acepciones clásicas de Aristóteles que asociaba lo «virtualidad» con el «ser en potencia» y, en consecuencia, también con las categorías lógicas de modalidad⁸. Por un lado Leibniz colapsa las sustancias separadas

⁸ No es que no haya registros anteriores del término virtual, sino que, como vio Deleuze correctamente Leibniz es el primero en plantear el problema de la *tensión entre virtual y real* a propósito de las mónadas: «Leibniz emplea constantemente: virtual, actual. Lo virtual y lo actual, hemos visto que las empleaba en sentidos tan diferentes. Primer sentido: cada mónada, o al menos cada sustancia individual es llamada "actual". Expresa la totalidad del mundo, pero ese mundo -recuerden- no existe fuera de las mónadas que lo expresan. En otras palabras, ese mundo que solo existe en las mónadas que lo expresan es en sí mismo "virtual". El mundo es la serie infinita de los estados de acontecimientos, puedo decir: el acontecimiento como virtualidad remite a las sustancias individuales que lo expresan. Es la relación virtual-actual. ¿Qué implica esta relación? Cuando hemos intentado definirla hemos llegado a la idea de una especie de *tensión*: a la vez todas las mónadas son para el mundo, pero el mundo está en cada mónada, eso nos daba una especie de tensión. Y Leibniz utiliza muy frecuentemente los términos virtual, actual. Digo justamente, sea en el sentido que sea, nos dirá, por ejemplo, que todas las ideas innatas, todas las ideas verdaderas, son ideas virtuales, que son virtuales, y él empleará virtual en otros casos, pero a mi manera de ver con relación a lo actual, y para designar la relación de un tipo de acontecimiento con el alma. Ahora bien, nada, nada puede quitarnos la idea de que eso no es suficiente, y que por profundo que

de Descartes en una sola, que es pura *vis*, fuerza o energía, la *mónada*. Justamente lo *virtual* (etimológicamente de *virtus*, fuerza, virtud) es aquello que tiene la virtud de producir algo, aunque no en presencia. Pero, por otra parte, las mónadas están sometidas a una doble condición: de *cierre* y de *selección*. En la monadología, cualquier *fenómeno* no es más que una nebulosa que puede ser conducida a *acciones* que emanan de una multitud infinita e innumerable de agentes. Las mónadas no tienen puertas ni ventanas y, por lo tanto, no se comunican directamente entre sí. Este politeísmo implica el acuerdo universal (la *armonía preestablecida*) de multiplicidad de seres, todos independientes y autónomos, todos irreductiblemente singulares y cerrados sobre sí mismos. ¿Cómo se articula el cierre monadológico? Para Leibniz la providencia divina *opera* la constitución del mundo por una doble selección o, más precisamente, por una misma selección que se articula en dos momentos. El primero es la armonía, la convergencia de las *mónadas*. Pero en el entendimiento de Dios, que es la Mónada de las mónadas, la *mónada infinita* y, por tanto, supone contradictoriamente un cierre infinito, como ha criticado certeramente Gustavo Bueno⁹, hay una infinidad de mundos posibles. Y dentro de esa infinidad opera la segunda selección, haciendo que uno solo pase a existir (lo que cancela la primera contradicción, por cierto). Los otros mundos, que tienen una *existencia virtual*, no son imposibles, sino *imposibles*, incompatibles unos con otros. Según Leibniz, el mundo donde Adán no ha pecado es imposible con el mundo donde Adán ha pecado, pero no imposible. Si, como pretende Leibniz, los mundos son infinitos, entonces Adán pecador y Adán no pecador existen en mundos diferentes que son incompatibles uno con el otro. (Obsérvese, en efecto, el paralelismo entre este Adán en doble estado y el doble estado del gato de Schrödinger). Con Leibniz la existencia real no es mera *posibilidad* matemática, requiere *efectividad*, *Wirklichkeit*, una palabra que asoma ahora con fuerza en alemán. Contra Berkeley, las mónadas de Leibniz tienen que tener cuerpo: ese es el «acontecimiento» que separa lo «virtual» de

sea el acontecimiento, en la medida en que se expresa en el alma, le faltará algo siempre si no se realiza también en el cuerpo, y que es necesario que vaya hasta allá. Es necesario que se inscriba en la carne, es necesario que se realice en un cuerpo, es necesario que se marque en una materia» *Cours Vincennes - St Denis : 3/4 du cours - 19/05/1987*

⁹ Entiendo de este modo el enigmático final de la «Introducción a la Monadología de Leibniz» (Pentalfa, edición trilingüe, Oviedo, 1979, p. 47), en el que tras reconocer la «fertilidad heurística» de la ontología monadológica acaba conduciendo a una «monadología absoluta que, sin embargo, es inconsistente.... La monadología absoluta se rompe — sólo después de haberla recorrido — y esta fractura nos devuelve al platonismo, a la doctrina de la *symploké*.... Los esquemas monadológicos especiales se nos presentan ahora como fragmentos de la monadología absoluta que permaneciesen flotando en el antiguo océano»

lo «real», aunque ese cuerpo sea en el límite tan infinitamente pequeño como el «punto». Este privilegio ontológico del punto conduce dialécticamente a la paradoja de tener que reconocer que la idea de una unidad inextensa es puramente negativa.

Kant, que escribe en alemán y acuña la nueva terminología de la filosofía crítica, distingue, en efecto, entre *Realität*, por un lado, que es la realidad de las cosas, de las *Sache*, es decir, la «cosalidad» o *Sachheit*, y, por otro, la efectividad de las mismas, su necesidad, su *Wirklichkeit*. Kant acepta, por un lado, el primado cartesiano de la conciencia, pues el espacio y el tiempo son *formas a priori* de la sensibilidad, pero por otro, niega el argumento ontológico, porque «cien taleros pensados no son cien taleros reales», es decir, «en efectivo» («líquidos» dicen los causantes de la crisis financiera actual). La Idea de Dios carece de *Wirklichkeit* en el ámbito de la razón pura, porque sus pruebas racionales son *paralogismos*. Y es que para él, el problema de la realidad no es de esencia o naturaleza, sino de existencia, de «ser-ahí», de *Dasein*, término éste, cuyo recorrido filosófico llega hasta el siglo XX. Pero más que dar cuenta de la complicación terminológica de la filosofía crítica, por lo que concierne al problema que nos ocupa, interesa destacar que la carga de la prueba de su existencia pesa de ahora en adelante sobre el mundo externo, que ha dejado de ser una *totalidad envolvente* para convertirse en un todo relacional, es decir, una totalidad que se justifica en relación a un sujeto de referencia: «La conciencia de mi propia existencia — dice Kant — es, al mismo tiempo, conciencia inmediata de la existencia de otras cosas fuera de mi» (*K.r.V.*, II, 1)

Quiero detenerme en este punto de inflexión a finales del siglo XVIII y principios del XIX, porque hasta entonces el mundo todavía era el *cosmos* de los griegos, la «*omnitude realitatis*». A partir del momento en que al mundo se le exige una *prueba de existencia* deja de ser un concepto unitario para hacerse dependiente o bien (a) *sincrónicamente* de una materia, campo de investigación o una *actividad* parcial perteneciente a una pluralidad más extensa, como cuando se habla de «mundo físico», «mundo histórico», «mundo artístico» o «mundo de los negocios», (b) o bien *diacrónicamente*, del momento en que se hace una totalización cultural, como cuando se habla de «mundo antiguo», «mundo moderno», o incluso geográficamente, de «Nuevo

Mundo» frente a «Viejo Mundo»¹⁰. En ambos casos, la prueba de existencia que se pide es síntoma de una subordinación a una realidad superior, una instancia que es la que con su actividad pone o crea la «sabiduría de este mundo», siempre contingente, cuando no deleznable. La *inversión teológica* tiene ese efecto perverso sobre la realidad material, convierte el Ego trascendental en la fuente misma de la existencia del mundo material, definido ahora negativamente como No-Yo.

Esta inflexión crítica acontece con Kant, no con Newton, cosa que los filósofos tendemos a menospreciar cuando interpretamos la *Crítica de la Razón Pura* (1781) como un mero sombreado gnoseológico de los *Philosophiae Naturalis Principia Mathematica* (1687). Por lo que hace a la realidad del mundo, sin embargo, la revolución gnoseológica de Kant consuma la inversión teológica convirtiendo el espacio y el tiempo absolutos de Newton en *formas a priori* de la sensibilidad externa e interna respectivamente, no porque desee preservar los atributos teológicos y metafísicos de Dios, mediante un cambio en la *capa metodológica*. En realidad, la crítica gnoseológica a la metafísica, que hace Kant, conlleva el previo reconocimiento dialéctico de la superioridad racional de la explicación mecanicista y matemática de la naturaleza que la ciencia física había demostrado sin residuo de duda. No es un secreto que las contribuciones científicas de Kant a la *capa básica* de la Física como la teoría de las mareas aplicando la acción mutua gravitatoria entre la Tierra y la Luna, o como su *Historia General de la Naturaleza y Teoría del Cielo* (1754) que mereció los elogios de Engels por su evolucionismo transformista¹¹ preceden a sus contribuciones metodológicas y gnoseológicas. Y, aunque la teoría de la nebulosa de Kant-Laplace, a la que Engels colma de elogios, esté hoy superada como teoría científica, resta la potencia gnoseológica de su *Crítica del Juicio*, cuando marca los límites a las explicaciones teleológicas y utiliza el *criterio constructivista* para hacerlo, «Pero, ¿por qué la

¹⁰ Para seguir la deriva detallada de esta fragmentación de la Idea de Mundo desde la Edad media hasta el siglo XX, cfer. José Gaos (1973) *Historia de nuestra Idea de Mundo*, FCE, México, 746 pp.

¹¹ «El primero que abrió brecha en esta concepción petrificada de la naturaleza no fue un naturalista, sino un filósofo... El problema del impulso inicial quedaba eliminado; la tierra y todo el sistema solar aparecían como algo que había ido formándose... Si la tierra era el resultado de un proceso de formación, también tenía que serlo necesariamente su actual estado geológico, geográfico y climático, sus plantas y sus animales» F. Engels, en su *Dialektik der Natur*, Dietz Verlag, Berlín, 1952, Bücherei der Marxismus-Leninismus, n. 18, p. XXIV+452. Hay traducción castellana de *Allgemeine Naturgeschichte und Theorie des Himmels, oder Versuch von der Verfassung un dem mechanischen Ursprunge des ganzen Weltgebäudes nach Newtonischen Grundsätzen abgehandelt* en Juarez Editor, Buenos Aires, 1969

teleología (se pregunta) no constituye ordinariamente una parte propia de la ciencia teórica de la naturaleza, sino que es referida a la teología como propedéutica o tránsito? Eso ocurre para mantener de tal modo el estudio de la naturaleza, según su mecanismo, en la esfera de lo que podemos someter a nuestra observación o a los experimentos, que podamos nosotros producirlo como la naturaleza, al menos según la igualdad de las leyes, pues *sólo se concibe completamente lo que se puede hacer y llevar a cabo según conceptos*»¹². No se trata de negar el sesgo idealista kantiano, por más que en sus Críticas, la *realidad en sí* todavía conserva existencia metafísica como «cosa en sí». Puesto que la «cosa en sí» se declara incognoscible, incógnita X, su concepción arquitectónica de la ciencia física sólo confiere necesidad gnoseológica a la postulada entre nuestros conceptos, antes que a «las propiedades de las cosas mismas», empíricas. Por más que Dios haya sido retirado del horizonte causal del mundo, tras las construcciones del Ego trascendental, que son *juicios sintéticos a priori*, acecha la antinomia entre *idealismo* y *realismo*. Según Kant, por lo que respecta a los fines, el *idealismo de la causalidad* de Demócrito y Epicuro es absurdo, mientras el *idealismo de la fatalidad* de Espinosa «que apela a algo suprasensible, adonde, por tanto, nuestra mirada no alcanza, no es tan fácil de refutar, porque su concepto de ser primero no puede comprenderse de ninguna manera». Por el contrario, el *realismo de la finalidad* de la naturaleza, si es físico, se llama *hiloismo* al atribuir vida a la materia y si es hiperfísico, se llama *teísmo*, por lo que en nota a pie de página agrega Kant que una vez ensayadas todas las soluciones filosóficas (a saber, la *materia sin vida*, o un *dios sin vida*, o la *materia viviente* o un *dios viviente*) «no nos queda a nosotros nada más que, si fuera necesario, prescindir de todas esas afirmaciones objetivas y examinar nuestro juicio críticamente, sólo en relación con nuestras facultades de conocer»¹³

La superación de esta antinomia después de Kant seguirá ciertamente la senda del constructivismo idealista y alcanzará su absoluta formulación paradigmática con Fichte: «Fuente de toda *Realität* es el Yo, sólo por el Yo y con el Yo es dado el concepto de la *Realität*. Pero el Yo es porque se pone y se pone porque es. Por tanto, poner y ser es una sola y misma cosa. Por tanto, toda *Realität* es activa y toda cosa

¹² Manuel Kant (1790), *Crítica del Juicio*, Analítica del Juicio Teleológico, LXVII, Librerías Saavedra y Novo, Madrid, 1876

¹³ *Ibid.* Dialéctica de Juicio Teleológico, LXXI

activa es *Realität*»¹⁴. No seguiré aquí, sin embargo, la senda romántica de la *Naturphilosophie* en el siglo XIX, porque las Ciencias Naturales, cada vez más academizadas e independientes, cayeron en brazos del positivismo ascendente, dando lugar a la escisión entre ciencia y filosofía sobre la que volveré después.

En efecto, detenemos la etimología en el siglo XIX, porque todavía en Leibniz, en Wolff, en Baumgarten o en Crusius, el Mundo es «la totalidad absoluta del conjunto de las cosas existentes» o «la serie de los finitos reales, la cual no forma parte de otra serie», que es el concepto que Kant critica por su carácter trascendental. Advierte aquí Kant una Antinomia de la Razón Pura (*K.r.V.* sec.7), que consiste en *pasar* del requerimiento de una condición *empírica*, siempre renovada en la serie de los fenómenos (los seres finitos siempre relacionados entre sí de manera empíricamente constatable, sea simultánea o sucesivamente) al requisito de la *totalidad de las condiciones*, que ya no tiene nada de empírico, sino que es algo incondicionado, un suerte de salto trascendental en el vacío. El Mundo, según Kant, gracias a este sofisma, da lugar así a antinomias insolubles, porque es finito e infinito al mismo tiempo, comienza y no comienza en el tiempo y acoge y expulsa de su seno la libertad. Como se sabe, la solución de Kant para estas antinomias consiste en negar al Mundo realidad (tanto en el sentido de *Realität*, como en el de *Wirklichkeit*) y convertirlo en un «principio regulador de la razón», es decir, en una simple regla operatoria.

La crítica de Kant, que niega *Realität* al Mundo como *omnitudo realitatis*, al tiempo que admite la existencia de la *Wirklichkeit* de las cosas en este mundo por *interfactividad* con los egos corpóreos que las experimentamos, determinan críticamente tanto las discusiones cosmológicas en el siglo XX, como reconoció el propio Albert Einstein, como también las categorizaciones fenomenológicas y existenciales como ha reconocido lúcidamente el propio M. Heidegger cuando dice: «Es igualmente erróneo considerar la expresión Mundo tanto para designar la totalidad de las cosas naturales (concepto naturalista) como para indicar la comunidad de los hombres (concepto

¹⁴ J.G. Fichte, (1834), *Wissenschaftlehre*, § 4,C, Cfer. La traducción de José Gaos en revista de Occidente, Madrid, 1934

personalista). Lo que de metafísicamente esencial contiene tal concepto tiende a la interpretación del *Da-sein* humano en su relacionarse al ente en su totalidad»¹⁵.

2.- «Ser-en-el-Mundo», relatividad y «mecánica cuántica».

Tampoco nos interesa aquí, sin embargo, dilucidar la trivialidad metafísica de que el Mundo es parte integrante de la expresión «ser-en-el-Mundo», (por interesante que resulte a quien no se haya percatado del *principio de interfacticidad de los egos corpóreos* que aquí y ahora estamos ejerciendo), cuanto seguir la deriva científica misma que ha tenido nuestra idea del «mundo» a través de la Teoría de la Relatividad, y sobre todo, de la Mecánica Cuántica por las repercusiones prácticas que tiene hoy sobre el reconocimiento o no de «realidad» a los mundos virtuales. En el siglo XX se ha producido una obvia *escisión* entre la discusiones sobre «realidad y mundo» en sentido filosófico y sistemático (sea ontológica o gnoseológicamente) y el discurso científico sobre tales tópicos, caracterizado por un abandono progresivo de toda referencia a la realidad en si, sea en términos de «cosas sustanciales», «ser en si» o «materia ontológico general». No se trata sólo de una cuestión de palabras, sino de experiencias. El propio Heisenberg, cuyo principio de incertidumbre, abrió la caja de Pandora de la supuesta «irrealidad» del universo subatómico distingue dos niveles de conocimiento: «En los experimentos sobre sucesos atómicos tenemos que tratar con cosas y hechos, con fenómenos que son tan *reales* como cualquier fenómeno de la vida diaria. Pero los átomos o las partículas elementales por si mismas *no son tan reales*: forman un mundo de *potencialidades y posibilidades* más que uno de cosas y hechos»¹⁶. ¿Significa eso que los electrones y demás partículas elementales no son más que formalizaciones matemáticas en lugar de entidades reales o bien que las situaciones experimentales son manipuladas a capricho por los experimentadores? Ninguna de las dos cosas. ¿Acaso es una pura casualidad que mientras Heidegger proclama en 1927 que «la ipseidad y el mundo no son *dos entidades*, en el sentido de sujeto y objeto, ni siquiera en el sentido de un yo y de un tu, sino que ambos constituyen en la unidad estructural de ser-en-el-

¹⁵ M. Heidegger (1929) *Vom Wesen des Grundes*, I: (Trad. de J. D. García Bacca) México: Séneca, 1941

¹⁶ W. Heisenberg (1967) *Física y Filosofía*, Alianza, Madrid.

mundo la determinación fundamental del *Dasein* mismo»¹⁷, Heisenberg explica su *principio de indeterminación* alegando que «las leyes naturales que formulamos matemáticamente en la teoría de los cuantos, no conciernen a las partículas elementales propiamente dichas, sino al *conocimiento que nosotros tenemos de ellas*», situación que no sólo liga gnoseológicamente el *ser-ahí* con su conocimiento, sino que, más allá de eso, *temporaliza su realidad ontológica misma*, porque «la cuestión de saber si las partículas existen *en sí mismas*, en el espacio y en el tiempo, ya no puede ser *planteada de esta forma*; en efecto, ya no podemos hablar de acontecimientos que se desarrollan, desde el momento en que, por la acción recíproca de la partícula y *de no importa qué otro sistema físico*, por ejemplo, los instrumentos de medición, se intenta conocer el comportamiento de la partícula»¹⁸?

Contra el proceso de *desrealización* de la materia que Bohr parece avalar como una suerte de *revolución gnoseológica* consistente en haber introducido al sujeto cognoscente en el seno de la Naturaleza («las ciencias de la naturaleza — añade Heisenberg — presuponen siempre al hombre y, como dice Bohr, debemos darnos cuenta de que no somos espectadores, sino actores en el teatro de la vida»), la línea de *defensa ontológica* del materialismo parece consistir en admitir como parte del Mundo un «tercer género de materialidad», cuyos referentes lógicos, matemáticos, teóricos coinciden sensiblemente con lo que Popper llamó el Mundo tres, pero que, en realidad, son entidades manejadas por la propia ciencia física y no sólo por los sujetos humanos, sino también por operadores no-humanos, porque *sí importan mucho los instrumentos y aparatos de medición*, ya que, una vez contruidos, modifican el mundo, al margen de sus constructores. Para nosotros los aparatos funcionan como *operadores reales* que transforman y constituyen las entidades microfísicas.

En efecto, según el análisis del materialismo filosófico, en el «teorema del átomo de Bohr», por ejemplo, no sólo confluyen las fórmulas (o las relaciones), sino los «cursos operatorios» *representados* por las mismas (representación que se desvanece

¹⁷ M. Heidegger (1927) *Los problemas fundamentales de la Fenomenología*, Curso de 1927, IIª Parte, cap. 1, § 20, Trotta, Madrid, 2000

¹⁸ Heisenberg (1927), *Zeitschrift. für Physik* 43, Facsimil en Heisenberg y Bohr: *Die Kopenhagener Deutung der Quantentheorie*, (Traducción francesa en W. Heisenberg, como «La problème de la Nature», *La Nature dans la Physique Contemporaine*, Gallimard, Paris, 1962)

precisamente cuando los propios cursos operatorios se materializan práxicamente o se disimulan tras los aparatos). Gnoseológicamente cabe enumerar, al menos, seis: (I) El curso de la mecánica clásica sobre la fuerza centrífuga del electrón en torno al núcleo mediante la que se podía expresar la frecuencia de rotación de una órbita f en función de la energía de dicha órbita, E . (II) El curso de la Química clásica que coloca el átomo de hidrógeno en el sistema periódico con una configuración estructural «estable». (III) El curso de la espectrometría que permiten conocer las frecuencias de la luz que emite el gas hidrógeno, que llevó a determinar la constante empírica de Rydberg. (IV) El curso del electromagnetismo que le permitió insertar el modelo planetario de Rutherford en continuidad con las ecuaciones de Coulomb y de Maxwell. Para ello era preciso introducir nuevas hipótesis que eludiesen la contradicción entre la teoría de Rutherford y la de Planck, en particular, la de que «la energía radiada no se emite (ni se absorbe) de la forma *continua* que supone la electrodinámica ordinaria, sino sólo cuando los sistemas pasan de un *estado estacionario* a otro»¹⁹ (V) El curso de la radioactividad que permitió no sólo el reconocimiento de los isótopos, sino también entender los procesos de desintegración experimental mediante la emisión de rayos α y β , y, sobre todo, la series radiactivas de Soddy que aluden a hechos físicos y químicos bien establecidos materialmente. Y (VI) el curso de la mecánica cuántica, que toma su origen de las radiaciones del cuerpo negro, como bien relata Thomas Kuhn²⁰, pero que Bohr supo conectar con los cursos anteriores mediante un párrafo que ha alcanzado justa celebridad: «Supongamos que durante el proceso de enlace del electrón se emite una radiación homogénea de frecuencia ν , igual a la mitad de la frecuencia de revolución del electrón en su órbita final; según la teoría de Planck, es de esperar que la cantidad de energía emitida por el proceso considerado sea igual a $nh\nu$, en donde h es la constante de Planck y n un número entero. Si suponemos que la radiación emitida es homogénea, la segunda hipótesis respecto a la propia frecuencia sugiere lo mismo, ya que la frecuencia del electrón al comienzo de la emisión es cero»²¹.

¹⁹ Niels Bohr (1913) «On the Constitution of Atoms and Molecules», parte3, «Systems containing several nuclei», *Philosophical Magazine*, 26, pp. 874-5

²⁰ Thomas S. Kuhn (1980), *La teoría del cuerpo negro y la discontinuidad cuántica, 1894-1912*, Alianza Universidad, Madrid., 403 pp.

²¹ Niels Bohr (1913), *op. cit.* Resumen de los puntos esenciales de este artículo pionero en el «Prólogo» de Miguel Ferrero a la edición castellanas de Niels Bohr (1988) *La teoría atómica y la descripción de la Naturaleza. Cuatro ensayos precedidos de una introducción*, Alianza, Madrid, pp. 18-20

Estos cursos operatorios independientes que confluyen en el trabajo de Bohr, cuando intenta superar la contradicción entre dos teorías fértiles (la de Planck y la de Rutherford), cuyos autores, se habían visto obligados a formularlas por culpa de los resultados experimentales, por más que llevan aparejado la peculiar verborrea de su autor, no son meras palabras, ni símbolos, pues este piensa que está *describiendo* las cosas que ocurren en la naturaleza. En la hipótesis citada n representa el número de cuantos de energía $h\nu$ que se emiten de acuerdo con la hipótesis de Planck. Cuando Bohr sustituyó los valores numéricos en las ecuaciones de la frecuencia ν y de la energía E , encontró que para $n = 1$ se obtenían, respectivamente, la frecuencia espectroscópica correspondiente a la captura de un electrón móvil en el nivel más bajo de un átomo de hidrógeno y los valores experimentales de la *energía de ionización*. Pero lo que resultaba más sorprendente aún es que podía explicar todas las series espectrales de hidrógeno si cambiaba la definición de n . De hecho, cuando n se usa no ya para representar el *número de cuantos* emitidos, sino el *número de la órbita estable* permitida donde puede estar un electrón, contada desde la órbita más próxima al núcleo ($n = 1$), n representa entonces el *número cuántico* y se utiliza para enumerar las órbitas ($N = 1, 2, 3...$ hasta el infinito) y la ecuación de la Energía, E , sirve para calcular la energía de los electrones en cada una de las órbitas permitidas.

Es esta *identidad sintética* del «teorema de Bohr» el «potro de tortura» que usa Gustavo Bueno para someter a debate las distintas interpretaciones filosóficas: «Desde luego, contemplada desde las fórmulas de Bohr, la «coincidencia» podía tomarse como una prueba de que no estamos ante construcciones especulativas, puesto que estas construcciones resultaban ser las mismas, por su contenido, que ciertas fórmulas consideradas como representativas de la realidad fenoménica (los espectros). Pero ¿cómo explicar la coincidencia, cómo construirla? Difícilmente (nos parece) podríamos hablar de un azar, de una casualidad, dada la complejidad del número y su modulación en otras situaciones. Por ello mismo, también nos parece inadecuado por completo el análisis del caso que es capaz de ofrecer la teoría popperiana. Aquí hay algo más que un acuerdo negativo. Habría que acudir por lo menos al esquema de la correspondencia que aquí sería una auténtica «armonía preestablecida». Pero tampoco se aplica fácilmente en nuestro caso: el número de Rydberg no es propiamente una medida empírica, sino el

resultado de manipulaciones muy artificiosas aunque perfectamente legítimas. Sin duda, contiene menos hipótesis que la fórmula alcanzada por Bohr pero en cualquier caso ambos son productos de cursos operatorios muy elaborados. Hay que descartar también la hipótesis de la tautología, pues aunque ambas tienen mucho de construcción matemática, no son en modo algunos fórmulas matemáticas (contienen datos numéricos empíricos, enteramente extra-matemáticos). El esquema de la *verdad* como *identidad sintética* nos parece, pues, el más apropiado. Porque no prescribe una correspondencia o ajuste entre el pensamiento (o el lenguaje) y la realidad, sino entre partes de la materia (a la vez real y señalada simbólicamente) entre sí, a través del lenguaje o del pensamiento. Por ello la *verdad* o la *identidad* se nos muestran como el *criterio mismo de la realidad objetiva*, del ajuste de la *estructura de la materia*, fragmentada y desarrollada por largas cadenas, consigo misma»²².

Este ajuste de cuentas circularista con el *descripcionismo*, el *falsacionismo*, el *logicismo* o el *adecuacionismo* no es una mera rejilla clasificatoria. Refleja las inseguridades gnoseológicas que acompañaron al establecimiento de la mecánica cuántica. El propio Heisenberg titubeó entre el *fenomenismo* típico de la escuela de Copenhague que daba prioridad al observador y una posición próxima a una suerte de *idealismo objetivista* más platónico que popperiano²³, pero en cualquier caso intentando alejarse de connivencias antropocéntricas. Por más que hiciesen incursiones por territorios filosóficos, los forjadores de la mecánica cuántica hacían suyos los versos coetáneos de Rilke acerca de «¡cuán inseguros son nuestros pasos a través del mundo interpretado!». Pero lo que les permitía desafiar la *realidad objetiva* y las imposiciones de las filosofías tradicionales no era los «ángeles» u «obscuras intuiciones poéticas», sino «claridades transparentes de una matemática exacta» que permitían zafarse de las redes filosóficas sin romperlas ni mancharlas. Einstein todavía excusaba a los científicos por aparecer ante los filósofos de la ciencia como *oportunistas* epistemológicos. Pero ya Heisenberg (1901-1976), que vivió bastante para ver confirmada mediante la cromodinámica de los *quarks* una parte de su conjetura de que

²² G. Bueno (1982), «El cierre categorial aplicado a las ciencias físico-químicas» en Hidalgo y Bueno, (Eds.) *Actas del I Congreso de Teoría y Metodología de las Ciencias*, SAF y Pentalfa, Oviedo, p. 149

²³ W. Heisenberg (1947) *Wandlungen in den Grundlagen der Naturwissenschaften*, Hirzel, Zürich (hay traducción española) y (1969) *Der Teil und das Ganze*, Piper, München.

los electrones y los protones *no* eran las partes más pequeñas indivisibles de la materia pudo permitirse el lujo de ser displicente con sus perseguidores. Y aunque la otra parte, la que alude al límite en el que la materia no puede dividirse más y se transforma en energía, de tal modo que las partes y lo partido sean iguales, quedando como resto una suerte *de simetría fundamental*, sigue siendo una especulación platónica, ¿acaso no sigue guiando aún las investigaciones sobre los componentes del núcleo? El llamado *Modelo Standard* responde muchas de nuestras preguntas sobre la estructura y estabilidad de la materia, mediante sus seis tipos de *quarks*, sus seis tipos de *leptones*, y sus cuatro tipos de fuerza. Pero, como reconoce M.Y. Han, descubridor junto con Y. Nambu en 1964 del nuevo tipo de carga nuclear de tres valores, que se ha llamado *color*, la fuerza cromática entre *quarks* (rojo, verde y azul) que permite distinguir 18 variedades, «hay que reconocer que en el mundo subnuclear muchas cosas *tienen sentido* cuando se interpretan en términos de la existencia de estos objetos raros, pero hasta que se demuestre la existencia, si es que existen, de estos *quarks*, permanecerán como elementos teóricos»²⁴

¿Significa esto que las partículas elementales son meros «constructos teóricos» que se limitan a «otorgar sentido» a lo que de otra forma serían meros «fenómenos sin sentido»? El astrofísico de Cambridge e influyente redactor de *Nature* explica que la cuestión de la «existencia real» no tiene sentido hasta que algo se observa para la interpretación ortodoxa de Copenhague, ya que «en el mundo cuántico se trata sobre lo que se observa y *nada es real*; lo más a lo que se puede aspirar es a lograr un conjunto de ilusiones que sean coherentes entre sí»²⁵ El hecho de que el *Modelo Standard* deje muchos interrogantes abiertos (¿Por qué tres tipos de *quarks* y *leptones* de cada carga? ¿Hay algún patrón para sus masas? ¿Existen más tipos de partículas y fuerzas? ¿Son los *quarks* y los *leptones* realmente componentes últimos de la materia? ¿Cómo integrar las interacciones gravitacionales? ¿Qué partículas forman la materia oscura del universo?)

²⁴ M.Y. Han (1992), *La vida secreta de los cuantos. La nueva física: las altas tecnologías*, McGraw-Hill, Madrid, p. 146

²⁵ John Gribbin (1984), *En busca del gato de Schrödinger*, Biblioteca Científica Salvat, Barcelona, 1986, p. 142. No obstante, el mismo Gribbin explica que muchos de los malentendidos de la mecánica cuántica proviene de la tendencia a explicarla partiendo de las «relaciones de incertidumbre» de Heisenberg: «Esto es un accidente peculiar de la historia. Después de todo, las ecuaciones básicas de la teoría cuántica llevan a las relaciones de incertidumbre, pero si se parte de éstas no hay forma de deducir las ecuaciones cuánticas fundamentales», p. 138. Volveremos sobre la alternativa de Gribbin a este asunto.

indica ciertamente que el mundo permanece *abierto*, ontológicamente hablando, pero nada sugiere sobre el cierre categorial de las ciencias físicas en su conjunto mientras la investigación experimental siga abierta. Más allá del concepto de «cierre» que puede generar equívocos cuando se lo interpreta metafísicamente como una esencia esférica, megárica, encerrada en sí misma, debemos insistir en que la mecánica cuántica lo único que cierra es el *sistema de operaciones* ejecutables sobre las entidades microfísicas, pero en ningún caso «rompe», «corta» o se contrapone absolutamente al resto de las ciencias físicas galileanas y/o newtonianas con respecto a las cuales mantiene una clara *continuidad* histórica, sociológica y epistemológica. Pero que haya teoremas o *identidades sintéticas* bien establecidas (*franjas de verdad*) en la mecánica cuántica ¿zanja el asunto sobre la realidad ontológica del mundo en alguno de los sentidos pronosticados por Kant? El hecho de que grandes físicos como Heisenberg, Bohr, Dirac, Born, Ehrenfest, Jordan, Klein, Kramers, Landau, Pauli, Rosenfeld, el propio Schrödinger, etc. participen de lo que se ha denominado *Der Kopenhagener Geist* ¿no tiene repercusión alguna sobre la realidad del mundo en un sentido filosófico, una vez que su ciencia ha triunfado?

Aquí, no vamos a seguir una línea ontológica de defensa del realismo, que nos empujaría a regresar al atomismo corpuscular de Demócrito y Epicuro como frontera irrebachable, sino una *línea gnoseológica*, sin prejuicio de que más tarde volvamos sobre la línea ontológica que el propio Gustavo Bueno sugiere, cuando atribuye la escisión en el lenguaje cuántico, por lo que al materialismo filosófico concierne (en tanto que posición ontológica), a los «rompimientos de la armadura sólida del corporeísmo» que se han producido por efecto de la termodinámica y de la física nuclear²⁶. Negar que las partículas cuánticas sean «cuerpos diminutos», que «carezcan de dimensiones espacio-temporales absolutas» o de formas que sean «geométricamente determinables» atenta sin duda contra el atomismo materialista clásico y también contra el mecanicismo cartesiano, pero no eclipsa su *realidad material*, ni tampoco el racionalismo, ni siquiera cuando se producen casos de *aniquilación*. Porque incluso los casos de aniquilación

²⁶ G. Bueno (1972), *Ensayos materialistas*, Taurus, Madrid, pp. 29-34.

seguirían siendo *reales* en términos operatorios y, en consecuencia, también las propias partículas aniquiladas, como en su día argumentó dialécticamente Gastón Bachelard²⁷.

En esta línea gnoseológica es difícil sustraerse al argumento del párrafo 43 de *Sein und Zeit*, según el cual no tiene sentido el problema de demostrar la *existencia real* del mundo externo, desde el momento que definimos espacio-temporalmente al hombre como *Da-sein*, ya que el «ahí» es un lugar que se presupone, salvo que se piense el absurdo de un «sujeto sin mundo»: «Si el término realidad mienta el ser de los entes ‘ante los ojos’ dentro del mundo (*res*) — y no se comprende con él ninguna otra cosa— ello significa para el análisis de este modo de ser lo siguiente: sólo será posible traducir en conceptos ontológicos el ser de los entes *intramundanos*, una vez aclarado el fenómeno de la ‘intramundanidad’. Más este se funda en el fenómeno del mundo, que por su parte es inherente como elemento estructural del “ser en el mundo”, a la estructura fundamental del “ser ahí”». Los fenomenólogos han subrayado la coincidencia de estas apreciaciones con las formulaciones de Heisenberg sobre las relaciones *intramundanas* de indeterminación. Porque los aparatos tecnológicos que instauran la experiencia microfísica se inscriben en el orden macrofísico, que parece depender del observador, experimentador, lector de índices o calculador de resultados, al mismo tiempo que ponen intramundaneamente una *aparecencia* cuya *realidad* plantea un problema científico de validación interna. Claro que de ahí se deriva un cierto *principio antrópico* (o incluso un cierto «antropocentrismo trascendental») según el cual, no ya la *existencia*, sino la *esencia* de las cosas mismas, su «ser-en-sí» en terminología hegeliano-sartreana, consiste en su utilizabilidad por parte del hombre, es decir, pragmáticamente, en su carácter instrumental, en ser *medios* y nunca fines de la acción. Marc Richir llega a considerar que la función del concepto de «operador» consiste en representar matemáticamente la operación experimental de la preparación tecnológica de los observables microfísicos a mensurar, al menos «cuando se aplica a la función de estado ψ »²⁸. La filiación kantiana de este argumento se muestra por la

²⁷ G. Bachelard (1951), *L'Activité rationaliste de la Physique contemporaine*, Union Générale d'Éditions, París, pp. 106-16

²⁸ Marc Richir (1985) «Une fonction propre se reconnaît au fait que l'application de l'opérateur a pour résultat de la faire retrouver simplement multipliée par un *nombre* désigné par “valeur propre” de l'opérateur (c'est sous forme mathématique $A\psi = a\psi$), et qui doit éгалer le nombre mesuré par l'opération

desaparición del *en-sí nouménico* en la *aparecencia* misma de la partícula que se muestra. La única realidad atribuible a la partícula cuántica es, así pues, puramente fenoménica. Puesto que tanto Bohr como Heisenberg en su lucha contra la interpretación óptica de las partículas cuánticas, se vieron concernidos directamente por la problemática kantiana del fenómeno y el *noumeno* como tabla de salvación filosófica de la realidad en tanto que *idealidad trascendental* matematizada (por ejemplo, en la forma en que se vinculan idealidades matemáticas con conceptos operatorios en el principio de indeterminación) remite la discusión, no ya a la dualidad onda/partícula, sino al propio principio de «complementariedad», en el que el Bohr cifró su famosa *revolución gnoseológica*. «El término «complementariedad», que se usa ya de ordinario, — explica él mismo en 1929 — parece quizás mejor apropiado para recordarnos que si la teoría cuántica aparece como una generalización natural de las teorías físicas clásicas es gracias a la combinación que existe entre caracteres que estaban *unidos* en el modo clásico de descripción para que aparezcan *separados* en la teoría cuántica. Además, si se utiliza este término es con el propósito de evitar — hasta donde sea posible — la repetición del razonamiento general y con el de recordar constantemente las dificultades, como se ha mencionado ya, provenientes del hecho de que todas *nuestras expresiones verbales ordinarias llevan la impronta de nuestras formas habituales de intuición*, para las cuales la existencia del cuanto de acción es una *irracionalidad*. De ello resulta que incluso palabras como «ser» y «conocer» pierden su inequívoco significado. En relación con esto, un ejemplo interesante de este uso ambiguo del lenguaje lo proporciona la frase utilizada para expresar la insuficiencia de la descripción causal, a saber, que *la naturaleza hace una libre elección*. En realidad, esta *forma de hablar* exige, en sentido estricto, la representación de un agente exterior que haga la elección, lo que contradice ya el uso de la palabra naturaleza. Se trata, pues, de un aspecto fundamental del *problema general del conocimiento* y debemos comprender, por la *esencia misma de la cuestión*, que en última instancia siempre nos queda el recurso a expresarnos por medio de imágenes que utilizan palabras que no han sido analizadas. No debemos olvidar, en efecto, que en *todos los dominios del conocimiento*

effective de mesure de la grandeur physique correspondant à l'opérateur» «Mécanique Quantique et Philosophie Transcendentale» en *La Liberté de l'Esprit*, «Krisis», Hachette, Paris, n° 9-10, sept. P. 177

la naturaleza de nuestra conciencia determina una relación de complementariedad entre el análisis de un concepto y su inmediata aplicación»²⁹. ¡Sobran los comentarios!

En consecuencia, la razón para desentendernos ahora de esta problemática metafísica, que el propio Bohr plantea, y que prueba en la onda cartesiana el error del punto de partida de un «sujeto sin mundo», no puede ser el temor a incurrir en el *modo material de hablar*, que prohíbe el terrorismo neo-positivista de Carnap cuando declara un «pseudo-problema» intentar demostrar tanto la *realidad* como la *irrealidad* del mundo. ¡Ya está bien de anatematizar a la filosofía en nombre de la ciencia, cuando todo lo que puede ofrecer esa ciencia no es más que una pobre filosofía *fenomenista* o *empiriocriticista*! Uno de los errores más garrafales del neopositivismo lógico consiste en haber pretendido anatematizar a la metafísica en nombre de la ciencia, en la misma época en que los más eximios representantes de la ciencia (en nombre de la cual anatematizaban a la teóricos del conocimiento) no dejaban pasar la ocasión de hacer sonoras declaraciones metafísicas³⁰. Ciertamente, aunque sea absurdo pensar un «sujeto sin mundo», la recíproca no es cierta: no es absurdo *pensar* en un «mundo sin sujeto», aunque incurramos en un inevitable «dialelo antropológico» al hacerlo. De hecho, la *neutralización del sujeto operatorio* en las ciencias físicas, a la que estamos forzados *gnoseológicamente*, y a la que parece resistirse Bohr, planteando el asunto de la mecánica cuántica *epistemológicamente* (como un problema «general del conocimiento») supone *ipso facto* la eliminación real de los sujetos en el resultado categorial que conforma la *identidad sintética*. De ahí que si, en lugar de aceptar el anatema de la iglesia neopositivista, le apretamos las tuercas a Rudolf Carnap, veremos cómo *en lugar de* navegar por el *fisicalismo* y el *fenomenismo*, para acabar diciéndonos que «*el ser de las cosas*» no es más que ese «haz de sensaciones aquí-ahora», supuestamente «neutras», ni objetivas, ni subjetivas, que registramos en la experiencia incorregible de un *hecho* o un *dato sin sujeto real* que lo soporte, resulta que son los

²⁹ Niels Bohr (1988), *op cit.* pp. 66-7; la lucha de Bohr y, sobre todo, de W. Heisenberg contra el realismo ha sido minuciosamente analizada por Jacques Garelli (1991) en *Rhythmes et mondes: Au revers de l'identité et de l'altérité*, Edit. Jérôme Millon, Grenoble, quien se basa, sobre todo en la compilación de artículos del segundo recogidos en *La Partie et le Tout*, Albin Michel, Paris, 1972, pp. 209-266

³⁰ Cfer. Gerlad Holton (1973) *Thematic Origins of Scientific Thought: Kepler to Einstein*, Harvard, Univ. Press, Cambridge, Massachusset, y (1978) y *The Scientific Imagination: case Studies*, Cambridge Univ. Press, Camdridge, Inglaterra, una selección de trabajos en la se descubren las deudas filosóficas y literarias de Bohr fueron traducidos el castellano por José Otero en Holton (1982), *Ensayos sobre el pensamiento científico en la época de Einstein*, Alianza, Madrid, pp. 118-163

propios científicos quienes tratan de entender más bien la *complementariedad* existente entre el *análisis conceptual* y las *aplicaciones experimentales* en términos filosóficos. En realidad, la disputa entre Descartes y Hume se estrecha cada vez más en la controversia interna entre «físicos teóricos» y «físicos experimentales», que en el siglo XX ya no podía resolver el empiriocriticismo de March con todo su saber histórico y su enrevesamiento germánico. Por eso, cuando detrás de la fachada neopositivista y de la muralla de la lógica descubrimos que el supuesto materialismo neo-positivistas se muda en un *idealismo vergonzante* que no quiere conocer a su padre, es lógico que muchos filósofos hayan preferido seguir en la onda metafísica de casi todos los materialismos post-críticos del XIX y del XX para los que *la realidad de las cosas se nos imponen desde fuera* y las relaciones que operan «por encima de nuestra voluntad» y se nos resisten son una *evidencia social*, y más atrás aún, *puramente animal*. Claro que, en tanto que animales, el realismo parece exigir la permanencia del objeto macrofísico que impacta en la *ipseidad* animal.

Examinadas críticamente nuestras facultades cognitivas parece que no llegamos a otra cosa que al momento en que nos percatamos de que formamos parte de la *materia viviente* en terminología kantiana. Ya hemos citado a Fichte, que inaugura la tendencia a colocar el principio de toda realidad en la actividad del Yo absoluto, que pone la realidad externa de las cosas como aquellas entidades que se resisten a los proyectos del yo. Sin proclamarse idealistas convictos y confesos, los compromisos gnoseológicos de los cuánticos, parecen desafiar a los materialistas mediante su movimiento de des-substancialización y des-realización del objeto microfísico. Sin embargo, el *realismo gnoseológico* propiamente dicho se opone a todo subjetivismo, del que nace en cambio la variedad *fenomenista* que comparten los seguidores de Bohr. Del hecho de que para comprobar que algo existe realmente haga falta el testimonio de los sentidos, se infiere *inválidamente* que las percepciones son las responsables de las entidades conceptualizadas por las ciencias. Ciertamente el *principio de complementariedad*, interpretado gnoseológicamente, intenta salvar el hiato entre teóricos y experimentales en el seno mismo de la física, pero *sin suprimir la conciencia* que juega el papel esencial en el conocimiento de la posición y el momento de los electrones. El constructivismo materialista, al negar el primado de la conciencia, no sólo evita la falsa

inferencia, sino que invierte además el idealismo de Fichte al postular una *materia* como un proceso en perpetuo estado de transformación.

Contra la interpretación de Copenhague, el *realismo gnoseológico*, en cualquiera de sus variedades, afirma que el mundo existe por sí y que los seres humanos podemos conocerlo, aunque sea parcialmente y poco a poco. Tallado sobre el tercer principio de la mecánica de Newton, el de acción y reacción, esta tradición intelectual que pasa por Novalis, Schopenhauer e incluso antes por los ideólogos como Destutt de Tracy, se hace reo ciertamente de intuiciones macrofísicas (que entran en contradicción con las fórmulas cuánticas), pero al mismo tiempo adquiere una tonalidad práctica, volitiva, más que teórica o intelectual, que parece orientar la solución de las contradicciones mediante una afirmación del primado de la práctica. En español, ese materialismo *práctico* encuentra una castiza formulación en nuestro George Santayana, cuando en *Escepticismo y fe animal* (1923) demuestra plásticamente que la creencia en el mundo externo se funda en experiencias puramente animales como el hambre y la lucha y se justifica sólo por esas experiencias materialistas vulgares.

Este luchador contra el «idealismo omnívoro» interpreta coetáneamente a la irrupción de la mecánica cuántica en 1927 que para unos significó la «bancarrota de la ciencia» y para otros «el fin del materialismo» del siguiente modo: «A mi modo de ver, esta revolución es un simple *cambio de símbolos*. La materia puede denominarse gravedad, o carga eléctrica, o tensión en el éter...; los matemáticos pueden ajustar, de nuevo, sus ecuaciones a observaciones más exactas; cualquier descripción flamante de la naturaleza que pueda producirse, será siempre un producto del ingenio humano, como los sistemas de Ptolomeo o de Newton no serán más que un símbolo intelectual del encuentro del hombre con la materia hasta el punto a que los hombres hayan llegado, hasta donde la materia se ha hecho distintamente sensible a ellos. *La materia real, dentro y fuera, continuará*, entretanto, gozándose en sus antiguas normas o adoptará otras nuevas para crear incidentalmente esas nociones sucesivas en el cerebro»³¹, «a la

³¹ George Santayana (1960), *Diálogos en el Limbo*; Losada, Buenos Aires

manera — y sigo citando sin solución de continuidad a Gustavo Bueno — como ajustan los bordes de la hoja plegada que se ha recortado, doblado y vuelto a pegar»³²

Pero dejemos la sensata y tersa prosa materialista de Santayana, porque, aún estando de acuerdo básicamente con su idea de que la «materia», la «realidad en sí» la «realidad independiente» constituye el «mundo» del que formamos parte de una manera primaria, instintiva, animal o natural (*naturalismo*), que es inmune a todo criticismo filosófico que desemboca siempre en círculos viciosos y paradojas insolubles, el problema de la realidad, después de la irrupción de la mecánica cuántica, se plantea como algo más y algo distinto a un mero «cambio de símbolos»³³. Es cierto que el

³² G. Bueno (1982) *art. cit.* p. 149

³³ Santayana, en efecto, negaba a los mitos y a la teología natural su postulado de la existencia de una «analogía vital entre el cosmos y el organismo humano». Para él «toda la filosofía inglesa y alemana es mera literatura... El universo es una novela cuyo héroe es el ego; y la amplitud de la ficción (cuando el ego es culto y omnívoro) no contradice su esencia poética. La composición puede ser pedante, o insípida, o recargada; pero, por otra parte es a veces, sobremanera honesta y atrayente, ..., puede tener gran profundidad e interés dramático: pero ni uno sólo de sus términos, ni una sola de sus conclusiones tiene el menor valor científico; y sólo cuando esa filosofía es buena literatura es cuando sirve para algo». Sin embargo, para hacer esa buena literatura exige Santayana que «yo haya explorado científicamente la naturaleza hasta donde me sea posible, y esté en condiciones de detallar el grado de analogía y el proceso de concreción que enlaza mi vida particular con el fluir universal». Desde ese punto de vista puede desautorizarse toda la crítica del conocimiento porque a lo sumo sigue a la ciencia en «la hipótesis de una experiencia imaginada». Por consiguiente, «la crítica del conocimiento se basa en el sorprendente supuesto de que un hombre puede tener una existencia que ha pasado, o que nunca fue suya. Aunque la crítica no puede tener un primer principio, en el libro *Escepticismo y fe animal* me he esforzado en mostrar cómo — si es genuinamente, imparcialmente escéptica— puede retraerse al dato efectivo y descubrir una esencia obvia, necesariamente ajena a todo determinado lugar, fecha o inherencia a un espíritu. Pero de semejante dato no sería fácil pasar a creer en algo; y si se acabara por dar el salto, sería declaradamente a instancias de la fe animal y en la dirección de convicciones vulgares y materialistas». Pero los modernos críticos del conocimiento han tenido propensiones más románticas y más que críticos fueron «rebeldes que decían *Yo encuentro, Yo sé*, o empiristas que decían *Todo el mundo encuentra, Todo el mundo sabe*. La crítica de la ciencia que alegan, es pura psicología literaria, chisme y patraña. Están milagrosamente informados de que hay muchos espíritus y de que todos tienen una experiencia convencional...; pero la creencia infundada en esos espíritus, y en un copioso conocimiento de sus azares, se afirma como obvia; y este universo novelesco, se llama la región de los hechos, o de la experiencia inmediata, o del empirismo radical. La psicología literaria se vuelve así una metafísica para novelistas». Para Santayana, sin embargo, la duda y el criticismo surgen *in medias res* como purificación metódica del dogmatismo. Considera injustificado la prioridad moderna de las cuestiones gnoseológicas y practica un realismo aristotélico que no quiere saltar fuera de la razón, sino buscar apoyo en las certezas animales del sentido común que operan siempre incluso en quienes las niegan. «los únicos hechos observables por el psicólogo son hechos físicos, y los únicos sucesos materiales que pueden probar la exactitud de sus teorías son sucesos materiales; en estos respectos, por lo tanto, es simplemente un psicólogo científico». Ahora bien, «mientras el psicólogo científico mira a los cuerpos y a los sucesos materiales que componen el mundo animado, la psicología literaria reconstituye las esencias que entran en la percepción de esos sucesos materiales, y devuelve el eco de las intuiciones suscitadas en esos cuerpos. Ese estrato visionario es tanto, lo realmente próximo como lo imaginariamente último... Pero en ese vasto, vibrante, despiadado reino de la materia, soy como un extranjero de viaje. La aventura es divertida, y puede ser provechosa, pero es interminable y, en un sentido, me defrauda; me aleja de mi casa. Puede parecerme que he ganado el mundo entero y que he perdido mi propia alma.... El conocimiento de la

propio Niels Bohr parece darle la razón a Santayana cuando afirma que «la física no trata de cómo es el mundo, sino de qué podemos *decir* sobre el mundo». Pero justamente en este punto es donde los físicos parecen haber tomado la delantera a la filosofía a la hora de dilucidar el *nexo* entre *realidad* y *mundo*, pues, de golpe, se apropian del «decir» e identifican el «mundo» con la «realidad física», de modo que no sólo se apropian de la problemática cosmológica (un tema mayor de *Big Science*, en la medida en que la creación de las condiciones de observación de las partículas requiere aceleradores y otras costosas instalaciones de producción de altas energías), sino que se arrojan el privilegio de «pensar la realidad». En esta operación de apropiación nadie es inocente. El propio Einstein sostenía que «la física es un intento de atrapar conceptualmente la realidad tal como es pensada, independientemente de que sea observada. En este sentido, se habla de “realidad física”»³⁴ Sutil es el señor al disociar la «realidad física» de la «realidad en si» de los metafísicos, pero también de esa «realidad vulgar», animal, de bultos y masas corporales que chocan en el mundo del sentido común. Más allá de Santayana, sin embargo, el materialismo filosófico entiende que las propias *construcciones* de la mecánica cuántica *no* son meros *símbolos*, sino *realidades efectivas*, aunque la modalidad de su aparición no sea intuitivo, ni clásico. El materialismo deviene así en un *hiper-realismo* cuando discutimos no sobre la realidad en si, sino sobre el propio concepto de realidad, en el que hay que incluir aparatos, mediciones, fórmulas, teorías, y a los propios científicos como componentes materiales de esa *hiper-realidad*.

Pero, para poder otorgar realidad al mundo, en cualquiera de sus acepciones, es preciso concebirlo como dotado de «masa». En un sentido cosmológico, es decir, en **M₁**, en el primer género de materialidad, así pues, el *punto que vincula la realidad con el mundo es la masa* y Einstein fue el primero en darse cuenta de que la masa no es otra cosa que energía condensada y que cualquier masa libera energía. Fue el quien cambió el concepto de materia misma al poner un límite infranqueable al mundo mecánico y

naturaleza y la experiencia de la vida se dan por supuestos; pero así como al principio, en los comienzos de la ciencia, la intuición no era más que un signo para hechos materiales por descubrir, así ahora todos los hechos materiales no son más que un pedestal para imágenes de otras intuiciones», G. Santayana: «Psicología literaria», en *Diálogos en el limbo*, Losada, Buenos Aires, 1960

³⁴ «Autobiographical Notes», en P.A. Schilpp (compilador), *Albert Einstein: Philosopher-Scientist*, The Library of Living Philosophers, Evanston, Illinois, p. 88

electromagnético: la velocidad de la luz que no puede superar los 300.000 km./sg. Fue él quien, despreciando platónicamente el sentido común como un «conjunto de opiniones preconcebidas», habló de la «dilatación temporal» y redujo la gravitación universal a una mera propiedad dependiente de la geometría del espacio, una curvatura del continuo espacio-tiempo debida a la masa. «Pensando», es decir, haciendo experimentos mentales, se atrevió a desafiar a la física tradicional mediante una ecuación genial, $E = m \cdot c^2$, que, si bien, por un lado nos revela que la masa puede acumular cantidades ingentes de energía, por otro distorsiona el horizonte mismo de la realidad, la temporalidad misma. Ciertamente las fórmulas de Einstein resolvían el misterio de las sustancias radioactivas que al irradiar energía perdían masa, pero al convertir la masa misma en el centro de una fórmula tan elástica los cálculos predecían que, al acercarse a la velocidad de la luz, los cuerpos aumentaban su masa. Vale que el movimiento influya en el tiempo, pero que influya también en la masa y en las longitudes parecía excesivo y, de alguna forma, el universo relativista contribuía a modificar el concepto mismo de realidad, al hacerla dependiente del observador, único juez de ahora en adelante de las distancias y longitudes «a su alcance». ¿Puede, así pues, extrañar a alguien que Heisenberg se amparase en el proceder mismo de Einstein para justificar su tesis de que en todos los experimentos debía tenerse en cuenta la interacción entre el objeto y el observador? Y, sin embargo, como ha detallado Abraham País, Einstein se erigió en el principal defensor del *realismo intuitivo* contra las paradójicas consecuencias que parecían derivarse del principio de indeterminación de Heisenberg, primero, y a partir del quinto Congreso de Solvay en 1927 contra la radical interpretación de Bohr que tanto le recordaba al *esse est percipi* de Berkeley: nada es real salvo que sea observado y cesa de ser real en cuanto se detiene la observación. Junto a Boris Podolsky y Nathan Rosen diseñó en 1935 un experimento que permitía medir con precisión el momento y la posición de dos partículas en interacción, de modo que o bien se viola el principio de causalidad o bien se admite la «acción a distancia». Este dilema conocido como la «paradoja EPR» concluía, sin embargo, no con una predicción física, sino con la frase: «No cabe ninguna definición razonable de realidad que permita esto»³⁵.

³⁵ A. Einstein, B. Podolsky y N. Rosen, (1935) «Can quantum mechanical description of Physical reality be considered complete?», *Physical Review*, Vol. 47, 777-80. Cfer la compilación de S. Toulmin (1970), *Physical Reality*, Harper & Row, New York,; A. Pais, (1984), *El señor es sutil: La ciencia y la vida de*

3.- La «realidad virtual» en el corazón de la Mecánica Cuántica.

Definitivamente, una vez acotada la «realidad» como «realidad física», sólo los físicos se consideran competentes para definirla. En teoría cuántica de campos, para poner un ejemplo de aparición de «realidad virtual» en este mundo, los físicos hablan con frecuencia de «partículas virtuales»³⁶. Objetos efímeros y huidizos que apenas dejan una débil traza en la materia ordinaria se han convertido no sólo en objeto de experimentos como el efecto Casimir que altera la estructura del vacío cuántico, sino en la base de especulaciones cosmológicas de mayor envergadura como la del físico norteamericano Steven Weinberg sobre *Los tres primeros minutos del universo*³⁷ en apoyo de la teoría corriente del *Big Bang*, avalada desde 1965 por el fondo de radiación cósmica de microondas. Armados con las herramientas «desconcertantes» de la mecánica cuántica (el principio de indeterminación de Heisenberg, la ecuación de onda de Schrödinger, pero, sobre todo, el principio de complementariedad de Bohr, etc.), cuya característica fundamental de acuerdo con la *vox populi* es su *indeterminismo*, algunos divulgadores afirman impertérritos que «la mecánica cuántica permite que la energía aparezca espontáneamente de la nada, siempre que desaparezca de nuevo rápidamente». Y, aunque no dejan por ello de proporcionar informaciones técnicas precisas, por ejemplo la interpretación «correcta» de Max Born de que las «ondas son una medida de la *probabilidad*», su empeño anti-realista no se limita a citar a Bohr cuando prevenía «a los que preguntaran qué es *realmente* el electrón — onda o partícula — denunciando la cuestión como carente de sentido», sino que, haciéndose eco de las paradojas cuánticas como la del gato de Schrödinger y de la solución llamada «teoría de los universos múltiples (o historias alternativas)» no se arredran al atribuir a la «incertidumbre cuántica» un *papel determinante* en el mundo natural cósmico: «Esta es la misma incertidumbre que también afecta a la energía y al tiempo, y nos dice que las *partículas virtuales* pueden surgir brevemente de la nada, y desaparecer de nuevo. Tal

Albert Einstein, Ariel, Barcelona (original de 1982 en Oxford University Press); Max Jammer (1974), *The Philosophy of Quantum Mechanics*, John Wiley & Sons, New York, pp. 254 y ss.; y sobre todo, la monumental obra de Mehra, J. y Rechenberg, H. (1982-2001), *The Historical Development of Quantum Mechanics*, 6 Vols., Springer-Verlag, New York, especialmente desde el Vol I, a partir de la p. 135.

³⁶ Nótese que la teoría cuántica de campos fue creada por Paúl Dirac en 1927 para resolver *precisamente* el problema de la *emisión espontánea de partículas*, que no se podía resolver en la Mecánica Cuántica.

³⁷ S. Weinberg (1977) *The First Three Minutes. A Modern View of the Universe*, Basic Books, Inc, Publishers, New York

incertidumbre cuántica no es meramente un resultado de la torpeza humana. Es una propiedad *intrínseca* de la naturaleza»³⁸.

Un somero análisis filosófico de estas frases revela tres incongruencias en el relato de P. Davis y J. Gribbin, que merecen aclararse porque ponen al descubierto los sobre-entendidos con los que suelen operar los físicos. Veremos que las incongruencias no deslegitiman la existencia de «realidades virtuales», pero sí ponen en cuarentena cierta asociación mística entre «realidad virtual» y «realidad espiritual».

La primera incongruencia afecta a la afirmación de que la materia surge por una suerte de *creatio ex nihilo* en el vacío cuántico. Tal afirmación es puramente retórica, ya que debe ser inmediatamente corregida con la afirmación siguiente: «Las partículas virtuales del vacío pueden ser promocionadas directamente a la *realidad permanente* si hay disponible suficiente cantidad de energía»³⁹ Pero, si hay suficiente *cantidad de energía* es falso o engañoso el concepto de “vacío” y, de acuerdo con la ecuación de Einstein, hay *transformación* métrica de alguna masa. Hablar de la «magia de los cuantos» puede resultar poético, pero es científicamente contradictorio con el *transformismo termodinámico*: toda partícula y todo estado de cualquier entidad microscópica tiene precursores y deja huella. En este punto, el materialismo filosófico debe decantarse más por la termodinámica de los procesos irreversibles de Prigogine que por las simetrías espacio-temporales que conducen a considerar el tiempo como una mera ilusión de Einstein, por más que ello conduzca a poner en cuarentena el «cierre categorial» de la Mecánica cuántica sobre sí misma, en la versión canónica de John von Neuman⁴⁰. Se produce aquí la típica confusión del ámbito gnoseológico con el plano ontológico. Es muy cierto que la teoría que explica la interacción electrodinámica en términos cuánticos (en siglas la QED o *Quantum Electro-Dynamics*), desarrollada, sobre todo, por R. Feynman a partir de los años cuarenta acude sistemáticamente a la presencia de *partículas virtuales* para «cerrar simétricamente» las ecuaciones

³⁸ Paul Davies y John Gribbin, (1995) *Los mitos de la materia (The Matter Myth)*, McGraw-Hill/interamericana, Madrid, p. 119, 178 y 187.

³⁹ *Ibid.* p. 122.

⁴⁰ Eventualmente el prestigio asociado en España a la obra de John von Neuman (1932) *Mathematische Grundlagen der Quantenmechanik*, Springer, Berlin, no se debió tanto a su demostración de la inconsistencia de las variables ocultas cuanto a la existencia de una traducción del Instituto Jorge Juan, Madrid, 1949, cuyo trasfondo ideológico es fácil adivinar.

matemáticas cuando producen internamente «infinitos» (es decir, masas infinitas, energías infinitas y cargas infinitas), cuyo tratamiento típico exige su anulación mediante lo que se llama «renormalización». Esta normalización o «renormalización» que consiste en eliminar los infinitos dividiéndolos entre sí ($\infty/\infty = 0$, pese a que ∞/∞ no es una operación cerrada, pues da cualquier cosa) no es ni exacta ni satisfactoria. Pero eso sólo implica que la mecánica cuántica *no* cierra operatoriamente bien en este tramo, lo que para los seguidores realistas de Einstein es indicio de que se trata de una teoría «incompleta», inacabada. Aparentemente el cierre se produce, porque si despreciamos los infinitos normalizados, las ecuaciones permiten describir las mayores sutilezas de las interacciones electromagnéticas tal como se reflejan en los espectros atómicos. Pero son precisamente esas débiles trazas las que confieren «realidad» a las partículas virtuales. Ahora bien, en este punto se pueden hacer dos cosas. (1) O seguir operando *prácticamente* en la cocina cuántica, despreciando la anomalía de los infinitos normalizados; (2) O plantearse el problema ontológico de lo que se oculta tras las fórmulas matemáticas. En este segundo caso, en lugar de autocomplacerse en la senda cartesiana y formalista de pararse en la equivalencia matemática entre la mecánica ondulatoria de las ψ , que colapsan y las matrices no conmutativas « p » y « q » en sendos espacios isomorfos e isométricos de Hilbert, debemos *regresar* a reconsiderar la incongruencia ya señalada por Sir Arthur Eddington entre la mesa «fenoménica» del sentido común (sólida, compacta y fuerte) y la mesa del físico atómico compuesta «realmente» por un enjambre de partículas subatómicas y un 99% de espacio vacío. Porque es en esta imagen ontológica de la realidad física, en cuyos «espacios vacíos» (es decir, los inmensos vacíos que pueblan mi mesa finita) donde aparecen las partículas virtuales de la mecánica cuántica. Es obvio ahora que el «vacío cuántico» nada tiene que ver con la «nada» metafísica, ni con el «no-ser» de Parménides o del que Yahvé sacó mágicamente el mundo, sino con un hervidero de actividad de las llamadas partículas cuánticas. De la misma manera que Eddington no estaba cómodo con el enjambre de electrones, cuya actividad soportaba la solidez de su mesa, el enjambre de partículas virtuales que hierven en el vacío cuántico tampoco hacían muy feliz a P. Dirac, que en 1975 decía: «Debo manifestar que estoy altamente insatisfecho con la situación por que lo que se conoce como una “buena teoría” implica despreciar infinitos que aparecen en sus ecuaciones y despreciarlos de una forma arbitraria. Esto no es

razonable matemáticamente. Las matemáticas sensatas conducen a despreciar magnitudes que resultan pequeñas, y no las que son infinitamente grandes»⁴¹

La segunda incongruencia proviene del significado que se da al término «indeterminismo», pues si se identifica con el «probabilismo» sólo significa que en la mecánica cuántica no se aplica el principio de causalidad de la mecánica clásica. Pero ello ni impide hacer predicciones estadísticas ni prohíbe refinar la noción de determinación para dar cabida a leyes estocásticas. Como señala acertadamente Bunge a este respecto, «la mecánica cuántica no ignora la noción de fuerza, que cuantifica la de causa. Pero sí modifica la noción clásica de fuerza, ya que ahora las mismas fuerzas (causas) no tienen necesariamente los mismos efectos. En efecto, una fuerza dada puede tener efectos diferentes, cada uno de ellos con una probabilidad dada por la ley de evolución de los estados (o ecuación de Schrödinger)... Solamente cuando no hay fuerzas (causas) presentes, como ocurre con el electrón o el fotón libres, el ente en cuestión evoluciona por sí mismo de manera puramente aleatoria, aunque desde luego legalmente y manteniendo intactas todas sus constantes del movimiento, en particular, su energía»⁴². En efecto, el hecho de que en la desintegración radiactiva sólo podamos predecir las probabilidades de que un núcleo emita una radiación, pero no podamos establecer cómo y cuándo ocurrirá tal proceso, ataca el *determinismo causal binario* en el sentido de la máquina del mundo de Newton, pero apenas afecta a los problemas gnoseológicos que se debaten en torno a las doctrinas filosóficas sobre la causalidad. Aunque la causalidad pertenezca a la ciencia, no todo conocimiento científico tiene que ser causal. La *de-construcción* interna del determinismo causal binario habría comenzado en el siglo XIX cuando Maxwell y Boltzmann demostraron que el segundo principio de la termodinámica era válido sólo estadísticamente, es decir, para *clases* y no para *individuos*. Que ahora ocurra lo mismo respecto a la constancia de la energía y a la cantidad del momento en el mundo atómico afecta, sin duda, a la definición de las fuerzas que operan en la fórmula factorial correspondiente representada en el diagrama de Feynman que proceda, pero apenas tiene repercusiones gnoseológicas para los resultados materiales perseguidos en la cocina cuántica. Más allá de las dificultades con

⁴¹ P. Dirac (1975), *Directions in physics: lectures delivered during a visit to Australia and New Zealand August/September 1975*, Wiley, New York. Capítulo 2

⁴² M. Bunge (1985), *Racionalidad y realismo*, Alianza, Madrid, p. 154

las que tropieza Bunge, una noción más refinada de causalidad, como la que propone el materialismo filosófico, permite incorporar incluso los elementos virtuales (por ejemplo los fotones virtuales llamados «mensajeros»), representados topológicamente por líneas onduladas en QED, que provocan la mayor o menor dispersión en las trayectorias de los electrones⁴³. He ahí otra acepción de virtual.

Pero, es, sobre todo, la tercera incongruencia la que mayor estupor causa, porque no se puede deslegitimar el realismo naturalista clásico haciendo valer la interpretación subjetivista y fenomenista de la probabilidad en términos de ignorancia e incertidumbre para acabar afirmando, de acuerdo con el realismo recién deslegitimado que tal “incertidumbre” es una «propiedad intrínseca de la naturaleza», confundiendo la «indeterminación» *objetiva* con los grados de «ignorancia o incertidumbre», que son siempre propiedades de nuestro conocimiento. Este intercambio de categorías, cuando no se cuenta con una doctrina más compleja de las relaciones causales, sólo puede significar que los experimentos cuánticos no incluyen realmente al observador, sino que sus resultados se producen automáticamente con exclusión de cualquier intervención del sujeto en el experimento y entonces «cae por tierra» toda la *revolución gnoseológica* de Bohr. O, también, en términos gnoseológicos del materialismo filosófico, que la mecánica cuántica es tan *alfa-operatoria* como el resto de las ciencias naturales. A este respecto, las convicciones materialistas y mecanicistas del artífice de la QED, Richard Feynmann, resultan tan palmariamente materialistas y mecanicistas que escandalizan más que decepcionan a quienes buscan un plan o un propósito en la naturaleza. No hay indicios: «La actual complejidad de la vida surgió a partir de las condiciones mucho más simples de un proceso aleatorio de selección natural y de supervivencia de los organismos con mayor capacidad de adaptación. Cuarto, con respecto al concepto humano de espacio y de tiempo, el universo es infinitamente grande y antiguo. Por tanto no es probable que fuera creado para el ser humano o que éste sea su tema principal»⁴⁴

⁴³ Cfer. G. .Bueno (1992), «En torno a la doctrina filosófica de la causalidad», en Revista Meta, *La filosofía de Gustavo Bueno*. Editorial Complutense Madrid, pp. 207-27, en el que se expone la fórmula factorial del núcleo no binario de la relación de causalidad y se afirma además la existencia gnoseológica de un «variado» elenco de «relaciones entre las operaciones causales objetivas de los sujetos gnoseológicos y las relaciones causales establecidas en los campos correspondientes», que, al no ser «psicológicas» (v.g. las astronómicas) tampoco pueden limitarse a ser «proyecciones» piagetianas

⁴⁴ *The Feynman's lectures on physics, Vol I,II, III*. Con Robert Leighton y Matthew Sands. Addison-Wesley, Reading, Massachusetts 1965 (hay traducción al español)

¿Por qué, sin embargo, la filosofía que envuelve a la mecánica cuántica ha suscitado tantas dudas acerca de la «realidad» que la ha convertido en *problemática*? Y hago esta pregunta, no sólo por la temática sobre la realidad virtual de este Congreso cuanto por la conclusión que Miguel Ferrero Melgar sacaba de la polémica Einstein y Bohr en el Congreso de la SAF de 1982, cuya discusión me interesa más para el tema que se me ha encomendado en esta conferencia: Realidad y Mundo.

Como hemos visto, el concepto de lo «virtual» aparece en la mecánica cuántica asociado a los nombres de Paul Dirac y Richard P. Feynman. Según ellos, las partículas elementales, como el electrón el fotón, etc. ya no pueden considerarse como *cosas* aisladas, pues se trata de objetos que no son independientes de sus interacciones. Justamente por eso la fuerza y naturaleza de los electrones se manifiestan por una especie de nube envolvente de *partículas virtuales*, que aparecen y desaparecen siempre que se cumpla la regla de que el *producto* de su energía por el tiempo de su existencia sea inferior al *cuanto de acción* h . Al fotón le ocurre lo mismo, nunca está solo, tiene también su nube de partículas *virtuales*. Toda partícula lleva sus interacciones con ella, dentro de una bruma confusa de actividad sin fin. Lo esencial en esta actividad es la creación y aniquilación de partículas. Aún más, las partículas *pueden tener* todas las posibles energías y sus momentos relacionados. Para seguirles la pista tenemos que especificar *todos los estados dinámicos* que una partícula dada *puede tener* y describir las tasas a las que una partícula es creada o aniquilada en un estado dado, usando por ejemplo diagramas de Feynman. Cuando hemos hecho eso tenemos un modelo teórico, algo a lo que llamamos *campo cuántico*, por ejemplo, el del electrón-positrón (campo de Dirac), que mencionamos arriba. Desde este ángulo parece que lo «virtual» se identifica con lo «posible» o lo «potencial». Pero la *creación virtual de partícula y antipartícula* significa que una *partícula real* está atada físicamente al *campo* y que nunca puede ser considerada como una entidad separada y, en este sentido, no es que lo «virtual» no sea *real* como opuesto a lo posible, sino como opuesto a lo que se *actualiza*, a lo «actual» o mejor aún, lo que se hace «presente», lo que aparece, la *aparecencia*. La partículas virtuales son tales porque *no aparecen*.

Ahora bien, la génesis de los *objetos virtuales* en la mecánica cuántica parece darle la razón a la tesis de Gilles Deleuze sobre su *dualidad constitutiva*: «Se constata a la vez que los *objetos virtuales* están extraídos de la *serie de los reales*, e incorporados a ellos. Extracción que implica, ante todo, un aislamiento o un suspenso, que establezca lo real, a fin de extraer de ello poses, aspectos o partes. Si bien tal aislamiento es cualitativo; no consiste tan sólo en extraer partes de los objetos reales; las partes sustraídas adquieren nueva naturaleza y funcionan como objetos virtuales. Los objetos virtuales son objetos *parciales*, no solamente porque carecen de otras partes que han quedado en el objeto real, sino en sí mismo y para sí, porque se escinden, se desdoblan en dos partes virtuales, una de las cuales falta siempre a la otra. En una palabra, *lo virtual* no se halla sometido al carácter *global* que afecta a los objetos reales. Es, no solamente por su origen, sino también por naturaleza propia, *lámina*, *fragmento*, *despojo*. *Carece de identidad propia*»⁴⁵ En efecto, mientras que en los campos clásicos de la gravitación y del electromagnetismo se piensa que una región del espacio tiene propiedades especiales que influyen el movimiento del cuerpo de prueba, y hablamos de la fuerza que un cuerpo experimenta y de su energía potencial, en cada punto del campo, identificando necesariamente la fuente del mismo, en los campos cuánticos la situación es diferente porque en tanto los concebimos como «reales» resulta que se encuentran *globalmente* presentes por todas partes, pero no manifiestan su presencia, no aparecen, porque faltan las *partes virtuales* que los constituyen. El hecho de que sólo se manifiesten en la creación y aniquilación de partículas elementales, tanto reales como virtuales, se muestra la dualidad constitutiva de la *realidad virtual* en las reglas de la mecánica cuántica. Una partícula se ha de considerar teóricamente como una excitación del campo y, de ninguna manera, independiente de él.

Pero entonces, si lo virtual no se opone a lo real, sino sólo a lo actual, cabe atribuirle una realidad plena (e incluso *permanente*) ¿Qué clase de realidad? En la medida en que las partículas virtuales aparecen en virtud de los aparatos asociados a la mecánica cuántica, la fórmula que utilizó R.S. Ortiz de Urbina, según la cual «*lo virtual es lo imaginario estabilizado por las tecnologías*» traduce adecuadamente la situación de lo virtual en la mecánica cuántica. Sin embargo, este planteamiento fenomenológico

⁴⁵ Gilles Deleuze (1968) *Diferencia y repetición*, (traducción de Alberto Cardín) Júcar Universidad, Gijón, 1988. p. 179

no resuelve el problema global de las relaciones entre «realidad» y «mundo», sino sólo el de la conexión entre el «mundo percibido» y aquel plano o estrato de la realidad en la que la materialidad aparece «infiltrada» por la imaginación, en un sentido, por cierto, muy próximo al que hemos visto expresado en George Santayana⁴⁶.

Nos vemos así devueltos a la polémica sobre el realismo que concierne desde Descartes a la existencia misma de la «realidad». «Cada vez que planteamos el problema en términos de posibilidad y realidad — Deleuze *dixit* — nos vemos obligados a concebir la existencia como un surgimiento bruto, acto puro, salto que se produce siempre a nuestra espalda, sometido siempre a la ley del todo o nada. ¿Qué diferencia puede haber entre lo existente y lo no existente, si lo no existente es ya posible, está recogido en el concepto y tiene todos los caracteres que el concepto le confiere como posibilidad? La existencia es *la misma* que el concepto, pero fuera del concepto. Se plantea entonces la existencia en el espacio y en el tiempo, como en medios indiferentes, sin que la producción de la existencia se haga como tal en un espacio y tiempo característicos... Lo virtual, por el contrario, es característico de la Idea; es a partir de su realidad *como la existencia se produce, y es producida formalmente, conforme a un tiempo y un espacio inmanentes a la Idea*»⁴⁷

Dejando de lado el platonismo invertido de Deleuze, el problema de establecer en qué consiste la realidad tras el triunfo de la mecánica cuántica es justamente el problema de superar lo que Bernard d'Espagnat, explicando las ideas básicas de Bell, ha denominado «realismo local»⁴⁸. Los experimentos llevados a cabo por Alain Aspect y

⁴⁶ Cfer. La ponencia de Ricardo Sánchez Ortiz de Urbina: «La “realidad” de la realidad virtual: el pliegue» en este mismo Congreso, que yo entiendo como un intento de distanciarse de Deleuze, al que sin embargo, sigue dando por lo que se refiere a lo que yo llamo la dualidad constitutiva de lo virtual. En efecto, para Urbina la realidad se configura plegándose, concentrándose, actualizándose en la sutura de los pliegues, no desplegándose. Según eso, en cada pliegue aparecen siempre dos planos: un plano virtual y otro real, pero aquí el peligro es confundir lo «real» con lo «posible», que es el problema que trató de sortear Leibniz con las mónadas. «Erraríamos si no viéramos aquí más que una disputa de palabras: se trata de la existencia misma» nos advierte el maestro Deleuze (*Ibid.* p. 343). Para Urbina el riesgo para la realidad virtual radica en que lo imaginario quede fijado y congelado, para Deleuze también, pero no sólo.

⁴⁷ *Ibid.* p. 342

⁴⁸ Las tres hipótesis básicas del realismo local son: (1) Que hay objetos reales que existen con independencia de nuestras observaciones. (2) Que es lícito sacar conclusiones generales a partir de observaciones o experimentos particulares. (3) Y que ninguna influencia pueda propagarse más rápidamente que la luz en el vacío. Puesto que los experimentos que se hicieron desde 1972 para poner a prueba las desigualdades de Bell, sólo detectan los fotones que violan la desigualdad de Bell, D'Espagnat

su equipo en la Universidad de Paris-Sur supuso la última gran refutación de las teorías realistas locales. Ferrero Melgar, que estudia con detalle el *test* propuesto por Bell en 1964 para decidir entre las predicciones contrapuestas de las matemáticas de conjuntos y la mecánica cuántica, así como la historia completa de la llamada «paradoja» de EPR, tras examinar todas las pruebas de las desigualdades de Bell llevadas a cabo desde 1972, terminaba su intervención en el Congreso de *Teoría y Metodología de las Ciencias* que celebramos en Oviedo en 1982 con las siguientes palabras: «La conclusión es pues filosóficamente significativa: o bien se abandona el concepto de realismo “con el que trabajan todos los hombres en tanto no discuten los fundamentos de la mecánica cuántica” o si se trata de mantener ha de ser a costa de una revisión fundamental (*no-separabilidad*). De cualquier forma parece claro que el concepto físico de realidad debe cambiar y en un sentido que es el sugerido, más o menos, por la mecánica cuántica»⁴⁹. Lo que no nos dice Ferrero es si ese concepto de «realismo local» es distinto del hiper-realismo del materialismo filosófico. En aquel primer Congreso de TMC, no obstante, el propio G. Bueno había esbozado una solución para desbloquear el *subjetivismo* inherente a la interpretación de Copenhague y al reconocimiento de que en el *plano semántico*, las «operaciones son actividades del sujeto gnoseológico (SG) y sería antropomorfismo atribuírselas al campo mismo de las ciencias naturales»⁵⁰. Aún reconociendo las raíces pragmatistas del *cierre categorial* (Dewey habría usado en 1904 «teoría categorial» en un sentido gnoseológico, p.106), se pueden interpretar los aparatos e instrumentos de las ciencias no sólo como «contextos determinantes», sino también como «operadores»: «Esta conceptualización explica inmediatamente y de modo interno el significado de la tecnología como precursora de las ciencias físico-químicas, así como las conexiones recíprocas, y el hecho observado de la dependencia de ramas enteras de una ciencia respecto de un aparato o instrumento (incluyendo la diferencia entre el *taller* y el *laboratorio*). Porque si la ciencia es operatoria, constructiva, los nuevos aparatos lograrán que se determinen cursos científicos también

concluye que: «recientemente se han llevado a cabo experimentos que habrían forzado a Einstein a modificar su concepción de la naturaleza en un punto que él siempre consideró esencial... con seguridad podemos afirmar que la no-separabilidad es hoy uno de los conceptos generales más válidos en física» en J. Mehra, Editor (1983), *The Physicist's Conception of Nature*, Reidel, Dordrecht_Holland, p. 734

⁴⁹ M. Ferrero Melgar (1982): «El problema de la realidad en la mecánica cuántica», en Hidalgo, A y Bueno Sánchez, G (eds), *Actas del I congreso de Teoría y Metodología de las Ciencias*, Pentalfa-SAF, Oviedo, pp. 248-9

⁵⁰ G. Bueno (1982), *op. cit.*, p. 133

nuevos»⁵¹. Arriba ya hemos mostrado el «teorema del átomo de Bohr» como un *proceso de confluencia* de varios cursos operatorios. En sus procesos operatorios hace su aparecencia la realidad virtual, que sin embargo, no parece jugar ningún papel. Mas bien, su operacionalismo parece seguir la misma línea que León Garzón, un hombre de laboratorio, catedrático de física aplicada de la Escuela Superior de Ingeniero de Minas de Oviedo, su amigo en aquella época, quien concluía su intervención sobre la «instrumentación analítica en Física nuclear» en el mismo Congreso, dando el peso decisivo a la experimentación del laboratorio y, en particular a la «infraestructura material» de los grandes aceleradores, respecto a los cuales las teorías serían meras justificaciones propagandísticas: «Cualquier experimento que se vaya a realizar con una de estas máquinas requiere una justificación previa del mismo, para lo cual es preciso disponer, cuando menos de una guía teórica que, de alguna forma, dé un sentido al experimento. Esta guía teórica se ha ido edificando a lo largo de sucesivos experimentos. Primero fue la obtención de partículas que como los piones se habían detectado en la radiación cósmica, etc. Posteriormente, cuando el número de partículas descubiertas era ya numeroso, se elaboraron teorías, tales como la de Gell-Man y Gell-Man y Neeman (1964), que sirvieron para predecir la existencia de alguna otra»⁵² Por si fuera poco, dada la afluencia de físicos teóricos al Congreso pudimos organizar una Mesa Redonda sobre «El significado de la física cuántica»⁵³, con intervenciones del propio Mario Bunge, Manuel García Doncel, de la Universidad de Barcelona y Antonio F. Rañada de la Complutense de Madrid, en cuyo coloquio G. Bueno en persona tuvo ocasión de poner a prueba su «teoría general de los aparatos», generando un debate que merece una lectura muy atenta, por las extrañas alineaciones que acabaron produciéndose. Así Rañada, que comenzó resaltando el valor del aparato de Stern-Gerlach, acabó alineándose con la conclusión de M. Ferrero al interpretar de modo similar los experimentos de Aspect, G. Bueno, que atacó el lenguaje escolástico de M.G. Doncel, fue acusado por M. Bunge de «positivista» por aceptar en el fondo la misma ortodoxia danesa que el jesuita (ortodoxia, por cierto, en la que el filósofo argentino — *mea culpa* (dijo) — había estado preso muchos años), pero también porque

⁵¹ *Ibid.* p. 135

⁵² León Garzón, (1982) : «Evolución histórica de la metodología en la Física Nuclear», en A. Hidalgo, G. Bueno, *Actas, op. cit.*, p. 192

⁵³ *Ibid.* pp. 349-80. Eventualmente pude organizar esta interesantísima mesa redonda gracias al boicot que algunos filósofos analíticos intentaron hacer a la celebración del Congreso.

«las fórmulas pueden tener sentido sin los aparatos». M.A. Quintanilla, que aceptó la escisión de Bunge entre el *formalismo* de la mecánica cuántica y la defensa de una interpretación realista en la línea de lo que Rañada bautizó como «segunda generación de heterodoxos» que trabajan en la construcción de «teorías realistas no locales» fue apoyado paradójicamente por G. Bueno, en tanto que Juan Arana acabó riñendo a los filósofos «por barrer para su casa particular» y no haberse percatado de que la mecánica cuántica traía una inversión entre gnoseología y realidad objetiva: «categorías tales como espacio, tiempo, masa y todas las que se derivan de ellas (localización, velocidad, energía, momento cinético, etc.) empiezan a tener un matiz gnoseológico; en cambio, categorías que antes se entendían como puramente gnoseológicas (incertidumbre, probabilidad, estadística, población, etc.) empiezan a asumir un cierto valor objetivo». Pero ya antes, aceptando las implicaciones ontológicas de la física, Rañada veía los malentendidos históricos del realismo en otra parte: «A mi me parece que esta cuestión debería plantearse desde un nivel más profundo, desde la teoría de las partículas elementales, considerando la mecánica cuántica como un límite posterior»

Desde 1982 han ocurrido muchas cosas relevantes, pero la controversia científica que mantuvieron Bohr y Einstein durante un cuarto de siglo acerca del «realismo», además de ser la más famosa e interesante del siglo XX, sigue siendo ilustrativa de los *malentendidos gnoseológicos* entre ciencia y filosofía, que volvieron a reproducirse en el citado Congreso. En diciembre de aquel año Aspect publicaba la confirmación definitiva de las predicciones de la mecánica cuántica. En 1983 un equipo de Sussex dirigido por Terry Clark proporcionaba medidas directas de transiciones cuánticas individuales y una evidencia aún más clara de *no-localidad* con dispositivos de medida más convencionales. Puesto que la alternativa a la interpretación de Copenhague, que además de explicar las aparentes paradojas de la «doble rendija», está en condiciones de dar cuenta de los distintos test sobre las desigualdades de Bell, es la de Hugh Everett, un licenciado de la Universidad de *Princeton*, que en 1957, bajo el patrocinio de Wheeler, había desarrollado una descripción matemática, perfectamente consistente, según la cual las funciones de onda superpuestas del Universo no se colapsan y producen todas ellas *mundos alternativos reales*, la teoría de los mundos alternativos, tan querida por los autores de ciencia ficción, tuvo aquellos años su *chance*. Sólo que los distintos modelos compatibles con toda la evidencia experimental

predice partículas o nuevas situaciones que no se habían detectado. Hacia 1983 los aceleradores de partículas aparecían ya como «operadores» inadecuados para comprobar la proliferación de teorías. Heinz Pagels, director ejecutivo de la Academia de Ciencias de New York afirmaba: «Hemos entrado ya en la era de la física de los postaceleradores en la que la historia completa del Universo se convierte en el campo de pruebas para la física fundamental»⁵⁴. En consecuencia, más allá de los malentendidos, más allá incluso de las egregias figuras de Einstein y Bohr ¿acaso no se han convertido los físicos en el siglo XX en la *Conciencia* o *EgoTrascendental* de Universo entero?

4.- La realidad del mundo para el materialismo filosófico.

No todo realismo tiene que ser materialista. En filosofía suele citarse, como caso eminente de *realismo espiritualista* el de Santo Tomás, y a este propósito he comenzado mi intervención analizando los orígenes etimológicos de *res* en el primer epígrafe. El interés de los teólogos por la física teórica y su confirmado interés por salvar la realidad ¿no debe interpretarse como muestra de la persistencia de este *realismo espiritualista*? Ahora bien, el compromiso ontológico con el materialismo tampoco es una mera consecuencia del realismo científico, como sugiere Mario Bunge, cuando lo fundamenta mediante la estrategia de distinguir tajantemente las *fórmulas matemáticas* de la *realidad representada* o medida, poniendo el énfasis en la búsqueda de una *interpretación semántica* o de una teoría de la medición que permita ejecutar correspondencias significativas. Su *adecuacionismo*, sin duda, es muy fértil para poner zancadillas a las incongruencias positivistas e idealistas de la interpretación de Copenhague, pero es dudoso que ontológicamente pueda prescindir de lo que hemos denominado *Ego transcendental*. Es cierto que los cálculos astrofísicos de las emisiones estelares no contempla la presencia de observadores en el objeto observado o que los hamiltonianos mediante los que sumamos las energías cinética y potencial del protón y el electrón del átomo de hidrógeno no incluyen ningún término sobre las coordenadas del aparato de medición, etc. Para el materialismo filosófico los desarrollos científicos de la física tienen significación filosófica, tanto gnoseológica como ontológicamente, no sólo en razón de las interpretaciones, sino de las construcciones mismas, que incluyen la

⁵⁴ *Science*, 29.04.1983, Vol. 220, p. 491

interpenetración de los objetos estudiados con los aparatos, las fórmulas y los sujetos gnoseológicos. Por ejemplo, la célebre relación de indeterminación (o imprecisión o incertidumbre) de Heisenberg supone el «efecto Compton», cuya cinemática había sido establecida dos años por A.H. Compton, mientras que la radiación sincrotrónica obtenida en un acelerador de partículas cargadas que giran a la velocidad de la luz en un campo magnético sirve como modelo para explicar los impulsos regulares de energía que emite una estrella de neutrones o *púlsar*.

Ontológicamente interesan mucho más que las autoconcepciones de los científicos los *resultados efectivos, reales, materiales*, de sus ciencias respectivas. En este sentido ni escatimamos ni restamos un ápice de importancia a la mecánica cuántica, que es, en la actualidad, una teoría potente y profunda, por el momento insustituible, y pragmáticamente impecable, pues ha transformado radicalmente el *mundo* en el que vivimos. Baste recordar aquí que todas las nuevas industrias surgidas después de la Segunda guerra Mundial, que tienen a su base altas tecnologías como las de los semiconductores, el láser, los superconductores, e incluso, la ingeniería genética, todas ellas tienen como *fundamento científico* el conocimiento disponible sobre la estructura atómica de la materia, tal como ha sido desarrollada por la mecánica cuántica. Desde este punto de vista está a la base de los ordenadores, la robótica, la mecatrónica, los superconductores, la inteligencia artificial, los superordenadores, internet, las telecomunicaciones, el láser y el máser, la fibra óptica, la medicina con alta tecnología para hacer radiodiagnósticos o la bioquímica misma, etc., es decir, todo lo que Gribbin llama la «cocina cuántica»⁵⁵, aunque en sí misma, no sea más que «una denominación técnica para una de las ramas de la física que trata de la formulación matemática de la física de los átomos, núcleos, partículas y sus interacciones con la radiación»⁵⁶

Como quiera que la mecánica cuántica es técnicamente difícil, inaccesible para los no-profesionales y cuenta con muy pocos libros de divulgación que expliquen bien

⁵⁵ La mayoría de los usuarios de la mecánica cuántica, reconoce no obstante Gribbin, «aprenden a pensar sobre las ondas como si fueran reales, y pocos acaban un curso en teoría cuántica sin una imagen del átomo en su cabeza. y resulta una prueba de la potencia de las ecuaciones de Schrödinger y Dirac en particular, y de la interpretación de Born, el que incluso sin entender por qué las recetas sirven la gente pueda cocinar tan prácticamente con los cuantos», *op. cit.* P. 105

⁵⁶ M.Y. Han (1992), *La vida secreta de los cuantos. La nueva física: las altas tecnologías*, McGraw-Hill, Madrid, p. 171

de forma cualitativa *sus consecuencias ontológicas para la realidad* en términos de vida cotidiana, no hay nada extraño en el hecho de que los divulgadores de más éxito se ocupen en sus exposiciones de los asuntos más llamativos en términos especulativos: el espacio-tiempo, la teoría de la relatividad o la cosmología. Es una cuestión de sociología del conocimiento investigar por qué a las mentes especulativas, que se interesan por lo que pasó en los tres primeros segundos del universo, les importe un bledo el funcionamiento físico del microondas con el que se calientan el café con leche todas las mañanas en su casa. No por ello los fundamentos cuánticos reales del plasma cósmico o del microondas dejan de ser los mismos.

Ahora bien, el mundo, ontológicamente hablando, está constituido no sólo por la «realidad física», es decir, por M_1 , género de materialidad que incluye el conjunto de cuerpos y entidades animadas e inanimadas diseminadas por el espacio-tiempo, sino también por otros dos géneros de materialidad (M_2 y M_3), que, aunque son inconmensurables entre sí, interactúan y se influyen recíprocamente. En tanto que teoría, la mecánica cuántica pertenece al tercer género de materialidad, pero las *realidades factuales* que designa y manipula, de las que se alimenta y con las que construye artefactos, pertenecen a M_1 . Como quiera que no hay influencia directa entre M_1 y M_3 , y que M_2 , que funciona como «mediador», ha alcanzado en la época de la ciencia una complejidad psico-sociológica extraordinaria, la existencia de un grupo muy productivo y revolucionario de científicos que fueron capaces de predecir con anticipación la existencia real de entidades insospechadas contribuyó enormemente a confundir el *plano ontológico* con el *gnoseológico* en una época en que la filosofía estaba de vacaciones, perdida en los vericuetos del lenguaje, o se había dejado adelantar por los que Ortega llamaba «bárbaros especialistas». Por ejemplo, Paul Dirac construyó en 1928 una ecuación alternativa a la de Schrödinger que conciliaba la naturaleza ondulatoria de los electrones con las ideas de Einstein sobre el movimiento relativo en función del nexo entre masa y energía. Obsérvese la presencia de la «masa» en este pasaje crucial. Es sorprendente que el modesto y riguroso Dirac, para quien «azúcar» significaba siempre «un terrón de azúcar», se equivocase al interpretar la eventualidad de que la fórmula que antecede a la deducción de la famosa ecuación de Einstein era $E^2 = m^2 c^4$, de donde se deriva la «raíz» $E = mc^2$, ciertamente, pero también esta otra $E =$

– mc^2 , Tal como explicará más tarde en *Directions in Physics* en lugar de valorar la formula en términos de simetría como la antipartícula del electrón, sugirió que se trataba del conocido *protón* de principios de los años 20⁵⁷. Los divulgadores se entretienen en contar las divagaciones de Dirac hasta conjeturar que a toda partícula elemental le corresponde una *antipartícula*, que sería una imagen especular de la materia, cosa que fue confirmada cuando el físico norteamericano Carl Anderson, que estaba estudiando rayos cósmicos, encontró el positrón en 1932. En realidad, lo que encontró fue una «traza» dejada por una partícula con la una *masa* idéntica a la del electrón, pero curvada de forma opuesta al electrón en un campo magnético. Esta «confluencia» gnoseológica, que tiene todos los requisitos de una demostración *real* independiente, suele ser glosada épicamente como el descubrimiento del «anti-mundo» o de la «anti-materia». Sin embargo, ni en la fórmula matemática ni en el hallazgo empírico *que confluyen* encontramos las operaciones psicológicas de los sujetos intervinientes. Ontológicamente, los positrones entran a formar parte de **M₁**, una vez neutralizadas gnoseológicamente las operaciones de Dirac y Anderson, mientras los eruditos artículos de ambos en *The Physical Review and Science* son contenidos fácilmente integrables en **M₃**. Esa existencia ontológica, real, no ha impedido, sin embargo, que el *positron* sea utilizado como uno de los protagonistas más socorridos de la ciencia ficción desde Isaac Asimov al androide *Data* de *Star Trek*⁵⁸. Pero incluso concediendo existencia segundogenérica y terciogenérica al “personaje” *Positrón* y sus derivados habría que privarle de la realidad primogenérica de las partículas.

⁵⁷ P.A.M. Dirac, *Proc. R. Soc. A* **117** 610 (1928); su célebre libro de texto de 1930, que pasa por ser el “libro de cocina cuántico” se editó todavía en Dirac, P.A.M., (1982) *Principles of Quantum Mechanics*, 4th edition, Clarendon. El reconocimiento del error de atribución comentado con valoración del curso posterior en (1975), *Directions in physics: lectures delivered during a visit to Australia and New Zealand August/September 1975*, Wiley, New York. Para una reexposición y evaluación reciente ver, Penrose, Roger (2006), *El camino a la realidad*, Mondadori.

⁵⁸ Sin duda el *antielectrón* adquirió fama en las diferentes novelas de robots de Isaac Asimov. Esta partícula era esencial para la fabricación de las sendas positrónicas en donde se programaría luego al robot, haciendo las veces de neuronas mecánicas. En conjunto las sendas se acoplaban y se posicionaban cuidadosamente en la cabeza del mismo. El autor admitió en vida que había tomado esta partícula como pilar de sus cerebros robóticos debido a que se había descubierto recientemente y eso atraería el interés de los lectores de la época. Asimismo el positrón fue utilizado en diferentes series como fuente de energía de armas y poderes; En *Aventura Digimon 02* Imperialdramon utiliza un ataque conocido como “Laser Positrónico”; En *Neon Génesis Evangelion*, de Hideaki Anno, el rifle positrónico es utilizado en varias ocasiones contra los ángeles invasores. Siendo el más notable Ramiel; En la nueva saga de *Star Trek*, el androide “Data” está construido con un cerebro positrónico. En la película *El hombre bicentenario* con el actor Robin Williams.

En sus *Ensayos Materialistas* (1972) Gustavo Bueno reivindica el significado ontológico materialista de la mecánica cuántica no porque el «segundo rompimiento» del corporeísmo vulgar, neolítico, venga a demostrar la existencia de alguna «realidad inmaterial», sino, por todo lo contrario, porque soporta la realidad material de manera más sólida con argumentos más sutiles. No se trata, sin embargo, de apelar al *argumento de autoridad* de que los físicos realistas, desde Einstein hasta David Bohm, arguyen a favor de la realidad del mundo microscópico. Ontológicamente los resultados científicos valen por sí mismos. La creencia de Einstein de que la mecánica cuántica era incompleta porque se refería a conjuntos o *agregados* en lugar de a entes microfísicos individuales que deberían tener velocidades o energías precisas añade a la realidad física una exigencia que no es de índole ontológica, sino, a lo sumo, epistemológica. Es cierto que tiene consecuencias gnoseológicas porque obliga a «postular» la existencia de «variables ocultas» clásicas que permitan «deducir» las distribuciones de probabilidades en lugar de «postularlas». Pero desde el punto de vista ontológico tan *terciogenéricas* son las «variables ocultas» de Einstein-Podolsky-Rosen como la «posición» o el «impulso» de las *variables dinámicas* postuladas por D. Bohm, como finalmente las desigualdades de Bell, que estudiamos en el epígrafe anterior, o las «parametrizaciones» de masa y carga eléctrica que usan los cuánticos para delimitar la distribución de los valores observables⁵⁹. Es cierto que *gnoseológicamente* cabe decidir de manera categorialmente precisa cual de estas hipótesis predice más exactamente los niveles energéticos de los átomos y moléculas «reales» implicados, haya o no instrumentos de observación en las proximidades, capaces de modificar nuestras mediciones. En realidad, entre los factores perturbadores de tipo ontológico los partidarios de la interpretación de Conpenhague jamás han postulado entidades de tipo psicológico, ni propiedad alguna de los sujetos humanos⁶⁰, como lo demuestra la simple constatación de que todos los físicos sin excepción aceptan que los experimentos cuánticos sean

⁵⁹ David Bohm, (1957) *Causality and Chance in Modern Physics*, Routledge & Kegan Paul, New York argumenta que el mecanismo cuántico no puede considerarse una teoría causal completa de validez definitiva sin agregar tales variables, después de mantener conversaciones con

⁶⁰Salvo, tal vez, la especulaciones cosmológicas sobre *el principio antrópico* que hacen justamente quienes intentan superar interpretación de Bohr. Sobre el principio antrópico Paul Davies (1982): *The Accidental Universe*, Cambridge University Press y también su (1991) *The Mind of God*, Simon & Schuster (vers. Española en McGraw, 1993). Por cierto, en este punto son más místicos los realistas seguidores de Einstein. David Bohm, por ejemplo, que en (1980) *Wholeness and the Implicate Order*, Routledge & Kegan Paul tras sus conversaciones con Krishnamurti llegó a postular un metapensamiento místico y hologramático según el cual “en el pasado las personas aún percibían la forma de inteligencia que ha estructurado el universo, a la que personificaron y llamaron «Dios»”

automatizados al objeto de garantizar lo que nosotros llamamos «la *neutralización de las operaciones del sujeto gnoseológico*», o, en *román paladino*, la *no* intervención de los sujetos humanos en el proceso. El propio Heisenberg insistía en que los *estados cuánticos* eran objetivos, aunque no fuesen reales. Los temores de Einstein acerca de la posible «antropomorfización» de la mecánica cuántica no estaban justificados, aunque no por ello dejaban de tener *justificación objetiva* sus recelos, puesto que los experimentos de Aspect, a los que aludimos al final del epígrafe anterior en los años 80, vinieron a demostrar que si la propiedad de tener un *spin* (más o menos) es una propiedad *en sí* de la partícula y no una consecuencia de nuestra interacción sobre ella, como pretenden los cuánticos, debemos admitir o bien la «acción a distancia» o, lo que sería peor, que hay una velocidad de propagación superior a la de la luz, «violando así la teoría de la relatividad».

Pero las contradicciones entre la «teoría de la relatividad» y la «mecánica cuántica», que limita *gnoseológicamente* la potencia del cierre categorial de las ciencias físicas, no empece sus consecuencias ontológicas realistas. Para Gustavo Bueno «el campo gravitatorio o electromagnético es enteramente material — es una magnitud que varía por gradientes impensables en una realidad no material —, y como el mismo Einstein decía, lo que presiona a nuestros sentidos como materia corpórea es una gran concentración de energía en un espacio relativamente limitado: materia corpórea y energía son determinaciones del campo físico, sin que esta tesis favorezca en absoluto el energetismo, puesto que tan “real” es el *estado* corpóreo como el *estado* de energía incorpórea. Si el “primer rompimiento” desembocó en el *estado gaseoso*, es decir, en las moléculas, el “segundo rompimiento” nos puso simplemente en presencia del “estado de plasma”, en donde los núcleos y electrones están libres. Los físicos nucleares, en suma, nos ponen en presencia de un *mundo material* cada vez más sutil, pero cuyos habitantes están sometidos a las leyes de la Física, porque solamente pueden ser *determinados como fases de un proceso* que partiendo de estados corpóreos sólidos (mineral de uranio, acelerador de partículas, etc.) vuelven otra vez, tras un *ciclo de transformación*, a veces catastrófico, a determinarse en estados corpóreos (desde Hiroshima hasta los rastros que una “partícula extraña” — un hiperón, un mesón *K* —

deja, cuando choca con un protón o con un electrón, sobre una emulsión fotográfica)»⁶¹

El materialismo filosófico hace causa común en este punto con todos los materialismos que identifican «ser material» con «ser real», aunque ambos predicados tengan sentidos diferentes. El estado de plasma al que se alude es, en efecto, el cuarto estado de la materia junto a los tres ya conocidos: sólido, líquido y gaseoso. El plasma es materia cuyos átomos ya no tienen electrones. Cualquier sustancia que se caliente a más de 22.000° C se transforma en plasma. Antes de la mecánica cuántica el primer género de materialidad podría haberse definido como la unión de dos géneros: «cuerpos» y «campos». A partir de entonces es preciso considerar las *partículas* (es decir, los cuerpos más diminutos) como *cuantos de campos*, que, como unidades mínimas, eran desconocidas para la física clásica. Por ejemplo, los electrones que antes eran partículas pasa a ser cuantos del campo electrón. La repercusión ontológica para **M_I** es obvia, porque los cuerpos comienzan a ser analizados en términos de las partículas de los campos que los cohesionan, de forma que los *campos* pasan a ser la forma fundamental en la que se nos presenta la materia física, al margen de que G. Bueno los interprete desde las *homemeries* de Anaxágoras, antes que desde Descartes o Aristóteles.

La defensa de la realidad del mundo por parte del materialismo filosófico no tiene, sin embargo, el estatuto ni de una verdad ni de un concepto científico, aunque reclame para sí «racionalidad filosófica». Pero que la racionalidad científica y la filosófica sean «disociables», no implica que sean incompatibles ni que los físicos estén obligados a extrapolar los resultados científicos para avalar o refutar una determinada cosmovisión. Todavía Bernard d'Espagnat en un libro de 1981, *A la recherche du réel* distingue entre «realidad fuerte» y «realidad empírica o débil», pero considera que, a diferencia de los positivistas lógicos que planteaban una muralla infranqueable entre ambos conceptos de realidad (el metafísico y el empírico), la nueva física, a partir del descubrimiento de la *no-separabilidad* refuta ciertas bases filosóficas antiguas (realidad intrínseca del espacio-tiempo físico, *causalidad*, *localidad*) : «La verdad es que el realista (y con mayor motivo el materialista), el hombre que toma al pie de la letra las descripciones de la paleontología o de la astrofísica, debería estar obsesionado por los problemas de los fundamentos y no debería quedarse tranquilo hasta encontrarles

⁶¹ *Ensayos materialistas*, op. cit. pp- 30-1.

solución (¡en otra parte distinta de la obra de Bohr!). Verdaderamente la única definición de *estado* de un sistema físico admitido por los teóricos de más autoridad, identifica este estado con un proceso de «preparación por un ser humano» (se puede mostrar que la identificación de una preparación natural, sin ninguna intervención del hombre, hace resurgir todas las dificultades que el realismo encuentra en la mecánica cuántica). Si semejante hecho parece escandaloso. ¿cabe suprimir el escándalo por el puro y simple precepto de evitar toda filosofía? »⁶²

La posición defendida por d'Espagnat, que es de la que se han hecho eco Miguel Ferrero, López Brugos y Tomás Fernández al verter su libro al español viene a continuar la posición anti-realista de Bohr contra Einstein sobre la base de que la refutación experimental de las llamadas desigualdades de Bell suponen la refutación gnoseológica del realismo y abren la puerta a algún tipo de subjetivismo o espiritualismo. Bell inventó, en efecto, en la década de los sesenta, una teoría general de variables ocultas que le permitía hacer predicciones que diferían marcadamente de las de la mecánica cuántica, en particular, cuando era referidas a magnitudes medibles, tales como las tasas de coincidencia de los contadores de partículas. Ahora bien, en la disputa entre Bohr y Einstein se produjeron más malentendidos de los que podemos aclarar en esta conferencia, pero, sobre todo, a partir del momento en que Archibald Wheeler, su discípulo en Princeton, encontró el punto de unión entre teoría de la relatividad y la mecánica cuántica en los llamados «agujeros negros» perdió tanto de interés científico, cuanto ganó en interés filosófico. Como dijo Rañada en el curso del debate en Oviedo sobre la mecánica cuántica en 1982: «la inmensa mayoría de los físicos cuánticos se mantienen al margen de esas discusiones, que consideran irrelevantes para la aplicación de la teoría al mundo de los átomos, núcleos, partículas o *quarks*»⁶³

Pero justamente la mención de Wheeler nos conduce de cabeza al problema filosófico titular de esta conferencia: las relaciones entre «realidad» y «mundo»⁶⁴. Más

⁶² B. d'Espagnat (1983) *En busca de lo real. La visión de un físico* Alianza, Madrid, pp. 40-1

⁶³ Hidalgo & Bueno (1982) *Actas...op. cit.* P. 375

⁶⁴ John Wheeler (1983), *Some Strangeness in the Proportion*, editado por Harry Wolf con motivo del centenario del nacimiento de Einstein, donde puede encontrarse una exposición clara de su concepción del universo participante y al mismo tiempo su escepticismo acerca de la teoría de los otros mundos: «Confieso que éltimamente me cuesta apoyar este punto de vista — a pesar de lo mucho que abogué por él

allá de las discusiones sobre la compatibilidad o incompatibilidad de la «teoría cuántica» y de la «teoría de la relatividad» y del fracaso final de Einstein, que no pudo establecer una teoría de campos unificada, lo cierto es que la razón por la que los físicos recelan sobre las afirmaciones metafísicas acerca del mundo entendido como «*omnitudo realitatis*», no es otra que el hecho obvio de que los hombres no podemos observar el mundo «desde fuera», como un todo, sino «desde dentro». En realidad, Bohr, Heisenberg y Frank explicaron que la mecánica cuántica no hacía afirmaciones acerca de *cosas en sí* porque estaban convencidos de que ellos mismos eran parte integrante de este mundo visible y, en consecuencia, creían que todas las observaciones realizadas con sus órganos sensoriales eran necesariamente *subjetivas*. En este sentido eran *fenomenistas* en la línea de Hume y Kant. Puesto que el observador no puede encontrarse fuera del sistema espacio-tiempo, para ellos *observar* era ya *influir*, lo que agregaba un componente *operacionalista* a su concepción (que el materialismo filosófico desubjetiviza gnoseológicamente subrayando la centralidad de los aparatos). Pero, al mismo tiempo, como físicos que estudiaban las interrelaciones con su entorno, no tenían más remedio que considerar las fuerzas y funciones que descubrían, así como las posibles series causales que describían de la manera más exacta posible, como verdaderos *reflejos* del «mundo en que vivimos». Como era obvio que tal «mundo» ni era ya el «mismo para todos», como decía Heráclito, ni tampoco el «mundo real» de las experiencias cotidianas, en el que todavía parecía moverse la física clásica, la mecánica cuántica vino a *producir una ruptura entre «realidad» y «mundo»*. O bien la «realidad» desbordaba el «mundo» (y entonces deberíamos reconocer la existencia de «realidades no mundanas») o bien la idea misma de un «mundo único» dejaba de ser unívoca (y entonces las ecuaciones cuánticas nos remiten a una «pluralidad de mundos», que, por un lado, son «mundos fantasma» porque sólo existen cuando *no* son observados, mientras por otro son «realidades virtuales», que sólo se actualizan cuando son observadas). Que la interpretación de Copenhague tropezase de bruces con la filosofía que el neopositivismo había retirado del escenario de la confrontación intelectual, no

al principio — porque me temo que traiga consigo una desmesurada cantidad de bagaje metafísico» (p. 386) También se encuentra allí el argumento que guía las investigaciones actuales sobre la «materia oscura», la *dark matter*, pues precisamente porque no hay razones basadas en la observación para rechazar las implicaciones relativistas fundamentales sobre el carácter cerrado y finito del universo, tiene que haber en el universo mucho mayor cantidad de materia que la observada en las galaxias visibles para explicar que se mantenga ligado en torno al espacio-tiempo.

sólo derrumbaba el *dogma* de que «los límites del lenguaje eran los límites del mundo», sino que además obligaba a los físicos cuánticos a *decir cosas* sobre aquello «de lo que no se puede hablar»⁶⁵: el *experimento de la doble rendija*, del que Richard Feynman, Premio Nobel en 1965 por sus contribuciones a la electrodinámica cuántica, dijo que es «un fenómeno que resulta imposible, absolutamente imposible, explicarlo clásicamente, y que contiene la esencia de la mecánica cuántica. En realidad, contiene el único misterio... ya que cualquier otra situación en mecánica cuántica, resulta que puede siempre explicarse diciendo “¿recuerdas el caso del experimento con las dos rendijas?”: Es el mismo hecho»⁶⁶, abre de par en par las puertas a la filosofía.

¿Qué clase de «realidad» es esa que permanece cuando se desvanece el «mundo» en los límites inmensos del espacio-tiempo o en los bordes infinitesimales de la microfísica? Ni los filósofos ni los teólogos se callan ante el misterio de la doble rendija. No nos interesa ahora, sin embargo, volver a los detalles técnicos de la observación cuántica en la que el aparato es tan parte integrante del experimento como los electrones, los fotones y el observador, ni a la colección de electrones fantasmas que se postulan *virtualmente* antes de que la observación produzca lo que los físicos llaman el «colapso de la función de onda», que es lo que delata la presencia de un *electrón real*. Los *Ensayos Materialistas* (1972) de Gustavo Bueno confieren «realidad» a la Materia ontológico-general o trascendental (**MT**) que siempre excede *regresivamente* de forma infinitamente plural al Mundo (**M_i**), en tanto que totalización de los géneros de materialidad. Lo que me interesa aquí y ahora, no obstante, más que señalar la coincidencia entre la «realidad», por un lado, con la «materia trascendental» y del «mundo», por otro, con el sumatorio de las «materialidades determinadas», es conectar este debate con la problemática del *Ego trascendental*, que aparece en la obra citada cumpliendo unas funciones muy similares a las de los observadores cuánticos no sólo en los bordes del «mundo», sino también en los intersticios de los géneros de materialidad. En efecto, la materia ontológico general aparece en los *Ensayos* como una Idea dialéctica (no exenta, por tanto, de contradicciones constitutivas) en tanto que es

⁶⁵ Me refiero naturalmente a las prohibiciones de L. Wittgentsein en el *Tractatus* (1922), pero también a toda la línea de pensamiento de identificación entre lenguaje y mundo, que aparece en Brunschvig.

⁶⁶ R. Feynmann (1965), *The Character of Physical Law*, British Broadcasting Corporation, Londres, p. 130

categorizada como el límite absoluto de los *regressus* efectuados a partir de las formas materiales del mundo reconocibles en la experiencia fenoménica. En realidad, el observador cuántico más que un sujeto gnoseológico empírico aparece ontológicamente como un *Ego transcendental*, que atestigua con su presencia las simetrías últimas de la realidad mundana. De ahí las obvias simpatías del materialismo filosófico con el giro platónico de Heisenberg cuando señala que el problema de todas las contrapruebas imaginables contra la interpretación de Copenhague se ven «obligadas a sacrificar la simetría esencial de la teoría cuántica (por ejemplo, la simetría entre ondas y partículas o entre posición y velocidad). Entonces, se puede suponer razonadamente que la interpretación de Copenhague no puede evitarse si estas *propiedades de simetría*... resultan ser una característica genuina de la naturaleza; y, por ahora, cada experimento realizado confirma este punto de vista»⁶⁷ De acuerdo, con esto, ¿no juegan estas «simetrías fundamentales» de Heisenberg el mismo papel que el «esquematismo transcendental» que el materialismo filosófico exige a la *Conciencia transcendental*, al objeto de garantizar el *progressus* hacia la materia ontológico especial, que es donde se configuran las formas materiales que constituyen el mundo realmente existente?

Para el materialismo filosófico la Idea de Materia en sentido transcendental se ejercita en Cosmología a través de la trituración de las formas del Mundo hasta alcanzar, no tanto una *materialidad indeterminada* cuanto un conjunto de *materialidades determinadas* en regresión constante a otras materialidades determinadas que eventualmente, en el límite, fraguan en conceptos del estilo de «Nebulosa primigenia» o «Plasma originario», que sirven para totalizar sus *multiplicidades constitutivas*⁶⁸ No otra cosa parecen estar haciendo los físicos en su «búsqueda de la elementalidad». Por ejemplo han identificado más de doscientas partículas diferentes a través de las energías de colisión. Aunque se habla de *materialidades determinadas* a medida que van apareciendo nuevas partículas en las reacciones subatómicas durante la millonésima parte de una millonésima de segundo

⁶⁷ Heisenberg (1958) *Physics and Philosophy*, op. cit. p. 1958. Eventualmente esta es la opinión que en 1982 sostiene explícitamente León Garzón al final de su ponencia: «El término simetría fundamental significa que la ley de la cual dependen el espectro de partículas y sus interacciones es invariable bajo determinados grupos de transformaciones. Esto significa regresar a la doctrina de Platón expuesta en el *Timeo*» Garzón (1982) op. cit. p. 193

⁶⁸ G. Bueno (1972), op. cit. P. 289

(por ejemplo, cuando dos protones colisionan o cuando un núcleo es elevado a un nivel superior por absorción de una cantidad adecuada de energía), los físicos recurren constantemente a agrupar esas *multiplicidades* en virtud de criterios gnoseológicos. Por ejemplo, cuando se empezaron a observar las distintas radiaciones del núcleo se usaron las letras del alfabeto griego para hablar de *emisiones alfa*, *beta* y *gamma*, porque su naturaleza exacta no se conocía. Hoy se sabe que la emisión *gamma* es la emisión directa de fotones, aunque con mayor energía que en el caso de los fotones atómicos, por lo que se puede usar para producir un láser de fotones nucleares. Históricamente fue Rutherford en 1899, quien distinguió ya los *rayos alfa* (que hoy sabemos que era un núcleo de helio) de lo que llamó *radiación beta* (que son electrones) porque ésta tenía un poder de penetración cien veces mayor que aquella. Nadie considera, sin embargo, que las radiaciones sean meramente *fenoménicas* por conocer su naturaleza exacta, ni que carezcan de fuerza, por más que el criterio actual para agrupar las partículas dependa más bien de la distinción entre dos tipos de fuerzas que, a diferencia de la clásica *fuerza gravitacional* y de la elástica *fuerza electromagnética* sólo actúan en relación al interior del núcleo⁶⁹. La *fuerza nuclear débil* afecta a las partículas de la familia de los *leptones* (*electrones*, *muones*, *tauones* y tres clases de *neutrinos*), que suelen considerarse elementales, mientras la *fuerza nuclear fuerte* rige la familia de los *hadrones*, en la que suelen distinguirse dos subfamilias, la de los *bariones* (neutrones, protones, los tres tipos de *pi* o *piones*, los 4 de *Ka*, *Eta*, y los otros mesones de Yukawa) y la de los otros *mesones* (que no están sometidos al principio de exclusión de Pauli).

Ontológicamente, así pues, el contenido semántico de la Idea de Materia no es la unidad, sino la *multiplicidad*. Da lo mismo que el proceso de regresión incesante se ejercite en el campo de la mecánica cuántica, en el de la bioquímica, en el de la biología o incluso en el de la antropología. Y en este punto están de acuerdo todos los materialistas. El problema que yo vengo planteando es que en este proceso de regresión incesante el *Ego transcendental* sólo aparece como un *esquema de la racionalidad crítica* que exige la propia multiplicidad material para poder realizar el camino de

⁶⁹ Por supuesto, la demostración de Hideki Yukawa de que tanto las fuerzas nucleares en términos de intercambio de mesones como las fuerzas electromagnéticas en términos de interacciones de fotones entre electrones obedecen a las mismas reglas cuánticas constituye la piedra angular del punto de vista que actual que los físicos tienen del mundo. Y como vengo subrayando, también los descubrimientos de Yukawa, como muchos otros, pivotan sobre el cálculo de la *masa* de los mesones.

vuelta, el *progressus* hacia las configuraciones de partida. Pero entonces, es obvio que sólo tiene *funciones gnoseológicas* y que se comete un exceso al darle existencia ontológica como si se tratara de *un polo unitario* destinado a convertirse en la clave de bóveda del Mundo. El desafío a esta posición privilegiada fue ya lanzado en su día por Deleuze desde la filosofía, al considerar que no sólo la Idea de materia, sino todas las Ideas son constitutivamente *multiplicidades* y al preguntar cómo y en qué condiciones debemos hablar de multiplicidad: «Cada Idea es una multiplicidad, una variedad. En el empleo riemaniano de la palabra «multiplicidad» (retomada por Husserl y también por Bergson), hay que otorgar la mayor importancia a la forma sustantiva: la multiplicidad no debe designar una combinación de lo múltiple y lo uno, sino, por el contrario, una organización propia de lo múltiple en tanto que tal, que en modo alguno tiene necesidad de la unidad para formar sistema. Lo uno y lo múltiple son conceptos del entendimiento que forman mallas en exceso laxas de una dialéctica desnaturalizada, que procede por oposición. Los más gruesos peces pasan a su través.... Se puede decir sin parar «lo uno, múltiple, y lo múltiple, uno», hablando como aquellos jóvenes de Platón que no ahorran la adulación. Se combinan los contrarios, se hacen contradicciones, y en ningún momento se dice lo importante, «cuánto», «cómo», «en qué caso». Ahora bien, la esencia no es nada, generalidad vacía, cuando queda separada de la medida, de la manera, de la cauística... El verdadero sustantivo, la sustancia misma, es la «multiplicidad», que hace inútil lo uno, no menos que lo múltiple. La multiplicidad variable es el cómo, el cuándo y el en cada caso. Cada cosa es una multiplicidad en tanto que encarna a la Idea. Hasta lo múltiple es una multiplicidad; hasta lo uno es una multiplicidad. Que lo *uno* sea una multiplicidad (como a este respecto, de nuevo, han mostrado Husserl y Bergson), basta de por sí para que se de la espalda a proposiciones adjetivales del tipo lo uno-múltiple y lo múltiple-uno.... ¿Cuándo debemos hablar de multiplicidad y en qué condiciones? Las condiciones son tres ... No vemos ninguna dificultad en conciliar génesis con estructura. Conforme a los trabajos de Lautman y Vuillemin sobre matemáticas, el «estructuralismo» nos parece incluso el único medio por el cual el método genético puede realizar sus ambiciones. Basta comprender que la génesis no va del término actual, por pequeño que sea, a otro término actual en el

tiempo, sino de *lo virtual a su actualización*, es decir, de la estructura a su encarnación, de las condiciones de los problemas a los tipos de solución» ⁷⁰ p. 299.

Dejemos de lado la crítica superficial que apela a las etiquetas, por ejemplo, la adscripción de Deleuze al «estructuralismo» o a la «fenomenología» y tomemos en serio la Idea de Materia como multiplicidad irreductible. Pues bien, en Cosmología el desafío al *Ego transcendental* más que de la idea de los *múltiples mundos* de Everett, que ubicaría los *Egos transcendentales* capaces de vivir vidas paralelas en las bifurcaciones temporales que producen mundos reales alternativos o que del «principio antrópico», que pide el principio, porque en esencia viene a decir que si el universo no fuese como es, nosotros no estaríamos aquí para observarlo (con lo que este mundo es un producto inevitable en la línea con el *necesitarismo* griego) proviene del inquietante descubrimiento que en octubre de 1989 realizaron los astrónomos Margaret Séller y John P. Huchra. Aunque el descubrimiento en un pequeño sector del universo de una gigantesca concentración de galaxias apiñadas en un espacio de 500 millones de años luz de longitud y 15 millones de años luz de diámetro convierte a nuestra pequeña Vía Láctea de 0,1 millones de años luz de diámetro en una aguja perdida en un pajar, la caída del muro de Berlín lo eclipsó a los ojos humanos, incluidos los del *Ego transcendental*. Sin embargo, esos «grandes muros» de galaxias dispuestas en la superficie de enormes esferas huecas e invisibles como pompas de jabón que miden hasta 150 millones de años luz de diámetro, no sólo responde a la pregunta de donde están los otros mundos, sino que rompe cualquier unidad que se postule para el *Ego transcendental*. Una multiplicidad de Egos trascendentales perdidos entre los «grandes muros» de las pompas de galaxias y las «grietas» cósmicas rectas de cientos de años luz de longitud que explora Mark Morris han dejado el paso expedito a una «multiplicidad» de relaciones múltiples y no localizables establecidas entre las partículas, cuyo carácter «virtual» ya ha sido explícitamente reconocido.

Gijón, Diciembre de 2008

⁷⁰ Deleuze (1968) *op. cit.* Pp. 299-302

El Ciberespacio como entresijo virtual

Andrés Merejo

Universidad Autónoma de Santo Domingo

El ciberespacio se encuentra en la red de ordenadores, en los teléfonos celulares, en los cajeros automáticos, en la tv digital del mundo. Es un término que proviene no del ingeniero de sistema o de un filósofo neopositivista, en donde los hechos están al margen del lenguaje, el sujeto y la cultura.

Dicho término se encuentra en la novela de ficción de William Gibson, *Neuromante*, unos diez años después, en el 1996 John Perry Barlow, escribió la declaración de la independencia del ciberespacio:

Gobiernos del mundo Industrial

Vengo del ciberespacio, el nuevo hogar de la mente.

El ciberespacio no se halla dentro de vuestras fronteras.

No penséis en poder construirlo, como si fuera un proyecto público de construcción.

No podéis. Es un acto natural que crece de nuestras acciones colectivas.
(...).

El ciberespacio está formado por transacciones, relaciones en sí mismos, que se extienden como una quieta ola en la telaraña de nuestras comunicaciones.

Nuestro mundo está a la vez en toda partes y en ninguna parte, pero no está donde viven los cuerpos. (Declaración de independencia del ciberespacio en <http://homes.eff.org/~barlow/>)

Es bueno precisar que los datos, las informaciones, los conocimientos, los sucesos, las simulaciones, todos lo que existe dentro de la red se encuentra en el ciberespacio. No podemos confundir este espacio virtual infinito con la presencia física de los ordenadores, con los cibernavegantes o los servidores que están en California y los cuales almacenan todo tipo de informaciones.

De ahí, que hoy se valore lo que es la freenet, una red distinta a Internet, que se diferencia en cuanto a que no hay un lugar físico para localizar a sus miembros, ya que no tienen servidores. Por eso, que no se les pueda aplicar ninguna ley. En cambio la Internet, tiene servidores centrales, restricciones en sus interconexiones, envío de informaciones y la transmisiones de mensajerías instantánea.

. Freenet, se encuentra configurada para la diseminación de información en el ciberespacio, sin restricciones, descentralizada, contrario a Internet que tiene estrategias de control y centralización.

Es la interfaz web de Freenet que puede ser accedida mediante el uso de cualquier navegador web. Frost, foros de mensajes traducidos a varios idiomas. Su funcionamiento, permite el intercambio de textos y otros materiales, sin censura.

En Freenet cada computadora es a la vez receptor, que recibe la información al mismo tiempo que servidor, que almacena y emite información, muchas de estas informaciones provienen de hackers de corte libertario, ya que dicha red, está diseñada por sujetos que tienen la capacidad para producir contenido. La información no tiene censura, ya que ésta se expande como un virus informático por toda la red, Freenet.

A diferencia del Internet, en Freenet está prohibido prohibir. Nadie sabe quien creó la información y en dónde está almacenada. Ian Clarke, un programador de Inglaterra, ideó hace unos 10 años a Freenet para diferenciarse de la red de Internet, ambas redes convergen en el ciberespacio, por lo que tendríamos que hablar del ciberespacio de Internet y Freenet.

De ahí, que asumo un filosofar tecnológico sobre el ciberespacio, el cual se diferencia de la razón tecnológica, criticada por la escuela de Frankfurt. Por lo que no es

lo mismo un sujeto que asume un discurso sobre Internet que sobre el ciberespacio¹, el primero se queda atrapado en el sistema tecnológico, en las herramientas digitales; en cambio, el segundo lo trasciende y construye el sistema ciberespacial articulado a lo social y cultural.

Los filósofos son precisos y concisos en conceptos, en producciones de conceptos, tal como lo aborda Deleuze y Gatarri, no pueden darse el lujo de confundir términos o ser parte del engranaje del poder informatizado, que sin ellos proponérselo son instrumentalizados con su ideología.

Por lo que entiendo que la inmensa mayoría de filósofos han sido críticos de la ideología de la razón instrumental del sistema capitalista, sin embargo no han podido sacudirse, a excepción de Paul Virilio, Baudrelaud, de la razón digital que le ofrecen los poderes de los servidores de internet.

Estos poderes digitales son los constructores de los sistemas informáticos, de las interconexiones y programaciones, no del ciberespacio, el cual ha sido construido por los millones y millones de cibernautas del mundo.

De ahí que este espacio virtual, seduzca, a pesar de confundirse con las redes como internet y freenet, a los filósofos, sociólogos, físicos, psicólogos, educadores, políticos y poetas.

El ciberespacio designa el espacio virtual de interactividad entre diversos medios de comunicación (ordenador, teléfono, televisor inteligente). La realidad tiende a esfumarse: Espacio físico, cuerpo, lugar, frontera y realidad tienen existencia simulada y producen imaginarios virtuales en donde el sexo, la edad, el tiempo, la vida se transforman¹.

Lo ciberespacial es virtual y lo virtual esfuma lo real, mientras que la red es real, plataforma material de esa virtualidad ciberespacial

¹ Para un estudio más amplio del ciberespacio, ver mi texto: *La República Dominicana en el ciberespacio de Internet. Ensayo filosófico cibercultural y ciberespacial* (1995-2007). Editora Búho, 2007. R.D

En el ciberespacio los cuerpos, no son soportes de miradas para diálogos reales, de presencia de lo físico, ya que todos convergen e interactúan en el interior de una pantalla.

Tal confusión, viene de los sistemas de poder empresariales informático, que tienen como estrategia el que los sujetos sean simples usuarios consumidores de paquetes informáticos.

Los intelectuales y filósofos que asumen la inscripción a los terminos de esos poderes, reproducen lo que quieren combatir en el plano de lo ético, en dondequiera que se hable de cibersexo, cibercrime, ciberpolicia, cibercultura,. Ciberpolitica, se está según ellos, hablando de herramientas, simple técnica, la cual el filósofo Platón la situó en la parte inferior de los saberes.

Es precisamente en esas confusiones que se queda atrapado el filosofar de Mario Bunge, el cual en su texto *Crisis y Reconstrucción de la Filosofía* (2002) nos dice que millones de personas han enriquecido sus círculos sociales y recursos culturales gracias a la computadora, el correo electrónico e Internet.

Para Bunge nos hemos acostumbrado a mirar sólo los aspectos positivos, tales como la difusión instantánea de la información, la disminución del trabajo mecánico y las transacciones comerciales a través de internet, sin embargo no miramos sus aspectos perjudiciales.

Bunge ha sido un filósofo, así lo deja entrever en su texto, delimitador de conceptos filosóficos, pero en cuanto al abordaje creatividad y pensar una relación de la filosofía con lo ciberespacial y de lo que brota de la tecnología del conocimiento, se coloca igual que el sentido común en mera repetición de ideas impuestas por los poderes digitales que controlan el mundo informático o el llamado cibermundo de la información y el conocimiento.

Este filósofo al igual que otros de estos tiempos, no comprende que ese espacio virtual es un nuevo espacio social cibernético que ha contribuido a reducir el tiempo, la velocidad de intercambios de datos y de comunicación y que ha estado trasformando el estado de movilidad social, la apertura al conocimiento, no de manera vertical, más

bien horizontal, dando con esto más comportamiento libertario con relación a los espacios reales.

Por lo qué, el ciberespacio no se puede reducir a un plano imaginario, sin referente de lo real, él atraviesa ese referente, lo envuelve en su virtualidad. No tiene entidad física, porque este deviene en representación grafica de interacción virtual.

El ciberespacio es un emergente tejido social, que descansa en la redes (internet, freenet u otras), produciendo diálogos flexibles entres los seres humanos, cambiando percepciones, espacios públicos, porque se han modificado interacciones sociales tradicionales por otras que brotan de las pantallas, de las virtualidades y no de realidades.

La característica fundamental del ciberespacio es que los sucesos, no son reales, no vienen de la experiencia, de la tradición filosófica empirista como tampoco de la racionalista, ya que toda representación de la realidad brota de símbolos, códigos, e imágenes instantáneas.

En el ciberespacio las vidas de los sujetos cibernautas son representaciones de símbolos y códigos. Cada sujeto en una relación Lenguaje, lengua, Cultura y Sociedad crea, recrea e interactúa, comparten en la esfera de las comunidades virtuales.

Con el ciberespacio surge la cibercultura, en que la cultura de la imagen, lo virtual predomina sobre el objeto real, lo físico. En esta relación de lo virtual y lo real, el sujeto encuentra nueva forma de sentido para expresar sus percepciones, sus ideas y emociones, sin pensar en su cotidianidad. No piensa si lo que ha adquirido viene de lo real o virtual, porque ambos no se excluyen sino que se complementan.

Es por eso que ha quedado la experiencia y convivencia social, compartida en territorios, limites nacionales y geográficos, con la entrada de lo virtual, se disloca nuestra relación a la vez que se reconstruye con otros sentidos de diálogo e interacción social

La antigua Ágora, que nos remonta a los filósofos griegos se ha desplazado por el espacio virtual de discusiones de ideas, de culturas, de deportes, políticas y educación, que aqueja a la sociedad, al hombre público. Con la diferencia que la antigua plaza pública o Ágora en esos tiempos tenía límite en espacio definido por lo geográfico.

El Ágora virtual no tiene centro, afuera o adentro, periférico, arriba o abajo, es en fin sin jerarquía, sin mediaciones de entornos, predomina la ruptura con relación a lo continuo, la innovación con relación a lo permanente. Critica al poder de Estado en cuanto regulador de lo que es ciudadanía y no lo es, derecho de opinión o no opinión, desprendiéndose de esto una nueva forma de Estado y sociedad

Está dominado por el no territorio, fuera de un lugar real, en donde su velocidad y avance no tiene límite en el mundo, más bien converge con el universo en cuanto a infinitud.

Por eso hoy hablamos de la complejidad del ciberespacio y lo virtual, ya que se coloca más allá de todo referente, de toda realidad, de toda certeza, no borras estas, son complementos. Es un espacio virtual y social que ha estado generado una economía digital, gobierno electrónico, ciberdemocracia, el teletrabajo, los cibecafes , la ciberadicción, la ciberponografía, el voto electrónico, la ciberpolítica y cibercultura.

El ciberespacio ha dado una integración colectiva, generando un terremoto social en las relaciones individuales y grupales, en todas las redes de poderes sociales locales y globales, en donde las mentes, las emociones y las diversas manifestaciones de conductas muestran nuevas características humanas articulado a lo cibernético a los ciborgs.

.Un espacio virtual, que modifica realidades, ideas como espacios públicos, soberanía, identidad, geografía, participación social. En donde, la movilidad de sujeto, objeto se definía tan sólo por entornos físicos no virtuales, por lo cercano o lo lejano de esos entornos. Con el ciberespacio esos conceptos de lejanías no tienen fundamento, ya que tal lejanía y cercanía, no existe en sus entornos virtuales.

De ahí que Lenguaje, sujeto, lengua, sociedad, poder, tiempo, espacio, verdad, distancia, converjan en la instantaneidad de lo entresijos ciberespaciales.

La globalización, en el ciberespacio se manifiesta en las imágenes que brotan de las redes de internet, con las conexiones y entradas de millones de usuarios a las plataformas de los cajeros automáticos, de los celulares digitales, constituyendo un nuevo espacio público social.

En tal sentido, el ciberespacio como entresijo de lo virtual, entreteje parte de la conciencia humana en el planeta, de manera virtual apunta a la estructura cerebral no real, más bien artificial, cibernética.

Tal conciencia se ha ido forjando en los programas de softwares libres, la wikipedia, el wikilibro, la web 3.0, los facebook, My Space y la realidad virtual, esta ultima se caracteriza por la perdida de todo referente concreto.

La articulación de los cibernautas y el ciberespacio en esos entresijos virtuales, no se da de manera simple, sino compleja, en donde la interactividad con esos espacios virtuales guardan una interrelación: Sujeto cibernavegante, Lenguaje y Sociedad, de esta manera se abre un abanico de posibilidad, que deviene en lo filosófico, ya que lo simbólico, el sentido, los racional y emocional van construyendo nueva manera de vivir, que a la vez implica una nueva forma de pensar el mundo.

El ciberespacio crea espacios virtuales plurales, abiertos, participativo, multidireccionales, tal el escaso de la comunidades virtuales, en los cuales se manifiestan las autonomías, la independencia, las criticas ante la centralización de todo poder- Foucault- saber y verdad².

² Ver, el filósofo y el poder, de mi texto, *Conversaciones en el lago, narraciones filosóficas*, en donde se explica la relación saber y poder, verdad, como parte de una relación con el sujeto y el lenguaje y lo social. Santo Domingo, editora Búho, 2005.

El espacio público, territorio abierto, libre, en cuanto la participación de los sujetos, grupos sociales e instituciones, se modifica con la entrada del ciberespacio y su entresijos virtuales, no eliminación, más bien complementariedad del espacio físico.

La movilidad de los sujetos sociales en sus espacios físicos se ve mediado por los espacios virtuales, lo cual repercute en la filosofía, educación, en la economía, política, cultura y entretenimiento.

En tal sentido el ciberespacio, está marcado por las navegaciones de más de mil seiscientos millones de cibernautas que viajan, como consumidores y productores, por sus confines, con más de 100 millones de Website y Blogs.

Hoy existen 300 millones de personas con otras identidades en ese entresijo de espacio virtual, el cual se fragmenta en microespacios virtuales.

-De esos microespacios virtuales se encuentra el de segunda vida (*second life*), que se ha ido entretejiendo a partir de las producciones educativas, científicas, culturales y de entretenimientos de los millones de cibernavagantes que viven con uno o varios avatares (otras identidades) en ese refugio digital.

De ahí que surge la interrogante filosófica ¿Cómo podemos hablar de identidad, realidad, verdad en esa construcción virtual de vida?

El ciberespacio ha mostrado la conectividad, lo virtual, la ausencia de relaciones humanas y, a la vez, desconectividad con presencia de esas relaciones, vividas estas más por los nativos digitales, que por filósofos o pensadores humanistas, es decir esos jóvenes nativos digitales que han nacido en la era del ciberespacio y que ha estado construyendo una forma de lectura electrónica diferente a como los emigrantes digitales, los cuales hemos vivido más en el texto real.

Ahora bien, pregunto ¿Se puede filosofar el mundo y sus cosas al margen de estos acontecimientos que lo han estado sacudiendo?

En estos días que corren, la velocidad de los acontecimientos se agita, la ciberpolítica en el ciberespacio tiene su eficacia con 5 % de los votantes nativos digitales que le dieron el triunfo al primer presidente negro de los Estados Unidos Barack Obama.

Hoy se habla del derrumbe del neoliberalismo, crisis del sistema financiero mundial y de la vuelta al Estado, ya que el ciberespacio ha generado sus crisis, como la crisis virtual y real que ha estado sacudiendo a la globalización.

El ciberespacio que brota de la red de redes y como espacio virtual de la tecnología de la información y el conocimiento está haciendo de las suyas, ha transformado de manera instantánea la certeza, los cimientos del mercado norteamericano (trabajo, placer y consumo) en océano de incertidumbre, el cual se ha convertido en un tsunami para el mundo global.

Dicha crisis global se ha expandido por el sistema global, como si fuese un virus informático, las economías del mundo se han contagiado del virus inmobiliario estadounidense, a mediados de septiembre, de ahí que nadie este blindado contra ese virus. Millones de seres humanos han entrado a formar parte de ese mar de pobreza que cubre al planeta entre lo real y lo virtual.

La aceleración de la crisis financiera mundial, Wall street y su derrumbe, se percibe, se siente, aterroriza, pero todavía está en lectura ciberespaciales, virtuales, pero se convertirán en un tsunami real en el primer trimestre del 2009.

Si damos un giro filosófico y ciberespacial a la presente crisis financiera global, nos daremos cuenta cómo la misma revolución instantánea provocada por el ciberespacio y la tecnología de la información ha derrumbado el comercio neoliberal, el de sólo competitividad, nada de cooperación, de humanitarismo, nada de humanismo.

Los confines del ciberespacio y sus entresijos virtuales han colocado al mundo y sus crisis en lo transformacional, lo real y lo virtual. Crisis de los paradigmas, de la filosofía en cuanto pensamiento integrador, amante del pensar, de la producción de concepto.

Hoy desde la filosofía no se piensa a fondo, sobre qué es la realidad cuando se vive en lo virtual y qué es lo virtual cuando se está en la realidad, qué es el espacio cuando se está en el ciberespacio y qué es el ciberespacio cuando se está en el espacio

El mundo presenciara nuevos cambios, nueva era global, en donde el ciberespacio y sus entresijos virtuales será la conectividad (virtualidad) y desconectividad (realidad) de los espacios sociales, que producirán un control y una regulación a la desenfrenada velocidad de la información y a las nuevas formas en que los sujetos van a producir y consumir.

De ahí, que le esperan grandes retos a los filósofos y la filosofía en este mundo real, virtual y ciberespacial.

Diciembre , 2008, Oviedo, España.

Bibliografía

- Baudrillard, Jean. (1995). *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama
- Burdea, Ulrich. (1997). *Que es la globalización?* Barcelona: Paidós
- (1998). *La sociedad del riesgo*. Barcelona: Paidós
- Burdea, Grigore & Coiffet Philippe. (1996). *Tecnología de la realidad virtual*. Barcelona: Paidós
- Bunge, Mario (2002). *Crisis y la reconstrucción de la Filosofía*. Barcelona: Gedisa
- Castells, Manuel. (1998). *La era de la Información. Economía, Sociedad y Cultura*. Vol.1. Madrid. Alianza Editorial
- . (2001). *La Galaxia Internet*. España: Plaza & Janés
- David Held, et al. (2001). *Transformaciones Globales*. México: Oxford University Press
- Monot, Philippe & Simon Michel. (1999). *Vivir en el ciber mundo*. Paris: Mensajero
- Marcuse, Herbert. (1984). *El hombre Unidimensional*. México: Planeta
- Ramonet, Ignacio. (1997). *Un mundo sin rumbo*. Madrid: Debate
- Riviere, Margarita (1998). *Crónicas virtuales. La muerte de la moda en la era de los mutantes*. Barcelona: Anagrama
- Rosnay, Joel de, et al. (1998) *Internet, el mundo que llega*. Loc.cit
- Queau, Philippe. (1995). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós
- Virilio, Paul. (1995). *La velocidad de liberación*. Argentina: Manantial
- Ídem (1999). *El ciber mundo, la política de lo peor*. (1999). Madrid: Cátedra
- Wiener, Norbert. (1985). *Cibernética*. Barcelona: Tusquets.
- Whitaker, Reg. (1999). *El fin de la Privacidad*. Barcelona: Paidós
- Woolley, Benjamín. (1992). *El universo virtual*. Madrid: Acento.



Realidad virtual y materialidad

Fernando Miguel Pérez Herranz

Universidad de Alicante

El psicólogo Roger Watt ha expresado su creencia de que la música, en sí misma, actúa como una **persona virtual** a la que los oyentes atribuyen no sólo estados emocionales, sino también un sexo y características de personalidad, como la bondad o la maldad. Steven Mithen, *Los neanderthales cantaban rap*, Crítica, 2007, pág. 43.

1. Fenomenología de partida: Real / Simbólico / Imaginario

2. Realidad

3. Virtual

3.1. Virtual / real / posible / probable

3.2. Los contextos de la realidad virtual

A) REALIDAD VIRTUAL INMERSIVA

B) REALIDAD VIRTUAL NO INMERSIVA

C) REALIDAD VIRTUAL Y DIGITALIZACIÓN

3.3. Cruce virtual / real

3.4. Cuestiones filosóficas

4. Materialidad

5. Materialidad y descentramiento

5.1. Ejemplos de descentramiento en los contextos de Realidad Virtual

A') DUALISMO CARTESIANO, CUERPO Y «CIBORG»

B') EL ESPÍRITU Y «FIGURAS CIBERNÉTICAS» IDENTIDAD VIRTUAL

C') EXTENSIÓN E «INVERSIÓN EUCLIDIANA»

6. Final

Realidad virtual y materialidad

Fernando Miguel Pérez Herranz

Universidad de Alicante

El psicólogo Roger Watt ha expresado su creencia de que la música, en sí misma, actúa como una **persona virtual** a la que los oyentes atribuyen no sólo estados emocionales, sino también un sexo y características de personalidad, como la bondad o la maldad. Steven Mithen, *Los neanderthales cantaban rap*, Crítica, 2007, pág. 43.

1. Fenomenología de partida: Real / Simbólico / Imaginario

2. Realidad

3. Virtual

3.1. Virtual / real / posible / probable

3.2. Los contextos de la realidad virtual

A) REALIDAD VIRTUAL INMERSIVA

B) REALIDAD VIRTUAL NO INMERSIVA

C) REALIDAD VIRTUAL Y DIGITALIZACIÓN

3.3. Cruce virtual / real

3.4. Cuestiones filosóficas

4. Materialidad

5. Materialidad y descentramiento

5.1. Ejemplos de descentramiento en los contextos de Realidad Virtual

A') DUALISMO CARTESIANO, CUERPO Y «CIBORG»

B') EL ESPÍRITU Y «FIGURAS CIBERNÉTICAS» IDENTIDAD VIRTUAL

C') EXTENSIÓN E «INVERSIÓN EUCLIDIANA»

6. Final

1. Fenomenología de partida: Real / Simbólico / Imaginario

A partir de cierta edad, rara es la reflexión que no se inicia con un recuerdo de infancia. De pequeño tenía cierta habilidad con el lápiz y una de mis tareas favoritas era dibujar los jugadores de dos equipos de fútbol, recortarlos, repartirlos por la mesa, en cuyos bordes colocaba las porterías y, desplazando las figuras con las manos, realizar jugadas que cuando atacaba mi equipo favorito acababan en gol y que cuando lo hacía el adversario concluían en una gran parada del portero, con el que me identificaba. Hoy la simulación de un partido de fútbol puede hacerla cualquier niño con su *Play Station*, dotada de sofisticados programas de videojuegos. El recuerdo de aquel juego infantil me permite descubrir que, de alguna manera, inicié mi experiencia vital enfrentado, *avant la lettre*, a una realidad virtual: no imitaba ningún partido de fútbol, sino que lo simulaba en el plano «bidimensional» de la mesa al generar algo parecido a la realidad, los partidos del equipo local, percibidos «tridimensionalmente» que, estos sí, imitaban los partidos *reales* que jugaban los equipos de primera división, a los que yo no había

visto nunca, pero cuyos *avatares* recogía la escritura «unidimensional» de las crónicas deportivas.

Ahora, como profesor de la Universidad de Alicante y para contactar con alumnos, realizar determinadas operaciones administrativas o recibir ciertas informaciones, utilizo el *Campus Virtual*, que también simula algo que realmente no tiene existencia. El *Campus Virtual* es una entidad que existe permanentemente en potencia, desvinculada del espacio y del tiempo únicos, y que se actualiza sólo cuando el usuario —profesor, alumno, visitante...— entra en él y realiza las operaciones pertinentes.¹

¿Estaríamos instalados acaso en una época en la que lo Virtual está supliendo a lo Real? Si el siglo XX, según la tesis de Alain Badiou, ha sido el siglo de lo Real,² estaríamos tentados a considerar este siglo XXI que se inicia como la época de la “disuasión de lo real mediante lo virtual” como dice Baudrillard,³ al imponerse la economía financiera, las operaciones de compra y venta, la gestión (sanitaria, municipal...), el ocio o la información (meteorológica, espectáculos, boletines...) a través de Internet, y que podríamos llamar, en general, *sociedad telemática*.⁴

Badiou muestra de manera erudita cómo durante el siglo XX (al menos el núcleo fuerte de este siglo) las gentes se tomaron en serio el cambio, la revolución, la intervención en el mundo para transformarlo, incluso por la violencia, con resultados gloriosos y progresistas —si se toman como referente los de la revolución de octubre— o feroces y sanguinarios —si se recuerdan los bombardeos de ciudades (Guernica, Londres, Dresde...), la Shoah o los campos de concentración siberianos. Tras esta apuesta por lo real, que otros valoran como el triunfo de la *hybris* moderna, pareciera que, al menos en el llamado *Occidente*, hay un desplazamiento de lo Real a lo Virtual. Pues si la tecnología del final del siglo XIX y principios del XX —radares, dinamita, telegrafía...— fue una ciencia de lo real y aun las matemáticas se atrevieron con el infinito actual, con la realidad del infinito en el proyecto cantoriano, ¿habría que inferir que este siglo comienza apostando por lo simbólico o lo imaginario? Sin embargo, me parece que este es un planteamiento que habría de descartarse, pues el siglo XX no fue menos un siglo de lo simbólico, si tenemos en cuenta la pujanza del *constructivismo* en

¹ Como es natural, algunos analistas perspicaces han visto en esta posibilidad una manera importante de ahorrar en edificios, administración y otros «gastos» educativos. Se hacen eco de experiencias del tipo de la californiana *Country of Los Angeles Telecommuting Program* (1988-1990) que pretendían resolver, entre otros, problemas como la congestión del tráfico, los costes energéticos, la disminución de los espacios para oficinas, etc.

² A. Badiou, *El siglo*, Manantial, Buenos Aires, 2005 (Por cierto, en la página de créditos se puede leer: “Prohibida su venta en España”. ¡Un libro en el que se denuncia entre otras cosas el nazismo!).

³ J. Baudrillard, *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*, Anagrama, Barcelona, 1991, pág. 15.

⁴ F. Duque, *Filosofía para el fin de los tiempos*, Akal, Madrid, 2000.

matemáticas y el *construccionismo* lógico,⁵ o el *construccionismo* social en epistemología,⁶ que definirían el siglo XX como el siglo de lo Simbólico. Pero aún podríamos ir más allá y encontrarnos con un siglo de lo Imaginario, si progresamos por la pista que abre Gérard Wajman al preguntarse por el objeto del siglo XX y localizarlo en la *Rueda de bicicleta* de Duchamp y el *Cuadrado negro sobre fondo blanco* de Malevich.⁷ Podríamos entender, entonces, que la estética se habría manifestado por los caminos del imaginario puro, desconectado tanto de lo real como de lo simbólico. Lo que esta introducción quiere subrayar, entonces, es que no hay tanto un **paso** de un orden a otro, en el sentido de Badiou; ni una mera yuxtaposición **armónica** entre lo real y lo virtual, como sugiere Ortega;⁸ y menos aun **pérdida de significación**, de sentido o de sustancia referencial; sino una **modulación**⁹ del orden de lo real. La hipótesis de partida afirma que lo Virtual no puede identificarse ni con lo Simbólico ni con lo Imaginario, sino que habría que entenderlo como una modulación de lo Real y que afectaría a su vez al resto de los órdenes mundanos.

2. Realidad

Mas ¿cómo modula lo Virtual a lo Real? Es necesario volver la mirada a lo Real o, mejor, a la Idea de Realidad. ¿Qué es la realidad? Los términos tradicionales en los que se ha debatido esta Idea han sido muy variados: esencia (substancia) / existencia (actualidad); perfección (plenitud) / imperfección;¹⁰ apariencia / potencia (*dynamis*) / posibilidad;¹¹ experiencia / actividad / efectividad;¹² lo común (distributivo) de los

⁵ P. Zellini, *La rebelión del número*, Sextopiso, colección Noesis, Madrid, 2007.

⁶ I. Hacking, *¿La construcción social de qué?*, Paidós Ibérica, 2001.

⁷ G. Wajman, *El objeto del siglo*, Amorrortu, Buenos Aires, 2001.

⁸ “En el huerto hay dos rosales: uno es el que despunta en abril el jardinero con sus tijerones rojos de orín; otro es ese mismo rosal que se espeja en el aljibe tembloroso. El primero me da su olor y una lección de botánica; el segundo —me decís— es una ilusión. Pues bien: yo insisto en que debemos aprender a respetar los derechos de la ilusión y a considerarla como uno de los haces propios y esenciales de la vida. Separemos lo real de lo imaginario; pero conservemos ambos mundos y sometamos cada cual a su exclusivo régimen. Nada, pues, de turbios misticismos que nacen de la confusión de fronteras. Hagamos una física lo más rigurosa que podamos: experimentemos, midamos, cortemos los tejidos con el micrótopo, listámoslos los poros de la materia para ver bien su estructura. Pero no gastemos en eso toda nuestra energía mental: reservemos buena parte de nuestra seriedad para el cultivo del amor, de la amistad, de la metáfora, de todo lo que es virtual”. J. Ortega y Gasset, *Obras Completas*, II, pág. 143.

⁹ *Modulación* (frente a *determinación*): combinación de los accidentes de algo que puede variar y que lo hace diferente en cada caso. J. Baudrillard se mueve en el límite al afirmar que la realidad virtual procede “de una intervención quirúrgica del mundo real”, en *Crimen perfecto*, Anagrama, Barcelona, 1996, pág. 10. Es un concepto que se mueve en el campo semántico materialista de: contextos, halos de una singularidad, fronteras, *in fieri*, fibrados, plegamientos, texturas, conjugación...

¹⁰ La prueba ontológica de San Anselmo y las variaciones de Santo Tomás, Duns Scoto y Ockam.

¹¹ Por una parte, la realidad se opone a la apariencia, ocultadora del ser real (Platón), o bien a la cosa en sí (Kant). Por otra, la realidad se conforma a su apariencia (Whitehead)...

¹² La realidad sólo es dada en el marco de la experiencia (sensación) y por eso concuerda con los materiales de la experiencia (Kant)...

objetos / la graduación (atributiva) de los seres;¹³ etc., sentidos todos que se unifican en un concepto que podríamos llamar «realidad a la antigua». ¿Y cómo encarar la «realidad a la contemporánea», es decir, una realidad interseccionada por la Tecnología?¹⁴ Los términos de esta Realidad atravesada por las ciencias y las tecnologías se dibujan en los inicios del siglo XX desde la fenomenología;¹⁵ la lógica y el lenguaje,¹⁶ la productividad...¹⁷ Teniendo presente algunas Ideas que quedan entreveradas en esta época —la Idea evolucionista de «supervivencia» o la Idea de la posición privilegiada del «observador» de la mecánica cuántica—,¹⁸ estableceré un conjunto de posibilidades entre dos extremos que funcionan a modo de límites: una realidad absoluta, que impone sus condiciones a la vida misma, y una realidad construida, idealista o construccionista. Podríamos hacerlas corresponder con la adaptación del sujeto al medio (Darwin) y con la adaptación del medio al sujeto (Ortega).¹⁹ Y, entre ambos límites, dos posiciones intermedias según que se pase de la realidad al construccionismo, o de éste a aquella. Así, tenemos:

A. La realidad que se identifica con la propia supervivencia (darwinismo) o realidad absoluta.²⁰

¹³ La realidad se equipara al objeto, aquello de lo que puede enunciarse algo. Y entonces: lo real es común a todas las especies de realidad (por modo distributivo): realidad subjetiva, objetiva, experimentable, ideal... O lo real está atributivamente gradualizado: de lo menos real a lo más real...

¹⁴ La realidad, como la verdad, no puede darse ya al margen de las ciencias. Según G. Bueno, Husserl ha comprendido mejor que Kant que “las ciencias categoriales han llegado a formar parte de nuestro mundo, sustituyendo en parte el lugar que antaño ocupaban los mitos.” Cf. “Prólogo” a R. Sánchez Ortiz de Urbina, *La fenomenología de la verdad: Husserl*, Pentalfa, Oviedo, 1984, pág. 9.

¹⁵ El esfuerzo de Husserl por «ir a las cosas mismas».

¹⁶ El neopositivismo defenderá que el término *realidad* es un pseudoconcepto, que no posee significado. Real es equivalente simplemente a «existe un *x* tal que», «*x* está cuantificado»; no es posible dilucidar, por tanto, si hay un tipo o más de realidad. Véase W.O. Quine, *Palabra y objeto*, Labor, Barcelona, 1968.

¹⁷ “Sabemos que es imposible edificar la sociedad comunista sin restaurar la industria y la agricultura y no como antes claro está. Hay que restaurarlas sobre una base moderna, conforme a la última palabra de la ciencia. Vosotros sabéis que esta base es la electricidad; que solo el día en que todo el país, todas las ramas de la industria y de la agricultura estén electrificadas, el día en que realicéis esta tarea, solo entonces, podréis edificar para vosotros mismos la sociedad comunista que no podrá edificar la generación vieja”, Lenin, *Discurso en la Iª Sesión del III Congreso de Juventudes Comunistas de Rusia*, Moscú, 2 de octubre de 1920.

¹⁸ P. Forman, *Cultura en Weimar, causalidad y teoría cuántica*, 1918-1927, Alianza, Madrid, 1984.

¹⁹ “Mientras el animal, por ser atécnico, tiene que arreglárselas con lo que encuentra dado ahí y fastidiarse o morir cuando no encuentra lo que necesita, el hombre, merced a su don técnico, hace que se encuentre siempre en su derredor lo que ha menester —crea, pues, una circunstancia nueva más favorable, segrega, por decirlo así, una sobrenaturaleza adaptando la naturaleza a sus necesidades. La técnica es lo contrario de la adaptación del sujeto al medio, puesto que es la adaptación del medio al sujeto. Ya esto bastaría para hacernos sospechar que se trata de un movimiento en dirección inversa a todos los biológicos”. J. Ortega y Gasset, *Obras completas*, Alianza, 1986, V, pág. 326.

²⁰ Aunque la experiencia originaria podría situarse en aquella anécdota que se cuenta sobre Tales de Mileto cuando caminaba mirando al cielo y cayó en un pozo: la risa de la criada tracia sugiere que su principio de realidad tiene que ver con no caer en el pozo (Platón, *Teeteto*, 174a); para Tales, el principio de realidad se soporta, sin embargo, en la astronomía, que no sólo le sirve para predecir eclipses, sino para predecir una buena cosecha de aceitunas y hacer un buen negocio alquilando los molinos de la zona (Aristóteles, *Política*, 1259a).

- B. La realidad suplantada por la voluntad de poder (Nietzsche), la Técnica (Heidegger) o las convenciones humanas (posmodernismo): la realidad construida.
- C. La posición que va de la realidad al construccionismo: resultado de la falsación (Popper) o realidad desmitificada.²¹
- D. La posición que va del construccionismo a una realidad mostrada por las ciencias y cuyos polos son la Inteligibilidad y la Tecnociencia²² o hiperrealidad.

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">A. Realidad absoluta. SupervivenciaB. Realidad → Conocimiento Realidad falsada o DesmitificaciónC. Conocimiento → Realidad Inteligibilidad/Tecnociencia. HiperrealidadD. Construccionismo. Voluntad de poder |
|---|

Cuadro I. Límites de la realidad

Cada una de estas posturas posee razones suficientes para defenderse y sus postulados no pueden ser descartados dogmáticamente, porque en los cuatro casos se remite a **realidades inmanentes**: Bien porque las realidades presenten resistencias a las que adaptarse para sobrevivir; bien porque las realidades se someten por contraste o falsación; bien porque, en el otro extremo, las realidades plásticas permiten ser transformadas por los seres humanos —a través de la voluntad de poder, de la Técnica o de la insistencia—; bien porque las realidades se incorporan mediante determinadas acciones humanas: el trabajo, la praxis y diferentes artilugios.²³

²¹ K. Popper, *Sociedad abierta, universo abierto*, Tecnos, Madrid, 1984.

²² He defendido que Inteligibilidad/Tecnociencia son las Ideas dominantes que atraviesan nuestra época contemporánea. Véase, F. M. Pérez Herranz, “Navigare necesse est, uiuere non necesse”. *Hiperrealismo* significa “realidad atravesada por la tecnología”. Frente a los teóricos de la ruptura tecnológica al modo de Marshall McLuhan: «A nueva tecnología, nueva era», considero que las novedades tecnológicas actuales se encuentran dentro de la Idea de Tecnociencia, que se inicia a mediados del siglo XVIII y en la que aún nos encontramos.

²³ El *realismo* defiende que el sujeto es también realidad, pero específica. El sujeto se «desdobla» de la realidad por mediación de algunas partes, también reales (el cuerpo dotado de sistema nervioso, de órganos sensibles...). Ahora bien, sabemos que hay diferentes con-figuraciones ópticas: las abejas, las serpientes o los primates perciben según diferentes frecuencias de onda (cf. V. B. Dröschner, *La magia de los sentidos en el reino animal*, Planeta, Barcelona, 1987), un conocimiento que, por cierto, viene de lejos: “El primer argumento es, como hemos dicho, el que muestra cómo, debido a la diversidad de los animales, no se producen idénticas percepciones por idénticos objetos” dice Sexto Empírico, *Hipotiposis pirrónicas*, XIV, 40. Respecto de otros sujetos y objetos que les envuelven, los sujetos abren una distancia (Aristóteles utiliza el verbo *diaphero*: diferir, como género con varias especies en *Metafísica*, 985b15-20; se difiere por proporción (según la figura), contacto (según el orden) y la colocación (según la posición). Por otra parte, Derrida hace de la *differance* el núcleo de su pensamiento. Las distancias están constituidas de diferentes materias: aire, agua, tierra..., en las que se tiene que orientar y organizar el organismo... Pero no sólo hay que hablar de «distancias» —perspectiva helena—, sino también de «vacíos» creados por la divinidad (*kenosis*) que se han de llenar con el trabajo —perspectiva hebrea—. Los conceptos de *diaphoresis* y *kenosis* nos comprometen entonces con una dialéctica de los sentidos /

Esta explosión de una Realidad plural, definida por múltiples realidades inmanentes, obliga a reordenar Ideas con las que están íntimamente relacionadas. Así, la Idea de *Naturaleza* no sería un principio originario sino un concepto subsidiario tras hacer abstracción de la acción de los hombres; o bien, una palabra hueca que sirve de apoyo para eliminar todo lo que no es tolerado, todo lo que es artificio,²⁴ etc. La Idea de *Tecnocultura* adquiriría, por su parte, las características de la Naturaleza viva;²⁵ o haría desaparecer incluso el dimorfismo sexual, etc.

3. Virtual

Si las realidades se manifiestan en múltiples instancias²⁶ —cada una provista de autonomía— el concepto de *virtual* no podrá ser él mismo un concepto unívoco, sino que dependerá de la realidad que module.²⁷ Así:

— Tras el planteamiento aristotélico de la potencia /acto,²⁸ lo virtual comienza planteándose en el terreno de la realidad absoluta, de la realidad creada por Dios (parece que ésta es la fuente de la que mana el concepto): Virtual es la **potencia de Dios** o

entendimiento ya sea en individuos de la misma especie ya sea entre especies distintas. Esa *distancia* o ese *vacío* se determinan a través de las distintas materias: aire, agua, tierra, fuego... (Cf. R. Thom, *Semiofísica*, Gedisa, Barcelona, 1991, págs. 145-147) que van con-formándose según regularidades y/o estabilidades que los sujetos humanos van descubriendo hasta dar el salto a la ciencia: física y topología de Aristóteles; mecánica de Galileo-Newton; termodinámica de Clausius; sistemas dinámicos no lineales de Poincaré...

El sujeto, como el ser, se dice de muchas maneras, según como gobierne o se deje gobernar por la Realidad de la que se segrega: Sujeto absoluto (el Dios monoteísta); Sustancia (Hegel); Automata (cibernética); Ego trascendental (Kant); Virtuoso (Aristóteles); Lingüístico (Chomsky); Onírico-poético (Freud, Bachelard); Utilitarista (Stuart Mill); Sujeto-Acontecimiento (Badiou); Productivo (Marx); Sujeto pródigo... Y luego las distintas maneras de presentarse: ciudadano, ciudadano de Dios, humanista, cortesano, hombre de gusto (Gracián), ciudadano egoísta (Hobbes), genio creador (Scaligero)... ilustrado, socialista, voluntarista, alienado...

Sujeto es un término complejo que se define desde otros términos no menos complejos: *hombre*, *persona* (...), *bandas*, *castas* (...), *espíritu*, *cerebro* (...), lo que envuelve múltiples relaciones a veces compatibles, pero otras muchas incompatibles entre sí.

²⁴ C. Rosset, *La antinaturaleza*, Taurus, Madrid, 1974.

²⁵ F. Duque, *Filosofía de la técnica de la naturaleza*, Tecnos, Madrid, 1986.

²⁶ *Instancia* (*Insto*, estar o hallarse en o sobre): Presencia y porfía de un hecho y su cumplimiento; la instancia no se da de una vez y por todas, sino en sucesivos grados. Ejemplos: familia, pueblo, clase, nación, etc.

²⁷ Metáforas de la realidad «virtual». Frente a lo real «sólido», lo virtual estará vinculado a lo «líquido», lo «gaseoso», lo «fluido»... También a los «laberintos», siguiendo la narración de Jan Amos Komensky (*El laberinto del mundo y el paraíso del corazón*, 1631): un joven, con dos compañeros, Sabelotodo y Simulacro, da la vuelta al mundo; el joven lleva gafas con las cuales puede verlo todo de otra manera; si da la vuelta a las gafas, se ve el verdadero mundo; asimismo Baltasar Gracián en *El Criticón* describe una ciudad como síntesis simbólica de otras muchas: Babel, Lutecia, Roma, Palermo, Constantinopla, Londres y Argel, etc. O la metáfora del «caleidoscopio»: un mosaico variable, fragmentario y dinámico de luces y colores que cambian a partir de la intervención retroactiva del jugador...

²⁸ Aristóteles utiliza varios ejemplos, como el de la estatua de Hermes que se encuentra en el mármol, la mitad de la línea en la línea, la mitad del cubo en el cubo... *Metafísica*, 1002a18, 1017b7, etc.

capacidad de producir efectos. Potencia o *virtud* (*virtus*, fuerza, poder) de llegar a ser real aún cuando no pueda observarse. Avicena (980-1037) y luego Gil de Roma (1247-1316), discípulo de Santo Tomás, distinguirán entre *quantitas dimensionalis*, definida por la longitud, la anchura y la altura, y la *quantitas virtualis* o dimensión indeterminada que predispone a la materia a recibir esta o aquella determinación. Virtual se asocia aquí a la susceptibilidad de la materia a extenderse y dejarse estructurar por las tres dimensiones que caracterizan la forma corporal.²⁹

— Pero también se plantea en un terreno mucho más acotado de los saberes científicos. En la ciencia de la **óptica** se define *virtual* como el foco en que concurren las prolongaciones de los rayos luminosos reflejados por un espejo convexo o refractado por una lente cóncava. En el campo más abstracto de las matemáticas, pasamos de lo virtual del **cálculo diferencial** de Leibniz a lo *virtual* según la teoría no estándar de conjuntos (y que tendremos ocasión de encontrar más adelante). En **neurobiología**, se refieren al *dolor virtual* del miembro fantasma que sigue a la amputación del miembro real.³⁰ En **mecánica cuántica**, las partículas virtuales escapan a la ley de conservación de la energía. E incluso en el terreno **técnico**, *virtual* se aplica también a un escrito, por ejemplo, un diccionario, que ofrece mecanismos virtuales de identificación colectiva.³¹

— Conceptualmente, lo virtual puede ponerse en correspondencia con la **simulación** que contrasta con los conceptos clásicos de *imitación* y *representación*. La simulación sería la reproducción de los procesos subyacentes de un problema, como cuando se simula el viaje más corto entre dos estaciones del metro; en este caso, reproducir no es sólo medir, sino tener presente también la hora, la aglomeración de público en las paradas, etc.

La persecución de lo virtual en paralelo con la realidad mundana es un sueño tan antiguo como el mundo humano. Se podría aplicar a los hombres de las cavernas que construyen artilugios pictóricos para enfrentarse a los animales que, en realidad, no se encontraban allí, según la hipótesis de Bronowski:

En estas pinturas [rupestres] el cazador se familiarizaba con peligros que sabía tendría que afrontar, pero que todavía no había arrojado. Cuando el cazador era traído a este sitio en medio de la oscuridad y de pronto se proyectaba una luz sobre las pinturas, veía al bisonte como lo

²⁹ Cf. G. Châtelet, *Les enjeux du mobile. Mathématique, physique, philosophie*, Seuil, París, 1993, pág. 45.

³⁰ Cf. V.S. Ramachandran, *Los laberintos del cerebro*, La liebre de marzo, Madrid, 2008.

³¹ “Al ofrecer un virtual mecanismo de identificación colectiva, estos diccionarios tienden a difundir una norma cuyos límites están marcados por un conjunto de vocablos que marginalizan y excluyen a los grupos sociales que no se conforman con los conceptos básicos de la ideología vigente” D. Reyre, “La voz judío en el *Tesoro de la Lengua Castellana o Española* de Sebastián de Covarrubias y en su *Suplemento*, *Criticón*, 61, 1994, pág. 81.

tendría que ver frente a sí, veía al rápido venado, veía al esquivo jabalí. Y se sentía solo frente a ellos como se sentiría en la cacería. Se le hacía patente el momento del miedo; su brazo armado se flexionaba frente a una experiencia por venir y ante la cual no debería sentir miedo. El pintor había congelado el momento del miedo y el cazador pasaba por él a través de la pintura como a través de aire comprimido!³²

Siguiendo esta senda, lo virtual podría aplicarse igualmente a las experiencias generadas a través del consumo de drogas o sustancias psicotrópicas.³³ Cabe recordar: los rituales órficos ayudados por sustancias como el cornezuelo de centeno;³⁴ o las ceremonias medievales vinculadas a la alquimia y la brujería; o el uso de enteógenos por parte de intelectuales y artistas del siglo XX para estimular su capacidad creativa;³⁵ etc.

Victor Stoichita ha contado exquisitamente el arranque mítico de la simulación en Occidente a partir del mito de Pigmalión narrado por Ovidio en *Metamorfosis*, X. Los dioses infunden vida a la maravillosa estatua del escultor chipriota —un ser extraño, un artefacto dotado de alma y cuerpo, un fantasma, un simulacro— para desposarla con su creador:.

La historia del escultor chipriota del que los dioses se compadecieron por haberse enamorado tan perdidamente de su obra, y en un rasgo de magnanimidad concedieron vida a su estatua, es la primera gran historia del simulacro de la cultura occidental.³⁶

Y también lo virtual se aplica a las realidades literarias, imaginarias o fantásticas. Hace unos años en un congreso organizado también por la Sociedad Asturiana de Filosofía, aquella vez en Oviedo, hacía una referencia a tres maneras de formarse la subjetividad: oral (Platón), escritural (Cervantes) y virtual (la nuestra propiamente dicha). Aunque no cabe duda de que también las formas oral y escritural resaltan momentos de virtualidad. *Virtual* puede decirse de la caverna platónica, texto cuasi fundador de la filosofía. También hay quien ve una relación entre *Don Quijote de la Mancha* de Cervantes y la realidad virtual en la divertida escena de Maese Pedro en la que don Quijote parece que está jugando con la *Play Station*; en la singular aventura de Clavileño;³⁷ o en la no menos prodigiosa de la cueva de Montesinos, en donde Sancho dice explícitamente “que le encajaron en el magín o la memoria toda esa máquina que nos ha contado”. Los grandes dramaturgos del XVII definen, a su modo, lo virtual: Calderón parece que ha de ser incluido con su obra *La vida es sueño*, cuyo título

³² J. Bronowski, *El ascenso del hombre*, Fondo Educativo Interamericano, Caracas, 1979, pág. 54.

³³ M. J. Harner, *Alucinógenos y chamanismo*, Guadarrama, Madrid, 1976, p. 159.

³⁴ R. G. Wasson, A. Hofmann y C. Ruck, *El camino a Eleusis. Una solución al enigma de los misterios*, FCE, México, 1980. También, Dodds, E. R. (1980), *Los griegos y lo irracional*, Madrid, Alianza.

³⁵ A. Huxley, *Las puertas de la percepción*, Edhasa, Barcelona, 1992.

³⁶ V. Stoichita, *Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*, Siruela, Madrid, 2006, pág. 13.

³⁷ J. A. Abellán, “Cervantes, sastre”, <http://jamillan.com/cervante.htm>

es casi un programa de realidad virtual: nosotros, que no somos sueños, soñamos el mundo y la vida; y Shakespeare cuando pone en boca del Próspero de *La Tempestad*: “estamos tejidos de idéntica tela que los sueños, y nuestra corta vida se cierra con un sueño”.³⁸

La filosofía hispana continuará esta tradición: Miguel de Unamuno quien, como Cervantes, hace real un ente de razón, el personaje Augusto Pérez de *Niebla*, con el que entra en diálogo el propio autor. Y también Zubiri, que en su tesina utiliza ya el concepto *virtual* para caracterizar el ser intencional de Husserl, por lo que la conciencia husserliana “no es una realidad; es pura virtualidad” y “mejor que posibles, las esencias son virtuales”.³⁹ Jesús Conill pone en correspondencia el concepto virtual con el concepto de «irreal» en Zubiri. Pero lo irreal es necesario para poder vivir en la realidad, y la experiencia tendría un componente de irrealidad /virtualidad; pues sin figuraciones, sin forjarse lo irreal no habría experiencia, que es «probación» (*peiréo*: intentar, probar, ensayar...). La experiencia nos enseña a idear y no solamente a aprehender las cosas. En definitiva, el hombre sería un «ser fantástico», un animal de realidades e irrealidades.⁴⁰

— Mas, en cualquier caso, con la aparición del **cine** —preparado ya por ciertos artilugios como la linterna mágica utilizada por los jesuitas en su predicación, el fantascopio de Robertson, el zoótropo de Hörner, el kinetoscopio de W.K. Laurie Dickson...— el hombre masa entra en una cierta pre-realidad virtual: Élites y pueblo enganchados, una vez más y tras la realidad medieval del cuerpo místico, en otra realidad virtual, ahora con imágenes en movimiento, efectos especiales...

Aunque, naturalmente, es la irrupción de la tecnología de los **ordenadores**⁴¹ la que privilegia el concepto de lo Virtual al interferir en la realidad tradicional:

³⁸ W. Shakespeare, *La tempestad* en *Obras completas*, II, Aguilar, Madrid, 2003, pág. 552.

³⁹ Véase J. Conill, “La irrealidad como realidad virtual en la tradición filosófica española (desde Unamuno y Ortega a Zubiri y Marías), *Quaderns de filosofia i ciència*, 35, 2005, págs. 65-77.

⁴⁰ J. Conill, *El enigma del animal fantástico*, Tecnos, Madrid, 1991.

⁴¹ Los precursores de los ordenadores podrían remontarse al *Ars Magna* de Raimon Llull; las máquinas calculadoras de Pascal y Leibniz; las máquinas eléctricas de Burak, los circuitos de Shannon... La primera computadora electrónica digital la construyeron en 1939 los doctores. Vincent Atanasoff y Clifford Berry de la Universidad de Iowa. El prototipo Atanasoff Berry Computer (ABC) fue la primera máquina en hacer uso de tubos al vacío como los circuitos de la lógica. En 1941, Konrad Zuse (1910-1995), pionero alemán de la computación, construyó la computadora Z3, controlada por programas. En 1944 Howard H. Aiken construye el primer ordenador electromecánico en la Universidad de Harvard, subvencionado por la IBM. Se basaba en la máquina de Babagge; tenía 760.000 ruedas y 800 kilómetros

videojuegos, comunidades virtuales, información instantánea en tiempo real... Una tecnología que está provocando cambios drásticos en la concepción del ser humano y en sus formas de relación con los otros y con la naturaleza. La realidad virtual rectifica creencias bien arraigadas. Por una parte, la tesis del cuerpo humano idéntico a individuo o persona deja a paso a las nuevas ontologías del *ciborg*⁴² o de las conciencias disueltas en un chip, de manera que el concepto moderno de Sujeto —del *individualismo posesivo* de Hobbes y Locke al *universalismo de la conciencia* de Kant—⁴³ queda cuestionado y a punto de ser eliminado.

Por otra, se replantea la teoría tradicional de la Semejanza. La simulación no es ni representación ni imitación (que pone en correspondencia lo que se imita con un modelo preexistente, las Ideas platónicas, por ejemplo), pues genera el parecido de una realidad inexistente.

a) El texto clásico que separa la imagen-copia (*eikastiké*) del simulacro (*phantastiké*) se encuentra en *El sofista* platónico.⁴⁴

b) Lucrecio, en *De rerum natura*, IV, 25-35, señala que la simulación es una realidad intermedia.⁴⁵

de cable. Vannevar Bus, en 1945, desarrolla un ordenador analógico, «escritorio con pantallas traslúcidas» que permitiría a los usuarios mirar documentos y crear su propio sendero a través de un conjunto de documentación. John P. Eckert y John W. Mauchly de la Universidad de Pennsylvania construyen en 1946, la primera computadora electrónica (ENIAC) con más de 18.000 tubos de vacío y 200 KW de consumo; era capaz de realizar 5.000 operaciones aritméticas por segundo.. Y las consecuencias empiezan a dilucidarse con J. von Neumann (*El computador y el cerebro*) y Norbert Wiener (*Dios y el Golem*)...

⁴² Escribo *ciborg* según recomendación fundada de Sonia Reverter; es más apropiado que *cyborg*, pues así se escriben habitualmente el resto de términos de su campo semántico: *ciberespacio*, *cibercultura*, etc. Cf. S. Reverter, “Ciberfeminismo: entre la (u)topía y la (dis)topía”, J.M. Esquirol (ed.), *Tecnología, ética y futuro*, Desclée De Brouwer / Instituto de Tecnoética / Fundación Epson Ibérica, Bilbao, 2001, pág. 505.

⁴³ Existen unas estructuras de conciencia que permiten la adopción de un punto de vista específicamente moral, común a todos los hombres, que posibilita la autonomía de los individuos y su autodeterminación bajo leyes racionales: dignidad, autodesarrollo, autodirección, privacidad, pesimismo antropológico, cuidado de sí...

⁴⁴ “Una de las artes que veo contenidas en él es el hecho de **hacer copias** (*eikastiké*). El ejemplo acabado de ésta consiste en la creación de una copia que se adecue a las proporciones del original en las tres dimensiones y dé a cada parte su color correspondiente...” (Platón, *El Sofista*, 235d). “Y bien: ¿cómo hemos de llamar a aquellas que parecen ser copia de una figura bien hecha porque no se las ve desde el punto de vista adecuado, pero que, a los ojos del experto, no serían ni siquiera semejantes al original que quieren copiar? Puesto que quieren ser una copia, pero no lo logran, ¿no las podríamos llamar **simulacros** (*phantasma*)?” (Platón, *El Sofista*, 236b). Resumen en 266d y subdivisión un poco más adelante. Los simulacros pueden ser contruidos por técnica o por mimesis.

⁴⁵ “Y pues ya te enseñé cuál fuera la naturaleza del alma, qué substancias la componen y la hacen crecer con el cuerpo, y cómo al disgregarse se resuelve en sus elementos, voy a tratar ahora, en relación estrecha con estas cuestiones, de la existencia de lo que llamamos **simulacros** de las cosas; los cuales, como películas desprendidas de la corteza exterior de los cuerpos, vuelan por los aires de acá para allá; ellos son los que nos aterrorizan apareciendo a nuestras mentes, en la vigilia y también en sueños, cuando creemos ver formas prodigiosas y los espectros de los que están ya privados de luz; visiones que más de una vez nos despiertan con un sobresalto, arrancándonos del lánguido sueño; no vayamos a creer que las almas se

- c) Los escolásticos ejercitan el concepto de simulación en la definición del «ente de razón».
- d) Para Descartes o Locke, la simulación se identifica con representación.
- e) Para el Spinoza de la *Ética* “nada de lo que tiene de positivo una idea falsa es suprimido por la presencia de lo verdadero”. Spinoza establece cómo “las ideas inadecuadas y confusas se siguen unas de otras con la misma necesidad que las ideas adecuadas, es decir, claras y distintas”.⁴⁶
- f) Para Husserl, la simulación es reducción de la realidad, de manera que la intuición imaginativa es tan apta como la intuición de hechos reales para aprehender las esencias.⁴⁷
- g) Para Derrida los simulacros son las copias de copias y así *ad infinitum*; para Deleuze no hay nada en común entre la copia y el simulacro, pertenecen a naturalezas diferentes.⁴⁸
- h) A partir del desarrollo de la llamada *sociedad de la información*, el concepto de *virtual* como *simulacro* irá adjetivado por la valoración positiva, negativa o neutra que se haga de él:
 - a. Baudrillard, en sentido pesimista, considera el simulacro como aquello que, al triunfar e imponerse en la sociedad, sustituye la realidad y hace estallar el orden real basado en la mimesis.⁴⁹
 - b. Vattimo, en sentido optimista, considera que sólo lo virtual se encuentra en el mercado y lo que no entra aquí está condenado a la extinción. Lo virtual sería el modo privilegiado de la realidad.⁵⁰
 - c. Castell intenta ser neutral; Maldonado, conjugar los pros y los contras.⁵¹

escapan al Aqueronte, o que sus sombras revolotean entre los vivos, ni que algo puede quedar de nosotros después de la muerte, cuando, a la par destruidos, el cuerpo y el alma se hayan disociado y resuelto en sus elementos.” Lucrecio, *De rerum natura*, IV, 26-40, trad. E. Valentí, Alma Mater, Barcelona, 1961.

⁴⁶ B. Spinoza, *Ética*, II, 36. Si la religión no fuera, en realidad, más que una maliciosa invención de «hombres crueles y perversos», cuán sencilla (aun cuando larga y cruel) sería la batalla por la liberación. Para el materialista radicalmente antirracionalista que es Spinoza, vanas son semejantes esperanzas bienintencionadas; no sólo las imaginaciones no se desvanecen ante la presencia de lo verdadero, sino que cuando finalmente lo hacen es sólo para permutarse con “otras imaginaciones más fuertes, que excluyen la existencia presente de las cosas que imaginamos.” Spinoza *Ética*, IV, 1. “Un imaginario desplaza a otro. La razón está ausente” dice Albiac, *La sinagoga vacía*, Hiperión, Madrid, 1987, pág. 331. Las imaginaciones de la mente, en sí mismas consideradas, no contienen error alguno; o sea, que la mente no yerra por el hecho de imaginar, sino sólo en cuanto las considera carentes de una idea que excluya la existencia de aquellas cosas que imagina estarles presentes. Pues si la mente, al tiempo que imagina como presentes cosas que no existen, supiese que realmente no existen, atribuiría sin duda esa potencia imaginativa a una virtud, y no a un vicio, de su naturaleza; sobre todo si esa facultad de imaginar dependiese de su sola naturaleza, esto es (...), si esa facultad de imaginar que la mente posee fuese libre. Spinoza *Ética*, II, 17 sc.

⁴⁷ Lo que nos pone en relación la realidad virtual con la realidad religiosa, por ejemplo. Véase G. Bueno, *Cuestiones quodlibetales*, pp. 278 y ss.

⁴⁸ Ambos se oponen a Platón, a quien se le supone que defiende la tesis fuerte de las Ideas o realidad de la que lo sensible es una copia y exorciza el simulacro. J. Derrida, “La farmacia de Platón”, en *Disseminations*, Editions du Seuil, 1972.

⁴⁹ J. Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Kairos, Barcelona, 2002

⁵⁰ G. Vattimo, *La sociedad transparente*, Paidós, Barcelona, 1990.

El resultado de lo Virtual no es ya una ilusión o una irrealidad, sino una **sustitución**: no sólo simula o imita la realidad, sino que la sustituye. Así, la conexión en las comunidades virtuales entre diversos usuarios se hace posible a través de modelos de síntesis, clones o alias virtuales que hacen de mediadores, como nuevos *daimones* helenos, ante los que la sociedad se pone en guardia y nos apremia a reunirnos en congresos como éste para ver cómo podemos orientarnos. Por ejemplo ante el **net-art**,⁵² un arte en el que desaparece el soporte físico sobre el que el arte tradicional se habría sostenido y en el que al desmaterializarse la obra no hay ya lugar ni para la fetichización ni para la sacralización del contexto: palacio, catedral, mansión... O ante las músicas *hip-hop*, *trance*... músicas que se reducen a una combinatoria mecanizada en los sintetizadores, etc.

3.1. Virtual / real / posible / probable

Puede sostenerse que Gilles Deleuze ha recuperado en los últimos años el tratamiento modal de lo virtual, como consecuencia oblicua de su análisis operatorio del cálculo diferencial de Leibniz, al que cruza con la concepción temporal de la memoria de Bergson. Deleuze ha definido lo virtual como opuesto a lo real, mientras que lo virtual posee realidad plena por oposición a lo actual.⁵³ De manera que lo virtual consiste en el agrupamiento de los elementos y relaciones diferenciales y en los puntos singulares que los corresponden, pues la actualización de lo virtual es la singularidad. El interés del análisis deleuziano es enorme, porque se desarrolla en paralelo a las teorías de las morfologías que desplazan las lógicas de relaciones de los todos y las partes al acoplar la actualización de relaciones diferenciales y encarnaciones de puntos singulares. Lo virtual está completamente determinado en los todos morfológicos; así, en la obra de arte no se invoca ninguna determinación confusa, sino la estructura, perfectamente determinada que forman sus elementos genéticos, virtualizados. Deleuze recuerda la distinción entre objeto completo o parte ideal del objeto y objeto entero dado en su integridad, como ocurre en biología: “Los genes como sistema de relaciones diferenciales se encarnan a la vez en la especie y en las partes orgánicas que las componen” (pág. 340). Lo virtual —eficaz, virtud, poder que se actualiza— genera la diferencia, y así permite resolver los problemas que surgen a cada parte diferenciada. Por eso lo virtual se diferencia de lo posible, que es algo producido siempre *a posteriori*, retroactivamente; la naturaleza de lo virtual hace que se actualice siempre

⁵¹ M. Castell, *La era de la información*, 3 vols., Alianza, 2001; T. Maldonado, *Crítica de la razón informática*, Paidós, Barcelona, 1999.

⁵² Término acuñado por Vuk Cosik, según la leyenda propagada por Alexai Shulgin, al recibir un mensaje prácticamente ilegible en código ASCII que decía algo así: «[...] J8 ¬ G # | \; Net. Art {-^s1 [...]».

⁵³ G. Deleuze, *Diferencia y repetición*, Júcar Universidad, Madrid, 1988, págs. 338 y ss.

por diferencia, por divergencia. Lo virtual se despliega por creación y lo posible por limitación. Podríamos decir que la teoría de la morfogénesis de Thom, por un lado, y el análisis no estándar, por otro, vendrían a da cuenta «operatoria» del concepto puramente «teórico» planteado por Deleuze.

J. M. Salanskis se sitúa también en la dimensión modal de la posibilidad de lo potencial / lo posible / lo virtual, al tratar el problema del infinito cantoriano. Si lo *posible* es aquello estático y ya constituido y lo *potencial* lo que será el caso en un futuro, lo *virtual* será lo que no sea el caso, es decir, ha de entenderse como una «realidad paralela».⁵⁴ Así, el tipo de trascendencia de los números transfinitos ω ⁵⁵ sobre los discretos teóricos es muy complejo: a la vez temporal (ω va después) y modal-óntico (ω es virtual, mientras que los números estándar son potenciales). Lo virtual sería lo que Diodoro Crono llamaba *Nada* en el argumento del *dominador* (*kurieúon*). Para Diodoro no es necesario hacer ninguna distinción entre lo posible y lo real: los acontecimientos que suceden eran ya necesarios y los que no suceden eran totalmente imposibles. En definitiva, lo posible es lo que es verdad o lo que será. Así: «Mañana habrá batalla naval» es una proposición verdadera o falsa y no hay una tercera opción, de manera que: O es verdadera o es falsa o es posible; pues si «mañana *no* hay una batalla naval» entonces lo imposible se habría generado de lo posible. El argumento recoge los ecos de otro anterior de Aristóteles (*De interpretatione*, IX), una polémica que pasa por Cicerón en *El hado* (VII). Aristóteles afirma que lo necesario no es que haya o no haya batalla naval, sino la alternativa: “Habrá o no habrá batalla naval”. Y defiende estas tres proposiciones: 1) Todo lo pasado es verdadero necesariamente; 2) De lo posible no se sigue nada imposible; 3) Lo posible no es verdadero ni lo será.

Diodoro cambia los términos: 1) Nada es que no sea y será verdadero y 2) Lo que no es verdad no lo será; 3) De lo posible no se sigue lo imposible; 4) Todo lo pasado es verdadero necesariamente.⁵⁶ Una posibilidad, por consiguiente, que no se ha verificado no es una posibilidad, de lo contrario se habría transformado en una imposibilidad. Todo lo que ocurre ha de ocurrir necesariamente y la misma imposibilidad hay para los hechos pasados como para los futuros.

⁵⁴ J.M. Salanskis, *L'herméneutique formelle. L'infini-Le Continu - L'Espace*, CNRS, París, 1991, p.169.

⁵⁵ Mediante una regla de sucesión de enteros, $S(n)$, obteniendo la serie 1, 2, 3 ... n , $n+1$,... entonces podemos imaginar un nuevo número ω que sea el primer número que sigue a la sucesión de números naturales, o límite al que tienden todos los números v , que es *el primer conjunto bien ordenado*, y además el conjunto más grande de todos los números, el *primer transfinito* ω_0 : el *primer* entero mayor que cualquier entero situado a continuación de la sucesión completa de los números ordinales ordinarios y que se convierte en matriz de todos los otros números. Mediante este primer principio de formación se pueden ir generando nuevos ordinales transfinitos sucesivos si asociamos el número ω a las unidades primitivas: $\omega+1$, $\omega+2$,..., $\omega+v$,...

⁵⁶ Crisipo considera posible lo que no ha sucedido, aunque no pueda llegar a suceder jamás. 1) Posible es lo que no es verdadero ni lo será. 2) Todo lo pasado es verdadero necesariamente. 3) Pero de lo posible se sigue lo imposible. Cf. en E. Elorduy, *El estoicismo*, Gredos, Madrid, 1972, págs. 309 y ss.

Así que con el desarrollo de las tecnologías del ordenador se ha invertido el planteamiento de Diodoro. De: «Lo real es igual a lo posible», se ha pasado a: «Todo es posible, por lo que nada es real». Por medio del ordenador y de Internet se crean mundos virtuales que ya no tienen como referencia sino la de un imaginario colectivo. Lo que se representa en el ordenador, la llamada *Realidad Virtual*, no deja huella, no tiene pregnancia, no tiene consecuencias: se exhibe sin más (“un imaginario desplaza a otro imaginario; la razón está ausente”). La virtualidad se polariza entonces en dos ámbitos contrapuestos: a) Si lo virtual produce un efecto es en el campo de lo simbólico (o de lo imaginario), éste sólo se experimenta en el campo del conocimiento; es una simulación de la realidad (objetual) por el conocimiento que se tiene de él; de esta manera se entra en la llamada *sociedad del conocimiento*, en la que se dan cita todos: globalizadores y antiglobalizadores, tecnócratas y ecologistas... b) Los restos, los desechos... son eliminados y sustituidos por lo *friki*: lo deforme, lo cutre, lo estrafalario... Y si alguna vez aparecen esos restos, lo hacen con toda la obscenidad del cínico (como mostrar imágenes del holocausto en una obra teatral inocua).

3.2. Los contextos de lo virtual

El tratamiento modal ha de conectarse con las nuevas tecnologías, y no tendría sentido hablar de lo *virtual*, si no es en relación a su primer analogado —el último en producirse históricamente—: una manifestación del desarrollo de las nuevas tecnologías, productos del desarrollo lógico de los circuitos electrónicos, que tienden cada vez más a ajustarse a la escala antropológica y a alejarse de su verdadero soporte de digitalización. Así, por medio de interfaces gráficas diseñadas por el pionero Macintosh, el ordenador se ha convertido en un electrodoméstico.⁵⁷ La interfaz del ordenador se convierte ahora en el protagonista: media en las relaciones del sujeto con el exterior; combina textos e imágenes; manipula la información: texto, imágenes, video...; su entorno permite establecer relaciones con otras personas; por su mediación, las comunidades virtuales dejan de ser entes marginales, periféricos, añadidos... y empiezan a tener capacidad para vincular a sujetos físicamente: amistades, parejas... El ordenador, compuesto *sui generis* de escritura e imágenes tridimensionales, potencia los sentidos por medio de diferentes artilugios —cascos, guantes, visores...— de *realidad virtual*; conecta a usuarios de los más recónditos lugares del planeta a través de

⁵⁷ Neal Stephenson, programador y autor de la novela de ciencia ficción *Snow Crash* (editada por Gilgamesh, Barcelona, 2000, y en la que sigue la teoría de los *memes* de R. Dawkins), se pregunta retóricamente: “¿Eran las interfaces gráficas una brillante innovación tecnológica que convertía a los ordenadores en más accesibles para los humanos y por tanto para las masas, llevándonos a una revolución sin precedentes en la sociedad humana, o una insultante chorrada audiovisual diseñada por *hackers* zumbados de San Francisco, que despojaba los ordenadores de su potencia y flexibilidad y convertía en serio y noble arte de la computación en un pueril videojuego?”, *En el principio... fue la línea de comandos*, Mapas, Madrid, 2003, pág. 38.

comunidades virtuales; y se extiende a lo largo de un espacio que la acoge, el espacio virtual o *ciberspacio*—interconexión de ordenadores, acéntrico, fácilmente accesible, individualizado, plural...—. ⁵⁸

Tenemos así, tres amplios contextos de lo virtual: el que corresponde al sujeto recortado a escala del cuerpo y potenciado en su conexión con el ordenador, lo que se conoce con el nombre de *realidad virtual inmersiva*; el que corresponde a la relación con otros sujetos a través del ordenador y sus interfaces o *realidad virtual no inmersiva*, en el que se difuminan los cuerpos en información; y el del ordenador mismo como pura *máquina digital*. Veamos.

A) REALIDAD VIRTUAL INMERSIVA

Los sistemas de inmersión virtual en los que los movimientos (ejercicios, bailes...) que realiza el usuario en el exterior de la pantalla se reproducen en ella, simulando aventuras, juegos, deportes de riesgo... se inician con los artilugios derivados del *casco binocular*, un prototipo construido por Ivan Sutherland (1968) en Harvard, que utilizaba dos tubos catódicos para visualizar imágenes estereoscópicas. En 1983 Marc McCallahan del MIT mejora este dispositivo al utilizar dos pantallas planas de televisión y colocar los tubos catódicos en un casco de ciclista de forma que sus imágenes se reflejen en dos prismas colocados en unas monturas de gafas...

Se dispara así la invención de artilugios para reemplazar, prolongar, potenciar nuestros sentidos y transformarlos en **sentidos virtuales**. Jaron Lanier —el mediático exponente de la subcultura virtual, creador de lenguajes de programación de Realidad Virtual como Mandala y Embrace, fundador de la empresa VPL (Visual Programming Language) que comercializa los interfaces DataGlobe, PowerGlobe y DataSuit— sentenciaba: “El mundo virtual existe sólo en virtud de la magia que hace que tu sistema nervioso vuelva verdaderas las cosas cuando interactúas con ellas”. ⁵⁹

Estos recursos se cruzan enseguida con las investigaciones que proceden del ámbito militar. Tom Furness, de la base militar de Wright Patterson, abandona las Fuerzas Armadas para fundar el Human Interface Technology Laboratory de la universidad de Washington, y poner en marcha la idea de «pilotaje virtual». Jhon Clark en Silicon Graphics inventa el grafismo tridimensional y Tom Zimmerman, el guante manipulador de datos. Perraud y Rodd presentan la «nariz virtual» provista de sensores

⁵⁸ *Ciberspacio* es un término introducido por William Gibson en su novela *Neuromante*, Minotauro, Barcelona, 1989 (1984¹); *Realidad Artificial* fue propuesto por Myron Krueger, artista tecnólogo; *Metaverso*, por Neal Stephenson; *Realidad Virtual* (1992), por Jaron Lanier; *El mundo digital*, por Nicholas Negroponte (1995)...

⁵⁹ Cf. en R Sánchez Navarro (ed.), (2004), *Realidad Virtual*, Barcelona, Sitges04, pág. 76.

olfativos. La empresa VPL de Jaron Lanier y la división de Human Factors de la NASA en Ames unen las tres tecnologías: grafismo tridimensional, casco binocular y guante manipulador con el sorprendente resultado de la Realidad Virtual... Las aplicaciones de esta tecnología se hacen tan evidentes como populares.

Las más espectaculares se llevan a cabo en el ámbito militar y de navegación espacial: el pilotaje simulado (Thomson-Militaire o Dassault); el montaje de satélites a distancia; la preparación de astronautas; los combates simulados en medios hostiles... Estas aplicaciones se fundan en el fenómeno llamado **presencia**, según el cual, el cerebro al acceder a un entorno de *realidad virtual* (a través de unas gafas especiales, de un habitáculo...) puede llegar a interpretar que dicho entorno es *real*, y que nos encontramos realmente en él: “Sentirse en el mundo virtual como si fuera real” (Mavi Sánchez Vives).⁶⁰ En este ámbito, la investigadora alicantina Carolina Cruz-Neira, directora asociada del Centro de Aplicaciones de Realidad Virtual de la Universidad de Iowa, inventa en 1992 el CAVE. Hasta entonces, los sistemas de realidad virtual empleaban un casco unipersonal con pantalla incorporada, pero “el casco, además de aislar, es muy incómodo. Y como yo hacía ballet, pensé que se podía desarrollar una especie de escenario, un teatro en el que un equipo de persona trabajara conjuntamente”, comenta la investigadora. La tecnología CAVE de realidad virtual en 3D permite que antes de presentar prototipos de productos o proyectos tales como automóviles o exploraciones petrolíferas, puedan conocerse cada una de sus posibilidades con un gasto económico mínimo.

También se han desarrollado **aplicaciones terapéuticas**, con un enorme interés práctico de la tecnología virtual: cirugía... El instituto Fraunhofer de diseño computerizado (IGD) ha construido un programa capaz de interpretar las indicaciones del usuario a partir de señales eléctricas que transmite su cerebro... Y **aplicaciones de investigación** como el estudio de la estructura molecular de las proteínas mediante un brazo robot con *feedback* físico... Frente a la prohibición kantiana al entendimiento para penetrar en lo orgánico, los modelos de simulaciones por ordenador se han hecho muy familiares. Entre los diferentes modelos —mecanicistas, funcionales, genéricos o conceptuales—,⁶¹ los mundos virtuales funcionan como modelos conceptuales simulados para esclarecer relaciones entre conceptos en el campo de los sistemas

⁶⁰ M. V. Sánchez-Vives and M. Slater, “From presence to consciousness through virtual reality” *www.nature.com/reviews/neuro*, abril, 2005, Vol. 6, págs. 332-339.

⁶¹ X. Barandiarán y A. Moreno, “Modelos simulados, mediación virtual para el pensamiento complejo”, *Ontology Studies. Cuadernos de Ontología*, 7, 2007, págs. 160-174.

complejos en los que las interacciones no lineales los hace difícilmente penetrables: experimento mental opaco.⁶²

Otras aplicaciones están más cercanas a la industria del **entretenimiento**: efectos especiales cinematográficos, videojuegos o cibersexo («la Realidad Virtual del pobre»). Pero también se diseñan prototipos muy sofisticados como el VirtuSphere, una esfera de unos dos metros de diámetro, capaz de girar en cualquier dirección; el jugador, al caminar en su interior, va cambiando las imágenes como si se desplazara en el mundo real, etc.

B) REALIDAD VIRTUAL NO INMERSIVA

En Estados Unidos se crea en 1969 el ARPAnet (*Advanced Research Project Agency*) para que los primeros ordenadores dispuestos en universidades diferentes pudieran compartir recursos y potencia informática; *a posteriori*, se le dará un sentido más patriótico, pues la referencia militar sigue siendo insoslayable: una sección encargada de crear un sistema de comunicaciones capaz de sobrevivir a un ataque por sorpresa de la URSS, un temor que había despertado la puesta en órbita del Sputnik en 1957.⁶³ Añadiendo la D de *Defense*, se convirtió en DARPAnet. Se trata de una red descentralizada, cuya figura histórica ilustró el Memorando RM-3420-PR de agosto del año 1964 preparado por Paul Baran para la Fuerza Aérea de los Estados Unidos de Norteamérica sobre cómo mantenerse comunicados ante ataques masivos que provocaran destrucción de grandes sectores de redes neurálgicas. A fines de 1969 existían cuatro nodos de la Red ARPAnet: la Universidad de California en Los Ángeles (UCLA), la Universidad de California en Santa Bárbara (UCSB), la Universidad de Utah y el Instituto de Investigaciones de Stanford (SRI). Pero, como pasa con otros inventos de estrategia militar o espacial —control de misiles, láser, cerámicas...—, son traspasadas a su explotación por la sociedad civil. En 1987, las grandes redes existentes se unen en una misma red, cohesionada por un mismo protocolo de comunicación (TCP/IP), la actual INTERNET (Internet es un protocolo común, capaz de utilizar indiferentemente diversas redes: teléfono, TV por cable, fibra óptica, satélites...). En 1991 el físico británico Tim Berners-Lee ofrece su código Word Wide Web (www) para los usuarios de Internet, lo que permite un acceso masivo a este medio de comunicación.

Así, se producen consecuencias de gran calado en la relación interhumana. Si en los inicios de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), la

⁶² Di Paolo (*et al.*), “Simulation models as opaque thought experiments”, *Artificial Life VII: The Seventh International Conference on the Simulation and Synthesis of Living Systems*, Reed College, Portland, Oregon, USA, 1-6 August, 2000.

⁶³ M. Castell, *La Galaxia Internet*, Plaza y Janés, Barcelona, 2001.

sociedad receptora no interviene en la producción, sino en el uso: la Sociedad Informatizada del espectáculo,⁶⁴ del simulacro,⁶⁵ de la velocidad⁶⁶..., por virtud de las cámaras, de los vídeos, de las TV, etc., el espectador se ha transformado en actor, lleva a cabo *performances* continuas, sin casco ni empuñadura: *reality shows*, telepresencia,⁶⁷ concursos, *pay per view*, *teleshopping*, *telebanking*... El espectador-actor se halla dentro de la realidad virtual, ⁶⁸ lo que influye en la cultura virtual y multifacética,⁶⁹ en la estética...⁷⁰

Las transformaciones sociales son innegables (como provienen de EE.UU no pueden llamarse «revoluciones», sino «cambios de era»). Afectan a las casas dotadas de ordenador⁷¹ que se convierten en moradas no ya del «construir-habitar-pensar» (Heidegger), sino de las conexiones tecno-herméticas, que establecen los vínculos con la estructura simbólica y práctica de la *Nueva Ciudad de Dios* en terminología de Alonso y Arzoz.⁷² La casa ha de estar abierta al exterior no por la puerta o por la chimenea (constricción termodinámica), sino por medio de cables, antenas..., transformando la ciudad industrial (el segundo entorno) en la ciudad informática (el tercer entorno).⁷³ Los habitantes de la tierra —desde el palacio a la chabola— se conectan al cielo virtual por una parabólica, son habitantes del paraíso y también la casa se transforma en una «máquina de vivir».

Asimismo afecta al *teletrabajo* a domicilio con todas las consecuencias que conlleva: sindicales, explotación, desocialización y atomismo individual, trabajo de las mujeres, etc. A la *telepolítica* y sus secuelas relativas a la democracia en la (pretendida) *República electrónica*:⁷⁴ *teledemocracy*, *video democracy*, *push botton democracy*..., ha suscitado incluso la reforma constitucional de los EE.UU para hacer posible la democracia directa electrónica;⁷⁵ la *noopolitic* (de *noosfera*, Theilard de Chardin) remite

⁶⁴ G. Debord, *Comentarios a "La sociedad del espectáculo"*, Anagrama, Barcelona, 1990,

⁶⁵ J. Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Kairos, Barcelona, 2002.

⁶⁶ P. Virilio, *La bomba informática*, Cátedra, Madrid, 1999.

⁶⁷ El término introducido por Marvin Minsky significa «recepción de sensaciones a distancia».

⁶⁸ "Toda esta fauna mediática de las tecnologías de lo virtual, y este *reality show* perpetuo, tienen un antepasado: el *ready-made*. Todos los que son extraídos de su vida real para interpretar su psicodrama sidoso o conyugal en la tele tienen por antepasado el portabotellas de Duchamp, que éste extrae de igual forma del mundo real para conferirle en otro lugar, en un campo que convenimos en llamar *arte*, una hiperrealidad inefable". J. Baudrillard, *El crimen perfecto*, Anagrama, Barcelona, 1996, pág.18.

⁶⁹ M. Castells, *La era de la información*, vol. 1, Alianza, Madrid, 1999, pág. 227.

⁷⁰ Cf. "La experiencia artística" en *Ontology Studies*, nº 7, págs. 222-337.

⁷¹ Modelos: La caverna paleolítica; la caverna platónica; la oscura habitación del mago Merlín; el gabinete de Alberto Magno donde prepara sus conjuros alquímicos; el espejo mágico de Salomón; la cabeza parlante (Baphmet); la habitación de Fausto; el rabino Löw...

⁷² A. Alonso y I. Arzoz, *La nueva ciudad de Dios*, Siruela, Madrid, 2002.

⁷³ Cf. J. Echeverría, *Los señores del aire. Telépolis y el tercer entorno*, Barcelona, Destino, 1999.

⁷⁴ L. K. Grossman, *The Electronic Republic*, 1995.

⁷⁵ A. Toffler, *La tercera ola*, Plaza y Janés, Barcelona, 1978.

a la nueva política que tendría lugar en el entorno global de la información que construyen las redes de comunicación. A la *teledidáctica* o *teleaprendizaje*, a las relaciones educativas, desde la escuela a la universidad virtual. La polémica está ya ejercida: El momento técnico ¿es el todo o es una parte del proceso de aprendizaje? El aprendizaje teledidáctico ¿es un mero elemento técnico o comporta una nueva pedagogía, como ocurrió con el libro y la reforma pedagógica de Comenius? Y aun a las relaciones amorosas y la *teledildónica*.⁷⁶

Si las comunidades virtuales y los procesos de democratización hacen de los seres humanos «ciudadanos del mundo» en una comunidad virtual planetaria, ya no nos servirían para su comprensión las clásicas metáforas (distributivas) del Panóptico, del Gran Hermano o de la Araña;⁷⁷ los contramodelos que habrían de guiarnos ahora serían otras metáforas (atributivas) como las del *laberinto* o el *aleph* borgiano, el *rizoma* de Guattari-Deleuze...,⁷⁸ vinculados al mito digital.⁷⁹

C) REALIDAD VIRTUAL Y DIGITALIZACIÓN

Pero, ¿qué es una máquina digital, un ordenador? Un ordenador, realmente no es más que una «máquina de Turing». Alan Turing describió el ordenador como un máquina capaz de ser cualquier máquina; esto es posible porque es una máquina programable y, como tal, puede operar simbólicamente con objetos simbólicos; el universo de formas simbólicas incorpora al propio ordenador y su carácter recurrente es la clave de su auténtico poder tecnológico y, por tanto, social. Una máquina de Turing con una sola cinta puede ser definida como una 6-tupla, $\langle Q, s, \Gamma, b, F, \delta \rangle$ donde: Q es un conjunto finito de estados; Γ es un conjunto finito de símbolos de cinta, el alfabeto de cinta; $s \in Q$ es el estado inicial; $b \in \Gamma$ es un símbolo denominado blanco, y es el único símbolo que se puede repetir un número infinito de veces; $F \subseteq Q$ es el conjunto de estados finales de aceptación; $\delta: Q \times \Gamma \rightarrow Q \times \Gamma \times \{L, R\}$ es una función parcial denominada *función de transición*, donde L es un movimiento a la izquierda y R es el movimiento a la derecha. Una máquina de Turing es un dispositivo que transforma un *input* en un *output* después de algunos pasos. Tanto el *input* como el *output* constan de números en código binario (ceros y unos). Para llevar a cabo algún algoritmo, la máquina se inicializa en algún estado interno arbitrario. A continuación, se pone en

⁷⁶ D. Levy, *Amor y sexo con robots*, Paidós, Barcelona, 2008.

⁷⁷ J. Bentham, M. Foucault y M.J. Miranda, *El panóptico. El ojo del poder. Bentham en España*, La Piqueta, Barcelona, 1989. Por otra parte, Masuda habla de COMPUTOPIA en *La sociedad informatizada como sociedad postindustrial*, Fundesco, Madrid, 1984.

⁷⁸ J. L. Borges....; Deleuze-Guattari, *Milmesetas*...

⁷⁹ N. Almiron y J.M. Jarque, *El mito digital. Discursos hegemónicos sobre Internet y periodismo*, Anthropos, Barcelona, 2008.

marcha y la máquina lee el *bit* que se encuentra en ese momento en su interior y ejecuta alguna operación con ese *bit* (lo cambia o no, dependiendo de su estado interno).

Una máquina que transforma el lenguaje ordinario en lenguaje digital y que lo vuelve a recuperar como lenguaje escritural. Las posibilidades de manipulación han permitido el trasvase, el trasiego... de los bits de múltiples maneras que se están explorando. Theodor Nelson en 1961 inventa las palabras «hipertexto» e «hipermedia» para designar un espacio de escritura y lectura en el que textos verbales y no verbales (imágenes y sonidos) puedan quedar electrónicamente interconectados formando diferentes itinerarios o trayectos de lectura para el usuario. Nelson creó también el proyecto Xanadú que consiste en una inmensa red de información, accesible en tiempo real, que contendría todos los tesoros literarios y científicos del mundo.⁸⁰

* * *

Este rápido y apretado recorrido por los contextos de la realidad virtual y de las transformaciones operadas o sospechadas en la vida social, política o económica conlleva consecuencias que afectan a cuestiones filosóficas decisivas:

a) *Ontológicas*: La transformación del observador de la naturaleza en un observador de la realidad en bits significa que las propiedades de los entes toman nuevas perspectivas: Se diluye la distinción entre original y copia; el fragmento abierto se destaca frente a la obra cerrada; el ciberespacio no se ofrece (no es un don, como la Tierra), sino que hay que producirlo bajo el control humano (empresas, estados...)... La realidad que se construye por computación digital u operatividad lógico binaria funciona como una estructura trascendental kantiana, una condición de posibilidad, limitando así drásticamente toda la ontología: «Sólo existe aquello que pueda ser traducido a una máquina de Turing (ampliado a la lógica difusa)». Otros harán hincapié no tanto en la máquina como en la comunidad que las entrelaza. Y, a falta de las repuestas sobrias de la filosofía, otras ontologías holísticas tratan de acogerlas: la *resonancia mórfica* de Rupert Sheldrake; la *sincronicidad* de Carl G. Jung...

b) *Gnoseológicas*: Pero también se produce un cambio en el aparato observacional del sujeto mismo, lo que comporta una renovada dialéctica de los sentidos. Los sistemas de simulación que generan realidad virtual lo hacen mediante manipulación específica de nuestros sentidos. La modificación de los sentidos viene de lejos, sin duda, desde las cuevas prehistóricas, pero con las nuevas tecnologías el proceso se ha constituido en una nueva manera de entender la realidad. Se plantean cuestiones como las del «amor en tiempos de internet»: amor cibernético, orgías telemáticas... Pues la realidad virtual combina diferentes estímulos sensoriales: visión

⁸⁰ Cf. V. Tortosa (ed.), *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*, Publicaciones de la Universidad de Alicante, 2008.

estereoscópica y sensaciones propioceptivos, de manera que un movimiento en el mundo real se traduce en el desplazamiento de una bola de tenis, por ejemplo, en el mundo virtual (casco de visualización...). Desde luego esta dialéctica sensorial impide considerar las imágenes virtuales como meras ilusiones virtuales.⁸¹

c) *Ético-políticas*: cuestiones vinculadas a la identidad individual y a la crítica de la ideología política de la democracia directa ideal. El sujeto responsable y autónomo (kantiano) es trasferido a un sujeto permanentemente desbordado, sin identidad alguna, mero «sujeto virtual» en el espacio electrónico donde “todos somos nadie” (Kerckhove). El uso generalizado de las tecnologías de la realidad virtual ha puesto en cuestión el concepto ilustrado de sujeto.

d) *Ideológicas*. La realidad virtual ha abierto así las coordenadas para trazar una nueva religión o pseudoreligión: *la utopía tecnorreligiosa virtual*, o el resurgimiento tecno-mágico-religioso del hecho científico.⁸² El mago de la realidad virtual intentaría dar continuidad a una realidad que tiende a mostrarse discontinua, si ese sistema simbólico es incapaz de ofrecer la totalidad de su trama simbólica. La religión de la tecnología, tal como lo expone David F. Noble, una fusión del sentimiento espiritual trascendente, de corte judeocristiano, y la fascinación por los avances tecnológicos.⁸³ La tecnología se presenta ya como algo mágico; un fenómeno insondable, sagrado, hermético, iluminado o profético. “Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia” (Arthur C. Clarke).

De ese oscuro fondo hermético surge naturalmente la idea de generar un «doble» digital del cuerpo humano: el *ciber-cuerpo*, que procede de la idea bien arraigada del dualismo alma y cuerpo. El gnosticismo, más allá de las ortodoxias religiosas que esperan una vida tras la muerte, declara que algunos elegidos pueden acceder al cielo, viajar por sus inmensidades y comunicarse con sus habitantes, tras diversas técnicas (mágicas). El alma tendría la forma de un doble cuerpo: el «cuerpo astral», «doble etérico»... dotado de energía sutilísima, imposible de detectar por medios científicos. El «doble digital», en interacción con la televisión, el cine, el ordenador, la Internet, la tarjeta de crédito digitalizada..., se desplaza hacia ese mundo paralelo fabricado por la tecnología. El «doble digital» pasa a ser el verdadero cuerpo y el cuerpo físico, su «doble carnal».⁸⁴

⁸¹ V. Gómez Pin, *Entre lobos y autómatas*, Espasa, Madrid, 2006.

⁸² A. Alonso y I. Arzoz, *La nueva ciudad de Dios*, op. cit.

⁸³ D. Noble, *La religión de la tecnología. La divinidad del hombre y el espíritu de invención*, Paidós, Barcelona, 1999.

⁸⁴ La experiencia del viaje astral, mundos paralelos, sueños místicos... posee una larga y rica genealogía: La visión de Er, Platón, *La República*; el sueño de Escipión de Cicerón; Antonio Marqués y Espejo, *Viaje de un filósofo a Selenópolis*; Dante en *La divina comedia* visita el infierno, el purgatorio y el cielo, donde se encuentra la Jerusalén celestial; Antonio Maldonado en *Sueño* (imperialista), dedicado a Felipe IV,

* * *

En este sentido ideológico, el cine enfrenta polémicamente las posiciones a favor o en contra de la Realidad Virtual. Algunas de las películas que se convierten ya en referencias inexcusables en el terreno de la Realidad Virtual plantean historias donde el protagonista no sabe si puede fiarse o no de lo que ve, o si vive en el mundo real o en su imaginación, etc. Valgan como muestra:

- *Videodrome* (1982) de David Cronenberg. La película por antonomasia del transhumanismo: la carne que piensa o la mente que ya no enseñoorea el cuerpo.

- *Proyecto Brainstorm* (1983) de Douglas Trumbull.⁸⁵ (Hacer visible lo invisible). Un sistema de RV graba sentimientos, emociones, esperanzas y sueños, una experiencia comunicativa postsimbólica que nos permite transferir estas experiencias de una mente a otra. Mesianismo astronáutico. El final apoteósico de Michael Brace ve y experimenta el más allá de la muerte de la doctora Lilian Reynolds. La transformación del hombre en Dios que puede ver lo invisible, experimentar el Cielo bíblico, morada de los bienaventurados que se liberan de las constricciones biológicas y terrenas. Superando la dicotomía sensible/invisible de Merleau-Ponty, nos alojaos en el territorio del encuentro entre lo sensible y lo pensable. La RV no solo representa, sino que participa en lo que representa

- *Desafío total* (1990) de Paul Verhoeven y protagonizada por Arnold Schwarzenegger. La escena en la que Schwarzenegger recibe la visita de un presunto empleado de *Memory Call* que le dice que todas las peripecias que está viviendo son las vacaciones como agente secreto que él mismo solicitó que se implantaran en su mente, es uno de los mejores ejemplos de metalenguaje y postmodernidad nunca vistos en el cine. La ambigüedad sobre si la trama para la salvación del planeta está sucediendo realmente o es la continuación de la fantasía que le han implantado al supuesto héroe, que se está volviendo loco y ya no es capaz de volver a la realidad, muestra el novedoso

describe el Real Alcázar y Palacio de la Vida, en una de cuyas salas descubre la Jerusalén Militante en el Orbe de Marte; Francesco Colonna en *El sueño de Polifilio*, viaje egipciaco a Heliópolis; Cervantes en pasajes egregios de *Don Quijote de la Mancha*: la Cueva de Montesinos, la Ínsula Barataria, Clavileño...; Torres Villarroel satiriza la época a través de los sueños literarios; Alfonso de la Torre, en *Visión deleitable de la filosofía y artes liberales*, también conocida como *De la filosofía y de las otras ciencias*, compone alegorías didácticas para educar a los príncipes y describe un viaje a una enciclopedia del conocimiento de la época; Swedenborg, vencido por el sueño, reconstruye el mundo del más allá donde conviven extraterrestres, espectros y ángeles; Milton en *El paraíso perdido*; Kant en *Sueños de un visionario*...

⁸⁵ Responsable de los efectos especiales de *2001 una odisea en el espacio* (1968), *Star Trek* (1979), *Blade Runner* (1982)... Inventó la cámara *Showscan*, que reproduce películas de 70 mm a 60 fotogramas por segundo, creando una sensación de tridimensionalidad en los espectadores sin necesidad de usar gafas de 3D.

concepto de verdad: No se trata de creer en lo que nos saca de dudas, sino en lo que nos confirma en ellas. Es más verdad cuantas más sospechas se acumulen.

· *El cortador de césped* (1992) de Brett Leonard. Transita alrededor de dos personajes: Angelo, inventor y científico frankensteiniano moderno, y Jobe, modesto y devoto jardinero. Mediante drogas neurotrópicas, Jobe (judío piadoso que sufre) es sometido a un bombardeo-iniciación de imágenes místicas (*Kabbalah*), signos herméticos, símbolos alquímicos, etc. Que lo convierte en un superhombre. (En paralelo a los programas utilizados por muchas religiones de simulación dirigida a incrementar su cognición y modificar su ideología y conductas).

· *Strange Days* (1995) de James Cameron. Situada en los últimos días del siglo XX, narra la historia de Lenny Nero, un ex-policía que trafica con discos que contienen recuerdos y sensaciones grabados directamente del córtex cerebral. Un día recibe un disco que contiene el asesinato de una prostituta amiga suya; Lenny investigará su muerte y se verá envuelto en una oscura trama de violación, chantaje y muerte. Se trata de liberar lo dionisiaco y experimentar la muerte, pero no ya la ajena como hace Michael Powell en *Peeping Tom, el fotógrafo del pánico* (1960). Ahora, el Max Peltier de *Strange Days* suministra la experiencia virtual de la propia muerte.

Nivel 13 (1999) de Josef Rusnak. Una máquina de Realidad Virtual permite visitar la ciudad de Los Ángeles tal como era en el año 1937. Al entrar en el sistema una persona de esa realidad alternativa es sustituida por la persona del mundo real. Uno de los personajes del juego toma conciencia de que no es más que una simulación, de que su mundo no es real; pero algunas muertes del mundo real apuntan hacia él como sospechoso. De manera que los límites entre realidad y ficción se hacen indiscernibles y el «pienso luego soy» no constituiría un criterio suficiente para dirimir la existencia.⁸⁶

3.3 Cruce Realidad / Virtual

Al restringir lo Virtual al territorio de las realidades configuradas por las nuevas tecnologías —ordenadores e Inteligencia Artificial, Internet y comunidades virtuales...— y las experiencias consiguientes de la simulación —*Sensorama*,⁸⁷ pilotos de aviación, videojuegos...— y lo cruzamos con instancias de la realidad ajenas a esta tecnología (realidades en cualquier caso inmanentes) que tomamos del contexto modal

⁸⁶ Otras películas de interés: *Doce monos* (*12 Monkeys*, 1995), *Abre los ojos* (1997), *Matrix* (*The Matrix*, 1999), *Memento* (*Memento*, 2000)...

⁸⁷ La máquina *Sensoram* de Morton Heilig, dispositivo multisensorial que estimulaba los sentidos visual, táctil, auditivo y olfativo del usuario, utilizando técnicas de inmersión analógicas. Por ejemplo, un viaje en motocicleta sintetizaba: visión estereoscópica, sonido estéreo, vibraciones mecánicas, aromas impulsados por ventiladores...

(Real/Irreal/Apariencia/Perfectibilidad...; Virtual/Actual/Posible/Determinación...), se obtienen múltiples posiciones. Aquí vamos a limitarnos a ejemplificar el plano simple (autoformante) del cruce entre lo Real y lo Virtual consigo mismos, obteniéndose cuatro posiciones básicas:

a) Sólo existe lo Real y, en consecuencia, Realidad y Virtual son *incompatibles*: un oxímoron, dice Marcel Ges.⁸⁸ Lo virtual sería un epifenómeno de las «verdaderas realidades», de las «realidades reales»: Dios, Naturaleza, Cultura... Lo Virtual quedaría reducido a pura fantasía, juego o entretenimiento, o, desde el otro lado, instrumento de alienación...

b) Lo Virtual absorbe a lo Real en un proceso más o menos rápido de *virtualización del mundo*. Lo virtual va sustituyendo a lo real a partir de aquellos elementos virtuales que hemos ido citando: Sensoramas, gafas de visión estéreo, electroguantes, Internet... y así hasta concluir en las figuras de la nueva carne, el *ciborg*... Se daría lugar a las confusiones entre la guerra real y la virtual (ataques a los amigos; ataques a aeronaves comerciales que aparecen como cazas de guerra en posición de ataque, etc.).

c) Sólo existe lo Virtual, que anula o hace desaparecer la Realidad. Sería, hoy por hoy, una posición deseada más que ejercida, una utopía que, sin embargo, se realizaría a corto plazo, según los discursos cornucopias de *tecnoutopistas*, *ciberprofetas* o *gurus cósmicos* que se despliegan en diferentes ámbitos: academias y universidades (Negroponte, Kerckhove...),⁸⁹ sector empresarial (Toffler, Gates...),⁹⁰ programas políticos (Nora y Minc...)⁹¹ o entretenimiento, imaginados en las novelas o en los filmes de ficción científica.⁹² Nos encontraríamos en una posición que desarrolla al límite la postura anterior, que afirmaría la conexión entre los individuos en una comunidad puramente virtual, como ángeles compuestos de bits, que es el sueño de algunas sectas pintorescas como extropianos, raelianos, criogenizadores... Pero hasta

⁸⁸ M. Ges, “Religión, magia y éxtasis tecnológicos en Ciberia” en J. Sánchez Navarro (ed.), *Realidad Virtual*, Barcelona, Sitges04, 2004, pág. 76.

⁸⁹ Desde Theilard de Chardin (1881-1955), a quien se suele considerar el profeta del ciberespacio con su propuesta de una *noosfera* que se añadiría a la *geosfera* y la *biosfera* y que culminaría en un Punto Omega, o Marshall McLuhan (1911-1980), quien vincula la integración a través del ordenador con el cuerpo místico. Les siguen: Walt Rostow, que defiende la correlación entre expansión de la civilización a partir de una determinada tecnología; Nicholas Negroponte, fundador del Media Lab del MIT; Derrick de Kerckhove, Sherry Turkle... Y, entre nosotros, José B. Terceiro, Gustavo Matías...

⁹⁰ Alvin Toffler, *La tercera ola*, op. cit., Bill Gates, *Los negocios en la era digital*, Plaza y Janés, Barcelona, 1999...

⁹¹ El informe Nora-Minc realizado para Giscard d’Estaing, presidente francés, en 1978 y publicado como *L’Informatisation de la société*, 1978 (trad. *La informatización de la sociedad*, FCE., México, 1980); las “autopistas de la información” de Al Gore; en España, el promotor político Joan Majó, *Chips, cables y poder*, Planeta, Barcelona, 1997...

⁹² Videojuegos; filmes a los que ya hemos hecho referencia.

que llegue ese momento, los individuos van con-figurando sus propios deseos y expectativas como en las redes listas de envío (*mailing list*); cuartos de chateo (*chatrooms*) con el programa Internet Relay Chat; dimensiones multi-usuarios (MUD's, *Mult User Domain*, *Dragons*, o *Dimension*)... En estas redes se pueden manipular las personalidades y multiplicarlas de manera indefinida, de manera que los usuarios van creando uno o más personajes (*avatares*), especifican sus atributos físicos y psicológicos, así como los lugares y entornos que podrán ser compartidos y redefinidos por el resto de participantes. Es un mundo intermedio entre realidad e ilusión, entre privado y público, entre la certeza y la falsedad... y que conduce a poner en el centro de la atención filosófica al videojuego.⁹³

d) La Realidad absorbe a lo Virtual. Una Idea que procedería del Dios creador monoteísta que bloquea lo virtual posible: la única realidad es la creada por Dios, y lo virtual se identificaría con el engaño, las acechanzas, lo demoníaco... Con la sustitución de Dios por el Estado, la virtualidad seguiría siendo lo irreal, lo desfigurado... Pero podemos dar un paso más y ver no ya a Dios o al Estado, sino al ordenador mismo que actuaría como el Genio Maligno o la burocracia estalinista narrada por Kafka. El problema ahora recaería en la naturaleza o estructura del ordenador que genera lo virtual y que debería ser controlado para evitar sus engaños y burlas (virus informáticos), y sus maldades sociales (prostitución, pornografía infantil).

	REALIDAD _(INMANENTE)	VIRTUAL
REALIDAD _(INMANENTE)	a) Realidad	d) Realidad -> Virtual
VIRTUAL	b) Virtual -> Realidad	c) Virtual

Cuadro II. Criterios Realidad / Virtual en el territorio de las Nuevas Tecnologías

3.4. Cuestiones filosóficas

Ya en este plano simple, el cruce Real / Virtual plantea múltiples cuestiones (aporías, sofismas, expectativas, inferencias...) que remiten a problemas clásicos de la filosofía:

a) El *utopismo antitecnológico*: El lamento por el hecho de que la ciencia ocupe un lugar central en la sociedad y el acusarla de provocar efectos perversos es una actitud

⁹³ M.T. Vilariño, "De la poética del videojuego a los mundos habitados MUDs" en V. Tortosa, *op. cit.*, págs. 361-385. Sobre los juegos, algunos libros clásicos son los de J. Huizinga, *Homo ludens*, Alianza, Madrid, 1987; R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, París, 1958; J. Echeverría, *Sobre el juego*, Taurus, Madrid, 1980...

que viene de largo, desde las burlas de Aristófanes,⁹⁴ pasando por las denuncias de Rousseau y de los románticos, y que en nuestra época han tomado la forma tanto del rechazo activista de Unabomber como del rechazo intelectual de Zerzan...⁹⁵ Pero me parece que esta crítica plantea cuestiones más inquietantes, que no podemos comentar aquí, sobre el criterio de la «realidad» en historia: ¿Es la historia real una historia virtual, hecha *ad hoc* para justificar ciertas prácticas de poder? Etc.

Otros críticos son Jean Baudrillard, posmodernista radical y crítico desde el cinismo, y Paul Virilio, desde la angustia.⁹⁶ Herbert Schiller (1919-2000) denuncia el imperio norteamericano, basado en la economía y la electrónica;⁹⁷ Ivan Illich, desengañado, partidario del regreso al valor chamanista de la amistad; o Hakim Bey, libertario, y escéptico, frustrado porque Internet no ha generado las «utopías piratas» que él preveía. Armand Matterlat deconstruye el mito digital⁹⁸ y Vincent Mosco critica duramente el mito digital.⁹⁹ Entre nosotros, Ramón Reig o Enrique Bustamente asocian la revolución tecnológica a las utopías conservadoras¹⁰⁰...

b) *El dualismo cuerpo y alma*: La conexión de lo virtual mental y lo corporal, de manera que el cuerpo y la tecnología se integran la una en la otra conformando un nuevo ser humano: el *ciborg*, figura liberalizadora en la concepción de Dora Haraway, etc.

c) *El nuevo Espíritu (Geist) NetWork*: La RV connota una nueva manera de convivencia entre los seres humanos, en la que en su caso límite tiende a desaparecer el cuerpo tridimensional —que paseaba por el ágora, visitaba las iglesias o se reunía en el mercado—, pues los órdenes simbólico (alma) y causal (cuerpo) se conectan en el Ciberespacio por mediación de la sintaxis lógica: el problema del Espíritu.

La gente de las comunidades virtuales usa las palabras en la pantalla para intercambiar cumplidos y discutir, establecer discursos intelectuales, haber comercio, intercambiar conocimiento, compartir apoyo emocional, hacer planes, cotillear, enamorarse, encontrar amigos y perderlos, jugar, flirtear, crear arte sofisticado y hablar por hablar. La gente en las comunidades virtuales hace más o menos lo mismo que en la vida real, **pero tenemos que abandonar nuestros cuerpos**. No puedes besar a nadie y nadie puede golpearte en la cara, pero pueden ocurrir muchas cosas dentro de nuestras fronteras.¹⁰¹

⁹⁴ P. Thuillier, “Los orígenes de la anticiencia”, *Mundo científico*, n° 57, 1986, págs. 452-460.

⁹⁵ Unabomber (Theodor Kaczinsky), *El manifiesto Unabomber*, Likiniano, Bilbao, 1999; J. Zerzan, *Malestar en el tiempo*, prólogo de G. Bueno, Ikusager, Vitoria, 2001.

⁹⁶ P. Virilio, *Cibermundo: la política de lo peor*, Cátedra, Madrid, 1996.

⁹⁷ H. Schiller, *Los manipuladores de cerebros*, Gedisa, Barcelona, 1987.

⁹⁸ A. Matterlat, *Historia de la sociedad de la información*, Paidós, Barcelona, 2002.

⁹⁹ V. Mosco, *Fantasías electrónicas: críticas de las tecnologías de la información*, Paidós, Barcelona, 1986.

¹⁰⁰ R. Reig, *El éxtasis cibernético*, Libertarias, Madrid, 2001.

¹⁰¹ Rheingold, *The virtual Community*, Introduction [<http://rheingold.com/vc/book>].

La posibilidad, aunque sea puramente teórica, de hacer copias de uno mismo y de descargarlas en clones nuevos es su límite. Antes de llegar a él nos encontramos con los problemas de la separación del cuerpo (*hardware*) y el alma (*software*), o de sus relaciones... De alguna manera, la realidad virtual nos trasporta a un mundo de «almas» más que de cuerpos, a un nuevo Espíritu o *Geist*: el Espíritu *NetWork*.¹⁰² Si aún no se ha hecho presente en toda la tierra es porque estamos viviendo el proceso mismo: “El futuro ya está aquí, sólo que no está uniformemente distribuido”, según ingenioso comentario de W. Gibson, pero una Idea de gran calado; pues, como el Espíritu hegeliano, exige tiempo (tiempo histórico) para alcanzar su plenitud.

Las TICs inciden decisivamente en el espacio de las relaciones humanas. Las comunidades empiezan a estar desubicadas, no hacen referencia a fronteras geográficas y se sustentan en los sistemas de transporte por intereses personales, con relaciones de intensidad más débiles que las comunidades tradicionales. El resultado es una progresiva virtualización del espacio físico, que desemboca en una estructura interactiva de redes entre individuos (**networks**). Aquí se forman poco a poco **las identidades personales** en torno a un *historial* común. Los nuevos ciudadanos ahora serán los **netizens** (*net* = red y *citizen* = ciudadanos) o ciudadanos de la red.

d) *El organum lógico material: digitalización*. Y, por último, se plantea la cuestión de la naturaleza misma de las máquinas que traducimos como la pregunta por el principio ontológico de la reducción de la información al lenguaje digital. La Realidad Virtual replantea muchas de las tradicionales Ideas filosóficas, entre las que sin duda se encuentran las Ideas de Número/Digito, Espacio o Lugar.

	REALIDAD _(INMANENTE)	VIRTUAL
REALIDAD _(INMANENTE)	a) Utopismo anti-tecnológico Historia Virtual	d) Organon lógico-digital Digitalización
VIRTUAL	b) Dualismo cartesiano Ciborg...	c) Espíritu / Networks Identidad virtual

Cuadro III. Problemas filosóficos originados por la realidad virtual

¹⁰² Hago referencia al título del film *Network: Un mundo implacable* (1976) de Sidney Lumet.

Los elementos *digitales* de los ordenadores desbordan el esquema clásico de la imagen como interacción de la luz real en superficies fotosensibles. El *scrolling* de un mapa lo ejemplifica con claridad. Podemos ir contemplando la parte de un mapa con la sensación de que vamos recorriéndolo como podría hacerse sobre la mesa al desplegar el mapa de papel; pero éste no es el caso, pues el mapa no está en ningún sitio; la información se encuentra en el disco; al mover el *ratón* estamos dando instrucciones a la máquina para que busque la información que, al ser procesada a la velocidad vertiginosa de la luz, da la impresión de que el mapa se encuentra ahí «realmente». Nos encontramos ya fuera de los sistemas tradicionales de la visión, incluida la visión de la TV. Ésta es la característica decisiva del salto de lo analógico a lo digital... A diferencia de la superficie de la telepantalla, la superficie de cada ojo está acompañada por la superficie del otro ojo, lo que permite explicar el paso de las imágenes bidimensionales a las imágenes tridimensionales; las consecuencias en la percepción de las propias formas del espacio y tiempo son revolucionarias, pues ahora podemos movernos por **espacios no euclidianos** de manera natural, con todas las aporías a las que ello da lugar.

4. Materialidad

El tercer término de este trabajo es el concepto de *materialidad*. ¿Qué añade al concepto de Realidad Virtual? ¿Cómo lo rectifica? Podría entenderse como una Idea que sirve para dirigir u orientar el análisis al modo en que, por ejemplo, la Idea de Psicoanálisis le sirve a Žižek para analizar la realidad;¹⁰³ o al modo en que la Idea de Aplicación Técnica sirven a los pragmatistas para exponer su concepción de la realidad, etc. ¿Cómo definimos el materialismo? *Materia* dice «contradicción e incompatibilidad» (Bueno); «heterogeneidad irreducible por relación al sujeto o al sentido» (Derrida); y «descentramiento de la realidad» (Sánchez Ortiz de Urbina). Pero también dice «re-composición o mixtura» (Lautman); «re-integración» (Leibniz / Deleuze); y «re-plegamiento» (Riemann / Poincaré / Thom). En cualquier caso, Materia nunca es dogma, absoluto, punto fijo, en sí, autorreferente...

La Materia ejerce un doble «descentramiento» de la realidad y del sujeto; a partir del mundo *ad spectabilis* somos conducidos a la materia en su pluralidad radical, que es la negación misma del monismo y del espiritualismo; y la pluralidad radical conlleva comparación e inconmensurabilidad. Por eso, la Idea de Materialidad exige la realidad

¹⁰³ S. Žižek, *El espinoso sujeto*, Buenos Aires, Piados, 2001; *Órganos sin cuerpo*, Pre-textos, Valencia, 2006, etc.

de una sociedad compleja, con diferentes niveles de conceptualización, que presente paradojas, contradicciones y aporías, de las que puede salirse si nos situamos en niveles superiores que las acogen. La Materia, continúa Urbina, no se abre de golpe, sino después de una larga serie de registros gnoseológicos, como enseñó Platón (teoría de la línea, *La República*, 509d-511e); reorganizó Spinoza (los grados de la *Reforma del Entendimiento*); y buscó con minuciosidad Husserl (*Ideas*). La dificultad de conceptualización se hace cada vez mayor, pues la Materialidad es pluralidad. Recordaré algunos momentos decisivos en el desarrollo de la Idea de Materia.

* * *

Fue Aristóteles quien se vio obligado a multiplicar las materias, al rechazar un espacio identificado con la extensión (*xora*), como propuso el Platón del *Timeo*.¹⁰⁴ Aristóteles consideró la extensión y la cantidad como predicados de la sustancia, por lo que el espacio no puede ser generado, que es la operación realizada por Descartes según el grupo aditivo R^3 de las traslaciones. Pero Aristóteles no quiere saber nada de la generación numérica; su pensamiento es el del topólogo que piensa en términos de la categoría de lo Cualitativo más que de la categoría de Cantidad: el espacio es el lugar de alguna entidad y nunca está vacío. Esto le obliga a multiplicar las materias. Y lo común a todas las materias es el continuo (*sunexés*). Aristóteles habría advertido la distinción topológica «abierto / cerrado» en un párrafo en el que distingue entre la forma y el lugar:

Porque al ser el continente, puede parecer que el lugar es la forma, ya que los extremos de lo continente y lo contenido son los mismos. Ambos son ciertamente límites, pero no de lo mismo: la forma es el límite de la cosa, mientras que el lugar es el límite del cuerpo continente [envolvente]. (*Fis.*, 211b12).

El intento de vincular todas las materias como especies de un género superior queda ya internamente criticado en Aristóteles, pues lo común de las materias es el *continuo*, y el infinito viene envuelto en el continuo. Así pues, la pluralidad material explota como explota el Ser, que tampoco engloba la pluralidad (no es un género distributivo). Se trata de un universal pluralizado, «explosionado» de inmediato (atributivamente), lo que imposibilita la jerarquización entre las categorías, y permite la inconmensurabilidad de las materialidades, aunque muestra un vínculo generativo entre ellas. Las materias poseen las propiedades de potencia (*dynamis*) y privación (*steresis*), que juegan el papel de principios de *symploké* para las sustancias móviles, es decir, que cada sustancia además de estar constituida por la materia y la forma ya alcanzada, está constituida también por la forma no realizada aún. Los organismos vivos no pueden ser comprendidos en el *progressus*, ni por los átomos ni por los triángulos; hay que entenderlas como «bolas» topológicas, cerrados en el espacio. Por tanto los esquemas

¹⁰⁴ Víctor Gómez Pin explica espléndidamente este proceso que va de las categorías a la abstracción en Aristóteles en *La tentación pitagórica*, Síntesis, Madrid, 1998, cap. 4.

de identidad ya no pueden ser con-formados desde las identidades atomísticas o desde los triángulos de Platón, sino desde lo que la topología llama «borde» tridimensional, de manera que el acto es borde de la potencia y la forma borde de la materia, siendo el borde la piel de un animal, pongamos por caso.¹⁰⁵

* * *

Los cabalistas dan un giro muy novedoso a la teoría aristotélica de la sustancia al incorporar el concepto de Nada:

Allí donde las formas informan la materia, es decir, en cada proceso vivo, en cada transformación también aflora conjuntamente la nada. En cada algo hay inscrito también un abismo. Ningún ser es pleno; todos están incompletos y quebrados por naturaleza. De este contacto continuo y siempre renovado con la nada proviene la creación continuada, el siempre renovado milagro del inicio. Es el místico, y en particular el verdadero orante, quien «devuelve la cosa a su nada»; quien penetra hasta la verdadera raíz de todos ser, que está fundado en la nada divina.¹⁰⁶

Un giro que cristalizará en Spinoza, que ha descentrado la realidad hasta hacer del cuerpo y el alma dos modos de la sustancia. La torsión místico-hebrea del aristotelismo permite una lectura propiamente materialista que rompe el determinismo absoluto en el que se mueve el corporeísmo clásico (desde Demócrito a Laplace). Pues el materialismo —pluralidad— ha de resaltar la inconmensurabilidad entre materias; la negación de todo armonismo y fatalismo, así como de la necesidad; la libertad es el resultado de la posibilidad de constituirse alternativamente.¹⁰⁷

De manera que reducir la pluralidad material a tres géneros es un reduccionismo tecnológico, que puede ser muy fértil como ayuda pedagógica, pero que puede bloquear la comprensión de la pluralidad. Pues, aunque la Idea de materia proceda del contexto tecnológico, las materias no son solo tecnológicas; también hay

¹⁰⁵ “Pues bien, si lo posterior en cuanto a la generación es anterior en cuanto a la substancia, el cuerpo será anterior a la superficie y a la longitud; y en este sentido, es también más perfecto y en mayor grado un todo, porque llega a ser animado; una línea, en cambio, o una superficie, ¿cómo podría serlo? Tal pretensión estaría, en efecto, por encima de nuestros sentidos. Además, el cuerpo es una substancia (pues ya tiene en cierto modo la perfección); pero las líneas, ¿cómo han de ser sustancias? No pueden serlo, en efecto, como una especie o forma, como lo es sin duda el alma, ni como materia, como lo es el cuerpo; pues no parece que haya nada que pueda componerse de líneas ni de superficies ni de puntos, y, si fueran una substancia material, veríamos cosas capaces de tal composición” (Aristóteles, *Metafísica*, 1077a27-31). Desde esta perspectiva podría interpretarse también el trabajo de Newton, que confluiría, según Thom, con un tratamiento topológico. La derivada entendida “como «borde» de movimientos uniformes de interpolación”. R. Thom, *Semiofísica*, op. cit., pág. 187.

¹⁰⁶ G. Sholem, *Conceptos básicos de judaísmo*, Trotta, Madrid, 1998, pág. 74.

¹⁰⁷ “Pues, frente a la visión armónica, ordenada, del mundo que es propia a todos los idealismos, el mundo, para nosotros, los materialistas, es siempre, dolorosamente, al fin, lo «irracional» —el trasfondo histórico y natural es lo absurdo, y dentro de esta irracionalidad estamos forzados a vivir. Pero la vida comienza sólo allá donde la entera necesidad del mundo —de la naturaleza y de la historia— es refutada, y el hombre, el sujeto, se construye alternativamente. Construirse alternativamente es libertad”. G. Albiac, *La sinagoga vacía*, op. cit., pág. 314.

materias biológicas, sociales, históricas...¹⁰⁸ los volcanes destruyen la vegetación y animales adyacentes; la radiación solar destruye células de la piel, etc.

* * *

Durante el siglo XIX el materialismo se definirá por la modulación que sobre la Realidad ejerce la proliferación de ciencias que centran su estudio sobre las materias: física, química, térmica, electromagnética...¹⁰⁹ (La pretensión positivista del fisicalismo es una idea reaccionaria, que pretende volver a Newton, nos parece). Y con todas las contradicciones que comportan las ciencias:

... la proliferación de sociedades científicas a lo largo del siglo XIX no está propulsada por el grupo detentador de riquezas (capitalistas), sino que supone muy al contrario un desesperado intento colectivo (triunfante a largo plazo, y configurador del nuevo estadio natural cibernético) de supervivencia en un seno hostil. El capitalista decimonónico no desea innovaciones, sino el mantenimiento del *status quo*. La *British Association for the Advancement of Science* no se establece en 1831 gracias al impulso de fabricantes y profesores universitarios, sino que lo hace *contra* ellos y, muy especialmente, contra su órgano de reproducción de saberes (ya periclitado): la *Royal Society*. Y de modo inverso la Universidad de Berlín, fundada en 1812 por W. von Humboldt, señala explícitamente en su constitución la prohibición de toda enseñanza de tipo técnico. El medio social obstaculiza aquí la invención: no la fomenta.¹¹⁰

* * *

La pluralidad está vinculada al movimiento, al lugar que ocupan las sustancias y, en consecuencia, a la transformación que pueden llevar a cabo esas materias. De ahí la resistencia de Aristóteles a considerar las formas geométricas como las únicas formas que fundan el conocimiento científico. A cada materia, su forma; para tal forma tal materia:

Además, la materia es algo relativo, pues para una forma se requiere una materia, y para otra forma, otra materia. (*Física*, 2, 194b 8-9).

Materialidad es, por consiguiente, síntesis, pero no ya síntesis hegeliana, sino sumatoria integral, pegamiento y reciclado, composición y mixtura (como la obra de

¹⁰⁸ Me refiero, claro está, a la división tripartita de Gustavo Bueno. Ya Alberto Hidalgo ha mostrado que el reduccionismo de la ontología a la gnoseología no se encuentra en el momento en que se inicia la construcción del sistema, alrededor de *El papel de la filosofía en el conjunto del saber* (1970), en donde se habla de un proyecto de Noetología, sino en los *Ensayos materialistas* de 1972. Cf. en “De la Noetología a la Gnoseología. Abandono y recuperación de la teoría del conocimiento” en P. Peñalver (y otros), Ediciones Libertarias, Madrid, págs. 35-66. Pero en el artículo *Materia* para la *Europäische Enzyklopädie* dirigida por H.J. Sandkühle, ontología y gnoseología quedan entrelazados circularmente al asociar los tres géneros de materialidad a los tres momentos del eje sintáctico de la gnoseología: el primer género / *términos*; el segundo género / *operaciones*; y el tercer género / *relaciones*. Cf. *Materia*, Pentalfa, Oviedo, 1990, pág. 30. Con sorpresa vendríamos a considerar que ésta es la **ontología propia del ciborg**: toda materia es reducida a materia tecnológica.

¹⁰⁹ Y en el extremo el propio espiritualista es material: Alfred R. Wallace, William Crookes, John Raleigh, Oliver Logde, Charles Richert, Johann Zollner, Conan Doyle —creador de Sherlock Holmes—... fueron celosos espiritistas que defendían el espíritu como un hecho observado.

¹¹⁰ F. Duque, *Filosofía de la técnica de la naturaleza*, Tecnos, Madrid, 1986, p. 35.

San Juan de la Cruz, verso y prosa), re-integración (pragmática) y re-globalización... El descentramiento no puede ser radical y absoluto (como el monismo al que cuestiona), porque se convierte en puro relativismo, sino que ha de integrar de forma conjugada las materias y las formas, el otro polo de su definición. Albert Lautman muestra en matemáticas cómo los distintos niveles de realidad nunca se encuentran fijos; el movimiento sólo es posible cuando la estructura del ser se lleva a un cierto estado de perfección (forma) de donde proceden otros seres (ahora como materia).¹¹¹ La pragmática de Ch. S. Peirce no se reduce al estudio de correlaciones utilitarias en contextos prácticos de acción y reacción;¹¹² la pragmática intenta reintegrar las *fibras* diferenciales del mundo, es decir, sus modos de concreción, insertando explícitamente el amplio espectro relacional y modal de las fibras dentro de la integral buscada.¹¹³

Al quedar conjugada la Materia con la Forma nos permite enfrentarnos a cuestiones que mezclan niveles de realidad y de conocimiento. Pues lo que parece presentarse como forma, queda transformado en materia en determinadas condiciones y viceversa. Tecnoutopistas y fundamentalistas tecnológicos, desde Toffler a Negroponte consideran la nueva tecnología como *forma*, como la forma que resolverá todas nuestras carencias y problemas; pero rápidamente se transforman en materia a medida que son acogidos por la sociedad, las empresas o la administración política: en la enseñanza el ordenador deja de ser el que configura el saber, para convertirse en una parte material más del aula; en la administración, los burócratas se utiliza como medio material; etc.

Pero, además, las propias ciencias no pueden entenderse como puras formas que se imponen a las materias a las que organizan, pues ellas mismas entran en relaciones de inconmensurabilidad entre sí. Las relaciones de inconmensurabilidad más reconocidas quizá sean: la termodinámica y la evolución de las morfologías orgánicas,¹¹⁴ la mecánica newtoniana y el electromagnetismo¹¹⁵ o la mecánica cuántica y la relatividad.¹¹⁶

¹¹¹ A. Lautman, *Essai sur l'unité des mathématiques et divers écrits*, Collection 10/18, Union Générale d'Editions, París, 1977.

¹¹² Sobre la potencia del pensamiento de Lautman y Peirce, véase, F. Zalamea, *Ariadna y Penélope. Redes y mixturas en el mundo contemporáneo*, Nobel, Oviedo, 2004.

¹¹³ G. Châtelet "Le potentiel démoniaque" en *Logos y Théorie des catastrophes*, Patiño, Ginebra, 1988, págs. 199-214.

¹¹⁴ "Obviamente, esto va contra las viejas creencias de la termodinámica, cuyo segundo principio nos dice que los sistemas van siempre de un estado ordenado a otro caótico. En realidad, si se considera de cerca la demostración del segundo principio de la termodinámica, no hay nada en absoluto que permita afirmar que la variación de la entropía está necesariamente vinculada a una evolución hacia un estado caótico". R. Thom, *Palabras y catástrofes*, op. cit., pág. 45.

¹¹⁵ Las ecuaciones de Maxwell que gobiernan los fenómenos electromagnéticos están en flagrante contradicción con la Relatividad Galileana. Única conclusión posible: la concepción galileano-newtoniana del espacio y del tiempo no se adapta a la teoría electromagnética. Hay que rechazar o la una o la otra". Luminet, *Agujeros negros*, Alianza, Madrid, 1991, pág. 41.

¹¹⁶ "No sabemos cómo hacer completamente compatible la teoría cuántica con la teoría de la relatividad especial de Einstein ni mucho menos cómo construir la teoría de la «gravitación cuántica» que haría compatible la teoría cuántica con su teoría de la relatividad general. Como consecuencia de esto último,

Relaciones de inconmensurabilidad que también se manifiestan entre las propias ciencias y el lenguaje ordinario,¹¹⁷ o la acción y la comprensión.¹¹⁸ Por ejemplo: entre la sintaxis, asociada a la Información, y la semántica, a la Comunicación; entre el ámbito de los ordenadores o modelo lineal de Claude Shannon y su *Teoría matemática de la comunicación*, que realmente es de la Información, y las posiciones semánticas críticas, que se vienen realizando desde la Escuela de Palo Alto, reivindicando la semántica de la comunicación y la figura de Norbert Wiener. De ahí la importancia que adquiere el *contexto de modelización*, que evita, por una parte, la Escala reduccionista del contexto de justificación de la lógica clásica bivalente, y, por otra, la Caribdis del relativismo de que todo está en todo, sin restricción alguna: «Todo vale», «Todo lo posible puede existir», etc.¹¹⁹

La Materialidad es, por tanto, un atributo muy artificioso, que se da en condiciones muy específicas; es una Idea crítica. La Materialidad cuestiona la tesis de la unicidad del Ser, del Orden, de la Armonía (el cosmos aristotélico es ordenado, pero no armónico; el cosmos hebreo permite la inconmensurabilidad de las materias; el cosmos relativista no se armoniza con la mecánica cuántica). En el problema que nos afecta podríamos afirmar entonces que se produce una **re-materialización** de las nuevas formas de la Realidad Virtual, allí donde se presenta una **des-materialización** y **formalización** de las múltiples instancias de realidad causadas por el impacto de las nuevas tecnologías.

no comprendemos la naturaleza del espacio a la escala absurdamente minúscula de $1/100000000000000000000$ de la dimensión de las partículas fundamentales conocidas, aunque para dimensiones mayores que ésta nuestro conocimiento se presume adecuado.” R. Penrose, *La nueva mente del emperador*, Mondadori, Barcelona, 1991, pág. 25.

¹¹⁷ “En la física macroscópica la irreversibilidad es con toda claridad, la reina. Y aquí está la paradoja: a un nivel macroscópico, se da una permanencia de la validez de la descripción lingüística. En otros términos: la descripción cualitativa del fenómeno, en el lenguaje común, tiene un valor permanente. La idea de irreversibilidad queda, en cierto modo, englobada en la gramática; la irreversibilidad, por así decirlo, está en la gramática (...) El lenguaje cotidiano ha permitido la existencia de un consenso intersubjetivo en cuanto a la descripción de procesos irreversibles, mientras la descripción matemática no lo permite”. *Ibidem*, pp. 41-42.

¹¹⁸ “Muchos son de la opinión de que estas dos finalidades son conciliables, incluso que van al mismo paso: para comprobar si algo se ha comprendido bien tiene que haber verificaciones mediante la acción, y sólo se puede actuar bien, por otro lado, en una situación que se comprende bien. Yo no creo en este tipo de «armonía preestablecida»; en realidad se plantean muchas situaciones en las que comprender y actuar están disociados de una manera bastante fundamental. Acabo de mencionar el ejemplo de la acción de los fármacos; en muchos casos resulta eficaz sin que se comprenda la razón” PyC, p. 60.

¹¹⁹ El propio J.L. Borges se burla de la Torre de Babel y dice que no toda tesis merece prosperar. *Ficciones*, Alianza, Madrid, 1986.

DESCENTRAMIENTOS DE LA REALIDAD

Dejando a un lado la inmensa cuestión de la **historia** y sus criterios de realidad / virtualidad, que exige un tratamiento desde otras coordenadas, me ocuparé de los otros tres problemas como cuestiones filosóficas:

a) El descentramiento del **monismo espiritualista**, centrado alrededor de la **nueva carne**, híbrida de organismo y tecnología, que ha recibido el nombre de *ciborg* y que cuestiona incluso las categorías de género y sexo. La piel dejaría de ser el límite del cuerpo humano, reemplazado por el hombre *biónico* o el *body building*: implantes bajo la piel, bombas de insulina, exoesqueletos (manos, piernas...), microchips que simulan actividades cerebrales (hipocampo...)... Descentrar el monismo significa eliminar la identidad cuerpo = información, desdeñar la *biosemiótica*, y reivindicar la pluralidad de las materias morfológicas: «restos, excrecencias,¹²⁰ azar, estupidez,¹²¹ desechos, parias,¹²² ruinas¹²³...».

b) El descentramiento del **Espíritu / Network**, centrado alrededor de una *inteligencia individual* o *colectiva* reducida a un programa informático.¹²⁴ Descentrar el Espíritu o Network significa mostrar la pluralidad de «figuras cibernéticas». El triunfo de la ideología de la Realidad Virtual es la creencia en la desmaterialización global de los cuerpos.¹²⁵

c) El descentramiento del **organum lógico-digital**, (unidimensional), centrado en la máquina de Turing. Descentrar la máquina significa dejar de entenderla como forma, como *datum formarum*, y verla como materia, como heterogeneidad; mostrar la máquina-materia envuelta y atravesada por formas termodinámicas y topológicas, operación a la que hemos llamado en ocasiones «inversión euclidiana». (Véase Cuadro IV).

¹²⁰ F. Duque, «De cyborgs, superhombres y otras exageraciones», *Arte, Cuerpo, Tecnología*, Ediciones universidad de Salamanca, 2003.

¹²¹ *Estúpido* = el que piensa las cosas con retraso (Epimeteo). Véase A. Glucksmann, *La estupidez. Ideologías del posmodernismo*, Península, Barcelona, 1988.

¹²² En el sentido de Z. Bauman, *Vidas desperdiciadas. La modernidad y sus parias*, Paidós, Barcelona, 2005.

¹²³ El término «ruinas» en Maldonado, *op. cit.*, pág. 113.

¹²⁴ El vínculo entre la cibernética y la filosofía hegeliana en F. Duque, *El fin de los tiempos*, *op. cit.*, págs. 80 y ss.

¹²⁵ El triunfo de la virtualidad durante el Tercer Reich, que hizo desaparecer los cuerpos de los judíos.

Intensión Contextos	CAMPO DE LA REALIDAD VIRTUAL	CUESTIÓN FILOSÓFICA	IDEA DE MATERIALIDAD
A)INDIVIDUACIÓN DE LOS SUJETOS	Nueva carne Ciborg	Dualismo cuerpo / alma	«Cuerpo y sus desechos» Epicuro
B)INTERRELACIÓN DE LOS SUJETOS	Comunidades virtuales	Espíritu / <i>Geist</i> Identidad virtual	«Figuras cibernéticas» Spinoza
C)MATERIALIDAD DE LA MÁQUINA	Matemáticas/física Digitalización	Lógica de la Máquina Lógica / Topología	«Inversión euclídea» Poincaré / Thom

Cuadro IV. Conjugación de las Ideas: Realidad Virtual / Materialidad

En resumen: Hasta aquí, he sugerido un modo de analizar la cuestión filosófica que queda involucrada al asociar el par Realidad Virtual y un modulador, la Materialidad. Nos resta la cuestión concreta de mostrar los modos de la modulación. Ensayaré un modelo, a partir de los tres contextos relevantes de la Realidad Virtual: el cuerpo potenciado en sus capacidades mediante implantes tecnológicos; la interconexión de los sujetos por medio de Redes de Internet; y, en fin, la propia materialidad de la máquina. Estos contextos nos abren a diferentes campos propios de la Realidad Virtual: los *ciborgs*, las *comunidades virtuales* y la *digitalización*; que, a su vez, nos ponen en relación con cuestiones filosóficas tradicionales: El **dualismo cartesiano**, el **Espíritu / Geist** y la **lógica de la máquina**.

5. Materialidad y descentramiento

Si la Materialidad es idea crítica, descentramiento y re-integración de la realidad virtual, podremos hablar entonces de la ruptura de todo monismo y de toda armonía universal que coimplica: la Idea de «cuerpo y sus desechos»; la Idea de pluralidad de las «figuras cibernéticas» por relación a las comunidades virtuales; y la Idea de inconmensurabilidad puesta de relieve por los trabajos de Riemann y Poincaré,¹²⁶ entre la lógica clásica uni-dimensional y el mundo tri-dimensional, que exige una inversión del proyecto de Euclides de axiomatizar la geometría: la «inversión euclídea».

¹²⁶ A partir de las funciones complejas se libera la representación tridimensional, se permite la iteración de curvas de nivel y se logra avanzar en la técnica de pegado genérico de sus diversos rangos de valuación; se estudian las superficies que se pliegan y se despliegan sobre sí mismas de las formas más insospechadas, etc.

Si el materialismo ejerce el descentramiento y re-integración de la Realidad, en la época de las TICs ha de ejercer la función crítica de pluralizar y re-componer lo virtual, es decir, la **negación de que lo virtual pueda considerarse como pura forma**. Las escuelas socráticas descentran la Idea-Uno platónica (seguramente lo hizo ya el propio Platón en el *Parménides* y el *Sofista*) y Aristóteles lo recompone en términos de materia y forma; el epicureísmo y el averroísmo descentran las Ideas de los neoplatónicos y las re-pliegan mediante diferentes niveles de conocimiento; Leibniz descentra la geometrización de Descartes, el dualismo en el que el *cogito* oficia de pura forma, y lo re-integra mediante las funciones diferenciales; la pluralidad de las ciencias descentran la *mathesis universalis* y la re-instaura como contexto de modelización; el materialismo posterior a la segunda guerra mundial descentra el sujeto tanto en su forma «Occidente» como en la de «Sujeto trascendental» y lo re-estructura con la idea de Multilateralidad...

Una de las funciones de la Idea de Materialidad en nuestro tiempo tiene que ver con el descentramiento de la Realidad Virtual, que se está desplegando como una ontología en la que se impone el **formalismo virtual**: a) El cuerpo convertido en un código —la «nueva carne»— como **forma** desmaterializada; b) las comunidades humanas desmaterializadas, cuya **forma** es la virtualidad; c) el ordenador identificado con una máquina de Turing que impone su **forma** a todo lo que produce. Descentrar la realidad virtual significa, en última instancia, mostrar la materialidad de la propia ideología del posthumanismo y aun de la religión tecnopagana, es decir, de los círculos de poder en absoluto virtuales que se encuentran como fundamento de la realidad virtual y que no alteran en absoluto los mecanismos del capitalismo avanzado.¹²⁷

Descentrar la realidad virtual no es negarla, claro está, sino pluralizarla, hacerla materia, eliminar así su identificación con un principio formal y re-integrarla en variedades espacio temporales de rango más global.

5.1. Ejemplos de descentramiento en los contextos de Realidad Virtual

Se plantean las cuestiones de la distancia entre el sujeto y la Realidad Virtual tanto por la vía de las relaciones *diaforéticas* como de la *kenosis*.¹²⁸ ¿Hay distancia para la conciencia y la reflexión o las conexiones entre el sujeto y la virtualidad se dan por contigüidad y no admiten la conciencia? Se plantean aquí todos los problemas que conciernen al espacio de la RV para el sujeto.

A') DUALISMO CARTESIANO, CUERPO Y «CIBORG»

¹²⁷ N. Almiron y J.M. Jarque, *El mito digital*, págs. 39 y 43.

¹²⁸ Véase nota 23.

No deja de ser sintomático que, al tratar las cuestiones propias de la realidad virtual, muchos autores remitan al problema cartesiano del dualismo alma/cuerpo.¹²⁹ ¿Es el dualismo *hardware/software* equivalente a la separación cuerpo/alma? ¿Toda la experiencia humana no es más que un sueño? ¿Cómo descartar el genio maligno que pudiera modificar mis percepciones para engañarme a través, por ejemplo, de los *SimsStim* = inyección directa de información en el sensorio humano? ¿Ha triunfado «realmente» el genio maligno? ¿Cómo sabemos que hay realidad? Etc. Interrogantes que nos conducen a la metapregunta filosófica: ¿Por qué este deslizamiento otra vez hacia Descartes?

Parecería que tiene que ver con la posición ontológica del cuerpo biónico, un cuerpo atravesado por las tecnologías informáticas y las biotecnologías¹³⁰ hasta quedar absorbidas, en el límite, por ellas mismas: el cuerpo identificado con la propia tecnología o *ciborg*.¹³¹ La obra de Donna Haraway ha sido el más preclaro manifiesto teórico de esta «nueva carne». ¹³² Para la norteamericana hay cuatro clases de *ciborgs*: *Gaia*, un servosistema que continuamente está rediseñándose para obtener un medio ambiente óptimo para sí; *Terminator*, caso de transferencia de lo militar a la economía civil; *Rata blanca*, el primer *ciborg* de la historia, a la que se implanta una pequeña bomba osmótica que permite la inyección regular de productos químicos que alteran sus parámetros fisiológicos; y *Mixotricha paradoxa*, una bacteria resultado de múltiples recombinaciones genéticas para sobrevivir en el ambiente primigenio de nuestro mundo, antes de que apareciese el oxígeno. Esta clasificación puede sistematizada según dos tipos de criterios: I) El ámbito al que se aplica, local o global; II) la relación existente entre la naturaleza y la tecnología. Se obtienen así los cuatro tipos del cuadro V.

I \ II	DE LA NATURALEZA A LA TECNOLOGÍA	DE LA TECNOLOGÍA A LA NATURALEZA
	GLOBAL	LOCAL
GLOBAL	<i>Gaia</i>	<i>Terminator</i>
LOCAL	<i>Mixotricha paradoxa</i>	<i>Rata blanca</i>

Cuadro V. Tipos de *Ciborgs*

¹²⁹ “La ideología cartesiana de la dicotomía entre el cuerpo de carne y el espíritu que habita en él parece cobrar una vida nueva en la actualidad”. Ph. Quéau, *Lo virtual. Virtudes y vértigos*, Paidós Ibérica, Barcelona, 1995, pág. 75. “Mucha de la ciencia ficción que trata de la recuperación mecánica de los recuerdos y experiencias, de Valéry a Cory Doctorow, plantea de forma inconsciente un dualismo cartesiano”, J. Candeira, “Apuntes de memoria para una historia personal del ciberespacio” en Sánchez Navarro (ed.), *Realidad Virtual*, Barcelona, Sitges04, 2004, pág. 24, etc.

¹³⁰ Rifkin, *La era de la biotecnología*, Crítica, Barcelona, 1999.

¹³¹ *Cyborg (cybernetic organism)* definido por Manfred E. Clynes y Natham S. Kline como “individuo mejorado capaz de sobrevivir en el espacio” en un informe para la Nasa titulado “Drugs, Space and Cybernetics” (1960).

¹³² D. J. Haraway, *Ciencia, cyborg y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid, Cátedra, 1995.

Para Haraway el cuerpo queda definido por la reunión (atributiva) de partes heterogéneas, cuyas fronteras poseen bastantes brechas: animal-humano-máquina;¹³³ ahora bien, la unidad de sus notas intensionales no es conjuntiva, no es una unidad como puede pretender el marxismo, que no superaría la estructura porfiriana, según Haraway; por ejemplo, la unidad de las mujeres sustentada en el «trabajo», pues:

No tiene relaciones con la bisexualidad, ni con la simbiosis preedípica, ni con el trabajo no alienado u otras seducciones propias de la totalidad orgánica, mediante una apropiación final de todos los poderes de las partes en favor de una unidad mayor.¹³⁴

Cada cuerpo tendrá que elegir la lengua que habla, los lenguajes que sigue para construir su propia biografía, no desde el origen, sino desde la situación concreta: desde una mujer violada, trabajadora, blanca, licenciada, etc. La cuestión que se abre es inmensa, pues plantea una de las tesis claves del llamado *posthumanismo*: la concepción de un hombre / mujer tan novedosos, que eliminaría hasta las categorías de género y sexo. El *ciborg*, desde esta perspectiva y transformado por esa identidad monstruosa que construye, simbolizaría la lucha política, que se enfrenta al poder hasta liberar al ser humano de la raza, el género o la clase. Aunque no todos son tan optimistas y ven, desde la perspectiva opuesta, el peligro de las máquinas inteligentes si fuesen configuradas por sus lados machistas o violentos (al tratarse de *desiderátums* hemos de acogernos a figuras de ficción: el robot descontrolado de *Almas de metal*, el film protagonizado por Yul Brynner, o el implacable *Robocop*).

Estos robots, androides..., cuerpos generados por ingeniería genética, y técnicas de clonación o nanotecnologías (que auguran el diseño de aditamentos multimedia cada vez más ligeros) harían triunfar el «cuerpo glorioso» sin resto a partir de prótesis médicas y/o estéticas, que ya han comenzado a utilizarse: oculares, dentales, neuronales, ventriculares, vasculares, marcapasos, articulaciones...; de estimulaciones: tálamo (Parkinson), hipocampo (recuerdos), nervio vago (epilepsia, depresión...)...; de trasplantes: órganos artificiales, células madre y clonación, sangre sintética; de uso de analgésicos o prótesis de antibióticos...¹³⁵ Al generalizarse e integrarse las prótesis, por metátesis, se alcanzaría la **pura forma**.

Las *performances* de personajes como Sterlac, Steve Mann, Kevin Warwick o Madame Orlam pretenden **hacer de lo virtual el principio formal de la vida**. Sterlac (Stelios Arcadiou), exponente del *body art* cibernético, experimenta nuevas formas de percepción basadas en manipulaciones del cuerpo, a partir de la idea de que es la estructura fisiológica la que determina su inteligencia y sus sensaciones, y de que si se

¹³³ *Ib.* pág. 258.

¹³⁴ *Ib.*, pág. 255.

¹³⁵ F. Duque, “De cyborgs, superhombres y otras exageraciones”, op. cit.

modifica ésta, se obtiene una percepción alterada de la realidad. El cuerpo, que nosotros consideramos como el criterio de la racionalidad, habría quedado obsoleto para gestionar la cantidad de información acumulada por la humanidad y habría de pensarse no como objeto de deseo, sino como objeto de diseño, todo él pura forma.¹³⁶

Para Steve Man, profesor del Departamento de Ingeniería Eléctrica y Computacional de la Universidad de Toronto, todo su cuerpo le sirve literalmente de interfaz: “Lo que hago es permitir a la gente introducirse en mi cabeza, ponerse en mis zapatos y ver el mundo desde mi perspectiva”. Man percibe todo su entorno a través de la videocámara, llena de mensajes o códigos programados mediante conexión a la computadora de suerte que una variedad de transmisores le permiten conectarse en cualquier instante a todo tipo de redes y no disocia su percepción de la de los transmisores inalámbricos pegados a su cuerpo. En el film *Ciberman* se muestra la espléndida paradoja de esta novísima percepción: el espectador ve el mundo a través de las gafas *Eye-Tao* de Steve Man: El sujeto-objeto del documental filma a los documentalistas que lo filman.¹³⁷

Kevin Warwick, profesor de cibernética de la Universidad de Reading, se presenta a sí mismo como siendo un hombre por accidente, pero eso es algo que nos hallamos en condiciones de cambiar. Se implanta circuitos en su brazo, una zona clave pues los nervios de esta zona se hallan conectados con la mano y son receptores y transmisores de impulsos eléctricos vinculados a los sentimientos y las emociones. El objetivo de Warwick está inspirada por la película *Matrix*: el aprendizaje se resumiría en cargar en el cerebro las habilidades que se quiera tener; además, el cerebro estaría tan indisolublemente unido a la computadora, que no podrían ser separados...¹³⁸

En todos estos proyectos hay un triunfo absoluto del **nominalismo**: no hay significados que revelar, ni correspondencias entre conceptos y realidad. La *biosemiótica*¹³⁹ en manos de quienes como Terence Mckenna traduce todo nuestro cuerpo a escritura, a códigos, sin el menor **resto**, es decir, a pura **forma**: ni tripas ni vísceras ni vómitos ni defecación ni enfermedades ni muerte; ni esfuerzo mental ni físico: en lo virtual, el ritmo en los desplazamientos hacia los valles o hacia las montañas es el mismo. En este ámbito se sacan todas las consecuencias del descubrimiento del teorema de la doble hélice (Watson y Crick, 1953): todo es

¹³⁶ Es diferente el *body art*, que altera su conciencia agujereando la piel, colgándose de ganchos a la manera de Fakir Musafar, una manera de salvar la Edad Media y la cultura europea y de llegar a una fusión de la ciencia y de la magia.

¹³⁷ Cf.: <http://www.eecg.toronto.edu/~mann>

¹³⁸ Cf.: <http://www.wired.com/wired/archive/802/warwick.html>

¹³⁹ Véase C. Emmeche y J. Hoffmeyer, “From language to nature. The semiotic metaphor in biology”, *Semiotica*, 84 (1/2), 1991, págs. 1-42. También, C. Emmeche, *Vida simulada por ordenador*, Gedisa, Barcelona, 1998;

información. Desde esta perspectiva, el *ciborg* es un elemento optimista de la liberación y el transhumanismo, cuya ideología lleva al límite algunas de las posibilidades abiertas por el descubrimiento ADN recombinante (S. Cohen y H. Boyer, 1973), y que preludia un futuro inmaterial para la humanidad: la desaparición de las materias retraducidas por transbiomorfismo¹⁴⁰ a la memoria de un ordenador, reducido a un sistema de inteligencia-información (extropía)¹⁴¹, en definitiva, la ideología cibergnóstica. El transhumanista, pues, es un ser trascendentalmente tecnológico, que no necesita un anclaje humano de tipo orgánico. “Mi yo virtual tiene 129.000 amigos. El de verdad, ni 10” dice Sofía Oliveira, que ha creado un personaje en *MySpace.com*;¹⁴² o, en palabras de Baudrillard:

El crimen perfecto es el de una realización incondicional del mundo mediante la actualización de todos los datos, mediante la transformación de todos nuestros actos, de todos los acontecimientos en información pura; en suma: la solución final, la resolución anticipada del mundo por clonación de la realidad y exterminación de lo real a manos de su doble.¹⁴³

Y, por otra parte, en los entornos virtuales las relaciones entre los clones de la red (actrices, futbolistas...) pueden ser muy diferentes a la de los entornos reales, pues desbordan los criterios de no contradicción, de ubicuidad, de agente / paciente... Las hiperimágenes mezclan lo verdadero y lo falso, lo real y lo virtual, lo artificial y lo natural, etc. En los *Chizes*, las distorsiones fantásticas de la percepción implican que el espacio también tiene que modelarse, y entonces puede ser perfectamente un espacio riemanniano o gaussiano o mezcla de otros...

* * *

El cine también se ha hecho cargo de estas cuestiones. Por ejemplo:

- El film de Robert Longo *Johnny Mnemonic* (1995) sobre un relato de W. Gibson. Al colocarse el visor y los guantes y conectarse a Internet, una nueva realidad entre lo sólido y lo líquido se abre ante Johnny. Nuevos escenarios gráficos y tipográficos se van desplegando a cada movimiento de las manos, pues el cuerpo se ha convertido en parte indisoluble de la interfaz.

- El film de David Cronenberg *eXistenZ* (1995), en el que *hardware*, *wetware* y *software* se fusionan en una maraña indiscernible, una profunda reflexión sobre la dialéctica entre realidad y ficción, una fusión onírica de significantes y significados, una

¹⁴⁰ *Transbiomorfismo*: transformación del cuerpo humano de un simple organismo biológico a un vehículo de personalizar superior y rediseño a voluntad.

¹⁴¹ Inteligencia, información, vitalidad, experiencia, diversidad, oportunidad y desarrollo.

¹⁴² Entrevista en *El País*, 25 de octubre de 2008.

¹⁴³ J. Baudrillard, *El crimen perfecto*, Anagrama, Barcelona, 1996, pág. 17.

pesadilla solipsista: no hay ni monitor ni teclados; la tecnología en la que se basa el videojuego es orgánica; la consola es una especie de masa de carne rosa con pálpitos es sensorial; la realidad virtual es así más deseable que la realidad real, etc.

* * *

Descentrar y re-integrar lo virtual es recuperar el cuerpo y los desechos. Y en este asunto el pensamiento crítico materialista no puede retroceder ni un ápice y ha de ser beligerante. Auswichtz fue el primer triunfo de la sociedad virtual *avant la lettre*, con aquel brutal proyecto de hacer desaparecer ontológicamente los cuerpos de todo un pueblo, por el mero hecho de serlo. Si, como he propuesto en otra ocasión,¹⁴⁴ el criterio racional, emocional (sufrimiento) y legal del cuerpo (que se desdobra en educación y trabajo) formalizado bajo los conceptos de *persona* (máscara) y del *habeas corpus* es una de las grandes aportaciones de la cultura occidental —junto con el concepto de verdades científicas—, la desaparición de este canon corpóreo-racional es una invitación a la barbarie (aunque sea estatal).

B') EL ESPÍRITU Y LAS «FIGURAS CIBERNÉTICAS»

El formalismo de los cuerpos se extiende al formalismo de las comunidades. El canon desde el que ensayaré los descentramientos del Espíritu / Network remite a la concepción spinozista del ser humano. Pues, como he señalado en otro lugar,¹⁴⁵ Spinoza lo define por la conjunción de dos series lógicas diferentes: La lógica del «cuerpo» [C], sometido a una *lógica de proporcionalidad* (distributiva), desde el momento en que la Ética pretende ser universal, si todos los hombres comparten la exigencia de la supervivencia y perfección del cuerpo (E. IV, 39); una lógica que es sección proyectada de otra lógica más compleja, *porfiriana*, si el cuerpo se encuentra, a su vez, compuesto de otros cuerpos, y así *ad infinitum*, sujeto a una constante recomposición; un cuerpo que necesita la conjunción con otros cuerpos de la misma naturaleza (E. IV, prop. 18, esc.). Y, por otra parte, el «alma» [A], sometida a una *lógica de atribución* de partes heterogéneas y aun contradictorias entre sí: “Todos los hombres están expuestos a caer en superstición” (E. IV, 39, esc.); partes cuyas notas intensionales (morales) —autenticidad, sinceridad, honestidad, lealtad, vergüenza...— lo son por relación a aquellos con quienes se convive, frente a las notas morales de otros grupos. Se conforma así otra lógica, *combinatoria*, muy compleja, que traslada la cuestión de *entender* a la de *producir efectos materiales sobre el cuerpo*. Y, como consecuencia de esta doble lógica —de proporcionalidad y de atribución—, el concepto «sujeto ético» se hace muy inestable, tanto que puede ser destruido cuando los parámetros del sistema lo llevan a sus extremos. “El alma es conciencia del cuerpo”; “El cuerpo es la Idea

¹⁴⁴ F.M. Pérez Herranz, *Europa: Uuiure non necesse, navigare necesse est*, en prensa.

¹⁴⁵ F. M. Pérez Herranz, “Ética en el ciberespacio”, *Ontology Studies. Cuadernos de Ontología*, nº 8, 2008.

mediante la cual el alma se piensa a sí misma”; “El espíritu no se conoce a sí mismo más que en tanto percibe las ideas de afecciones del cuerpo” son definiciones materialistas de Spinoza (1975). A partir de este canon, el Espíritu o Network se constituye como **la forma** misma del mundo (de ahí, *Cibermundo*) que, aporéticamente, sin embargo se dispersa en múltiples formas inconmensurables entre sí, múltiples «figuras cibernéticas» que muestran la aporía en su mismo planteamiento.¹⁴⁶

Serie de las relaciones distributivas: α) El Network del ciberespacio se entiende como una sola Alma [A] o Ciberimperio [Tecnoespiritualismo] que proporciona una ideología —mitos, estética, apóstoles...—, que se distribuye por todos y cada uno de los «rincones del mundo» [C₁ ... C_n].¹⁴⁷

β) El ciberespacio, ahora, es un solo cuerpo [C], el conjunto de pantallas o *interfaces* (en interacción), que conecta a los usuarios [A₁ ... A_n]. Los individuos-mente quedan conectados a esa gran *Red Cibernética* que es un cuerpo real, con sus pantallas, sus interfaces, sus cables... El ser humano deja de ser padre o hijo, ciudadano o súbdito... para convertirse, distributivamente, en usuario de la Red, que es el estado en el que adquiere la «plenitud» de su humanidad, como miembro de ella. Se confunde con el eslogan: «Cada escolar, un ordenador»;¹⁴⁸ los ámbitos propios serían el proyecto Netville o la ciudad de Songdo...¹⁴⁹

Serie de relaciones atributivas. γ) El entendimiento material se suple por una *inteligencia colectiva sincrónica* en el sentido de Pierre Lévy¹⁵⁰ que se realimenta de los desarrollos de todos los individuos de la Red; o por el *cibionte* de De Rosnay,¹⁵¹ un macroorganismo que incumbe a hombres máquinas, redes y sociedades y en el que los sujetos humanos desempeñan el papel de células suyas; o el cerebro global integrado de los ciberianos de Douglas Ruskoff.¹⁵² La obra que van realizando esas células

¹⁴⁶ Se trata de ver en estas figuras la imposibilidad de la generalización. Por ejemplo, la centralización que parecen sugerir estos textos: “El periodo fáustico, prometeico de la producción y del consumo es sustituido por la era prometeica de las redes, por la era narcisista y proteiforme de la conexión, del contacto, de la contigüidad, del *feed-back*, de la interfaz generalizada. Al igual que la televisión, todo el universo circundante, y nuestro propio cuerpo, se convierte en pantalla de control (...) este cuerpo, nuestro cuerpo, en el fondo resulta superfluo, inútil en su extensión, en la multiplicidad y la complejidad de sus órganos, de sus tejidos, de sus funciones, a partir del momento en que todo se concentra actualmente en el cerebro y en la fórmula genética, que resume por sí solos la definición operacional del ser” J. Baudrillard, *Las estrategias fatales*, Anagrama, Barcelona, 1984, págs. 68-69.

¹⁴⁷ A la manera propuesta por Alonso y Arzo en su obra de referencia *La nueva ciudad de Dios*, op. cit.

¹⁴⁸ Según el proyecto de Nichilas Negroponte *One Laptop per Child Lab* o laboratorio de «un portátil para cada niño» que, curiosamente, ha sido desarrollado por la Comunidad autónoma de Extremadura.

¹⁴⁹ Véase: <http://www.netville.se/> y <http://www.songdo.com>

¹⁵⁰ P. Lévy, “Sobre la cibercultura”, *Revista de Occidente*, Madrid, 1998.

¹⁵¹ J. De Rosnay, *El hombre simbiótico*, Madrid, Cátedra, 1996.

¹⁵² D. Rushkoff, *Ciberia. La vida en las trincheras del ciberespacio*, Mondadori, Barcelona, 2000.

permanecen en el ciberespacio, al modo como se gesta la enciclopedia cibernética *Wikipedia*.

La autonomía del sujeto continúa su camino hasta espiritualizarse y aun resucitar las teorías de la metempsicosis inspiradas en las tecnologías de los ordenadores: Ch. Babagge soñaba con «liberarse de la pesada carga corporal»; J.D. Bernal vislumbraba una élite científica de «cerebros sin cuerpos»; los extropianos de David Ross pretenden alcanzar la inmortalidad descargando mentes humanas por medios informáticos; el proyecto de Hans Moravec¹⁵³ pretende crear robots inteligentes que podrían evolucionar y aun eliminar al hombre del planeta.¹⁵⁴

δ) El Network del ciberespacio pasaría de la vida biológica a la evolución de las máquinas, lo que exige que la composición del ordenador posea su propia alma — cómputo— organizadora de las múltiples partes de la máquina: unidad central, memoria RAM, periféricos... El primer modelo fue imaginado y diseñado por John von Neumann en su teoría de los *autómatas celulares*. Continuado por el proyecto Vida Artificial, una aproximación de «abajo arriba» que crea las condiciones artificiales en las que esas formas de vida virtuales, con soporte lógico matemático, pueden evolucionar.¹⁵⁵ Frank Tipler, que considera la física una rama de la teología, llega a proponer la creación de un dios artificial, el punto omega: el universo sufriría un *big crunch*, cuya energía serviría para recoger un simulador digital cósmico que haría resucitar cualquier entidad que hubiera vivido en algún momento, puesto que la persona es definida en términos de programa de ordenador; y a partir de ese punto omega ya viviríamos plenamente en la Realidad Virtual.¹⁵⁶

Serie de relaciones porfirianas: ε) En el mundo cibernético el Lógos pasaría a la *comunidad cognitiva*. El individuo se presenta como único centro de funcionamiento interactivo, social y comunitario; el progreso de las tecnologías de la comunicación desdibujan el hogar y convierten a la persona en *portal* del ciberespacio. En esta *comunidad cognitiva*, es la mente del individuo la que une (atributivamente) las ideas comunitarias. Todos los individuos de la comunidad son instruidos por una misma

¹⁵³ H. Moravec, *El hombre mecánico*, Salvat, Barcelona, 1990.

¹⁵⁴ “Un cirujano robot abre el cráneo de una persona y utilizando resonancias magnéticas de superalta resolución crea una simulación digital de la arquitectura neuronal del sujeto. Capa a capa el cerebro es digitalizado y estimulado, y durante el proceso, el tejido superfluo se elimina quirúrgicamente. Finalmente el cráneo queda vacío: el robot desconecta todos los sistemas vitales y el cuerpo muere entre convulsiones. Entre tanto, a la conciencia del sujeto todo eso le da igual, moviéndose como un fantasma por el ciberespacio” H. Moravec, *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*, Harvard University Press, Cambridge, 1995, pág. 112. Cfr en Sánchez Navarro (ed.), *op. cit.*, pág. 69.

¹⁵⁵ D. Noble, *La religión de la tecnología. La divinidad del hombre y el espíritu de invención*, Paidós, Barcelona, 1999, pág. 202.

¹⁵⁶ F. Tipler, *La física de la inmortalidad*, Alianza, Madrid, 1996.

cultura (distributiva) que le propone conocimientos y valores, que pertenecen a la esencia de la comunidad, mediante los que alcanza su propia individualidad.¹⁵⁷

ξ) El proyecto reduccionista posee la contrapartida de la Vida Artificial en el proyecto de Inteligencia Artificial (IA): es el propio ordenador, identificado ahora con el cerebro, el que segrega los pensamientos. El ordenador mostraría su inteligencia pasando el *test de Turing*, por ejemplo. La IA no crearía sus condiciones de vida (atributivas), porque éstas se imponen de acuerdo con objetivos concretos; en el mundo de los robots, cuya producción y eventual reproducción estarían guiadas por los ingenieros de sistemas, considera con optimismo que la esencia humana está realizada plenamente y puede controlar todas sus obras.

Serie de relaciones combinatorias: η) En el Ciberespacio, la cibercultura se transforma en el *super-yo* que legitima a las clases dominantes, a las que provee y multiplica las fantasías de omnipotencia, y justifica las ilusiones interiorizadas por los usuarios, de las que derivan comportamientos sobretecnologizados: *ciberpunk*, *computerkids...*, cuyas personalidades (máscaras) quedan fuera de todo teatro que no sea la Red. El Freud ciberespacial es ahora Bill Gates y los gurús de la cibercultura: N. Negroponte,¹⁵⁸ M. Dertouzos¹⁵⁹ o Esther Dyson.¹⁶⁰

θ) Las TICs (TV., vídeos...) han generado el yo posmoderno: un yo con capacidad para estar presente significativamente en más de un lugar a la vez; un yo performance, que cambia su identidad simbólica, sexual, estética... Su manifestación más genuina es el Desorden de Personalidad Múltiple o múltiples identidades; el yo sólo indica multitud de relaciones convergentes, interconectados de manera accidental, fluida, o comprometida, de manera que pueden ser desconectados tan rápidamente y sin compromiso como se han conectado; el yo se siente en proceso de liberación absoluta y de renuncia a cualquier identidad fija (Moya, 1995). Cada individuo, saturado de información, está colonizado por todos los otros. “Contenemos multitudes”, decía Walt Whitman. Y Ortega ensayaba su definición de *hombre masa*. (Véase un resumen de las distintas posturas en el cuadro VI).

¹⁵⁷ Cf. B. Wellman, “El análisis de redes. Del método y la metáfora a la teoría y la sustancia”, *Revista Política y Sociedad*, Universidad Complutense de Madrid, nº 33, 2000, págs. 11-40. La página del sociólogo se encuentra en: <http://www.chass.utoronto.ca/~wellman>

¹⁵⁸ N. Negroponte, *El mundo digital*, Ediciones B, Barcelona, 1997.

¹⁵⁹ M. Dertouzos, *Qué será*, Planeta, Barcelona, 1997.

¹⁶⁰ Dyson, E., *Release 2.1*, Ediciones B, Barcelona, 1998.

ALMA [A]

T. distributivas	T. porfirianas: base distributiva: cuerpo/unión atributiva: alma
α Tecnoespiritualismo	ε Comunidad del conocimiento
γ P. Levy, Inteligencia colectiva De Rosnay, Cibionte Wikipedia	η Bill Gates Estilos de vida tecnologizados: ciberunk, computerkids...
T. Atributivas	T. Combinatorias base atributiva: cuerpo / unión distributiva: alma

CUERPO [C]

T. distributivas	T. porfirianas: base distributiva: alma / unión atributiva: cuerpo
β Red Cibernética: (Interface, cableado...) «Cada escolar, un ordenador...» Proyecto Netville, Nueva ciudad Songdo...	ξ Inteligencia artificial (IA) Robótica (Valerie...)
δ Vida Artificial (J von Neumann)	θ Personalidades múltiples
T. Atributivas	T. Combinatorias base atributiva: alma / unión distributiva: cuerpo

Cuadro VI. Figuras cibernéticas del Espíritu / Network

Y así, los criterios de separación real /virtual se hacen cada vez más diluidos. Frente al criterio radical de Kant, van apareciendo más *Reality Show*, los falsos directos... Aunque la mejor muestra de la RV en este sentido es el propio cine, que nos hace creer que es ya realidad lo que sólo nos muestra como posibilidad o como pura fantasía (la historia virtual, etc.).

La referencia literaria por antonomasia en este territorio es la narración de Adolfo Bioy Casares, *La invención de Morel*,¹⁶¹ donde los personajes escenifican escenas de la vida pasada... hasta poder reconstruir los recuerdos y hacer que alguien pueda vivir un idilio con alguien a quien ni siquiera conoció. En el cine la obra ya clásica por antonomasia es *El Show de Truman* (1998) de Peter Weis.

Descentrar el **Network** significa mostrar sus múltiples perfiles, sus múltiples figuras, que distorsionan el concepto de comunidad al transformarla en mera función escatológica, e imposibilitan radicalmente la acción mediadora política.

¹⁶¹ A. Bioy Casares, *La invención de Morel*, Destino, Barcelona, 2006.

C') EXTENSIÓN E «INVERSIÓN EUCLIDIANA»

La materialidad descentra el monismo de la nueva carne, un cuerpo identificado con la pura información o bioinformación; asimismo descentra el nuevo espíritu de la red o Network, mostrando su heterogeneidad, sus oposiciones y su inconmensurabilidad con la comunidad no escatológica sino inmanente de seres humanos. Finalmente nos ocuparemos de la propia máquina, no en lo que tiene de simuladora, sino intrínsecamente, en su estructura misma, definida como «máquina de Turing». La Idea de Materialidad ahora dice que la lógica que soporta el ordenador —lógica de circuitos— ha dejado de ser un *organum* para convertirse en materia, tanto en su dimensión de *hardward* (corpóreo) como de *softward* (racional).

El silogismo, el cálculo booleano, los esquemas formales..., que fueron pensados como forma de las distintas disciplinas, tanto físicas (*cuadrivium*) como discursivas (*trivium*) se han transformado en materia que queda envuelta por otras formas lógicas. Por consiguiente, el Ciberespacio ha de salir fuera de sí (de la lógica bivalente) para encontrar las condiciones mismas de su posibilidad. No es la primera vez que se propone escapar a la identidad razón = lógica. Pero no siempre se ha seguido una línea sobria. A veces se ha intentado por la vía fantástica del consumo de drogas, con el fin de alcanzar una visión más allá de los límites racionales y emocionales;¹⁶² otras, desde posiciones intermedias entre lo mágico y lo sobrio y que busca alternativas a las ciencias, al modo de la «física cualitativa» propuesta por Marcuse.¹⁶³ Hay una vía que vengo siguiendo desde hace tiempo, que es considerar la Lógica como una proyección de la Topología, siguiendo a René Thom y cuya tradición proviene de Leibniz y luego de Riemann y Poincaré.¹⁶⁴

Si Euclides realizó la impresionante labor de axiomatización de la geometría, de controlar las figuras y relaciones geométricas bi y tridimensionales en el lenguaje deductivo unidimensional, el reto actual al que se enfrenta la topología es, precisamente, dar la vuelta a Euclides, realizar la «inversión euclidiana», que exige, con el lenguaje de Thom, dos movimientos: Primero: “En lugar de fundar lógicamente la geometría,

¹⁶² F. M. Pérez Herranz, *El astuto atractor humano. Introducción a la ética de René Thom*, Universidad de Alicante, 2000.

¹⁶³ “La discusión precedente parece sugerir, no sólo las limitaciones interiores y los prejuicios del método científico, sino también su subjetividad histórica. Más aún, parece implicar la necesidad de una especie de «física cualitativa», de un renacimiento de filosofías teleológicas, etc. Admito que esta suspicacia está justificada, pero a este punto, sólo puedo afirmar que no se pretende llegar a tales ideas oscurantistas” H. Marcuse, *El hombre unidimensional*, Seix Barral, Barcelona, 1972, pág. 193.

¹⁶⁴ F. M. Pérez Herranz, *Lenguaje e intuición espacial*, Instituto de Cultura «Juan Gil Albert», Alicante, 1996

trataremos de fundar lo lógico en la geometría”;¹⁶⁵ y segundo: “remplacer la thermodynamique par la géométrie, géométriser en un certain sens la thermodynamique, éliminer des considérations thermodynamiques tous les aspects á caractère mesurable et stochastiques pour ne conserver que la caractérisation géométrique correspondante des attracteurs”.¹⁶⁶

Pues bien, defenderé la tesis de que la realidad *virtual* es el resultado de la linealización: los límites se encuentran en la lógica de Boole, en la máquina de Turing (una lógica que se va ampliando con las **lógicas borrosas de Zadeh** o las lógicas booleana **imaginaria de Rescher**, pero que no afectan a su estructura unilineal): la realidad *real* se encuentra dada en la *n*-dimensionalidad. El mundo virtual está construido por polígonos, que son los bloques básicos constructivos de la computación gráfica. Es cierto que los polígonos se van con-formando en mallas que sirven para representar objetos y escenarios; pero esto no debe hacernos olvidar que el procesamiento hay que realizarlo desde la unidimensionalidad del lenguaje de ordenador. El lenguaje booleano ha de simular, al menos, la tridimensionalidad, los cambios de perspectiva según el movimiento, sombras y efectos especiales, y la complementariedad entre sonido, tacto y fuerza.

Esta cuestión nos devuelve a la tradición filosófica. Aristóteles defiende ya, contra los pitagóricos y contra Platón, que la realidad es tridimensional y que lo bidimensional es un espacio porque tiene propiedades matemáticas, pero no es espacio de cosa natural alguna: “El lugar es el límite del cuerpo envolvente”. El lugar, como límite del cuerpo envolvente, es una superficie o vaso, un envoltorio, lo que significa que sólo el cuerpo es una entidad propiamente dicha (*Física*, 212a28-30). Y Gómez Pin, en un libro escrito a favor de la causa del hombre, insiste en la tridimensionalidad de la experiencia humana:

No hay cabal homeomorfismo entre registro tridimensional y registro bidimensional. Las leyes que rigen el primero son dadas de antemano, son constitutivas del sujeto mismo que percibe, mientras que las leyes de la bidimensionalidad hay que forjarlas enteramente —cosa que hacen los grandes del arte— y a continuación, en cada nuevo caso, recrearlas.¹⁶⁷

Aquí se encuentra la clave y la trampa, la fuerza y la debilidad de la máquina. Baudrillard lo expresa con nitidez: “Holograma o realidad virtual o imagen

¹⁶⁵ R. Thom, *Esbozo de una semiología*, Gedisa, Barcelona, 1987, pág. 18.

¹⁶⁶ R. Thom, “Exposé introductif”, J. Petitot (dir.), *Logos y Théorie des catastrophes*, op.cit., pág. 32.

¹⁶⁷ V. Gómez Pin, *Entre lobos y autómatas. La causa del hombre*, Espasa, Madrid, 2006, pág. 126. Más adelante dice: “Pues, como hemos enfatizado, concreto es tan solo lo sustancial, lo tridimensional, denso y afectado por el tiempo, algo que es susceptible de hallarse en movimiento o en reposo” (pág. 155). Y un poco más allá: “Si por experiencia se entiende (como no puede ser de otra manera) percepción tridimensional con sus correlatos de densidad y de afección por el tiempo (pág. 159).

tridimensional, no es más que la emanación del código digital que la genera”¹⁶⁸ La realidad virtual aparente se presenta como n-dimensional cuando su propia esencia es un conjunto de series de 1s y 0s. Todo el espectáculo y la composición de la RV no puede ir más allá de los límites impuestos por el álgebra de Boole. La crítica materialista de la RV tiene que ver con sus límites ontológicos. Lo que constituye el ordenador que genera la RV es una máquina digital. Las pantallas planas de plasma lo muestran en toda su desnudez. Por eso Žizek puede escandalizar a los teóricos de la alienación: “Justamente en esta afirmación del inevitable soporte fantasmático pseudomaterial de las Ideas reside la intuición crucial del verdadero materialista”.¹⁶⁹ Pues sea lo que sea que haya debajo de la pantalla, nos quedamos absortos en ella. La máquina es lo verdaderamente real. La crítica materialista indica dónde reside lo Real: en la máquina, no en la ideología.¹⁷⁰ Pero las máquinas no pueden atravesar los simuladores, no alcanzan a la termodinámica. Las imagerías virtuales que se basan en las técnicas de síntesis de imágenes y visualización estereoscópica, que influyen en nuestras vidas de forma decisiva: trabajo, información, ocio... se soportan en el principio ontológico: “Es aquello que puede ser traducido a una máquina de Turing”. Es decir, que **la realidad virtual es generada por un lenguaje, no por interacciones de la luz en superficies fotosensibles.**

La tridimensionalidad de las imágenes (o en su caso la n-dimensionalidad) no es, por tanto, análoga a la realidad, sino generada, es una simulación que está más cerca del ente de razón escolástico que de la realidad. Pues en la Realidad Virtual las imágenes no son imágenes como las demás, sino “representaciones visibles de modelos conceptuales abstractos”.¹⁷¹ Sintetizar una imagen significa que toda la información necesaria está disponible en forma simbólica en los programas de ordenador. Las matemáticas se hacen físicas, tangibles, y lo legible genera lo visible: “Lenguajes simbólicos liberados de la materialidad de la luz”.¹⁷² Es decir, la RV no es representación, ni analogía, sino simulación. Justamente lo que no está explícito en la RV es el propio marco de elaboración de los modelos, no el contenido ideológico que pretendiese «engañar», «alienar»..., y que ahora se deja exponer sin peligro.¹⁷³

* * *

¹⁶⁸ J. Baudrillard, *El crimen perfecto*, op. cit., pág. 19.

¹⁶⁹ S. Žizek, *Lacrimae Rerum*, Debate, Barcelona. 2006, pág. 210.

¹⁷⁰ ¿Acaso no es esta crisis económico-financiera la crisis de dejar en manos de la realidad la estructura de las máquinas? ¿De su virtualidad?

¹⁷¹ Ph. Quéau, op. cit., pág. 31.

¹⁷² Ibidem, pág. 33.

¹⁷³ “Y eso es el cine de Hollywood ahora. Crea la ilusión de trascendencia mediante los efectos especiales, y en el mismo paquete explica los trucos, el cómo lo han hecho. Ya no vale la denuncia que Adorno hacía en su crítica a la industria cultural de que en el cine de Hollywood la «vida es indistinguible de las películas». Los efectos especiales ganan en efectividad si se destripan, si se muestran”. J.L. Molinuevo, *Humanismo y nuevas tecnologías*, Alianza, Madrid, 20004, pág. 62.

Lo virtual en el mundo pre-informático de Platón tenía que ver con las apariencias, mientras que lo real son las Ideas, esto es, las matemáticas.¹⁷⁴ Descartes da un giro a este planteamiento: Las cosas tenían que ser algo más que ficciones (virtualidades); pero ¿qué más? La realidad se identifica con lo que las matemáticas permiten, las propiedades de la extensión, la realidad mecanicista. Si en Platón la realidad son las matemáticas y lo aparente el mundo, en Descartes la realidad es la extensión, un modelo de las matemáticas virtuales. Dios sería virtual por relación al mundo real: pues Dios significa que existe lo que mi conciencia lógica me representa clara y distintamente (el famoso «círculo cartesiano»)¹⁷⁵. Pues bien, ¿cómo salir de este círculo platónico-cartesiano, de las matemáticas reales a las matemáticas virtuales cruzadas por la física, a su vez real y virtual?

Ahora bien, a partir de Descartes lo virtual se conforma no solo respecto del mundo, sino de las propias ciencias. En el cruce de las matemáticas y la física se conforma también la idea de lo virtual. Como señala Châtelet, es a partir de la fertilidad de las matemáticas debidas a su fortaleza abstracta como se puede instaurar una física matemática cuando se es capaz de reconocer que el esfuerzo por la autonomía de las matemáticas concierne necesariamente al horizonte virtual de la física.¹⁷⁶ Los ejemplos son abundantes y decisivos: El espacio de Hilbert para la mecánica cuántica; la Geometría de Riemann para la física de la relatividad; la geometría algebraica para el *teorema de Fermat*; las funciones recursivas de Gödel para la construcción de computadores; el análisis funcional para el tratamiento de las partículas atómicas, etc.

* * *

La modulación de la materialidad a la RV significa que el ordenador, al que Deutsch llama, desde un punto de vista de la física, un “generador de realidad virtual”,¹⁷⁷ ha de estar envuelto por una realidad virtual n-dimensional, una virtualidad asociada a la termodinámica y, más allá, a la topología. La Materialidad descentra los entornos y los re-integra ahora en una topología sin centros privilegiados, en una topología del pegado de superficies, estabilidad estructural, homologías y cohomologías, fibrados, etc., que elimina toda la rigidez de la lógica clásica.¹⁷⁸ Al materializar la RV, lo virtual no es ya lo generado, sino una ley de coordinación de las espontaneidades del mundo, el halo que rodea cualquier singularidad, lo englobante de lo real. La Materialidad disuelve la realidad virtual en una virtualidad mayor, que genera precisamente lo unidimensional, un mera proyección suya. La crítica a la lógica

¹⁷⁴ F. M. Pérez Herranz, “La eliminación de la subjetividad de los fines. Platón y las matemáticas”, *Eikasía*, nº 12 (extraordinario - Platón), 2007, págs. 203-236.

¹⁷⁵ Véase la Introducción de Vidal Peña a Descartes, *Meditaciones metafísicas*, Alfaguara, Madrid, 1977.

¹⁷⁶ G. Châtelet, *Les enjeux du mobile. Mathématique, physique, philosophie*, Seuil, París, 1993, pág. 26.

¹⁷⁷ D. Deutsch, *La estructura de la realidad*, Anagrama, Barcelona, 2002, pág. 110.

¹⁷⁸ Indudablemente el proyecto topológico no es ni el único ni el más englobador; hay otros muchos proyectos de difícil recorrido por su dificultad, desde la lógica intuicionista, pasando por la teoría de las categorías, hasta la teoría del Caos, etc.

no puede hacerse desde una construcción de la propia lógica, sino desde la inversión de esa lógica, lo que llamo la «inversión euclídea».

Frente a lo potencial, que puede actualizarse en un futuro, lo virtual siempre está presente; si lo potencial es la aptitud que tiene una materia para recibir una forma y poder hacerse actual, lo virtual está ya presente como causa determinante, actualizada. Lo virtual, por eso, está ya implícito en las estructuras matemáticas en las que se encuentra inmerso lo real. Recordaré tres contextos en los que puede ejemplificarse lo virtual, pero que ya no es posible desarrollar en este trabajo y que dejaremos para ocasión más oportuna: los diferenciales de Leibniz, que plantea el problema en la modernidad; la teoría no estándar de números de Robinson; y la teoría de singularidades morfológicas de Thom.

FINAL

La Idea de Materialidad tiene como función bloquear los nuevos centramientos de la realidad asociados a las ideologías neopaganas y utopías tecnoculturales, la religión ciber-técnica o digitalista de la Realidad Virtual, cuyo fin último sería la obtención de un *cerebro global integrado*.¹⁷⁹ Esta inteligencia mayor que la humana haría que la vida artificial ultra-inteligente asumiera el control de su propio destino. En definitiva, las secuelas de la filosofía propuesta por el ingeniero **Friedrich Desauer**, quien, dicho sea en coordenadas filosóficas clásicas, pretendía ampliar la crítica kantiana —ciencia, moral, estética e historia— a la tecnología, a la que sería necesario dotar de condiciones trascendentales. Pero el lugar propio de la técnica, incluida la Inteligencia artificial (I.A), no pertenece a la Razón, sino a los **esquemas trascendentales de la imaginación**, que permite conjugar partes dadas de la sensibilidad con otras partes del entendimiento.

Los ingenieros de la IA confían en obtener una máquina pensante que se transmute en Dios, para lo hay que potenciar el Golem electrónico: Un **superordenador cuántico** que consiguiera dominar al resto de terminales y toda la tecnología del mundo. Un dios/*ciborg*, mente de superordenador y cuerpo recambiante del cuerpo evolutivo humano. Entre los nuevos seres «numinosos» —modelos perfectos como Webbie Tookay, estrella de la página Webbie Planet, los *knowbots* que actúan como ángeles de la guarda o daímones socráticos: entidades pseudointeligentes que guían nuestros viajes por la Red (películas como *Star Trek*)—, el papel nuclear lo representarían las copias digitales de la mente, por ejemplo, a partir de las obras de un autor (Shakespeare, Tolstoy...)...; constituirían una especie de almas de los bodhisatvas, que se reencarnan una y otra vez para ayudar a los mortales pecadores... y el objetivo final de la

¹⁷⁹ D. Rushkoll, *Ciberia. La vida en las trincheras del ciberespacio*, Mondadori, Barcelona, 2000.

inmortalidad en sus versiones de *criogenización* propuesta hace décadas por Robert Ettinger, la congelación de la cabeza o de todo el cuerpo; o del *extropismo* de David Ross, que pretende alcanzar la inmortalidad descargando mentes humanas por medios informáticos... Se ha pasado de la esperanza de Leibniz, recogida por Clark Hull (1927) de las «máquinas psíquicas» (puramente lógicas) que acabarían con el misticismo, a las «máquinas espirituales» de Moravec y Minsky, que nos conducen directamente a él.

Mas, ¿por qué el ordenador habría de ser el depositario de la inteligencia y el *ciborg* de la vida? ¿Por qué la religión habría de identificarse con la ciencia? ¿Por qué la ciencia habría de convertirse en el modelo del mundo y ser la fuente de los códigos morales y de la ética universal? La Idea de Materialidad descentra este programa como puro formalismo y lo re-integra en una virtualidad abierta que adquiere las propiedades de la materia. Reivindicamos una vez más la sabiduría de Occidente, centrada en el cuerpo y sus desechos y en las verdades científicas, inconmensurables y locales.



Realidad, virtualidad y valores.

Silverio Sánchez Corredera

0. Introducción

Capítulo 1. ¿Qué es lo real?

1. Materialismo pluralista. M, M1, M2 y M3
2. Ego trascendental e hiperrealismo.

Capítulo 2. ¿Qué entiendo por virtual?

1. ¿Qué es lo virtual, dentro de la filosofía mundana?
 - A) Lo virtual técnico. Lo virtual antiguo y moderno.
 - B) Lo virtual tecnológico. Lo virtual moderno.
2. Hacia una teoría filosófica sobre lo virtual.
 - A) Virtual en los procesos naturales.
 - B) Virtual en la intersección de los procesos naturales y de la «mano humana».
 - C) El puente entre lo potencial y lo virtual.
 - D) En suma: la idea de virtual.

Capítulo 3. Los valores

1. Los valores: ideas y técnica humana de conducta.
2. Los valores en Immanuel Kant y en Max Scheler.
3. El marco de los valores (en la teoría E-P-M).
 - 3.1. Valores de primer grado.
 - 3.1.1. Valores de las cosas (valores radiales).
 - 3.1.1.a. Valores útiles.
 - 3.1.1.b. Valores económicos.
 - 3.1.1.c. Valores epistémicos.
 - 3.1.1.d. Valores estéticos.
 - 3.1.1.e. Valores del fetiche.
 - 3.1.2. Valores religiosos (valores angulares)
 - 3.1.3. Valores circulares.
 - 3.1.3.1. Valores vitales, psicológicos y sociológicos.
 - 3.1.3.2. Tránsito entre el ser y el deber ser.
 - 3.1.3.3. Valores de segundo grado. Valores E-P-M.
 - 3.1.3.3.a. Valores éticos (tramo simple).
 - 3.1.3.3.b. Valores políticos (tramo simple).
 - 3.1.3.3.c. Valores morales (tramo simple).
 - 3.1.3.4. El tramo completo de los valores de segundo grado.



3.1.3.4.a. El tramo completo de la ética.

3.1.3.4.b. El tramo completo de la moral.

3.1.3.4.c. El tramo completo (semi-completo) de la política.

3.1.3.4.d. Lo santo.

3.2. Final

Realidad, virtualidad y valores

Silverio Sánchez Corredera

0. Introducción

Capítulo 1. ¿Qué es lo real?

1. Materialismo pluralista. M, M1, M2 y M3
2. Ego trascendental e hiperrealismo.

Capítulo 2. ¿Qué entiendo por virtual?

1. ¿Qué es lo virtual, dentro de la filosofía mundana?
 - A) Lo virtual técnico. Lo virtual antiguo y moderno.
 - B) Lo virtual tecnológico. Lo virtual moderno.
2. Hacia una teoría filosófica sobre lo virtual.
 - A) Virtual en los procesos naturales.
 - B) Virtual en la intersección de los procesos naturales y de la «mano humana».
 - C) El puente entre lo potencial y lo virtual.
 - D) En suma: la idea de virtual.

Capítulo 3. Los valores

1. Los valores: ideas y técnica humana de conducta.
2. Los valores en Immanuel Kant y en Max Scheler.
3. El marco de los valores (en la teoría E-P-M).
 - 3.1. Valores de primer grado.
 - 3.1.1. Valores de las cosas (valores radiales).
 - 3.1.1.a. Valores útiles.
 - 3.1.1.b. Valores económicos.
 - 3.1.1.c. Valores epistémicos.
 - 3.1.1.d. Valores estéticos.
 - 3.1.1.e. Valores del fetiche.
 - 3.1.2. Valores religiosos (valores angulares)
 - 3.1.3. Valores circulares.
 - 3.1.3.1. Valores vitales, psicológicos y sociológicos.
 - 3.1.3.2. Tránsito entre el ser y el deber ser.
 - 3.1.3.3. Valores de segundo grado. Valores E-P-M.
 - 3.1.3.3.a. Valores éticos (tramo simple).
 - 3.1.3.3.b. Valores políticos (tramo simple).
 - 3.1.3.3.c. Valores morales (tramo simple).
 - 3.1.3.4. El tramo completo de los valores de segundo grado.
 - 3.1.3.4.a. El tramo completo de la ética.
 - 3.1.3.4.b. El tramo completo de la moral.
 - 3.1.3.4.c. El tramo completo (semi-completo) de la política.
 - 3.1.3.4.d. Lo santo.
 - 3.2. Final

0. Introducción

Nos hemos propuesto hablar de los valores¹, de si existen o no, de qué tipo de existencia tienen, si más real o más virtual o sencillamente irreal o fantástica. Ésta es la cuestión directa, pero intentar responderla nos llevará a tener que declinarla desde determinados puntos de anclaje que se nos irán imponiendo en el trámite de la respuesta.

Para empezar, antes de decidir si los valores son reales, virtuales o irreales, no podemos dar por sobreentendido qué es lo real y qué es lo virtual, porque la cuestión no es obvia. Así pues, defenderemos primero qué entendemos por real, para, en segundo lugar, desde una determinada concepción de la realidad, proceder a intentar una definición académica de lo virtual. Con el terreno así dispuesto, diremos qué entendemos por valores e indagaremos lo que hay de virtual o de real en el mundo de los valores, y qué papel juegan estas funciones real-virtuales. El marco de esta investigación nos llevará a recordar la estratigrafía del mundo de los valores que ya hemos defendido en otras ocasiones².

(La tesis central que va a defenderse en el apartado inmediato está tomada del materialismo filosófico de Gustavo Bueno³. Quien sea buen conocedor de este sistema

¹ Este artículo es el que se presentó el lunes, 8 de diciembre de 2008 (17:00-18:30), en el Congreso de Filosofía «¿La realidad virtual es real?», organizado por la Sociedad Asturiana de Filosofía y celebrado en la capilla del Palacio Revillagigedo de Gijón, los días 6, 7 y 8, diciembre de 2008, aunque ahora algo ampliado. Allí lo habíamos titulado «Mundo virtual y mundo de las ideas. Aplicación ético-político-moral (E-P-M)». Después de haber asistido al resto de ponencias, he querido tenerlas en cuenta, así como también he querido responder a algunas cuestiones que se me plantearon al final de mi exposición. La conferencia que presentó Ricardo Sánchez Ortiz de Urbina («La “realidad” de la realidad virtual: el pliegue») me parece que aporta muchas ideas importantes. Trataré de poner en relación mi análisis con el de Urbina, allí donde vea conexiones claras, con el fin de ver si es posible que salga enriquecido el mío. Haré alusión, brevemente, a algunas cuestiones suscitadas por Pelayo Pérez, Alberto Hidalgo, David Alvargonzález y Fernando Pérez Herranz.

² Puede verse en «Para una teoría de la justicia III. El mundo de los valores», *Eikasía, Revista de Filosofía*, nº 4, mayo, 2006. Este artículo se trenza con estos otros, todos ellos publicados en la misma revista: «Para una teoría de la justicia. Cuatro criterios determinantes», nº 1, noviembre, 2005. «Para una teoría de la justicia, II. Puntos cardinales de la teoría», nº 3, marzo, 2006. «Para una teoría de la justicia, IV. La Igualdad», nº 7, noviembre, 2006. «Para una teoría de la justicia, V. La Ley», nº 9, marzo, 2007. «Para una teoría de la justicia, VI. La Persona, El Ego Trascendental y las Instituciones. Relaciones E-P-M», nº 16, enero, 2008. El conjunto de los seis artículos, cuyo conjunto está todavía en curso de cerrarse, toman como primer punto de arranque las ideas presentadas en *Jovellanos y el jovellanismo, una perspectiva filosófica*, Pentalfa, Oviedo, 2004, en su parte primera: «Teoría E-P-M», págs. 13-137.

³ Todo este apartado se remite, como puede constatarse, a las siguientes obras de Gustavo Bueno: - *Ensayos materialistas*, Taurus, Madrid, 1972. - *Materia*, Pentalfa, Oviedo, 1990. - *Teoría del cierre categorial*, tomos 1-5, Pentalfa, Oviedo, 1992-1993. - *¿Qué es la filosofía?*, 2ª ed. aumentada, Pentalfa, Oviedo, 1995. - *¿Qué es la ciencia?*, Pentalfa, Oviedo, 1995. Este apartado no pretende ser, en

puede ahorrarse este capítulo y pasar al siguiente, al planteamiento sobre lo virtual). En general, los capítulos 1, 2 y 3 pueden leerse por separado, porque son comprensibles *per se*, si bien tienen una clara conexión).

Capítulo 1. ¿Qué es lo real?

¿Qué es lo real? Las distintas ciencias (entendidas en el sentido de la teoría del cierre categorial de Gustavo Bueno) saben cómo se comporta lo real, cómo se comportan distintas categorías de lo real, pero no saben qué es «la» realidad.

Expresémoslo con mayor precisión: las ciencias saben cómo se comporta la realidad en el interior de las categorías que constituyen, y, a este nivel, establecen qué es lo real: muestran «hiperrealistamente» que lo real-existente se identifica con lo real-conocido, a sabiendas de que no lo agotan, sumido como está el conocimiento en un proceso inacabado e inacabable de cancelación de las apariencias⁴. Pero aunque las ciencias tengan la virtud, a través de sus identidades sintéticas, de volver absurda, metafísica y artificiosa la distancia entre «el ser» y «el conocer», mostrando que son dos perfiles de lo mismo, en último extremo las ciencias no saben qué es «la» realidad, porque sólo conocen alguna de sus «partes». Por eso, allí donde las categorías científicas encuentran su frontera de conocimiento, incapaz de estrechar mediante el lenguaje de sus teoremas una realidad que desborda sus propias categorías, puede la filosofía desde su logos inter-categorial y trans-categorial mostrar otras conexiones racionales, valiéndose de aquellas ideas capaces de componer teorías que puedan ser consistentes al ser sometidas al contraste de las verdades científicas y de los principios universales impuestos por la experiencia (o por lo que «sabemos» consistentemente tanto antes como después de conocerlo).

consecuencia, sino una síntesis selectiva de aquellas ideas aprendidas de Gustavo Bueno, que pasado el tiempo se han ido desprendiendo de la literalidad y se han ido instalando como ideas asumidas en mi memoria personal. Por tanto, es una reexposición que ha sufrido el filtro de mi interpretación.

⁴ Este encuadre onto-gnoseológico lo ha dejado muy claro y bien construido Pablo Huerga Melcón en el tema que compuso para los profesores y los alumnos de bachillerato: Tema 5. «Realidad y materia», en Grupo Metaxy: *Filosofía 1º de bachillerato*, Eikasía Ediciones y Sociedad Asturiana de Filosofía, Oviedo, 2004, págs. 68-83.

Una ingenuidad latente, persistente y positivista puesta a funcionar desde diversas filosofías suele empujarnos a sufrir la impresión de que con la física de partículas o con las teorías cosmológicas, por ejemplo, vamos a obtener la «historia» de lo real o a acceder al «ladrillo» constitutivo último de la realidad. Sin embargo, lo que se consigue es obtener nuevos planos de una realidad que se nos muestra inagotable y dinámica. (¡Qué grande es la tentación nihilista o, cuando menos, escéptica!)

Para saber qué es lo real no podemos prescindir de las ciencias, pero ellas no nos muestran más que recorridos parciales, cuando consiguen fijarlos en sus identidades sintéticas. Sólo desde una perspectiva filosófica puede accederse, si no a una teoría de «la» realidad (porque renunciamos a esta pretensión metafísica⁵), sí a un marco lo más amplio posible, capaz de contener la perspectiva de las diversas categorías científicas y capaz de establecer una articulación óptimamente racional entre la «realidad conocida» y la realidad tanto «cognoscible» como «incognoscible». (Digamos, entre paréntesis, que lo importante de esa articulación «óptimamente racional», no es la exigencia de racionalidad, que se da por supuesta, sino el hecho de aspirar a que la racionalidad sea la «óptima», es decir, más potente, explicativamente, que cualquier otra. Perspectiva que nos obliga a estar atentos al continuo contraste de las teorías que van entrando en pugna y, por consiguiente, a renunciar a todo dogmatismo.). Sólo en el contraste de razones podemos medir la consistencia interna de las teorías y su validez relativa.

1. Materialismo pluralista. M, M1, M2 y M3

El peligro de quedar enredado en una perspectiva metafísica se esquiva, de momento, al traducir la idea de «realidad» por la idea de «materia». La pregunta «¿qué es la realidad?» ha de quedar globalmente sin responder y ha de ir respondiéndose al transformarse en múltiples preguntas: ¿qué es la materia?, ¿cuántas materias hay?, ¿hay algo además de materia? (Si queremos huir de la perspectiva metafísica es porque concebimos que el

⁵ Renunciamos, con Vidal Peña, (y, por supuesto, siguiendo el conocido enfoque de G. Bueno), a la metafísica, pero no a la ontología. Mientras que la metafísica trata de reificar o sustancializar aquellos conceptos que construye, derivado de haber optado por entender la realidad como un todo o como una unidad en donde sus partes consiguen hipostasiarse, la ontología no renuncia a examinar aquellos principios más generales acerca de la estructura de la realidad. Vid. tema 5 de *Filosofía 1º de bachillerato*, citado arriba, pág. 70.

quehacer filosófico ha de reconstruirse continuamente desde las verdades científicas, a sabiendas de que ellas solas no son suficientes pero sí determinantes de cualquier pretensión de saber; la vía metafísica, cansada de tanta dependencia (o por pura irresponsabilidad o desconocimiento), rompe estas amarras y practica un «vuelo racional» que tiene el peligro de navegar a la deriva).

De este modo, desde una determinada teoría filosófica (no clausurada sino abierta) que puede sufrir internamente pliegues y recorridos novedosos, entiendo por real (con el materialismo filosófico) la materia considerada en una doble escala, M y Mi, materia ontológico general y materia ontológico especial respectivamente, y dentro de la ontología especial tres géneros de materia inconmensurables entre sí, de modo que ninguno puede reducir a todos los demás, aunque perfectamente imbricados unos en otros: M1, M2 y M3.

Recordemos que M1 puede hacerse equivaler con los fenómenos físico-naturales. M2 con los fenómenos psíquicos. M3 con las ideas abstractas que desbordan el mero anclaje psicológico o inter-psicológico. Y M, o materia ontológico general, con el resto de la realidad no comprendida en estos tres apartados especiales, y que, en ese plano general se escapa en buena medida al conocimiento humano. M es una idea que funcionará negativamente, pero que no obstante asentará ya el modelo ontológico en que nos hallamos, al inclinarse por entender toda la realidad desconocida como materia (no como espíritu) y desde el pluralismo (rehuyendo el monismo o el dualismo), al ser contradictorio con la idea de materia una realidad única. Sólo metafísicamente y desde una perspectiva no materialista puede afirmarse que la realidad es «un todo» o algo «único». Al materialismo le es consustancial el pluralismo. No sólo el materialismo de Gustavo Bueno pone como principio ontológico irrenunciable el pluralismo, porque filosofías, entre otras, como las de Gilles Deleuze, Alain Badiou, Marc Richir o Ricardo Sánchez Ortiz de Urbina lo plantean bajo la misma necesidad gnoseológica. Bueno y Urbina (quien desarrolla en la actualidad el «materialismo fenomenológico») ponen el énfasis tanto en la pluralidad como en la materialidad, mientras que la corriente francesa (franco-belga) basculan más, creo yo, sobre la idea de pluralidad.

El materialismo filosófico incluye a M1, M2 y M3 bajo el rótulo de Mi, o mundo ontológico especial, viniendo a sustituir así al correlativo ordenamiento de C. Wolff, que diferenciaba entre el Mundo, el Alma y Dios. Pero mientras que las tres ideas del metafísico racionalista alemán caben ser pensadas independientemente, al coincidir su idea con una sustancialización dada, los tres géneros de materialidad, aunque son inconmensurables e irreducibles entre sí, no pueden ser pensados sino en symplekés mutua.

Por otra parte, no cabe confundir, a pesar de sus fuertes paralelismos, M1, M2 y M3 con los tres mundos de K. Popper ni con los tres reinos de G. Simmel. Mientras que la raigambre de Bueno es materialista, la de los dos filósofos alemanes no lo es⁶.

2. Ego trascendental e hiperrealismo

¿Desde dónde se habla de estas distintas materias? O, si se quiere ¿cuál es el anclaje gnoseológico de esta ontología? El anclaje es el Ego trascendental (E). El Ego trascendental es el sujeto cognoscente que se constituye «en el proceso recurrente de un paso al límite de las relaciones de identidad (M3) al que tienden los sujetos operatorios (M2) en tanto actúan a través de sus individuos corpóreos (M1)»⁷.

Pero el sujeto que opera en el Ego trascendental no hay que entenderlo dentro de una simple oposición al objeto. El hiperrealismo es la concepción ontológica propuesta por Gustavo Bueno que se opone tanto al realismo como al idealismo. El sujeto del hiperrealismo no es en su origen un sujeto aislado, sino un conjunto de sujetos de la misma especie que actúan y operan de modo igual o semejante. Pero no es sólo un conjunto de sujetos de la misma especie, sino el sujeto animal que capta a su modo el mundo.

Citemos directamente: «Cuando nos situamos en el marco binario S/O los fenómenos nos obligan a plantear la disyuntiva entre el *idealismo* (los fenómenos como «proyecciones» de formas del sujeto desde sus terminaciones nerviosas, o su cerebro, hacia el *locus*

⁶ Vid. G. Bueno: *Ensayos materialistas*, op. c., págs. 443-461.

⁷ Pelayo García Sierra: *Diccionario filosófico*, Pentalfa, Oviedo, 2000, pág. 112.

apparens de los objetos) y el *realismo* (los fenómenos como *reflejos* en mi cerebro de objetos, de ese modo duplicados). Pero, situados en la estructura compleja y heterogénea de la red intersubjetiva (heterogeneidad que es también interna a cada sujeto, cuando se le considera estratificado según los diversos órganos de los sentidos, correspondientes, además, a diferentes niveles de evolución zoológica: tacto, vista, termosensores...), estamos en condiciones de poder afirmar que muchos de esos «espacios vacíos» son, más que «ausencias de realidad» (o «zonas de no ser»), «ausencias de percepción» o de conocimiento: *son zonas invisibles (o inaudibles o intangibles) para un sujeto (o para un sentido del sujeto), pero visibles (o audibles o tangibles) para otros*. Es ahora cuando se hace preciso introducir la dialéctica del enfrentamiento entre los diversos órganos del conocimiento de cada sujeto y a los sujetos de la misma o de diferentes especies. [...] Es la dialéctica de los diversos sentidos y de los diversos sujetos sensoriales de la misma o diferente especie, coordinados por las operaciones de los sujetos operatorios, lo que nos permite a los animales y a los hombres la *configuración lógica del mundo* que le es propia»⁸.

Así pues, cuando decimos «realidad» sobreentendemos siempre «materia» entendida pluralmente, tanto desde su marco de materialidad indeterminada (M) como desde su ordenamiento más positivo y preciso, correlacionado con las categorías científicas pero no agotado en ellas, a través de sus tres géneros de materialidad especial (M1, M2 y M3). Cuando decimos «realidad» sobreentendemos que quien lo dice es un Ego trascendental (que no se reduce a M2), dado en la perspectiva de la doctrina del hiperrealismo defendido por el materialismo filosófico.

¿Qué cabe entender por virtual, desde esta concepción de lo real?

⁸ Pelayo García Sierra: *Diccionario filosófico*, págs. 118-121.

Capítulo 2. ¿Qué entiendo por virtual?

1. ¿Qué es lo virtual, dentro de la filosofía mundana?

Desde una perspectiva mundana me parece que cabe reconocer dos tipos de virtualidad: A) según que las operaciones⁹ se ejecuten al nivel de las técnicas (incluyendo la técnica del lenguaje) o B) según que las operaciones se ejecuten al nivel tecnológico o científico-tecnológico.

A) Lo virtual técnico. Lo virtual antiguo y moderno.

1º) Etimología.

Virtual procede del latín *virtus*, fuerza, virtud, al igual que el concepto ético-moral virtud (*virtus*, *virtutis*).

2º) Acepciones corrientes en el lenguaje.

Se utiliza virtual en el lenguaje común (ya antes de la revolución de esta era digital-virtual en la que nos encontramos) como adjetivo para indicar: que tiene la posibilidad de ser o es en potencia; que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente; también lo implícito o lo tácito; y, finalmente, que tiene existencia aparente y no real (Vid. Diccionario RAE).

Virtual derivaría de virtud, pero ahora como adjetivo que se sustantiva a su vez, significaría nuclearmente lo mismo pero ampliaría su significado, con una aplicación cuyo

⁹ Román García, en su conferencia «Sobre el concepto de Realidad», subrayó con pertinencia que el materialismo tiene uno de sus rasgos de identidad más singulares y definitorios en el hecho de poner de manifiesto las «operaciones» que están presentes en la realidad o en su conocimiento. Recordó, de este modo, una de las ideas más queridas de su maestro, Santiago González Escudero.

centro no es tanto el hombre cuanto el ser en general, incardinándose más con la ontología que con la antropología.

B) Lo virtual tecnológico. Lo virtual moderno.

Al aparecer las operaciones tecnológicas, a partir del umbral histórico del desarrollo de las ciencias que provocará el despliegue tecnológico, no por ello desaparecen las operaciones técnicas, pues aquéllas se apoyan siempre en éstas.

3º) Lo virtual como categoría científica.

Se habla de virtual referido a fenómenos conceptuales de la física cuántica: «partículas virtuales: partículas ficticias (que no pueden ser detectadas —según las relaciones de incertidumbre de Heisenberg— pero que sí han de darse efectivamente) que permiten explicar la interacción entre cuántones, noción que sustituye a la de campo de la física clásica»¹⁰.

Se habla también conceptualmente en mecánica de «desplazamiento virtual: desplazamiento posible de un sistema mecánico compatible con las ligaduras impuestas».

Por su parte, Quine habló en «lógica de la teoría virtual de clases, según la cual gran parte de los enunciados formulados en un lenguaje conjuntista son simples maneras de hablar y no ponen en juego clases reales». Etc.

(Algunos aspectos de este apartado han de entenderse como intermediarios entre la virtualidad técnica y la tecnológica, como por ejemplo el desplazamiento virtual de la mecánica).

¹⁰ Vid. Enciclopedia Larousse, 1990: virtual.

4º) Lo virtual como recreación «tecnológico-(perceptivo-imaginativa)».

Se habla, en ocasiones, de «realidad virtual» como de aquel entorno sintético que da a la persona una sensación de realidad no coincidente con la realidad última objetiva verdadera. A través de pantallas estéreas, de imágenes proyectadas directamente sobre la retina, de gafas virtuales, de sistemas audio, de guantes y trajes con sensores, de rayos láser, etc., se consigue un entorno inmersivo capaz de recrear otra realidad. Hay viajes en avión virtuales, recreaciones de una realidad aumentada o que se mueve en torno a uno, inmersiones en una realidad proyectada sobre una pantalla, trajes que nos permiten sentir el cuerpo de otro a distancia... y, en suma, estimulación de vivencias que por el gran dominio ejercido tecnológicamente sobre los procesos que afectan a la percepción (especialmente a la sensación de la vista), pueden recrear –al conjugarse la percepción presente con la imaginación posible–, fenómenos con características que no son las propias del fenómeno percibido pero sí las sustituyen como si fueran las propias.

Creo que la caracterización más profunda de este modo de virtualidad la he encontrado en Sánchez Ortiz de Urbina (véase gráfico un poco más abajo, para acompañar los párrafos que siguen).

Recordemos el significado de los tres niveles de realidad que señala el fenomenólogo materialista español: 1º) el nivel de la materia indeterminada (compuesto por A, que se desdobra en A1 y A2); 2º) el nivel de la realidad transposable, el del «cuerpo interno» que no hay que confundir con el alma (puesto que también hay «alma» en el cuerpo externo) sino con el lugar donde se estructura el sentido, por ejemplo, el de la experiencia artística de las fantasías perceptivas, que actúa clara pero confusamente (en C), y el de la experiencia estética, que actúan distinta aunque oscuramente (en B). Y por último (último que es lo primero para nuestra experiencia objetiva), 3º) el nivel (DE), el de la realidad objetiva actual-y-posible, que puede ser por una parte, el de la realidad objetiva (sólo imaginaria: D), y que es, por otra parte, objetividad efectiva (E).

Urbina distingue cuatro grandes pliegues (tres y uno «oculto») en «la realidad». Los tres grandes pliegues unen, articulan y distinguen los tres grandes niveles en que cabe distinguir

lo real: 1º) A1-A2, 2º) B-C y 3º) D-E, de modo que entre A y el resto hay un pliegue, entre BC y DE hay otro y entre D y E un tercer gran pliegue. (En el interior de BC encontramos el pliegue «oculto» del sentido, en su formación transposable antes de sedimentarse, en B, y una vez sedimentado, en C). Además, hay otros pliegues subsidiarios y pliegues infinitos (en tanto la realidad es dinámica), en esta lectura «horizontal» (o jerárquica o por estratos) de la realidad; pero, desde una lectura vertical, en el curso de los regressus y los progressus, además de los pliegues que unen verticalmente los estratos, no hay que perder de vista que M1, M2 y M3 recorrerían verticalmente estos niveles horizontales. Los pliegues vendrían, de este modo, a articular con una dialéctica definida las symplokés en que se hallan los tres géneros de materialidad. El materialismo fenomenológico puede interpretarse, en este plano, como una profundización del materialismo filosófico. Ahora bien, queda por ver en detalle su capacidad para articularse con las categorías científicas y me resta aún entender bien todo el modelo, a falta de datos más completos que no poseo.

Dado este mapa conceptual desde donde moverse en «la» realidad, realidad que no se resuelve en un concepto único, sino que es pluralidad que ha sido esquematizada, bajo un esquematismo fuera del lenguaje, en A, y sometido al esquematismo del lenguaje, en BCDE, lenguaje pre-intencional e intencional, donde se forma el sentido (BC) y donde se opera objetivamente (DE), desde este mapa, decimos, si lo hemos interpretado bien, lo que Urbina llama «virtualidad imaginaria estabilizada tecnológicamente» –y que yo estoy llamando virtualidad «tecnológico-(perceptivo-imaginativa)»–, es posible al producirse en el pliegue inferior DE, el de la realidad objetiva actual-y-posible. Sobre este pliegue es posible una simulación de la realidad “real” en un ámbito virtual artificioso, bajo “efecto de realidad”. Se dobla la realidad al estabilizarla tecnológicamente, captando y fijando su pretérita fugacidad e intermitencia. La realidad se dobla y permanece unida (pudiéndose hablar de «realidad real» y de «realidad virtual» recíprocamente unidas) merced a la relación entre los esquicios hyléticos de la experiencia continua y la articulación eidética de la objetividad.

Alberto Hidalgo me apuntó la importancia de la «virtualidad imaginaria estabilizada tecnológicamente» de Urbina, como antídoto contra alguna inconsistencia que quizá se desprendió de mi exposición oral (mucho más incompleta y menos sistemática y precisa).

No sé si, al ponerla ahora en relación con mi análisis de modo expreso, quedarán ahora aquellas dudas algo más despejadas.

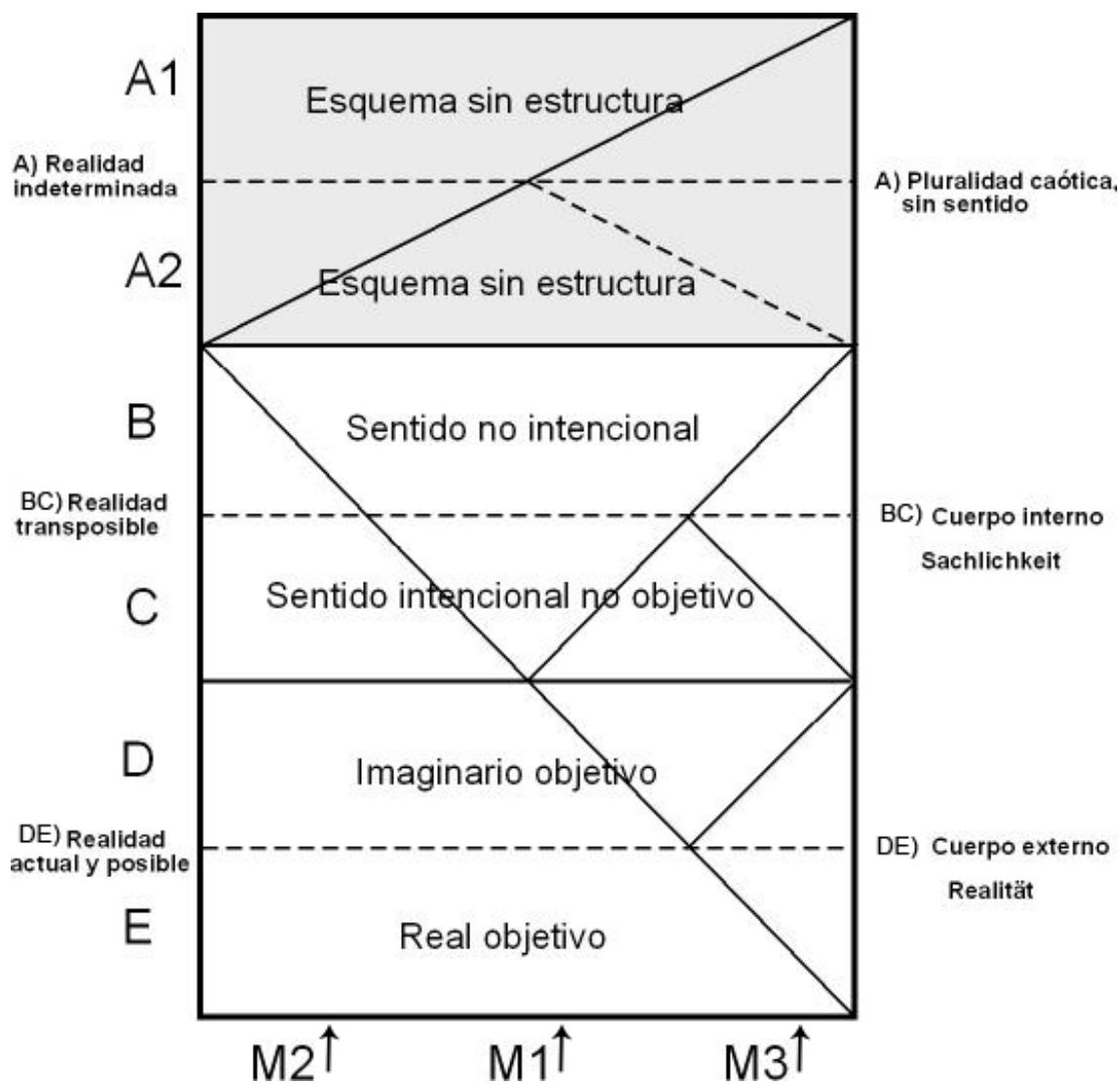


Gráfico I¹¹

Gráfico de los niveles y pliegues de realidad,
según Ricardo Sánchez Ortiz de Urbina

¹¹ Debo la construcción técnica de este gráfico a mi hija, Elena Sánchez Klett. Lo compongo desde el realizado a mano por Urbina y desde sus explicaciones.

5º) Lo virtual como recreación «tecnológico-maquinica».

Se habla también de realidad virtual para referirse no a las tecnologías «distorsionantes» de la percepción sino al entramado de la cibernética, que establece nuevas formas de comunicación entre los hombres a través de máquinas «inteligentes». Esta red virtual que tiene encogido el mundo de las imágenes, de los mensajes y de las cosas en formatos digitales (en el lenguaje lógico de los *binary digit*) tiene la capacidad de recrear no sólo el mundo efectivo en un mundo senso-imaginado («distorsionado»), sino que al combinar los datos de la percepción-imaginación con los de la memoria (memoria trasladada a una máquina) tiene ahora la capacidad de «crear» copias de aspectos de la realidad, de modo que esta recreación de datos quedan disponibles para ser relacionados con autonomía propia, y, así, se puede partiendo de datos reales suministrados a un computador recrear una guerra virtual, un accidente virtual, una intervención médico-quirúrgica virtual, etc.

En este sentido, estamos ya acostumbrados no sólo al mundo virtual de, por ejemplo, los rayos láser que inhieren en nuestra percepción-imaginación, sino también a las bibliotecas virtuales, a la red virtual de internautas, etc., etc., que quedan almacenados en formatos M1-M3 y con las que M2 opera intelectualmente en calidad de objetos-cosas a escala de experiencia común, cuando en verdad su realidad es de otro orden distinto al de la experiencia común. Estas operaciones con fotones, con electrones o con la lógica digital, son posibles merced al almacenamiento controlado en máquinas «inteligentes». Los baudios (número de veces por segundo que una señal portadora cambia de valor), los píxel (unidades mínimas direccionables de una imagen en una pantalla), los módem (aparatos que convierten las señales digitales en analógicas y viceversa, modulando y remodulando) y la primacía de la velocidad de la luz, de la fibra óptica y del lenguaje digital están complementando y, a veces, sustituyendo, la arquitectura y los ritmos del mundo convencional, el anterior mundo de la revolución industrial y eléctrica, hacia la era electrónica digital que ahora abre nuevas realidades llamadas también virtuales. Aquí, determinadas cualidades físicas de partida (letras, frases, imágenes, sonido, etc.) quedan estructuradas bajo relaciones nuevas, fruto de la tecnología humana, permitiéndonos reobrar sobre las cosas en un plano nuevo, al quedar guardadas en una memoria no-nerviosa bajo características físicas traducibles a la memoria humana. Y dígame claro, no se trata de la «creación» o de la aparición «creativa» de algo

nuevo –que nos abriría a una nueva era de superhombres, increíble hasta hace poco–, sino de la pura recreación de lo que ya existe mediando nuevas operaciones y nuevas relaciones.

Tanto la recreación «tecnológico-(perceptivo-imaginativa)» –tecnología que descansa en la imaginación, mediada la percepción– como la recreación «tecnológico-maquinica» –tecnología que descansa en la memoria (en este caso trasladada a la máquina)– comparten el ser recreaciones tecnológicas operadas por el sujeto humano, basándose en la manipulación de la realidad a la que le es dado llegar, a partir de un determinado nivel de conocimiento científico de la realidad.

Lo virtual, concluyendo, se refiere, cuando rebuscamos en la filosofía mundana:

1º) Etimológicamente, lo virtual es lo que está dotado de virtud o fuerza.

2º) En el diccionario y en sus usos aplicados, virtual es un adjetivo que establece una tensión entre aspectos lógicos de este tipo diferencial (separado por una barra: /): actualidad/posibilidad, acto/potencia, efectivo-presente /virtual-futuro, fáctico/posible, explícito/implícito, expreso/tácito, real/aparente.

3º) Se denominan virtuales determinados objetos abstractos concebibles en el interior de las categorías científicas, dotados de una realidad fenoménica «diferente», porque su presencia óptica (el cuanton) no tiene la estabilidad del mundo natural que es nuestro primer analogado (la piedra, o el planeta de la mecánica newtoniana, o los elementos de la tabla de Mendeleiev); o porque desplaza determinadas relaciones concretas hacia otras abstractas, en donde se unen en intersección la posibilidad y la necesidad: ciertas relaciones posibles con carácter de necesidad, dada una condición; o porque la lógica del lenguaje poco atento (que se mueve en su sintaxis) puede confundir conjuntos irreales con conjuntos reales (en su semántica), etc.

4º) La tecnología que afecta a la percepción humana proporcionándole imágenes en un segundo plano que simulan, sustituyen o desplazan a las convencionales o de primer plano.

En frase certera de Urbina: virtual (en un sentido entre otros) es lo imaginario estabilizado tecnológicamente.

5º) Los procesos tecnológicos aplicados a M1 (fundamentalmente en las máquinas) capaces de dotar de nuevas relaciones a las cualidades físicas de partida al conseguir traducir, por ejemplo, los fotones por letras o imágenes y viceversa.

Es obvio que entre estas cinco canalizaciones de sentido de lo que se entiende por virtual hay múltiples solapamientos. El punto 4º y el 5º, por ejemplo, son ambos modos de relación entre el hombre y la máquina (a través de la tecnología), en la que quedan interferidas la imaginación y la memoria en los dos casos, pero con una funcionalidad distinta, de manera que es la imaginación la que marca la nueva realidad (virtual), en un caso, y la memoria, en el otro.

Se habrá observado que el mero repaso a lo que ya sabemos de lo virtual desde la filosofía mundana ha requerido hacer una lectura interpretativa y una clasificación que son ellas mismas una opción filosófica ya académica de caracterización de lo virtual (y el tipo de virtualidad del apartado 4º ha sido puesto en relación filosófico-académica, ya, con los análisis de Urbina). Por ello, rematemos esta primera aproximación, tratando de establecer una teoría académica (es decir, una arquitectura conceptual bien definida) sobre lo virtual e intentemos responder esta cuestión: ¿es posible una articulación teórica clara y distinta de todas estas diferentes acepciones de lo virtual?

2. Hacia una teoría filosófica sobre lo virtual

¿Hay un plano ontológico determinado donde lo virtual tiene su peculiar existencia?

Creemos que sí: el tiempo. Pero también: la multiplicidad de lo real.

El tiempo como mediador es un artífice obligado para que desde la actualidad se geste una nueva realidad, la realidad virtual. Esta mediación temporal es suficiente, a veces, cuando opera sobre determinados mecanismos naturales puestos a funcionar en un abanico

de posibilidades. Pero esta mediación temporal puede ser intervenida por la capacidad técnica o tecnológica humana, en cuanto podemos poner en conexión distintos planos de la realidad que por sí mismos funcionarían separados o que no estarían determinados a entrar en relación de dependencia, causalidad o interacción.

En general, caracterizaremos a lo virtual con esta fórmula: aquello que es menos que lo real pero más que lo posible. Pero esto debe ser precisado y aclarado.

Pero antes de tratar de evidenciar esta precisión, reconozcamos que al lado del sentido preciso hay un sentido amplio y difuso, al que no podemos tampoco renunciar (en cuanto asimilado a los usos del lenguaje). En sentido amplio, virtual significa algo próximo a (y cuyo sentido puede sustituir, por aproximación): posible, potencia, irreal, condicional, aparente, intencional...

Si avanzamos desde este sentido difuso al claro, distinto y preciso tendremos:

Desde el punto de vista de la importancia del tiempo, diferenciemos distintos planos de la realidad en función de la lógica que le impone su dimensión temporal. Los procesos que pueden apreciarse en los fenómenos materiales-temporales pertenecen (al menos) a estos tipos lógicos: 1) factuales (actuales), 2) necesarios (unidos en el tiempo por nexos necesarios), 3) aleatorios (unidos en el tiempo por nexos aleatorios), 4) posibles (con dos variantes al menos: potenciales o posibilidad ya desencadenada —semilla→árbol— y posibilidad aún sin desencadenar o sin conocer su desencadenamiento. Cuando la posibilidad se hace cuantificable se vuelve probabilidad), y 5) imposibles (imposibles ónticos e imposibles lógicos. Cuando la imposibilidad lo es en razón de un cálculo realizado por un sujeto reflexivo respecto de sí mismo se constituye en impotencia; pero no toda impotencia radica en una verdadera imposibilidad). A estos cinco tipos lógicos habremos de añadir también, 6), la virtualidad o lo virtual.

Soy consciente de que el concepto de transponible, de Urbina y de la corriente fenomenológica en la que se inspira (fundamentalmente Richir), es o una nueva categoría o una categoría que se corresponde con la virtualidad sin dejar de tener algo que ver con la

posibilidad –aunque siguiendo a Deleuze parece que lo virtual no casa, ¿en nada?, con lo posible (si bien, no llego a entender por qué–). Me inclino a pensar que lo transposable tiene algo de posibilidad y algo de virtualidad (¿en alternativa o en exclusión?, o más bien: ¿combinadamente?), pero desconozco ahora su conjugación.

Desde esta séxtuple diferencia operada aquí arriba entiendo por virtual algo distinto de lo factual, de lo necesario, de lo aleatorio, de lo posible y de lo imposible. Y de manera positiva, entiendo por virtual ni lo absolutamente real-factual, ni lo meramente posible o potencial, ni tampoco lo imposible o irreal, sino un tipo de realidad relacional:

A) Virtual en los procesos naturales

Si el proceso es natural, sin intervención de la técnica o tecnología humana, virtual sería aquella realidad que depende genética o causalmente de otra, que ya ha empezado a ser (siendo más que una mera posibilidad), que todavía no ha completado su ser (no siendo entera realidad), pero que no está determinada por necesidad a completar su ser, por estar sujeta a la contingencia. Por eso, en este nivel ajeno a la intervención de la mano del hombre, virtual se entreteje con el concepto aristotélico de potencial (la semilla contiene en potencia al árbol), y más modernamente, este entretrejimiento se hace visible en la diferencia entre potencial y virtual en el campo científico. Pero, dado que los procesos naturales se dan dentro de una multiplicidad de relaciones posibles, potencial se corresponde mejor con los procesos mono-direccionales deterministas, sujetos a alguna condición (energía potencial respecto de la energía cinética, etc.), mientras que virtual se correspondería, como una ampliación del concepto de potencia, con los procesos pluri-direccionales deterministas, sujetos a alguna condición, cuyas condiciones de posibilidad están ya dadas en la naturaleza, pero cuyos itinerarios no están trazados porque, siendo uno a uno esos itinerarios (*ex post facto*) procesos deterministas, en su pluralidad conjunta interrelacionada a priori se trata de un proceso indeterminado (sujeto al azar) aunque no caótico, pero tampoco exactamente probabilístico, por cuanto no hay necesariamente parámetros para cuantificarlo. Conocemos, de este modo, muchos fenómenos virtuales: que va a haber terremotos, volcanes o temporales, pero no sabemos dónde, cuándo y cuántos exactamente. Diferenciamos con un ejemplo más la virtualidad de la potencialidad: toda pleamar implica deterministamente su

bajamar, y, una vez que tomo su registro, yo puedo saber que el mejor momento futuro (potencial) para pescar es tal hora del día. Si me echo a la mar en una larga travesía me expongo a diversos temporales (existentes virtualmente).

Entre lo factual y lo imposible no hay recorrido alguno. Sin embargo entre lo factual y lo posible hay un recorrido que se llena positiva o negativamente. Si se llena positivamente, entonces lo posible se convierte en real, una vez que han mediado ciertos procesos y no otros. Pues bien, en el recorrido entre lo factual y lo posible, lo virtual (en la naturaleza) representa un espacio de realidad «menos factual» que lo factual-actual y «más posible» que lo meramente posible, según distintos grados. Aristóteles habló del acto y la potencia, pero lo virtual es un tipo de potencialidad que se abre a una pluralidad posible de trayectos.

El concepto de virtual aquí es muy próximo al de potencial, y, en el límite, su diferencia menor puede estribar en la perspectiva cognoscitiva que un sujeto adopta respecto de procesos naturales, cuando tiene que habérselas con prever o calcular no un sólo resultado (potencial) sino varios resultados (virtuales). Lo potencial en la naturaleza se rige en función de un parámetro respecto de lo real, dado como una condición de existencia. Lo virtual en la naturaleza se rige en función de la combinación de varios parámetros, dados como condición de existencia.

La mecánica cuántica, por su parte, establece también una diferencia entre potencial y virtual, referida a los procesos naturales. Además de en mecánica cuántica, también se utiliza la diferencia entre real, potencial y virtual en el campo científico; por ejemplo, se distingue entre temperatura potencial, temperatura virtual, y cuando ambas se cruzan hablamos de temperatura potencial virtual.

B) Virtual en la intersección de los procesos naturales y de la «mano humana»

Si en el proceso interviene la «mano del hombre» y además es el cuerpo humano (en todo o en parte) quien es afectado, lo virtual tiene que ver, además de con la dimensión

temporal (necesariamente), y de con la pluralidad de lo real (sometidas algunas partes a conexiones condicionales, según parámetros), tiene que ver, decimos, ahora, con la intervención de un nuevo proceso natural pero ahora interferido voluntariamente (técnica o tecnológicamente) por la acción del hombre. Es preciso, para que aparezca lo virtual, aquí, un desencaje o distancia no sólo en el tiempo, sino además dentro de procesos de relación múltiple entre un nivel material y otra parte en otro nivel, susceptibles de ser interferidos por la «mano» del hombre. El cuerpo humano «activo» al contener a M1, M2 y M3, es un escenario idóneo para que puedan establecerse encajes entre niveles materiales en principio separados. Estos encajes adquieren estabilidad y cierta independencia al ser conjugados con dispositivos tecnológicos.

C. El puente entre lo potencial y lo virtual

Las cosas están constituidas de cualidades, que, relacionalmente, funcionan como cosas reales y como cosas potenciales, y próximo a esta potencialidad, en una deriva que hemos caracterizado arriba, como virtuales.

Una diferencia hay, cuando menos, entre lo potencial y lo virtual en la naturaleza: que lo potencial ha entrado dentro de un trayecto predeterminado (desde el punto de vista de nuestro conocimiento del fenómeno) y que lo virtual se halla en un abanico de posibilidades cuyos trayectos no se han fijado aún (para nuestro conocimiento del fenómeno, al menos). En un ejemplo más a pie de calle, la caída del agua de un pantano desarrolla una energía cinética determinada y conocemos su energía potencial, y cuando el pantano llegara a desbordarse, desde su energía potencial podemos prever multiplicidad de efectos virtuales.

Las relaciones causales entre lo real, lo potencial y lo virtual vendrán dadas a distinta escala, en el interior de los procesos télicos, ya sean teleomáticos (procesos automáticos que siguen una regularidad, de carácter físico, donde la escala de lo vivo no añade nada a lo físico), teleonómicos (procesos orientados, guiados por procesos autorregulados, sin diseñador, de aplicación al campo de los seres vivos; siguen un principio ordenador: la tendencia a la complejidad), teleoclínicos (procesos de aparente finalidad inducida, aplicable a la evolución biológica; pueden interpretarse como teleonómicos aplicados al campo

circunscrito de la evolución biológica) o teleológicos (guiados por una finalidad intencional). Dejando de lado, ahora, estas diferencias télicas en sí mismas, nos interesa resaltar que es entre los procesos teleológicos (intencionales) y todos los demás – teleomáticos, teleonómicos, teleoclínicos y cualquiera otra distinción atribuible a los procesos naturales– donde se da una inversión en la relación interna entre lo potencial y lo virtual.

El primer campo virtual en el que me muevo es aquel que se produce en mi conocimiento de los fenómenos naturales. Pero hemos visto que hay una virtualidad producida por la misma actividad intencional del sujeto humano, en cuanto operador técnico y tecnológico. Esta virtualidad antropológica no está desgajada de la virtualidad natural (que de todos modos es una virtualidad antrópica, en cuanto es conocimiento), porque quedan unidas por el juego en el que ambas entran con el ser potencial. Ahora bien la potencia de las cosas y la potencia técnica (incluyendo a la tecnológica) no establecen la misma lógica exacta con sus derivas virtuales respectivas, sino que estas relaciones lógicas se invierten: en la naturaleza es más real lo potencial y menos lo virtual; en la técnica es más real lo virtual y menos lo potencial. ¿Por qué? Porque en la naturaleza lo potencial se halla más en la perspectiva de la teleomática, mientras que lo virtual más en la de la teleonomía (en cuanto aquí crece la inestabilidad de los procesos, como consecuencia, al menos, de que los sistemas complejos y caóticos deterministas aumentan su autoorganización), y, hemos de recordar, en la naturaleza todos los procesos son teleomáticos y sólo algunos teleonómicos. Y, por su parte, porque en la técnica se produce una actividad teleológica, que podemos definir por su capacidad de alcanzar un nuevo nivel de autoorganización, pero también porque en este proceso se configura una realidad que contiene novedades operatorias basadas en la anámnesis y en la correspondiente prolepsis: el cuerpo humano y las sociedades humanas (compartiendo una frontera de cualidades sobre todo con los animales antropoides y los mamíferos, pero sólo en sus escalas operatorias más primordiales).

D) En suma: la idea de virtual

Lo virtual (tanto natural como técnico), si lo es, ha de tener ya un principio de realidad factual y en este sentido es más que posible, sin ser completamente factual. Lo

virtual es la sombra de algo que se anuncia tras ella, porque aunque el «objeto de conocimiento» de lo que se estima ser virtual pueda referirse tanto al pasado, al presente como al futuro, el recorrido del ser virtual, en cuanto se muestra fenoménicamente en su virtualidad, se dibuja como un ser posible que tiene ya un nivel material (en M1, en M2 o en M3) de ser, con algún tipo de engarce definido en el presente, más allá de su mera posibilidad (como negación de la imposibilidad) y, aunque muy próximo, distinguible de la potencialidad (en la estructura acto/potencia).

Algunos ejemplos:

Ejemplo de virtualidad sobre un objeto pasado: en la cadena de homínidos conocidos hay otras que virtualmente podrán ser descubiertas. Con el mismo criterio podríamos decir en lugar de «virtualmente», «potencialmente», porque dado en el pasado cada trayecto ha sido realizado como único. Pero cuando referido al pasado decimos «virtual», en este ejemplo, estamos reconociendo (dentro de la perspectiva cognoscitiva) que el conjunto de recorridos evolutivos efectivos dependen para ser reconocidos por el antropólogo de los restos fósiles descubiertos y, de esta manera, la perspectiva «virtual» indica ese plus de incertidumbre (al multiplicarse las posibilidades abiertas) respecto de la perspectiva potencial, que sería la de poder establecer una correcta y única clasificación para un fósil recién encontrado en trámite de análisis. El árbol completo de todas las especiaciones (que nos es desconocido) a partir de los homínidos, por ejemplo, fue desplegándose según derivas reales-potenciales (dado el parámetro operante de cada especiación concreta), pero al enfrentarnos cognoscitivamente al campo de todas estas realidades pasadas (que tuvieron su potencialidad, de una especie a otra) nos hallamos en un territorio virtual (dentro del cual los árboles genealógicos pueden ir trazándose tentativamente) porque nuestras técnicas de conocimiento han de conjugar múltiples parámetros dados a la vez y conjugados.

Ejemplo de virtualidad sobre el presente: el sorteo va a realizarse y tengo un boleto: soy posible ganador. He aquí la mera posibilidad. Veamos la virtualidad y la potencialidad. El sorteo se ha realizado: para cada número hay tantos potenciales ganadores como los que poseen una participación del número que resulte premiado. Todos los que jugaban eran virtuales ganadores y virtuales perdedores. Probabilísticamente es obvio que muchísimo más

virtuales perdedores que ganadores. Como aquí la intervención de la mano del hombre no tiene la capacidad operatoria de intervenir en el proceso de decantación del premio, el ejemplo se ajusta a una virtualidad en la naturaleza.

Ejemplo de virtualidad sobre el futuro: el actual príncipe es el potencial rey del futuro, dentro de un campo «virtual» de herederos, definidos en las leyes y dependientes de ciertos acontecimientos biográfico-personales e histórico-políticos. Yo, plebeyo, soy también posible rey (no es imposible, del mismo modo que no le fue imposible a Napoleón ser emperador y fundar una monarquía) pero no soy en la actualidad, ni potencial ni virtual rey.

Retomemos, de nuevo, la virtualidad en la que es precisa la intervención técnica o tecnológica humana:

Entenderemos por virtual, además de ciertos fenómenos hechos posibles en la temporalidad de la materia que han comenzado su curso real, en otro sentido distinto y complementario: un conjunto de fenómenos hechos posibles sobre determinadas distancias (hiatos) entre los géneros de materialidad o entre diferentes niveles que pueden ser salvados o conectados de algún modo (los pliegues de Urbina), por la mediación de un sujeto operador.

Aunque sea dramático reconocerlo, la circulación de la red de carreteras asegura una serie de muertes en potencia, muertes que pueden llegar a ser virtuales (de alguna forma ya en trance de producirse) al reunirse una serie de circunstancias desde la posición de un observador privilegiado. Lo mismo pasa con las mujeres muertas por violencia de género: la probabilidad potencial es de una muerte a la semana en España; estas muertes pueden leerse como virtuales cada vez que nos fuera dado ver dentro de esta potencialidad el desencadenamiento tipo de ese trágico y salvaje proceso. En abstracto, conocemos estas muertes virtuales futuras, que son muertes no sólo potenciales (teóricas) sino más que eso (son concretas en su génesis), porque los asesinos se hallan disponiéndose ya o ya están dispuestos. Enseguida se ve que similares ejemplos existen por doquier, cuando la actividad del hombre o de la sociedad tiene un grado de previsibilidad total aunque ésta no se halle

todavía concretada y definida. Conocemos existencias ya virtuales en el futuro, aunque no siguen un trayecto absolutamente determinista, puesto que dadas ciertas circunstancias podría no acabar de suceder lo previsto o, en todo caso, sus procesos concretos están sujetos a indeterminación.

Lo importante aquí es que ese futuro predecible tiene ya en el presente puestas sus condiciones de existencia, y están ya funcionando dentro de un proceso que en su conjunto no es determinista, pero algunas de cuyas partes sí lo son. Este existir ya en el presente, o en alguna escala material determinada, sin haberse resuelto el proceso todavía plenamente, es lo que decimos que conviene con el concepto de virtual (técnico), sin resolverse meramente en el concepto de potencial.

Mientras que la diferencia potencial/virtual dada en la naturaleza, tiene que ver con que el desplazamiento (real→potencial o real→virtual) se realiza entre lo mono-direccional (potencial) y lo pluri-direccional (virtual), el juego diferencial entre lo potencial y lo virtual cuando interviene la mano técnica o tecnológica del hombre (y no sólo su capacidad cognoscitiva o de previsión teórica de los procesos naturales), tiene que ver con lo siguientes: algo potencial respecto de la actividad humana es algo posible-definido, dentro de un conjunto de meras posibilidades (entre las que destacamos lo potencial), pero cuya realidad correspondiente puede no darse y ni siquiera iniciarse realmente nunca. En la esfera de la actividad humana, lo potencial remite a un curso operatorio posible, pero dado en principio sólo en abstracto. Ello no obsta para que a la vez, por supuesto, se den procesos naturales potenciales en curso en el ser humano, pero sin que sus operaciones incidan en ello. Hay, claro está, como venimos indicando, dos estatutos de potencialidad: el de la naturaleza que se da en un curso real (en cuanto despliegue de algo), y el «técnico» que respecto de la actividad humana sólo se da en abstracto, como más que mera posibilidad.

Por su parte, y frente a lo anterior, algo virtual respecto de la actividad humana tiene que haber ya comenzado a desencadenarse en el trayecto de un proceso más largo o, también, se ha desencadenado porque se están uniendo dos niveles de realidad que permanecían separados: un vuelo virtual en avión es más que un vuelo potencial, y menos que uno real. Es virtual en cuanto reproduce fielmente las sensaciones de un vuelo real, pero

no hay ningún traslado efectivo. Determinadas reacciones cinestésicas y cenestésicas se dan en mi organismo de igual modo a las de un vuelo real, ésta es la parte de realidad que ya se ha desencadenado o que es ya real, pero en la medida en que sustituye imaginariamente a un vuelo efectivo convencional, el vuelo no es completo como realidad. Pero ese vuelo virtual no es desde luego una ficción ni algo irreal (quien no haya subido nunca a un avión podrá tener similar vivencia a la real, en este avión virtual, y quien haya subido repetirá la experiencia). Cuando decimos que la acción humana (técnica o tecnológica) interviene en la conformación de la virtualidad, el proceso tiene que desplegarse dentro de un cierto *continuum* que interfiera con las actividades corpóreas humanas; de otro modo, el proceso de lo virtual pasaría a depender de los mecanismos naturales y entonces, aquí, la relación entre lo potencial y lo virtual se invierte: gana realidad lo potencial y la pierde lo virtual (al producirse ésta en un marco de posibilidades a otra escala). Sin embargo, por la acción continuada de la mano del hombre, lo que pasa a primer plano es un hilo virtual determinado puesto ya a ser, resaltando sobre un fondo de potencialidades en estado germinal más inmaduro o de casi mera posibilidad.

Lo virtual es vecino de lo aparente, pero no es lo mismo, aunque puedan compartir fenómenos comunes. En todo caso, hay un momento lógico que acaba imponiéndose como fundamental que es el que puede finalmente imprimir el carácter de aparente y de virtual. Decimos de un palo metido en el agua que está aparentemente roto y decimos que hemos realizado un viaje virtual, porque lo que retenemos del palo en el agua es la falsedad lógica de la rotura aparente (aunque el ojo ve realmente esa rotura porque lo ve conforme a las leyes de la refracción de la luz); sin embargo, lo que retenemos en la experiencia del avión no es la desilusión de no haber volado de verdad, su falsedad, sino precisamente la apariencia realmente sustitutoria del vuelo real. Lo virtual técnico funciona como el simulacro, pero siempre que se admita que una determinada realidad sí pasa realmente a solidificarse, lejos del simulacro falsificador. Lo virtual técnico es, en suma, un simulacro verdadero, no un simulacro falso. Nos referimos a los fenómenos virtuales técnicos que afectan al propio cuerpo humano y no a la compleja reflexividad humana construida con verdades, medias verdades, falsedades, necedades y autoengaños.

De modo que el concepto de virtual puede venir a matizar conceptos como aparente, irreal, potencia, posible e intencional, mostrando una proximidad muy fuerte entre dos puntos de realidad material de distinta entidad. Lo virtual producido en el interior de mis operaciones ya ha salido de la mera potencialidad (selección intencional como posible-factible pero todavía irreal, irreal fuera de mi intencionalidad), y es, por tanto, más que posible, y es más que intencional y distinto de lo aparente.

Lo virtual (técnico-tecnológico), en el límite, podría definirse como el «lazo real» que lo aparente, lo irreal, lo posible, lo potencial y lo intencional establecen con lo real-actual, de manera que aquello aparente-irreal-posible-potencial-intencional deja de serlo para ganar un estatuto material de realidad más determinado, en virtud de una relación novedosa entre partes materiales hecha posible merced a la acción humana.

Lo virtual gestado por mediación de un proceso tecnológico puede presentarse como un «"ya sí", en proceso, pero "todavía no" clausurado», por ejemplo, la tilde ya pulsada en el teclado pero todavía no aparecida, en espera de la letra sobre la que va a recaer. Se trata aquí de una realidad condicional, dada en dos tiempos, de modo que el primer tiempo ya da existencia al objeto pero todavía no de manera clausurada. Lo virtual es, entonces, respecto de lo condicional, un condicionante puesto ya en marcha (en la memoria digital de la máquina), concretado, y no meramente abstracto. Un condicionante abstracto puede ser omitido o negado pero no borrado, sin embargo, la tilde informática todavía no escrita en pantalla pero sí en el teclado, puede ser borrada (sin embargo no se imprimiría). No es real para imprimirse pero sí es real para ser borrada, porque si no la borro surgirá con la primera tecla pulsada de manera determinada.

Pero no se trata de una potencialidad (es más), no se trata de una predeterminación (es menos, porque es reversible), no se trata de una entera realidad (no puedo imprimir aquella tilde en el papel) pero sí es una realidad, realidad virtual, realidad en virtud de un proceso que he empezado y que me es dado acabar o no.

Si gano hoy la lotería soy virtualmente millonario (y podré empezar ya a gastar mi dinero), pero no lo seré realmente hasta que cobre el premio. Es un caso de virtualidad en el

tiempo, en el que median determinadas actividades intencionales y operatorias humanas. Soy virtual millonario (antes de serlo) porque me es dada la técnica económica de poder gastar mi dinero antes de tenerlo. Aquí, ni siquiera es precisa la intervención de una máquina inteligente mediadora, es suficiente con la mediación inter-humana técnica basada en cálculos aritméticos y en documentos consensuados...

Si consulto la biblioteca virtual estoy consultando realmente los mismos contenidos que en una biblioteca de papel, pero una tormenta que funda los plomos pone en peligro esta biblioteca. Es un caso de virtualidad donde lo importante es el modo de estar condicionados distintos estratos materiales. Mientras que operatoriamente tengo poder de acceso, la biblioteca virtual existe para mí, pero sin luz, se retira mi potencialidad operatoria.

Lo virtual, en cuanto proceso voluntario, es, pues, una realidad, un ente real y no un mero ente de razón. Pero es una realidad menos real que lo factual, porque ésta ya está hecha y aquélla está haciéndose. Resuena aquí toda la tradición escolástica que tanta importancia dio a la diferencia *realiter/virtualiter*, especialmente en el Aquinate (1225-1274) y en Juan de Santo Tomás (1589-1647) (según me ha recordado y hecho ver Fernando Pérez Herranz). (Por su parte, Felicísimo Valbuena también apuntó la importancia de este concepto en su interesante conferencia: «La comunicación como realidad virtual»). Lo *virtualiter*, como causa capaz de producir algo, visto desde la unión de Dios con el mundo, hace del mundo antes de existir algo más que una mera posibilidad divina; además, viene a socorrer diversos problemas en el esquema teológico de la Trinidad.

Lo virtual, como modalidad entre lo real y lo posible, está también íntimamente ligado a la problemática que separa la determinación y la no determinación, en cuanto conocimiento del futuro, la presciencia y la «ciencia divina», que ha sido muy bien estudiado por Gustavo Bueno, en artículos como: «Sobre el alcance de una 'ciencia media' (ciencia β_1) entre las ciencias humanas estrictas (α_2) y los saberes prácticos positivos β_2 »¹², y «Sobre las ideas de existencia, posibilidad y necesidad»¹³. Además, el insigne filósofo

¹² *El Basilisco*, nº 2 (noviembre-diciembre 1989), págs. 57-72.

¹³ En *Calculemos... Matemáticas y libertad. Homenaje a Miguel Sánchez-Mazas*, Trotta, Madrid 1996, págs. 127-142. En *El animal divino...*, escolio 7, págs. 365-379.

español ha tocado el tema de lo virtual en escritos como: «¿Qué significa 'cine religioso'?»¹⁴.

En conclusión, diferenciamos estos modos de virtualidad:

- A) Virtualidad en la naturaleza: se trata de la multiplicidad de potencialidades, desde el punto de vista del conocimiento humano de los procesos naturales. Concepto muy afín al de potencia aristotélica.
- B) Virtualidad producida por el ser humano (la virtualidad anterior sigue operando y puede entrelazarse con ésta):
 - B.1) Técnica: en el lenguaje y en la actividad intencional. Concepto relacionado con el escolástico *virtualiter*.
 - B.2) Tecnológica: en la relación específica que se da entre el ser humano y ciertas máquinas producidas por él:
 - B.2.1) Tecnología inherente a la percepción-imaginación.
 - B.2.2) Tecnología inherente a la memoria (memoria mixta humano-máquina), además de a la percepción-imaginación.

Todos estos modos de virtualidad tienen en común el ser más que lo posible y menos que lo real actual factual. El juego entre los procesos unitarios y múltiples (y el paso de un modelo unitario a uno simple o viceversa) permite la diferencia entre lo potencial y lo virtual en la naturaleza (también en la naturaleza humana, se entiende). La manera cómo en nuestra intencionalidad, percepción, imaginación y memoria puede unirse lo potencial y lo condicional con lo real efectivo, mediadas ciertas conexiones materiales producidas por la mano del hombre, es lo que tienen en común todos los procesos virtuales técnicos o tecnológicos.

¹⁴ *El Basilisco*, nº 15 (invierno 1993), págs. 15-28. Este mismo artículo, con el título «La virtualidad cinematográfica de la religión», en el colectivo *La superstición en la ciudad*, Siglo XXI, Madrid 1993 (noviembre), págs. 223-258. En *Revista Portuguesa de Filosofia* (Braga), tomo 51 (1995), págs. 179-208.

Capítulo 3. Los valores¹⁵

El valor nace, dicho en su simplicidad, en el acto de valorar, es decir, nace muy dependiente de la psicología. En un sentido, los valores nacen en el interior de los procesos cognoscitivos, en la relación de los sujetos humanos con la naturaleza. Las cosas, ellas mismas, son y no valen; pero para los sujetos operatorios unas cosas valen más que otras.

1. Los valores: ideas y técnica humana de conducta

Los valores son en principio actos valorativos, es decir, ideas, ideas cuando menos psicológicas. Pero en la medida en que estas valoraciones se solidifican institucionalmente (en el lenguaje, en las costumbres, en las normas, etc.), los valores tienen la capacidad de intervenir en las operaciones y relaciones humanas reorganizándolas.

Tanto los procesos de ideación valorativa como las técnicas de conducta guiada por valores se tejen en el interior de las relaciones entre lo real y lo virtual (también en las relaciones entre lo real y lo potencial y entre lo real y lo meramente imaginario).

Desde el positivismo o desde el materialismo reduccionista a los valores no se les suele conceder una efectiva realidad más allá de la que puedan tener las ficciones, las ilusiones o los deseos, entendidos psicológicamente. Estaríamos abocados aquí al relativismo, al escepticismo, al subjetivismo, al solipsismo de los valores, y, seguramente, a la anomia o caos moral. Es como si, por lo que tienen de virtual los valores, éstos no tuvieran ninguna realidad extramental (Max Scheler tratará de corregir esto). Desde el formalismo, los valores suelen afincarse en la nuda conciencia. Es como si, también por lo que tienen de virtual los valores, éstos sólo tuvieran realidad mental. Más allá del positivismo, del formalismo y del materialismo reduccionista, defenderemos un

¹⁵ Lo que sigue, el conjunto de este capítulo, se halla más desarrollado en nuestros artículos que titulamos «Para una teoría de la justicia..., I-VI», según indicamos al principio. También, en otros escritos paralelos sobre la misma temática... Ahora bien, aquí se añaden múltiples análisis nuevos. Tengo el propósito de integrar toda esta reflexión en un libro próximo.

«materialismo formalista» (en la línea ya comenzada por Gustavo Bueno, en *Symploké* y en *El sentido de la vida*).

2. Los valores en Immanuel Kant y en Max Scheler

Desde Kant el mundo de los valores ético-morales ha quedado refundido en una escala formal, pero trascendental al sujeto humano, y en esa medida materializada en la voluntad racional humana, porque siempre sabe cómo debe obrar: por deber. El plano del obrar por deber es, según Kant, el lugar donde los actos humanos se convierten en virtudes. En Kant podríamos decir que hay un mundo real, el de los imperativos hipotéticos y condicionales, y un mundo virtual, el del imperativo categórico; mundo virtual que tiene otro tipo de realidad como sabemos. Pero la teoría de Kant no ha servido tanto para unir el mundo real y el de las virtudes cuanto para establecer un estatuto dualista: el mundo de las virtudes (M2) o del deber-ser (M3) construido al margen de las leyes de la realidad física (M1).

Max Scheler, tratando de superar el formalismo kantiano con su materialismo axiológico, pasa por ser uno de los que más ha trabajado y profundizado en la problemática del mundo de los valores y de su jerarquía; y desde él, Nicolai Hartmann o José Ortega y Gasset habrían elaborado sus propias axiologías. Recordaremos brevemente la propuesta de Scheler. En su *Ética*, el fenomenólogo alemán dejó establecida la siguiente jerarquía de valores, definidos como aprióricos, bipolares, de jerarquía estable y absoluta, aunque dependiente históricamente del descubrimiento de los seres humanos¹⁶:

La jerarquía se cita de menor a mayor importancia:

- 1.- Valores de lo agradable/desagradable
- 2.- Valores de lo vital/no vital (noble/vulgar; excelente/ruin; alegrarse/afligirse)
- 3.- Valores espirituales
 - 3.1- Valores espirituales estéticos (bello/feo)

¹⁶ SCHELER: *Ética*, vid. tomo I, págs. 121-156.

3.2- Valores espirituales de la justicia (independientes de la política y de lo recto/no recto)

3.3- Valores espirituales del conocimiento (la pura verdad de la filosofía)

4.-Valores de lo santo/profano (sentimientos: felicidad/desesperación).

0.- Valores morales. Los valores que llama morales, se corresponderían con el acierto para aplicar prácticamente de modo correcto el resto de los valores respetando su lugar jerárquico.

Los valores superiores han de imponerse sobre los inferiores sin que quepa otra dialéctica. Se trata de una jerarquía, que establecida gnoseológicamente en paralelo a la intuición humana, es ontológicamente anterior a su voluntad. Tiene, por tanto, una textura ontológica estática y rígida respecto de la voluntad.

Podemos interpretar que para Max Scheler, mientras los valores agradables, vitales, espirituales y santos son valores reales, los valores morales serían sólo virtuales, en cuanto es el ser humano quien es capaz de respetar o no la jerarquía que la realidad tiene establecida. El valor «bueno» (moral) se manifiesta, según Scheler, cuando realizamos el valor positivo superior dado en el preferir (siguiendo las leyes de preferencia objetivas que existen entre los valores materiales). Además, en cuanto es posible la ceguera hacia los valores y en cuanto ha de haber un ejercicio humano para captar los valores, puede decirse que todos los valores tienen algo de virtual para el hombre aunque sean reales en sentido ontológico.

En el tomo II de la *Ética*, Scheler analiza algunos tipos puros de personas valiosas, que poseerían una validez general, y hace corresponder con los valores superiores al «Santo», con los valores espirituales al «Genio», al «Héroe» y al «Espíritu guía», y con los valores de la franja baja al «Artista del goce»¹⁷.

No queda claro ni convence bien por qué esa diferencia, en Scheler, entre los valores morales y el resto, diferenciando entre el «bien», que sería virtual (según mi criterio), y el

¹⁷ Ibid., tomo II, págs. 406 y ss.

«valor» que sería lo real. Siguiendo su propuesta, extrañamente para nosotros, los valores de la justicia quedan desgajados de los morales. El valor de lo santo es el supremo, al que los demás deben supeditarse: pero esta jerarquía no va de suyo y no se demuestra. En todo caso, si lo santo se tradujera por lo sagrado y no por lo religioso, podría estar lo santo a la altura de ciertos valores éticos, pero no quedaría claro por qué debería situarse en la cúspide de una pirámide de valores. Finalmente, los valores aunque inmanentes al mundo están concebidos desde la trascendencia metafísica, de donde surge una rigidez que estimamos gratuita.

Es preciso construir una teoría de los valores materialista no metafísica.

3. El marco de los valores (en la teoría E-P-M)

Más allá o más acá del deber de una voluntad santa kantiana y contra los valores rígidamente establecidos por Scheler, concebidos como términos de una jerarquía con los que el sujeto humano se encuentra, creemos que ha de defenderse que cualquiera que sea el mundo de los valores, éstos han de ser fruto no de términos mundanos ya constituidos (en alguna escala independientes a las operaciones humanas, en cuanto ya constituidos) sino surgidos de las propias relaciones de los sujetos humanos (aunque puestas estas relaciones en contacto directo con las cualidades del mundo y dependiendo de ellas). Los valores se construyen desde el mundo, pero no se hallan exentos en el mundo, sino que se constituyen en las relaciones humanas que tienen poder de construirlos (al modo como se construye la geometría, aunque no exactamente).

Los valores no son por ello meras producciones psicológicas (dependientes directamente sólo de M2) sino que contienen una estructura material correspondiente a M3 (la libertad y la igualdad podrían parangonarse, *mutatis mutandis*, con, por ejemplo, el triángulo y la pirámide triangular). Pero, además, los valores necesitan, para realizarse, ser contruidos sobre cualidades inherentes a M1-M2. Son, de este modo, un claro caso de la symploké de los tres géneros de materialidad, una symploké que hay que entender de manera dinámica, no estática. Los valores efectivamente contruidos (por un Ego trascendental) son posibles, precisamente, porque sus condiciones convergentes de posibilidad se dan de modo virtual, a través de las cualidades que pone M1, a través de los

conceptos ideales (como libertad, aplicado no sólo al ser humano) en M3 y a través de las exigencias, necesidades, intencionalidades y deseos que pone M2.

Los valores, más allá de los básicos (los útiles), que están inmediatamente ligados al deseo (al *conatus* espinosiano), no se conciben independientemente o fuera del espacio antropológico. Para Spinoza no es el valor lo que suscita deseos, sino el deseo lo que suscita valor. Efectivamente, en un principio, y, en este sentido, el deseo, que es una característica del *Deus sive Natura*, lo mismo es aplicable al hombre que al animal que a la naturaleza. He aquí la vía para superar el hiato rotundo bifocal y esquizo-legal de Kant.

Pero el «deseo» natural, el que se va constituyendo en nuestro «cuerpo interno» (en sus síntesis pasivas, retomando el lenguaje de Urbina) al margen de que el «cuerpo externo» se las vea con los deseos a su escala, este «deseo natural», que según parece acabará resolviéndose en actos intencionales, en la escala de los actos teleológicos y en el plano de relaciones interinstitucionales, vendrá a confluir y a quedar redefinido en los actos valorativos. De este modo, la valoración de la voluntad racional no está movida por leyes distintas de las que rigen el mundo natural, sino que se da en una escala operativa a otro nivel y donde la autoorganización material dependerá no ya sólo del cuerpo biológico o de conductas etológicas sino de un «cuerpo institucionalizado» (por lo menos a partir del lenguaje humano) e interinstitucional (al moverse entre instituciones im1, im2 e im3, que son¹⁸, en su conjunto e interrelación, las que van a dar consistencia y grosor al Ego trascendental, probablemente en el «momento de fusión» en que el homínida constituya su espacio antropológico, al añadir al eje radial y circular, el eje angular). Dicho de otro modo: a partir de un cierto horizonte, el homínida (no necesariamente sólo el *homo sapiens*) pasa a operar de modo fluido con elementos materiales M3, más allá de las «relaciones naturales» con M1 y de las relaciones interespecíficas etológicas entre sujetos M2, y estas operaciones se institucionalizan. Tienen ese poder institucional debido precisamente a que es posible recrear las *symplokés* de partida M1-M2-M3, en los artefactos culturales que masivamente empieza a construir y, a la par, a trasladar a través de ceremonias y normas culturales esas *symplokés* al interior de las mismas relaciones humanas. Corolario: al igual que los sentidos apotéticos (visión, olfato...) pudieron significar para el animal una apertura y extensión del

¹⁸ Vid., «Para una teoría de la justicia, VI. La Persona, El Ego Trascendental y las Instituciones. Relaciones E-P-M», *Eikasía, Revista de Filosofía*, nº 16, enero, 2008.

mundo, la captación de estructuras M3 por el proto-hombre le abrió la puerta de un nuevo territorio, en el cual se irían institucionalizando los valores. Los valores no se componen exclusivamente de estratos materiales abstractos, pero necesitan para constituirse de estos materiales. En los valores también intervienen las apreciaciones procedentes de M2 y las cualidades inherentes a M1. Lo que las apreciaciones M2 y las cualidades M1 dadas en el hombre comparten con las que se dan en otros animales, es lo que tienen en común los valores antropológicos con los zoológicos (y muy especialmente con los antropoides superiores). Ahora bien, en la zoología no hay «visión» de M3, ni tampoco operaciones recreadoras con M3. Sin duda, entre la etología «superior» y la antropología no hay un hiato y una separación insalvable, sino un escalón que sólo algunos animales han podido históricamente saltar: los humanos. Compartimos un trecho básico y una distancia trascendental. Desde este planteamiento elemental es desde donde, creo yo, ha de proyectarse la problemática de los llamados «derechos de los animales» del Proyecto Gran Simio... Sé que no respondo con todo detalle a la cuestión que planteó David Alvargonzález, sobre el fundamento de aplicación de los valores exclusivamente en el círculo humano, pero apunto el territorio desde donde me movería: los animales, especialmente algunos superiores, pueden ser asimilados, desde unas fronteras no rígidas, a los valores más elementales de la especie humana, siempre que los valores humanos no se erosionen en el contacto con el *conatus* animal, es decir, siempre que aquéllos no queden mermados por éste. Esta asimilación es posible por el hecho de compartir el valor elemental: la utilidad (utilidad que debe ser interpretada bajo características comunes y a la vez diversas, por la conjugación en la que entra con otros valores, en el caso del ser humano, y con otras imperiosidades, en el caso de los animales). La utilidad tiene que ver con el valor dado a algo, al ser identificado como capaz de llevar a término un acto intencional.

Y, además, es posible esta asimilación relativa del animal en el círculo humano, porque en las relaciones humanas los animales interfieren en ellas desde sus relaciones con nosotros, de modo que algunos de estos componentes relacionales pueden hacer circular valores que alcancen en algún grado a ser simétricos (como apuntó Alvargonzález): puedo manifestar agradecimiento y afecto a mi perro como respuesta a su fidelidad..., por ejemplo. Ahora bien, propiamente estos valores no los estaremos «compartiendo» sino que estaremos ensanchando su radio de aplicación, en la medida en que crece o se aposenta cierta

sensibilidad valorativa humana en la que la generosidad se hace ampliable a aquel animal que tiene una cierta capacidad de interacción con nosotros. Los animales no tienen derechos, sino que pueden recibirlos de nosotros, en la medida de nuestra potencia y generosidad, y en cuanto los intereses (utilidad) de unos y otros no entren en colisión. Los animales no tienen derechos porque tampoco tienen deberes; pueden tener en su lugar, dependencia hacia nosotros; y es esa interdependencia la que abre la puerta (pero sólo abierta en una dirección: de nosotros hacia ellos) para que les «demos» algunos derechos. Y también: si los animales llegan a tener algún derecho dado por nosotros, que no merme en ningún aspecto los derechos humanos, será indicio de un determinado nivel superior de potencia axiológica nuestra. Pero pretender igualar, encajando, alguno de los planos que nos unen a los hombres y a los animales (siguiendo las tesis de los defensores del Proyecto Gran simio) significa oscurecer y enturbiar el campo de los valores, entre ellos, el de los valores epistémicos. Significaría que entendemos el concepto de derecho mistificado y separado del concepto de deber. Pero el derecho sólo es posible porque hay deber, es decir, un valor para serlo ha de ser puesto en circulación en un sentido (deber) y en otro (derecho).

Suponemos que del *conatus* o deseo, en una escala muy primordial, surge la operación de valorar, la valoración, pero constituida como tal en una escala ya abstracta. Entre el *conatus*, de Spinoza, y los valores ya constituidos, los nexos operacionales y preoperacionales que unen esta diferencia de escala serían los fenómenos psíquicos preintencionales e intencionales, por una parte. Doy así respuesta, en esbozo, a la sugerencia y cuestión que me planteó Pelayo Pérez (que quería aclarar la inserción de la preconsciencia y de la conciencia intencional en el acto de valorar y en los valores). Pero, por otra parte, esta conciencia intencional intrasubjetiva no podría funcionar como lo hace si no hubiera en ella partes materiales (¿esquicios hyléticos?) capaces de entrar en *symploké* M1-M2-M3, la cual ha de incluir elementos procedentes del exterior y procedentes en concreto de las relaciones humanas, que hay que poner como el otro polo de la corriente intencional, funcionando siempre *in medias res*. Por eso, el mundo de los valores humanos no se da en el individuo (*per se*) sino en la especie, porque ha de darse una vida psíquica completa en el contexto de una vida social específica; de otro modo, la vida psíquica descende de nivel.

Diferenciamos dos niveles valorativos, según que valoremos cosas físicas factuales o realidades posibles y virtuales. Nos hallamos en el espacio antropológico, en el que hemos de tener en cuenta el eje radial (nuestra relación con la naturaleza), el eje circular (las

TIPOS DE VALOR	VALOR = SER VALORES: PRIMER GRADO ↓	VALOR = DEBER SER VALORES: SEGUNDO GRADO ↓

relaciones interhumanas) y el angular (nuestras relaciones con los númenes), (además, queda abierto el profundizar en esas conexiones entre el eje circular y el radial y entre el circular y el angular, a propósito de la frontera animal-humano).

En el siguiente gráfico (Gráfico II) ordenamos los valores de primer y de segundo grado:

Valores de primer grado: (Se valora el ser)	Valores de segundo grado: (Se valora el deber ser)
1. ÚTILES. 2. ECONÓMICOS. 3. EPISTÉMICOS. 4. ESTÉTICOS. 5. FETICHES. 6. NUMINOSOS. 7. VITALES, PSICOLÓGICOS, SOCIOLÓGICOS.	Primer tramo valorativo: (Se valora el deber ser del ser) 8. SUPERVIVENCIA: DE LAS PERSONAS DE LOS GRUPOS DEL ESTADO (EUTAXIA) Segundo tramo valorativo: (Se valora el deber ser del deber ser) 9. UNIVERSALIZACIÓN DE VALORES: IGUALDAD ÉTICA JUSTICIA ISONOMÍA

Y en este otro gráfico (Gráfico III), a continuación, los clasificamos en su relación con el espacio antropológico (eje radial, eje angular y eje circular):

RADIALES →	Útiles Económicos Epistémicos Estéticos Fetiches	(No hay directamente) (Conexiones del deber-ser con el ser)
ANGULARES →	Numinosos	(No hay directamente) (Conexiones del deber-ser con el ser)
CIRCULARES →	Vitales Psicológicos Sociológicos	(No hay directamente) (Conexiones del deber-ser con el ser)
CIRCULARES →	(No hay directamente) (Conexiones del ser con el deber ser)	PRIMER TRAMO: -Supervivencia de las personas -Supervivencia de los grupos -Eutaxia
CIRCULARES →	(No hay directamente) (Conexiones del ser con el deber ser)	SEGUNDO TRAMO: -Lo santo -Igualdad ética -Igualdad moral (Justicia) -Isonomía (igualdad ante la ley)

Tenemos un primer nivel valorativo o valoración de primer grado, que surge de las operaciones referidas al ser. El concepto de ser se toma aquí en contraste con deber-ser. El ser vendría definido por la realidad efectiva, mientras que en el deber-ser interviene en principio la posibilidad, que puede contener potencialidades o virtualidades, etc. El valor de este tramo simple se refiere a los seres, a ciertas «cualidades» que descubrimos en ellos. Estos seres pueden estar inscritos en el eje radial (las relaciones del hombre con la naturaleza), en el eje angular (las relaciones del hombre con los númenes) o en el eje circular (las relaciones del hombre con otros hombres). Así:

3.1. Valores de primer grado:

Valores de primer grado:

(Se valora el ser)

1. ÚTILES. 2. ECONÓMICOS.
3. EPISTÉMICOS. 4. ESTÉTICOS. 5. FETICHES.
6. NUMINOSOS.
7. VITALES, PSICOLÓGICOS, SOCIOLÓGICOS.

3.1.1. Valores de las cosas (valores radiales).

En los valores de las cosas radiales encontramos los valores útiles, económicos, estéticos, fetichistas y epistémicos. Todos los valores se asientan y descansan en los útiles, y de algún modo no pierden esta dimensión. Los valores útiles y los económicos están estrechamente ligados: los valores útiles se dan más a escala atómica, mientras que los económicos a escala molecular, por así decirlo. Los económicos se construyen con los útiles pero dentro de una estructura grupal que pretende dar una estabilidad social más controlada a los valores útiles.

Los valores estéticos, fetichistas y epistémicos se dan en otro nivel diferente a la de los útiles-económicos, pero aquéllos dependen indirectamente de éstos. Los valores útiles-económicos o «básicos» (recuérdese de pasada una relación que habría que hacer con la «capa basal», dentro de las relaciones políticas de poder) no pueden desaparecer ni ser puestos en entredicho por el resto de los valores. No son superiores ni inferiores, pero son más elementales que el resto. Por otra parte, los valores útiles, en su «atomismo», pueden combinarse y acoplarse al resto de valores con gran facilidad.

3.1.1.a. Valores útiles.

Los valores útiles han de entrar en la esfera de los deseos intencionales de un ego, para constituirse como tales, pero las cualidades útiles se hallan directamente imbricadas en M1 (un M1 que conecta la vida endoorgánica con el entorno exoorgánico). Los valores útiles llenan un deseo relacionado más o menos directamente con la supervivencia o necesidades, ligado a algún fenómeno o cosa concreta, puntual o circunscrita, que se identifica como un beneficio o «bien» primario. Estos beneficios (calculados) pueden

resultar, finalmente, beneficiosos o perjudiciales, circunstancia que nos abre a la bipolaridad de los valores.

La importancia ontológica de la utilidad no hay que entenderla de manera estrecha asimilándola al utilitarismo de un Bentham, por ejemplo. Aunque los esfuerzos de éste, de Stuart Mill, del pragmatismo y del moderno neopragmatismo en realidad tratan de enfocar el asunto, si bien con excesos positivistas. Hay que ir más allá en el planteamiento conceptual y encontrarse con la visión de Platón («lo más bello y justo será lo más conveniente y útil para la polis y para el hombre»), con la de Cicerón («los deberes son siempre dos y han de ser conciliados: la honestidad y la utilidad»), con la de Jovellanos («quid verum, quid utile») o con la de Spinoza («Entiendo por bueno lo que sabemos con certeza que nos es útil» y «por bueno aquello que sabemos con certeza ser un medio para acercarnos cada vez más al modelo ideal de naturaleza humana que nos proponemos»)¹⁹.

3.1.1.b. Valores económicos.

Los valores económicos añaden a los valores útiles la acumulación de los «beneficios», como reserva para futuros deseos y necesidades que han podido ser trazados intencionalmente en grupo, mediante planes o programas.

3.1.1.c. Valores epistémicos.

Los valores epistémicos (entre los cuales cabría diferenciar o identificar los lógicos, gnoseológicos, epistemológicos, noetológicos –noemáticos y noéticos) recorren un trecho similar al de los valores útiles, pero mientras que éstos surgen de fenómenos puntuales y circunscritos, ligados a cualidades M1, los valores epistémicos lo hacen más ligados a cualidades M3. Si los valores útiles lo son por el beneficio concreto directamente adquirido (*primum vivere...*), los valores epistémicos acceden ahora a los beneficios concretos a través

¹⁹ La referencia de Spinoza puede encontrarse en *Ética*, IV, definición I y Prefacio. La idea reseñada de Platón aparece ya en un diálogo tan temprano como *Alcibíades*. La idea clásica e ilustrada defendida por Jovellanos quedó esculpida en el frontispicio de su Instituto y evidente en el conjunto de su pensamiento. Cicerón, véase *De officiis*, y también otras obras donde la utilidad se articula con otras virtudes fundamentales, por ejemplo en *De inventione* (2, 53, 16): «justicia es el hábito del espíritu mantenido por utilidad común, que atribuye a cada uno su dignidad».

de los abstractos, en cuanto métodos, estrategias, cálculos y reglas objetivadas (no basta su carácter subjetivo, M2) que permiten discernir entre lo verdadero y lo falso. La institucionalización de estas metodologías de la verdad se apoyan en componentes M3. El valor epistémico no puede entenderse como un «amor a la verdad» desligado de los fenómenos concretos, primero porque ambas vertientes no se hallan realmente distanciadas, y segundo porque no hay que olvidar que todo lo real es concreto (en el sentido del materialismo pluralista, e, incluso, en cierto sentido hegeliano): lo concreto-concreto (M1) y lo concreto-abstracto (M3). (Para Hegel lo más concreto era lo «abstracto» y lo más abstracto era lo «concreto»). La aberración del idealismo está en querer recubrir todo M1 y M2 (que se resistirían al conocimiento «directo») con «mapas» M3, y la aberración del realismo (reduccionista) consiste en pretender un plegamiento total de las estructuras M3 a las supuestas realidades representadas en M1 (o en M2).

(Husserl fue uno de los que a principios del siglo XX quiso buscar una vía de navegación diferente a la planteada por la confrontación idealismo/realismo; el fundador de la fenomenología quiso salir, según parece, de la trampa del naturalismo, y para ello, junto a la Naturaleza, pero no subsumida en ella, situó la Conciencia –o vida psíquica– y las Esencias –u objetos ideales–, directamente correspondientes a M1, M2 y M3, si bien el encaje en el que son concebidos no es el mismo; Husserl se inclinó a dar prioridad a la Conciencia, y para ello se impuso la tarea de levantar un mapa diferente sobre esta realidad, capaz de superar el idealismo, el psicologismo y el naturalismo. Sus continuadores habrán de mostrar en qué medida este esfuerzo fue acertado).

3.1.1.d. Valores estéticos.

Los valores estéticos identifican objetos con poder de llenar deseos intencionales distintos de los útiles (pero al modo de los útiles); el sujeto construye una serie de tendencias amables, recuerdos queridos, aficiones, inclinaciones, símbolos y virtuosismos (utilidades de segundo género, que dan prestigio o jerarquía, por ejemplo), etc., nucleando un modo deseado particular de percibir el mundo (núcleo estetizante), al experimentarlo como beneficioso para sí, de modo que algunos fenómenos tienen la propiedad de reactivar ese núcleo estetizante. En este mundo de valores se puede entrar bien meramente como sujeto de

fruición o además como artista (sujeto creador). La función artística está estrechamente ligada a la que define por antonomasia al *homo habilis* o al *homo ergaster*, es decir, a la capacidad de construir herramientas y de trabajar colectivamente. Algunos sujetos dentro del grupo dotados de especial virtuosismo fueron declinando la tarea trabajadora (utilidad inmediata) hacia otro tipo de valor (nueva utilidad) al entrar en relación con otras funciones sociales de carácter simbólico. Esta vertiente útil pasa a constituirse en estética al recibir un plus nuevo, que sólo puede abrirse paso cuando las satisfacciones más elementales van quedando satisfechas. Una vez que el cerebro humano se maneja con soltura entre elementos M3 y que su mano adquiere habilidades más allá de la supervivencia, entonces un impulso nuevo se abre paso, que le lleva a recrear formas bellas o cargadas de núcleo estetizante. A la par, el núcleo estetizante, que puede recargarse o contagiarse de cualidades mágicas (y, por lo tanto, de utilidad, a otra escala), tiene una fuerte virtualidad, por su nivel de abstracción, para entrar a formar parte de usos sociales y para reforzar o conformar instituciones ya en marcha.

Ha de plantearse la hipótesis sobre el grado de confluencia en este núcleo estetizante no sólo de la capacidad expresiva del lenguaje, del juego, del sentido del humor, del sentimiento dramático y trágico..., sino de la danza, la música, además de las representaciones simbólicas (pictóricas, escultóricas...) de usos varios, entre ellos religioso y mágico.

3.1.1.e. Valores del fetiche.

El valor fetichista forma parte de los valores de lo sagrado. No obstante, no ha de confundirse lo sagrado con lo religioso, pues lo sagrado se aplica además de a lo religioso, a los fetiches y a lo santo. El fetiche se da en el eje radial, lo numinoso en el eje angular y lo santo en el eje circular. Sólo lo sagrado numinoso es asimilable directamente a la religión. La distinción y clasificación de los valores de lo sagrado (lo sagrado fetiche, lo sagrado numinoso y lo sagrado santo) la tomamos de Gustavo Bueno²⁰, aunque la aplicación es ya una interpretación nuestra. Los valores de lo sagrado referidos a los fetiches establecen un

²⁰ Gustavo Bueno: «Los valores de lo sagrado: númenes, fetiches y santos». Conferencia pronunciada en la Universidad de León, septiembre de 2000. Puede consultarse en <http://www.filosofia.org/aut/gbm/2000val.htm>

valor transferido simbólica y directamente a una cosa. El valor fetichista se desgaja o se distancia del valor estético, en el momento en que atribuimos al objeto fetiche un poder de influir en nosotros de manera continuada (más continuadamente que el núcleo estetizante), a la escala como pueden hacerlo otros sujetos de nuestro entorno o al modo como pueden influirnos los fenómenos naturales.

Lo numinoso, frente al fetiche, vendría a moverse en un eje de relación nuevo, así como las imágenes del sueño (fácilmente asimilables a elementos angulares) que nos asustan o impresionan o asombran, porque rompen nuestros esquemas habituales radial-circulares, vienen a contrastar con las imágenes de la vigilia. Metafóricamente, al menos, la realidad numinosa que pusieron en marcha ciertos animales en el espíritu valorativo humano, pasaría a tener una existencia similar (en parte) a la de los sueños. Esta distancia de realidad, o la que fuera, puede ser interpretado como el fulcro donde el fetiche y lo mágico se diferencia de lo numinoso y religioso.

3.1.2 Valores religiosos (valores angulares).

Los valores religiosos son, en su origen, los valores de lo sagrado numinoso. Estos valores representan el poder, el temor sobrenatural, la protección que inspiran los númenes, en cuanto que éstos están encarnados en animales o seres con voluntad no humanos o en cuanto realidades numinosas genéticamente derivadas de los númenes originales. Posteriormente estos númenes se transforman en dioses y finalmente en Dios. El Dios-Espíritu (M3 e incluso M) pasa a tener fuertes correlaciones con los conceptos de la teología racional: motor inmóvil, forma pura, acto puro..., y de este modo se inicia una relación histórica, en la que la teología revelada en las religiones y la teología racional de la filosofía deberá ir mostrando las fronteras que las unen. Finalmente, la idea de Dios se disuelve en el ateísmo, por lo que éste puede ser considerado, además de como un valor epistémico, un valor angular.

Además, los númenes no desaparecen con la inexistencia de Dios, porque pueden reaparecer de distintas formas: en los animales actuales o en otros seres, como los extraterrestres (reales o supuestos (potenciales o virtuales, según qué teorías).

Los valores religiosos entran en contacto con facilidad con los valores de los otros ejes del espacio antropológico, por la sinexión²¹ que guardan entre sí a través de lo sagrado, al hallarse en los tres ejes, como a) valores de lo sagrado del fetiche, b) valores de lo sagrado numinoso –religioso en sentido estricto- y c) valores de lo sagrado santo. Se da una relación muy característica, en la que ahora no podemos entrar, entre los valores religiosos y los estéticos a través de la sinexión en la que están los valores sagrados. Los valores sagrados, para constituirse, han debido quedar institucionalizados de modo que las cualidades que los invisten hayan adquirido una dimensión social e histórica, trascendente, en buena medida, a las operaciones posibles en el presente.

La relación de fuerza en el protagonismo que necesariamente han de tener tanto el individuo como el grupo en la conformación de los valores, queda en estos valores religiosos muy basculada hacia la preponderancia social, trascendente al individuo (perdiendo el individuo casi toda su potencia reordenadora), frente a lo que sucede con otros valores: en los valores útiles, económicos, epistémicos, estéticos y fetichistas es preciso que haya un sujeto individual (distributivo) que sea parte activa y constituyente actual, en cuanto valores que son contruidos en la inmanencia del mundo, pero en cuanto los valores religiosos se van despegando de la inmanencia hacia una deriva trascendente al mundo, el sujeto operatorio es más un sujeto atributivo, colectivo (aunque ha de haber, por supuesto, intermediarios especializados: chamanes, brujos, sacerdotes y objetos y lugares de culto, pero son, sobre todo, receptores y transmisores; los creadores de nuevas religiones cambian el modo de entender esta transmisión y, con ello, cambian también algunos valores). De ahí la gran inercia y continuidad histórica de los valores religiosos y de ahí, también, el reto de tener que sustituir ese gran entramado valorativo por otro que pueda seguir afrontando sus funciones («aunque Dios no exista, parece que habría de seguir siendo útil para el pueblo»).

En general, los valores religiosos conectan en el plano de conjunción radial-angular especialmente con los valores estéticos y con los fetichistas. De hecho, en este ámbito de

²¹ «Sinexión. Vínculo entre términos que, siendo diversos, y en cuanto diversos, los enlaza de un modo necesario. El polo positivo y el polo negativo de un imán están vinculados sinectivamente. El reverso y el anverso de un cuerpo dado están unidos por sinexión» (Pelayo García Sierra: *Diccionario filosófico. Manual de materialismo filosófico*, Ed. Pentalfa, Oviedo, 2000, pág. 79).

relaciones se defiende la «doble verdad», es decir, se produce un alejamiento de los valores epistémicos. Y en el plano de conjunción angular-circular, los valores religiosos tienen una gran capacidad para diluirse (dada la trascendencia y su imperio sobre la inmanencia) no sólo en los santos, sino también en los valores éticos y morales y para aliarse con los políticos.

3.1.3. Valores circulares

(Vitales, psicológicos, sociológicos y deontológicos)

Es en el plano de los valores circulares donde las operaciones del deber-hacer sobre el ser pueden ir transformándose en deber-hacer sobre el deber-ser. Veamos antes las operaciones de primer grado: las del mero deber-hacer. El deber-hacer viene impuesto por el finalismo al que impulsan los valores, como voluntad de aprehenderlos, poseerlos o utilizarlos y por el finalismo en el que estamos envueltos socialmente.

3.1.3.1. Valores vitales, psicológicos y sociológicos.

En los valores circulares continúan recreándose valores de primer grado (los que surgen de la valoración de alguna cualidad inscrita en una cosa, fenómeno o persona). Cuando estas cualidades se atribuyen a las personas estamos ante valores vitales (la vida propia y la de los seres queridos, la salud...), psicológicos (destreza, inteligencia, simpatía, voluntad, etc.) y cuando se atribuyen a grupos ante valores sociológicos, como la cohesión, el entendimiento mutuo, la productividad (instituciones sociales capaces de organizarse para generar riqueza, frente a otros grupos, y no, ahora, sólo frente a la naturaleza –que es una cuestión económica, ligada, claro está, a la productividad–), etc.

Con gran facilidad estos valores dejan de ser cuestiones de hecho y pasan a ser cuestiones de derecho y, por tanto, convierten las cualidades originarias en cualidades de segundo grado o en «calidades». Son el puente de conexión fundamental entre los valores de primer grado, aposentados en el ser, y los valores de segundo grado, contruidos desde el deber-ser (los valores deontológicos). Accedemos así al segundo nivel valorativo o a los

valores de segundo grado, que sólo se dan dentro de las relaciones circulares, aunque quienes, creyentes, entienden su relación con Dios de modo interactivo (en un diálogo con Dios), propondrán que también aquí encontramos valores de deber-ser; es más, en esta relación con Dios se daría la fuente de todo deber ser. Un deber-ser que sería, por tanto, mucho más real (y efectivo) que virtual (el diálogo de una autoconciencia desdoblada), si es que Dios agustiniano o místicamente habla efectivamente al creyente.

Cuando desde el positivismo o desde algún tipo de reduccionismo se concede cierta realidad a los valores pero no otra, normalmente la frontera acostumbra a llegar hasta aquí, traduciendo los valores ético-morales por los vitales, los psicológicos y los sociológicos. Sin embargo, según nuestra teoría, es verdad que comparten un territorio positivo, pero el modo de valorar no es el mismo. ¿Qué es lo que sucede?: que dadas ciertas relaciones sociales complejas, con gran carga atributiva o con una extensión distributiva abierta, y dada la multiplicación de las contradicciones entre los valores, el mero deber-hacer (de escala sobre todo distributiva) es menos operativo que una nueva relación posible, más abstracta pero no más irreal, que no es otra que la que se basa en el deber-ser.

3.1.3.2. Tránsito entre el ser y el deber-ser

En el plano de las realidades dadas como efectivas (incluyendo las realidades futuras que tomo por predeterminadas, porque pasan a formar parte de las realidades efectivas, intencionalmente) las relaciones que establezco en el modo de obligarme o de dirigirme (ya sea un individuo o una institución social) se dan como deber-hacer. Siembro las semillas y hago todo lo que debo hacer para la consecución de la cosecha, y doy por predeterminado el paso del tiempo y que las condiciones climatológicas sean las propicias...: aquí mi actividad es de deber-hacer, no de deber-ser. Pero cuando la intencionalidad futura envuelve realidades potenciales o virtuales y no predeterminadas (la predeterminación la entendemos aquí como todo aquello que es ajeno a la influencia del hacer humano), las relaciones que se establecen en el modo de obligarse o de dirigirse se dan como un nuevo deber-hacer, que llamamos deber-ser, precisamente porque al menos parte de los elementos que se pretenden conjugar no son, o son sólo potenciales, o son todavía virtuales, y guardan relación con nuestra voluntad.

El deber-ser se despliega en la conciencia intencional de manera distinta a como funciona el deber-hacer. En el deber-ser, la conciencia actúa, además de como autoconciencia reflexiva, en calidad de conciencia colectiva (actúo poniéndome en el lugar del grupo o en nombre del grupo), que ha asimilado múltiples relaciones simétricas y transitivas. Si el deber-ser actúa en la conciencia conteniendo en su seno líneas de deber-hacer impuestas a su vez también por el grupo, sin que quede lugar suficiente para la aprobación de la conciencia reflexiva, estamos entonces ante el deber social como constricción u obligación impuesta. Ésta es una de las fuentes sociales desde donde se genera también el deber-ser, pero los actos que aquí se despliegan por sí solos no pertenecen de modo completo al deber-ser, porque les falta la necesaria reflexividad (en la que se incluye la libertad, «libertad de») de la conciencia.

Los valores de primer grado, tanto radiales (útiles, económicos, epistémicos, estéticos, fetiches), angulares (numinosos) como circulares (vitales, psicológicos, sociológicos), no se configuran desde el deber-ser, porque es suficiente el deber-hacer, si bien son continuas las conexiones entre los dos planos, porque todas ellas se dan en el interior de las relaciones antropológicas. Así, un deber-hacer útil determinado puede convertirse en un deber-ser, pero no en virtud de las cualidades que dan valor a la cosa útil sino por el influjo de alguna relación circular (que incluye aquella utilidad) que ella sí está ordenada según el deber-ser. Además, en general, los valores de segundo grado se apoyan en los de primer grado, porque resuelven esquemas de relación humana que no quedan resueltos a aquel nivel, pero de donde recogen los elementos positivos. La ética, la moral, la eutaxia..., no funcionarían si no fuera porque se apoyan, reasumen, coordinan y resuelven contradicciones procedentes de los valores útiles, económicos, epistémicos, estéticos, vitales, etc. Los problemas inter-valorativos que hay que resolver a escala de deber-ser son los que vienen generados en la escala anterior; el primer grado valorativo es más positivo e inmediato, desde el punto de vista de la operación a realizar, que es más directa: va del sujeto a la cosa o al sujeto físico... Mientras que la operación a realizar en el segundo grado no se remite ya a una «cosa» (cosa radial, angular o circular) sino a las propias relaciones humanas en cuanto tales, y en cuanto son susceptibles de ser asumidas, rechazadas, transformadas...

Los valores son reales en la medida en que se realizan. Una moneda realiza un valor económico. Una sonata realiza un valor estético. Un estado saludable realiza un valor vital. ¡Vaya si existen los valores! Pero además de valorar estas cosas, valoramos de hecho como buenas o malas, justas o injustas, «justas» o despóticas, nobles o innobles, generosas o mezquinas las propias relaciones que los seres humanos mantienen entre sí. ¿En qué medida son reales o virtuales estas valoraciones?

La valoración es una realidad intencional, pero no basta con esto para que se constituya en un valor. El valor ha de ser realizado, para existir, a escala de una *symploké* de los tres géneros de materialidad. No basta con que en mi fuero interno (M2) valore algo, aunque ese tramo es imprescindible. Un mundo de valoraciones solipsistas, incluso comunicadas y dialogadas pero dependiendo su existencia exclusivamente del fuero interno de cada cual, sería un mundo de fantasmagorías de valor. Mi deseo de justicia se convierte en justicia efectiva cuando se consigue socialmente solidificar costumbres más justas que otras pretéritas y cuando se alcanza a estatuir como ley o norma aquello que se ha estimado justo. De otro modo, mi deseo de justicia no es más que un hilo virtual de justicia (en el mejor de los casos), todavía sin tejer realmente.

El circuito de realización de los valores se ultima al institucionalizarlos. De modo que un valor que no esté bien institucionalizado no está bien realizado, y, por tanto, se mantiene todavía en su construcción potencial o virtual (según los casos), o incluso imposible. Pero, además, si los valores de primer grado admiten una institucionalización bastante estable (en función de la estabilidad de las cualidades de la cosa valorada, aunque no sólo), los valores de segundo grado tratan de establecerse sobre las propias relaciones humanas, que son en sí mismas más cambiantes y siempre en curso de rehacerse. Se verá que aquí pasa a cobrar una importancia enorme, a efectos de ganar estabilidad institucional, el engarce de los valores de segundo grado con los hábitos, las costumbres y las normas. Por esta vía, su incierta realidad y su excesiva mera potencialidad (sin casi real virtualidad) penetra en el territorio de lo real.

Los valores son virtuales (y no meramente potenciales) en la medida en que se ha abierto la posibilidad de su realización, se han trazado sus condiciones de plasmación y, por último, se han comenzado acciones tendentes a realizarlo, pero todavía dentro de un proyecto y de un tránsito. Como se ve, los valores de segundo grado, aun aquellos que están institucionalizados, estarán continuamente expuestos a transitar de lo virtual a lo real, porque su existencia depende de que sean continuamente reconstruidos, reobrando sobre las propias relaciones humanas, que aunque en parte son inerciales (costumbres) en otra parte son cambiantes (generacionales, contextuales...).

3.1.3.3. Valores de segundo grado. Valores E-P-M

Valores de segundo grado:

(Se valora el deber ser)

Primer tramo valorativo:

(Se valora el deber ser del ser)

8. SUPERVIVENCIA:
DE LAS PERSONAS
DE LOS GRUPOS
DEL ESTADO (EUTAXIA)

Segundo tramo valorativo:

(Se valora el deber ser del deber ser)

9. UNIVERSALIZACIÓN DE VALORES:
IGUALDAD ÉTICA
JUSTICIA
ISONOMÍA

Segundo nivel valorativo o valoración de segundo grado (Campo de los valores)

Nos hallamos dentro del mundo de los valores en un área muy determinada, que llamaremos campo de los valores. Lo característico de este campo es que los valores dejan de aposentarse directamente en cualidades de las cosas, de los númenes, de los animales o de las personas y pasan a referirse exclusivamente a las propias relaciones de los sujetos humanos en cuanto estas relaciones son susceptibles de reordenación valorativa.

Recordemos que el tránsito entre los valores de primer grado y de segundo grado se establece en el interior de las relaciones humanas entre sí y no directamente respecto de las cosas o númenes. Pera estas relaciones interhumanas (circulares) abrigan tanto valores de

primer grado como de segundo. La diferencia, cuando actúo desde el deber-hacer (primer grado) o desde el deber-ser (segundo grado), reside en que en el primer caso el valor va directamente ligado a un término fisicalista (moneda, sonido musical, animal o salud) mientras que en el segundo caso el valor va ligado directamente a las propias relaciones humanas dadas como términos del campo de valores, y a través de estas relaciones, indirectamente, por supuesto, también van ligadas al tramo fisicalista en el que tengan que incidir. Mi generosidad tiene que ver con una determinada relación mía con otras personas (captada en la escala de la relación interconductual), pero esta generosidad puede consistir en un mero reconocimiento verbal (valor psicológico) que doy a alguien en el momento en que lo necesita (extrayéndolo de mi fuerza de dar) o en la donación de una importante cantidad de dinero (valor económico); para que haya generosidad ha de haber un valor (construido desde el deber-ser) que no coincide enteramente ni con el dinero ni con el reconocimiento, y lo que propiamente hace la generosidad es incidir en el plano de las relaciones humanas como tales (como términos), estableciendo en ellas nexos de valor, aunque efectivamente la generosidad irá ligada a alguna cosa (término fisicalista, aunque sólo sea bajo la volatilidad de una caricia o de una mirada).

Cuando consigo hacerme rico la riqueza está ahí, bien materializada en el dinero, pero cuando consigo ser generoso ¿dónde está la generosidad? Este carácter no dependiente directamente de tramos fisicalistas, en los valores de segundo grado, les da una apariencia de existencia ficticia y subjetiva o de pura idealidad mental. Pero los valores (o los contravalores) en cuanto consiguen efectivamente modificar cursos operatorios dados en las propias relaciones humanas tienen una existencia real, que ha de haber sido previamente virtual.

Si yo decido hacerme rico debo trabajar con cierto ritmo, por ejemplo, hasta alcanzarlo en cierto grado, pudiendo dar por acabado este deber-hacer, pero si decido hacerme generoso o justo, una vez que he cuajado ciertos hábitos de generosidad y de justicia he de proseguir en el mismo deber-hacer, elevado a un deber-ser de mi conducta, si no quiero aniquilar aquellas virtudes conseguidas. Las virtudes que se den ya por hechas, sin necesidad de un continuo renovado deber-ser, dejarán de ser virtudes.

Los valores de segundo grado nacen, pues, siempre siendo ideales (fines, planes y programas proyectados hacia el futuro) y no reales. Pero no puede confundirse sin más la distancia entre lo real y lo virtual del mundo de los valores de segundo grado, con la distancia entre lo real y lo ideal. Lo ideal tiene que ver con ideas que trazan conexiones entre fenómenos reales y postulados, o entre fenómenos meramente postulados (calculados, imaginados, fingidos, etc.), pero no todas estas conexiones son idealistas o utópicas, porque dentro de las modalidades de idealidad, la virtualidad se apoya siempre en algún fenómeno real, sobre el cual, además de ser posible ha empezado a ponerse en actividad en alguna escala. Por supuesto, el campo de los valores de segundo grado puede bascular con facilidad hacia el idealismo.

Todos los valores, los del ser y los del deber-ser, establecen un circuito entre lo virtual y lo real, porque, cuando menos, el valor nace siempre de una valoración (que es un hilo de realidad valorativa: todavía algo virtual) que debe ser constituida como tal (institucionalizada, socializada). Pero en los valores de segundo grado el circuito ha de rehacerse más (y, por tanto, hay mayor carga de virtualidad) porque los términos a valorar son más volátiles, mudadizos, dependientes, contextuales y, en definitiva, está en su sino el ser rehaciéndose.

El deber-hacer de los valores de primer grado es capaz de finalizar proyectos que median entre situaciones virtuales y reales, y puede de este modo pasarse a otra secuencia diferenciada, mientras que el deber-hacer de los valores de segundo grado cada vez que pasa del proyecto virtual a la realidad conseguida, como quiera que estos valores alcanzados tienen un fuerte carácter abstracto y reobran no directamente sobre el mundo (en su escala fisicalista, tomada como término) sino sobre las propias operaciones humanas (tomadas como término), vuelven a quedar situados automáticamente en el nivel virtual, por cuanto para mantener el valor adquirido no pueden cesar las operaciones de deber-hacer. Este deber-hacer del deber-hacer es lo que se viene denominando en el complejo ético-moral como deber-ser. Como el término sobre el que se opera (las propias relaciones humanas) tiene una textura atributiva, el deber-ser como conciencia intencional y como institución social ha de configurarse *in medias res* de las relaciones humanas mismas tomadas en un cierto nivel de complejidad y no, desde luego, recluyéndome en mi razón práctica pura (sin

por ello restar valor a la importante contribución clarificatoria sobre el deber que Kant supone en la filosofía). La conciencia de deber kantiana (traducida a nuestro deber-ser) es, precisamente, ese modo de actuar en el que hemos de ponernos en el lugar de todos los demás. Pero Kant extrae su deber de un modo de pensar mientras que nosotros, además, de distintos modos de hacer, de ser y de relacionarnos, a escala personal y social, y sin romper el nexo entre los imperativos hipotéticos y los categóricos.

De manera que la existencia de los valores de segundo grado depende constantemente de su nivel virtual, de una virtualidad que tiene su asiento en las conciencias humanas. Ahora bien, la acción continuada de estos valores fugaces, puede estar atravesando la actividad dada en el interior de instituciones sociales duraderas y, entonces, estos valores pasan a funcionar como costumbres sociales, hábitos particulares y normas, consiguiendo una consistencia de carácter muy duradera, donde a pesar de que el circuito se sustenta sobre un mundo virtual (y no necesariamente sólo intencional), la realidad conformada tiene estabilidad propia y hasta cierto punto independiente de las voluntades personales una a una (distributivas), por la condición atributiva que alcanzan.

Los planos distributivos y atributivos son los que nos llevan a la diferencia entre los valores éticos y los político-morales (Gustavo Bueno apuntó antes que nadie esta vía). Distinguimos, pues, tres ámbitos: ético, político y moral (E-P-M).

Los valores E-P-M, o de segundo grado, han de diferenciarse, a su vez, en dos tramos: a) los valores de segundo grado del primer tramo o simple y b) los del segundo tramo o completo.

3.1.3.3.a. Valores éticos (tramo simple).

En el ámbito ético, los valores que se conforman en las relaciones humanas dependen de los sujetos tomados distributivamente. Las instituciones en las que pueden operar estos sujetos distributivos son aquellas como la familia, el grupo de amigos, la escuela y la atención sanitaria (a cierto nivel) y las relaciones propio-personales e interpersonales. El cuidado de la vida, la fortaleza, la generosidad, la amistad, la libertad de movimientos o de

pensamiento, etc., son valores que pueden ser incorporados distributivamente, persona a persona. Es desde esta óptica distributiva que puede decirse que todos los seres humanos son «iguales», no porque de hecho (en sus cualidades positivas) lo sean sino porque en el plano en el que se les considera son formalmente iguales (simétricos, transitivos y reflexivos).

Los valores éticos se producen en dos tramos: en el primero se construyen en el contacto directo con los próximos, atendiendo como principio supremo a la salvaguarda de la vida y a las condiciones que la hacen digna. En este primer tramo, los valores éticos (al igual que los morales y los políticos) resultan de la aplicación del deber-ser sobre realidades que contienen valores ya presentes, que han de ser salvaguardados.

Insistamos. Encontramos valores de segundo grado del tramo simple (o primer tramo), cuando el deber-ser recae sobre el mantenimiento de algo que ya es pero que corre el peligro de dejar de ser si no se sustenta o alienta desde un fin, plan o programa de deber-ser. Mantener la vida o la salud y alentar la firmeza, la generosidad o la libertad. Cooperar a la estabilidad y potencia de la eutaxia. Cooperar con la energía de los grupos morales que moralizan la vida pública. Se trata de valores de segundo grado del tramo simple o primario porque se proponen sustentar valores ya existentes aunque necesitados de una continua actividad propulsora.

Estos valores se consideran bienes éticos o virtudes, bienes morales y bienes políticos, cuando suponen un beneficio para la vida de las personas, para el mantenimiento de la actividad social y para el mantenimiento del buen orden político o eutaxia.

3.1.3.3.b. Valores políticos (tramo simple).

El ámbito político tiene su objetivo principal en la *eutaxia* del Estado, considerada como un valor: un modo idóneo de gestionar el poder, con miras a la supervivencia del Estado y a la de los miembros que contiene. Este valor se mide atributivamente, referido al Estado en su conjunto y a la estabilidad y fuerza de sus instituciones. Cabe diferenciar la eutaxia como «buen orden» de la justicia (valor moral) como «orden bueno». A través del orden quedan puestas en conexión la política y la moral. Pero el «buen orden» queda

dirigido a una clase de individuos en cuanto son un todo conjunto (clase atributiva), mientras que el «orden bueno» exige que además de tomados en conjunto los individuos sean considerados en su individualidad, lo que pone en contacto necesario la moral con la ética (o las clases atributivas con las distributivas). (De ahí que hayamos tenido que desplegar, en anteriores análisis, la actividad moral también en el contexto de las clases combinatorias y de las porfirianas, pero ahora no podemos entrar en esto, porque nos alejaría en exceso...).

Los valores políticos se dan en el primer tramo de los valores de segundo grado y para ascender al segundo tramo han de coaligarse con los éticos o con los morales (fundamentalmente a través de la recta –continua, generalizada y sin privilegios– aplicación de las leyes)-

3.1.3.3.c. Valores morales (tramo simple).

Pero la acción del Estado no funciona exclusivamente por el ejercicio de un poder que se transmite de arriba a abajo, sino que se dan múltiples corrientes horizontales (que compiten por el poder) y verticales de abajo a arriba, que plantean algún tipo de remodelación a las actuales estructuras de poder. Estas corrientes en cuanto disputan valores económicos o útiles o simbólicos se comportan como grupos alternativos de poder o como poderes fácticos; pero estos grupos necesitan cuando menos estar organizados y, en mayor o menor grado, dotarse de una ideología cohesionada, es decir, articular su actividad en torno a unos valores. Es esta actividad grupal, parcial e ideológica, la que consideraremos como moral. Ahora bien, toda actividad moral que pretenda poner en funcionamiento valores sociales no puede sino articularse a través de la idea de justicia. Además, será en el terreno de las leyes políticas, donde mejor podrá elevar a realidad institucional su actividad virtual en busca de recrear valores sociales, es decir propiciando la supervivencia de los grupos (de aquellos que sean beneficiosos o neutrales para el conjunto social) y aumentando la justicia.

3.1.3.4. El tramo completo de los valores de segundo grado.

Tenemos que hablar del tramo completo de los valores de segundo grado, cuando la actividad ético-moral no va dirigida solamente a la preservación de la vida personal, de los grupos o del Estado, sino que se propone mejorar la actividad ética, la moral y la política. ¿Hay parámetros capaces de medir una posible mejoría de los valores éticos, morales y políticos? El acrecentamiento, y no sólo el mantenimiento y aliento, de las virtudes éticas, de la justicia social y de la eutaxia política tendrá que ver con este tramo completo. Pero el peligro de situarse aquí en una tesitura utópica y puramente voluntarista se acrecienta visiblemente, desde el momento en que van desapareciendo las evidencias de conexión posible entre lo que hay y lo que se pretende. Ahora bien, junto a los valores materialmente consolidados E-P-M (consolidados en las instituciones, en las leyes, en las costumbres, en los hábitos), descubrimos que históricamente los beneficios y bienes alcanzados E-P-M han sido posibles merced a esquemas de conducta (distributiva o atributiva) que han aplicado un principio elemental, de carácter formal: el principio de la Igualdad.

Parecería que un principio elemental que ha de guiar en el mundo de los valores (o de la voluntad racional) sea el principio de la libertad, y así es. Este principio, tomado para empezar como libertad-de, no puede faltar como componente elemental, en la actividad E-P-M, si ésta ha de alcanzar el estatuto del deber-hacer (autónomo) y del deber-ser. Pero el principio de la libertad, por sí mismo, no acaba de orientarse a sí mismo (no conoce el paso de la libertad-de a la libertad-para) ni es suficiente para coordinar el conjunto de las actividades múltiples, enfrentadas y disparejas del mundo de los valores. Es aquí donde el principio de Igualdad se impone formalmente como el único capaz de no perderse en el mundo del deber-ser.

3.1.3.4.a. El tramo completo de la ética.

La igualdad se manifiesta en primera instancia dentro del ámbito ético, como estructura formal dentro de la cual cabe hablar de sujetos éticos. No hay valores éticos si no hay sujetos éticos (libres, en alguna escala) y no hay campo de sujetos éticos si no están

previamente dados en algún plano de igualdad. Toda relación humana es en principio desigual, la del fuerte/débil, la de adulto/niño, la del sabio/iletrado, la del rico/pobre, la de hombre/mujer, etc. Si no fuera posible trascender estas desigualdades, las relaciones humanas (circulares) no podrían ser éticas y serían entonces exclusivamente etológicas, jerárquicas, de dominación y de dependencia, y, en el mejor de los casos, recargada de valores vitales, psicológicos y sociológicos. Parece que si son posibles las relaciones éticas es porque dependemos de algunos hasta el punto de apreciarlos, y porque algunos dependen de mí que me aprecian, pero las relaciones de interdependencia no implican más que valores vitales y psicológicos o sociológicos. Así que el salto desde los valores desiguales, los que hay en la interdependencia de la vida, y los valores éticos, sólo son posibles cuando empiezan a abundar en determinados grupos humanos relaciones simétricas y transitivas, en medio de relaciones reflexivas (donde cada uno puede ser «dueño» de sí mismo, libre). Estas relaciones entre iguales, que son el material histórico real de la ética, irán generalizándose en el proceso civilizatorio hasta llegar a la reciente formulación de los derechos humanos, pasando por la holización política acaecida a finales del siglo XVIII. Esto no significa la demostración de que «todos los seres nacen iguales», porque no es así de hecho, pero significa que ha sido posible que una estructura formal de relación, la de la igualdad, se haya extendido virtualmente de hecho a toda la humanidad, como plano desde el cual interpretar todo un conjunto de valores que tienen relación con la vida y las condiciones de vida de todos y cada uno de los seres humanos, por el hecho de serlo.

El hecho de que la estructura de relación sea formal no significa que no sea, por ello, material²². Significa que se trata de una realidad dinámica, en transformación y en formación, y que en este proceso, la misma transformación de la realidad es posible por mi capacidad de tratar la escala material incidiendo en sus formas posibles. La forma no es separable, en el materialismo filosófico, de la materia, pero ello no significa que siempre haya de incidir en la escala material del ser para acceder a su forma (a su transformación), como si la forma sólo fuera una manera de hablar (nominalismo), sino que puedo hacerlo al contrario también, yendo de la perspectiva formal a la material. Si acuño una moneda para

²² Me prevengo aquí de una mala interpretación, que ya he aclarado en otros lugares, y respondo a la reciente errónea lectura, en este punto, que de mí ha hecho Javier Pérez Jara, en «El Ego Trascendental como Ego lógico en el materialismo filosófico», *El Catoblepas*, 80:1, octubre de 2008, y a la que ha dado crédito (si quiera sea condicional) José Manuel Rodríguez Pardo, en «Noetología, la ciencia que se busca», *El Catoblepas*, 83:1, enero de 2009.

darle un valor, nada sería el cuño si lo aplico a la madera y no al oro; pero no sería moneda el oro sin acuñar, si no fuera porque le aplico un cuño (forma) que tomo de otra materia distinta al oro para trasladársela a éste. El valor de la moneda viene determinado tanto por el oro (materia) como por el cuño (forma, que he debido tomar de otra materia, el hierro, por ejemplo).

Pero también, continuando con el problema materia/forma: si educo con sanas costumbres a mi hijo, mediante el ejemplo y la perseverancia (por ejemplo), estoy desde luego incidiendo en su materia (de nada serviría que hubiera muerto o que estuviera ausente) pero a través de estrategias formales, como por ejemplo la repetición de un acto, etc. Es preciso, claro está, el acto material de incidir sobre su sistema nervioso, pero pasa a tener importancia el aspecto formal, porque el éxito de la operación viene dado por la reiteración (que no es ningún nervio ni músculo). En definitiva, la distinción entre la materia y la forma no ha de provenir ya de la separación de dos realidades unidas en *sínolon* o compuesto inseparable (hilemorfismo), sino de una estrategia cognoscitiva y operativa obligada que es preciso cuando queremos poner en relación distintos momentos de los seres materiales (el renacuajo y la rana) o distintos estados transformativos (el mármol de la cantera y el mármol del museo: ambos tiene materia y forma, pero se han transformado al tiempo que se «rematerializaban» en la mano del hombre) o distintos procesos materiales (el magma y el granito y el edificio) o distintos géneros de materialidad (la formación geométrica que da el profesor al alumno). Apelar a la forma es apelar al pluralismo y al dinamismo de la materia dados conjuntamente, y apelar a su «autonomía» (nunca separada) es apelar a la importancia del pluralismo y del dinamismo de la materia.

Retomemos. El tramo simple de la ética exigía la preservación de condiciones dignas de vida, más allá de la afección etológica o psicológica (más allá del deber-hacer instrumental), sino por deber (relacional), y funciona en el radio de las personas próximas (reales). El tramo completo lo que hace es elevar este deber a toda la especie humana (ideal o virtualmente) por no poder detener (ni política ni moralmente) el proceso racional de igualación, al ponerse en evidencia que la estructura formal de irradiación de los valores éticos, es la de la igualdad. Ahora bien, esta estructura universal ética choca efectivamente

con el ordenamiento moral de los grupos enfrentados y con los diferentes niveles de intereses de los distintos estados.

Toda relación que no esté basada en un plano de igualdad habrá de ser considerada moral o política, pero no ética. Aunque esto no quiere decir que en la moral y en la política no deba contar la igualdad. Debe contar, cuando menos, porque los valores éticos no son aislables de los morales y políticos, pero además cuenta en estos planos atributivos como un motor de los procesos de justicia y de *eutaxia*. ¿Por qué?

3.1.3.4.b. El tramo completo de la moral.

La Igualdad en el ámbito moral. Las relaciones morales llevan en su tramo de valores simples a la afirmación y preservación de la vida de los grupos por aquellos que forman parte de ellos. Pero cuando estos grupos o corrientes sociales se ven compelidos a entrar en una colisión constante unos con otros, y cuando en el marco de instituciones políticas donde se insertan han de defender unas reglas del juego que beneficie a todos (o a determinados grupos hegemónicos) en sus confrontaciones, estas reglas han de asumir principios de igualdad. La igualdad no se recreará de hecho, realmente, pero el juego de fuerzas deberá cribarse con reglas igualitarias, propias de la *isonomía* o de la igualdad de todos ante la ley. La búsqueda de la justicia social, que nunca se cumple o se cierra, no es otra cosa que este continuo ajustamiento a través del derecho y de las reglas igualitarias, en la frontera de la moral con la política, y del ajustamiento, también, que supone el intento de filtrado de los valores éticos a la vida social-grupal, en la frontera de la moral con la ética, cuando los sujetos individuales intentan hacerse valer al máximo, en función de su energía para producir valores y teniendo en cuenta su pertenencia a un determinado colorido ideológico, pertenencia que les hace valer (en principio) como el resto de sus correligionarios. La idea de justicia, idea muy compleja y compuesta de múltiples factores, es la idea directriz moral con capacidad de coordinar el caos de los distintos intereses sociales. Pero la idea de justicia necesita de la idea de igualdad para componerse. Y esta igualdad traza una dialéctica obligada entre los planos éticos, los morales y los políticos. No basta con reconocer que la igualdad política, por ejemplo, es la igualdad de todos ante la ley, que lo es, porque además no dejan de darse continuos problemas entre los distintos niveles (E-P-M) que obligarán,

quizás, a ir en contra de la ley para hacer una mejor ley. Y la pauta (formal) más potente (no la única), de largo alcance, de este ordenamiento entre distintos intereses valorativos (interese políticos, frente a los morales frente a los éticos...) es la igualdad, porque tiene la cualidad de establecer planos de actuación (que incluyan simetría, transitividad y reflexividad) y de delimitar bien los individuos afectados de cara a dar solución a problemas de convivencia.

3.1.3.4.c. El tramo completo (semi-completo) de la política.

La igualdad en el ámbito político. Si ya resulta extremadamente difícil ajustar la actividad moral de la sociedad bajo criterios de justicia, y por lo tanto también de igualdad, la actividad política se halla aún más alejada de los procesos éticos igualitarios, porque se trata aquí del ejercicio del poder que no agradece, en principio, sino estructuras que no sean asimétricas y jerárquicas. Pero la actividad política necesita para funcionar de las energías morales de los grupos que se mueven en el interior del Estado y, en cuanto depende del voto plebiscitario, necesita también sustentarse en los criterios éticos de sus ciudadanos. Y, en todo caso, una actividad política eutáxica no tiene otro modo mejor de superar las desavenencias entre los grupos morales y entre los ciudadanos personales que acudiendo a la aplicación de la ley, y a ésta se le exige en principio regirse por el criterio de la igualdad de todos ante la ley, la *isonomía*. El mero hecho de la ley y de su aplicación ya asegura una ordenación política desde la igualdad, otra cosa será que estas leyes se apliquen bien o a tiempo y que sean suficientemente justas. En esta lucha por la justicia necesitada de más y más ajustamiento, y que día a día se desajusta, se hallan implicados todos los grupos sociales y todos los individuos, a través de los valores ético-morales que puedan promover.

Aquí, el tramo más que completo es semi-completo, porque la igualdad política sólo se promueve de hecho desde la idea de justicia moral, y ésta, a su vez, desde la igualdad actuando éticamente. Pero la igualdad y la ética patinan por completo si no consiguen ir afianzando políticamente la igualdad, a través de las leyes, institucionalizando así la igualdad del modo más potente y más real posible.

3.1.3.4.d. Lo santo

Junto a los valores E-P-M, hallamos el valor de lo santo, en el radio circular, como parte de los valores de lo sagrado que encontramos en el espacio antropológico. Si lo sagrado tiene que ver con esos valores que trascienden la escala individual e interindividual de un presente dado, para situarse en una dimensión histórica y supraindividual, entonces lo santo puede identificarse muy bien con aquella voluntad de valores E-P-M que se mueve continuamente en la perspectiva del interés general, hacia la libertad, la igualdad, la eutaxia y la justicia, y que sólo entiende su interés particular en el marco del bien general, una vez que «El alma puede conseguir que todas las afecciones del cuerpo, o sea, todas las imágenes de las cosas, se remitan a la idea de Dios» (Spinoza: *Ética*, V, P. XIV); pero ahora ya no ante el Dios de las religiones sino en una perspectiva de eternidad (es decir teniendo presente el trasfondo material M, y en él a la vez nuestra grandeza y nuestra futilidad) y haciendo coincidir, en cuanto tenemos fuerza para ello, nuestra realidad particular (esa felicidad que buscan nuestras acciones) con toda la perfección de que seamos capaces, en un sentido próximo al de Spinoza: «La felicidad no es un premio que se otorga a la virtud, sino que es la virtud misma» (*Ética*, V, P. XLII) y «Por realidad entiendo lo mismo que por perfección» (*Ética*, II, Def. VI), teniendo en cuenta que «Cuanta más perfección tiene una cosa, tanto más obra y tanto menos padece; y a la inversa, cuanto más obra, tanto más perfecta es» (*Ética*, V, P. XL).

3.2. Final

En definitiva, todas estas acciones dadas en el plano de los valores de segundo grado, movidas por el deber-ser, no pueden materializar los valores que buscan, si no es dentro de un circuito continuo ininterrumpido en donde se va de los logros reales ya alcanzados a su mantenimiento, a través de un deber-hacer que aparece por definición como virtual, y, en segundo lugar, a través de una conciencia de deber-ser, que se da la tarea de contrastar los modelos actuales de las relaciones ético-morales con otros modelos posibles capaces de cubrir zonas de igualdad todavía no cubiertas y zonas de justicia todavía no ajustada, contraste de modelos que corre el peligro de nacer utópico, pero que puede apuntar a un

mundo posible y que, en todo caso, es la fuente virtual desde donde se renuevan y ponen al día los valores efectivos E-P-M.

La tabla de valores que hemos venido presentando podría quedar caracterizada, esquemáticamente, también en cuanto a su relación con los niveles de realidad y virtualidad de este modo, vid. Gráfico IV:

(El número de estrellas, *, significaría el grado de realidad; el número de # apuntaría al grado de virtualidad, entendido el conjunto de valores como correlacionados):

TIPOS DE VALOR	VALOR = SER VALORES: PRIMER GRADO ↓	VALOR = DEBER SER ↓ VALORES: SEGUNDO GRADO ↓	REALIDAD * * * VIRTUALIDAD # # # ↓
RADIALES →	Útiles Económicos Epistémicos Estéticos Fetiches	(No hay directamente) (Conexiones del deber-ser con el ser)	← BIENES POSITIVOS (beneficios) REALIDAD * * * VIRTUALIDAD #
ANGULARES →	Numinosos	(No hay directamente) (Conexiones del deber-ser con el ser)	← BIENES POSITIVOS (beneficios) REALIDAD * VIRTUALIDAD # #
CIRCULARES →	Vitales Psicológicos Sociológicos	(No hay directamente) (Conexiones del deber-ser con el ser)	← BIENES POSITIVOS (beneficios) REALIDAD * * VIRTUALIDAD # #
CIRCULARES →	(No hay directamente) (Conexiones del ser con el deber ser)	PRIMER TRAMO: -Supervivencia de las personas -Supervivencia de los grupos -Eutaxia	← BENEFICIOS E-P-M (bienes no universales) REALIDAD * VIRTUALIDAD # #
CIRCULARES →	(No hay directamente) (Conexiones del ser con el deber ser)	SEGUNDO TRAMO: -Lo santo -Igualdad ética -Igualdad moral (Justicia) -Isonomía (igualdad ante la ley)	← BIENES E-P-M (bienes universales) REALIDAD * VIRTUALIDAD # # #

SSC. Gijón, noviembre de 2008.

Gijón, 4 de enero de 2009 (ampliado).



REALIDAD VIRTUAL Y MEMORIAS POSIBLES: APUNTES SOBRE LA PRESENCIA DE MUNDOS VIRTUALES EN EL CINE POSTMODERNO DE CIENCIA-FICCIÓN

Alfonso Muñoz Corcuera

Universidad Complutense de Madrid

Resumen:

Si nos fijamos en algunas de las películas de las últimas décadas que han tratado el tema de los mundos virtuales, comprobamos que en una gran cantidad de las mismas se produce una curiosa relación con la memoria. En *Desafío total* (Paul Verhoeven, 1990) el protagonista entra en un mundo virtual a través de un implante de recuerdos artificiales; en *Dark City* (Alex Proyas, 1998) la perversión del mundo real se produce gracias a la alteración de los recuerdos de sus habitantes; en *Matrix* (Larry & Andy Wachowski, 1999) uno de los personajes desea que borren sus recuerdos del mundo real para poder ser reintroducido en el mundo virtual; en *Nivel 13* (Josef Rusnak, 1999) el viaje a un mundo virtual supone una atípica amnesia parcial...

Una aproximación a la problemática de las realidades virtuales desde su relación con la memoria en estas películas nos ayudará a comprender en qué medida nuestra percepción de la virtualidad depende del recuerdo explícito del paso de un tipo de mundo a otro y no de las propias características de lo virtual, y hasta qué punto esto puede suponer la aceptación de la coexistencia de lo virtual y lo real en un mismo plano. Al mismo tiempo se podrán analizar las consecuencias que presenta esta situación para la construcción de la identidad personal en entornos virtuales.

Palabras clave: Cine postmoderno, ciencia-ficción, memoria, identidad, realidad virtual.

REALIDAD VIRTUAL Y MEMORIAS POSIBLES:

APUNTES SOBRE LA PRESENCIA DE MUNDOS VIRTUALES EN EL CINE POSTMODERNO DE CIENCIA-FICCIÓN

Alfonso Muñoz Corcuera

Universidad Complutense de Madrid

Introducción:

Hace apenas veinte años, si se hubiese planteado el tema de la realidad virtual como objeto de estudio, todo el mundo se habría referido a ello como si de un asunto de ciencia ficción se tratase. Sin embargo, hoy en día, y gracias principalmente a las nuevas formas de relación que permite Internet, los mundos virtuales tienen una presencia cada vez más real en nuestra vida. Creaciones como *Second Life* nos obligan a pensar las relaciones entre lo real y lo virtual desde una nueva perspectiva. Es quizá por este motivo que puede resultar llamativo que, en el momento en que los entornos virtuales comienzan a desarrollarse de un modo efectivo en nuestra sociedad, estas páginas planteen un análisis de los mismos a partir del cine de ciencia-ficción. Sin embargo considero que no faltan los motivos.

La ciencia-ficción es uno de los géneros –tanto en cine como en literatura– más interesantes que se han desarrollado a lo largo del último siglo. Y lo es no tanto por la calidad literaria o artística de sus producciones, algunas muy notables, sino por el descubrimiento de una nueva forma de explorar al ser humano, sus sentimientos y sus producciones. Situando algunos aspectos de nuestro mundo en un entorno ajeno a nosotros mismos, llevando hasta el extremo algunos de los presupuestos que rigen nuestra sociedad, somos capaces de apreciarlos mejor y comprender en mayor medida las consecuencias que de ello se pueden derivar. Por este motivo considero que, ahora que la creación de mundos virtuales comienza a ser una realidad, es momento de analizarla no únicamente desde su posición actual, sino también desde su hipotética posición futura. El cine de ciencia-ficción nos presenta una alternativa al estudio de las relaciones entre mundo real y mundos virtuales, ayudándonos a comprender qué implicaciones poseen, o poseerán en el futuro, algunos de los aspectos de la realidad

virtual que aún se encuentran en estado germinal. Uno de estos aspectos es el de la relación que se puede establecer entre memoria y realidad virtual, especialmente en relación con la construcción de la identidad personal.

En *Realidad mental y mundos posibles* Jerome Bruner señalaba el proceso de construcción de la realidad que opera cada mente a partir de las percepciones del mundo real, creando de este modo un mundo mental que podríamos considerar virtual desde un cierto punto de vista. En esta misma línea, el cine postmoderno de ciencia-ficción ha jugado en múltiples ocasiones con la idea de alterar la memoria de una persona como medio para producir una realidad alternativa. Puede pensarse en *Dark City* (Alex Proyas, 1998) como el mejor ejemplo de esta situación. En esta película se nos presenta un mundo controlado por extraterrestres que, con el fin de estudiar el comportamiento humano, deciden reconstruir cada noche el mundo, alterando la posición que cada individuo ocupa en el mismo, procediendo para ello a modificar los recuerdos de todos los hombres implicados. De este modo la realidad –real– es sustituida cada noche por una nueva realidad –virtual– de la que nadie es consciente. La consecuencia que la película viene a presentar, al igual que muchas otras películas de las que hablaré a lo largo de las próximas páginas, es que la “virtualidad” del nuevo mundo depende únicamente del recuerdo de un mundo “real” anterior al que se está experimentando en ese momento, de modo que el olvido de la existencia del mundo real implicaría la aceptación de la “realidad” del mundo virtual en el mismo plano de existencia que el anterior mundo real.

Pero antes de desarrollar esta idea en profundidad, y de las consecuencias que esta consideración acarrearía para la construcción de la identidad personal en entornos virtuales, creo que será necesario aclarar qué características presentan los mundos virtuales en el cine postmoderno, ya que, no se ha de olvidar, no estamos hablando de lo que la realidad virtual hace en la actualidad, sino de proyecciones de lo que podría llegar a hacer.

La realidad virtual en el cine postmoderno:

Una de las características más destacadas de los mundos virtuales presentados en el cine postmoderno es que todos ellos proporcionan al personaje lo que podríamos

considerar una experiencia de inmersión total. Al introducirse en una realidad virtual, el personaje de cualquiera de estas películas es absorbido completamente por el mundo virtual, siendo para él completamente imposible percibir lo que sucede en el mundo real. Esto sucede así a pesar de que, normalmente, el personaje puede decidir volver al mundo real en cualquier momento sin ningún impedimento. Sin embargo, mientras se encuentre inmerso en el mundo virtual, lo experimenta de un modo absoluto. Un ejemplo de esta característica podría ser la exitosa *Matrix* (Larry & Andy Wachowski, 1999). Mientras Neo –o cualquiera de los personajes– se encuentra en el mundo virtual, lo experimenta como si fuese la única realidad existente, interrumpiéndose toda experiencia sensorial del mundo real, que sólo puede introducirse en el mundo virtual a través de comunicaciones por teléfono. Aunque en el mundo real la nave esté sufriendo un ataque, dentro de *Matrix* los personajes no son capaces de percibir el peligro. Lo mismo sucede en la menos conocida *Nivel 13* (Josef Rusnak, 1999), pero con una pequeña diferencia. Mientras en *Matrix* los personajes pueden volver al mundo real en cualquier momento solicitando un punto de salida al controlador, en *Nivel 13* las salidas del mundo virtual se encuentran sujetas a condiciones temporales, de modo que si al conectarse al mundo virtual el personaje estableció que la visita duraría dos horas, una vez dentro será incapaz de salir antes de la hora fijada aunque su vida, virtual o real, corra peligro.

Otra de las características más destacadas de la realidad virtual presente en el cine postmoderno es la de la incapacidad de los personajes para distinguir entre mundo real y mundo virtual debido a la enorme calidad técnica de las reproducciones virtuales. El mejor ejemplo para ilustrar esta característica es la película *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999)¹. En esta película se nos presenta un mundo en el que la industria de los videojuegos se ha centrado en el desarrollo de entornos virtuales que permitan una experiencia “real” a los usuarios de videojuegos. En este sentido, los videojuegos de *eXistenZ* se constituyen en auténticos mundos paralelos en los que el jugador posee una completa libertad de acciones, hasta el punto de que el jugador puede “desenchufarse”

¹ Es muy curioso el hecho de que las cuatro películas de las que he hablado hasta el momento –*Dark City*, *Nivel 13*, *Matrix* y *eXistenZ*– fueran estrenadas en cines comerciales en un lapso de apenas dos años (1998-1999). Desconozco las causas de esta coincidencia temporal, que bien podrían ser una simple casualidad, pero considero que sería interesante reflexionar sobre los motivos que provocaron este aumento del interés por la realidad virtual en el mundo del cine a finales del siglo pasado.

del videojuego dentro del propio videojuego, creándose una situación en la que el jugador ya no es capaz de distinguir realidad y ficción, pues nunca podrá estar seguro de si realmente se “desenchufó” o si sólo lo hizo virtualmente. Esta característica se encuentra inevitablemente unida a la anterior, ya que una de las condiciones para que los personajes no puedan distinguir entre mundo virtual y mundo real es que se pueda producir una inmersión total en el mundo virtual.

Finalmente, como consecuencia directa de las dos características anteriores, los protagonistas de estas películas dependen del recuerdo explícito del momento en que se produjo la transición entre mundo real y mundo virtual para poder distinguir entre ambos planos de realidad. De este modo Cifra, uno de los personajes de *Matrix*, pide ser reintroducido en el mundo virtual a condición de que le sean eliminados sus recuerdos del mundo real, a sabiendas de que de este modo volverá a creer que *Matrix* es el mundo real. En el mismo sentido en *Dark City* sólo es posible cambiar la situación en la que se encuentra la raza humana en el momento en que se produce un error en el borrado de recuerdos de un hombre, de forma que este sujeto es capaz de recordar los cambios que se producen cuando los extraterrestres transforman cada noche el mundo.

Otro aspecto que merece la pena comentar a este respecto es la consistencia de la frontera entre mundo virtual y mundo real en estas películas, pudiendo encontrarse dos posiciones distintas. La primera estaría representada por *Matrix*, película en la que la frontera está bien definida, y una vez que Neo abandona *Matrix* y se incorpora al mundo real no alberga ninguna duda acerca de la realidad de ese nuevo mundo, a pesar de ser mucho más inverosímil que el anterior. La segunda posición sería la presentada en otras películas como *eXistenZ* o *Nivel 13*. Ya hemos visto como en *eXistenZ* se complica la relación entre mundo virtual y mundo real, pero me gustaría comentar brevemente el caso de *Nivel 13*, ya que aprovecha un aspecto que bien podría haber sido utilizado en *Matrix* para presentar una concepción de realidad virtual mucho más interesante que la que presenta en realidad. En la película de Josef Rusnak nos encontramos con unos personajes que crean un mundo virtual en el que son capaces de introducirse a voluntad. Sin embargo al final de la película el espectador descubre que estos personajes no habitaban en un mundo real, sino en un mundo virtual creado por otros seres humanos. De este modo el título de la película adquiere un nuevo significado. Ya no se refiere

únicamente al piso 13 del edificio donde los personajes iniciales desarrollaban el mundo virtual, sino a la consideración del “mundo real” de los personajes protagonistas, situado en un nivel de realidad tal que podrían existir uno, dos, doce, o infinitos mundos virtuales desarrollados uno dentro de otro, quedando para siempre la duda en el espectador de si los personajes que aparecen en la película son verdaderamente humanos o sólo imitaciones, simulacros.

A propósito de esta última palabra en atención a su papel en la obra de Jean Baudrillard podría reflexionarse también sobre la consideración de estos entornos virtuales presentados en el cine postmoderno. Sin embargo será mejor no extenderse en exceso y dejar el tema de la hiperrealidad para otra ocasión.

Memoria, identidad y realidad virtual:

Ya he señalado que uno de los aspectos que preocupa al cine postmoderno en cuanto a la realidad virtual es su relación con la memoria. Me extenderé ahora un poco más. El problema que se nos plantea en el cine a este respecto es el hecho de que las experiencias vividas en el mundo virtual pasan a la memoria del sujeto exactamente del mismo modo que las experiencias vividas en el mundo real, de modo que, de perderse el recuerdo del paso de un mundo a otro, ambos tipos de recuerdos convivirían en la mente sin poder ser diferenciados. Las experiencias virtuales adquirirían entonces la misma importancia que las experiencias reales, y en consecuencia la vida virtual sería igual de importante o significativa que la vida real. Pero esta hipotética situación ¿depende de un simple y frágil recuerdo? Es decir, ¿cómo es posible que el recuerdo aislado del paso del mundo real al mundo virtual pueda hacer cambiar de sentido una parte más o menos significativa de la vida de un sujeto? Lo que late en el fondo de esta pregunta es la sospecha de que tal vez ese recuerdo no sea tan importante, y que las experiencias, tanto reales como virtuales, no vean afectada su importancia por el hecho de haberse producido en un tipo de mundo o en otro.

Podría argumentarse que tal sospecha es absurda, ya que los recuerdos presentes en la memoria guardan una estrecha relación con la realidad, aspecto gracias al cual

adquieren su importancia para el sujeto. Sin embargo ya ha sido señalada en infinidad de ocasiones la fiabilidad que merece la información contenida en la memoria, ya que esta es siempre deformada por el propio sujeto no sólo en el momento de la percepción, sino de forma continua a lo largo de toda su vida.

Con respecto a la fiabilidad de la memoria, Paul Ricoeur afirmaba en *La lectura del tiempo pasado* que “la memoria desea y asume la labor [...] de ser fiel y exacta”², argumentando que si bien puede haber discrepancias entre lo sucedido en la realidad y lo almacenado en la memoria, estas se deben a errores puntuales en su funcionamiento. Por nuestra parte, resulta evidente que la memoria posee un carácter selectivo –al que Ricoeur es consciente de no haber dedicado la suficiente atención³– que impide que nuestras experiencias más triviales e intrascendentes sean almacenadas⁴, lo que pone en duda la supuesta pretensión veritativa a la que se refiere Ricoeur.

A esto se podrían unir declaraciones como la que hace Nietzsche en *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*, asegurando que “el hombre nada más que desea la verdad en un sentido análogamente limitado: ansía las consecuencias agradables de la verdad, aquellas que mantienen la vida; es indiferente al conocimiento puro y sin consecuencias e incluso hostil frente a las verdades susceptibles de efectos perjudiciales o destructivos”⁵. Por su parte Foucault señala el sesgo existente en toda recuperación del pasado asegurando que “los historiadores tratan de borrar, en la medida de lo posible, aquello que puede traicionar, en su saber, el lugar desde el que miran, el momento en el que están, el partido que toman”⁶, lo que supone aceptar la importancia que tienen los intereses del individuo en el acercamiento que éste hace al pasado. Sería fácil utilizar a Nietzsche y a Foucault para desmontar la afirmación de Ricoeur acerca de la pretensión veritativa de la memoria. Pero dejaré de lado en esta ocasión todos estos aspectos que afectan a la fiabilidad de la memoria, para tratar otro punto que aún no he señalado pero que está directamente relacionado con los motivos

² Ricoeur, P., *La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido*. Madrid: Arrecife: Ediciones Universidad Autónoma, D. L., 1999, p. 30.

³ *Ibíd.*, pp. 39-40.

⁴ El escritor argentino Jorge Luis Borges analizaba lo que podría suceder si un hombre almacenase en la memoria absolutamente todos los detalles de su vida en el cuento *Funes el memorioso*.

⁵ Nietzsche, F., *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Madrid: Tecnos, 1990, p. 21.

⁶ Foucault, M., *Nietzsche, la Genealogía, la Historia*. Valencia: Pre-textos, 1992, p. 54.

que llevaron a Ricoeur a atribuir a la memoria la característica de la que ahora estamos tratando⁷: la existencia de falsos recuerdos.

En *Desafío total* (Paul Verhoeven, Estados Unidos, 1990) nos encontramos con una forma de construir realidades virtuales parecida a la ya comentada al hablar de *Dark City*. El personaje protagonista, Douglas Quaid, no tiene suficiente dinero como para pagarse unas vacaciones en Marte, por lo que decide implantarse un falso recuerdo de una visita al planeta rojo. La interpretación sobre lo que en realidad le sucede a Quaid una vez que comienzan a implantarle el recuerdo sigue abierta, ya que la película es deliberadamente ambigua, pero en mi opinión todo lo que sucede a partir de ese momento es parte del falso recuerdo que le están implantando, que es vivido por Quaid como si de una experiencia en un mundo virtual se tratase. Quaid había decidido comprar un «ego-tour», un tipo de implante de recuerdos en el que se vería también modificada su identidad, de modo que durante el viaje Quaid se comportaría como si fuese un agente secreto. El problema radica en que, tal y como le dice el vendedor, el implante

- Es tan real como cualquier recuerdo.
- Vamos, no se burle de mí.
- Le aseguro que no me burlo, Doug. Su cerebro no notará la diferencia.

Al no poder diferenciar los recuerdos falsos de los verdaderos, Quaid cree de verdad ser un agente secreto, y para congeniar esta nueva información con la que tenía de su antigua vida, su mente imagina que ha sido víctima de un lavado de cerebro por parte de sus enemigos. La situación es una hipótesis procedente de la ciencia-ficción. Sin embargo, sin llegar a los extremos de *Desafío total*, tanto la neurociencia como la psicología han mostrado que una situación parecida podría darse en la vida real. Recuerdos procedentes de conversaciones, de sueños o de películas pueden deslizarse en nuestra memoria como si fuesen reales y pasar a formar parte de nuestra memoria

⁷ Recuérdese que Ricoeur pretendía diferenciar así la memoria de la imaginación. Véase Ricoeur, P., *op. cit.*, pp. 25-30.

autobiográfica⁸. Alberto Oliverio, profesor de psicobiología en la Sapienza de Roma, afirma que “aunque en principio seamos conscientes de que unas imágenes son falsas y otras verdaderas, con el tiempo nuestra memoria puede ofuscarse y confundirse”⁹, de modo que si no recordamos el momento exacto en que dicha imagen se introdujo en nuestra mente, “sin recuperar el recuerdo original o la fuente, como quiera llamarse, no es posible distinguir la memoria de las fantasías, es decir, lo real de lo posible”¹⁰. Como dice Marc Augé, “estas escenas de ficción se sumergen en nuestra vida real, se deslizan como recuerdos de igual condición que los que hemos vivido, y, en cierto modo, los hemos vivido realmente”¹¹.

Con lo dicho hasta ahora queda demostrado que en la memoria autobiográfica no sólo se encuentran recuerdos de episodios que hemos experimentado realmente, sino también recuerdos basados en hechos reales pero que no hemos experimentado directamente¹² y recuerdos que hemos inventado de modo consciente o inconsciente. Nuestro cerebro es capaz de «fabricar» historias más o menos fantásticas para “dar sentido a recuerdos que de otro modo introducirían un huésped inquietante en nuestra mente”¹³, siendo estas fantasías, estos falsos recuerdos, igualmente indistinguibles de los verdaderos. Y si esto es así, ¿cómo podría negarse la importancia de los recuerdos de experiencias vividas en entornos virtuales, que al fin y al cabo, fueron experimentadas de forma real?

Es evidente que no faltan motivos para querer diferenciar la imaginación de la memoria; pero como hemos visto, no sólo no pretende la memoria registrar fielmente la realidad, sino que se mezcla de un modo activo con la imaginación para evitar situaciones incómodas dentro de nuestra propia mente o para adaptarse a lo que nos gustaría que fuese según lo que se encuentre en nuestro horizonte de espera. Así como

⁸ Precisamente a propósito de esta «nostalgia imaginada» (término acuñado por Arjun Appadurai en *La modernidad desbordada*. México: Fondo de Cultura Económica, 2001) Manuel Cruz señala el modo en que nuestra vida comienza a parecerse de forma inquietante a la situación que viven los replicantes de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), incapaces de dilucidar “si aquel pasado que creían recordar les pertenece realmente”. Cruz, M., *Cómo hacer cosas con recuerdos: Sobre la utilidad de la memoria y la conveniencia de rendir cuentas*. Buenos Aires: Katz, 2007, p. 85.

⁹ Oliverio, A., *La memoria: el arte de recordar*. Madrid: Alianza, 2000, p. 151.

¹⁰ *Ibíd.*, p. 153.

¹¹ Augé, M., *Las formas del olvido*. Barcelona: Gedisa, 1998, p. 86.

¹² Reales en la medida en que los sueños o las películas que nos han influido efectivamente los hemos visto o experimentado, aunque sea de modo virtual.

¹³ Oliverio, A., *op. cit.*, p. 154.

Douglas Quaid en *Desafío total* se imaginaba haber sido víctima de un lavado de cerebro para integrar sus antiguos recuerdos con los nuevos recuerdos procedentes del implante y poder vivir la aventura que deseaba, nosotros nos inventamos historias que recordamos como si fuesen ciertas, y aseguramos que fue aquella chica la que nos abandonó para irse con otro sólo porque no queremos recordar que fue nuestro comportamiento despectivo hacia ella lo que hizo que se rompiera la relación¹⁴. Pero lo más interesante del tema es que es este falso recuerdo, y no lo que sucedió en realidad, el que influye en nuestra identidad y pasa a formar parte de nuestro espacio de experiencia. De este modo, nuestra identidad queda formada también por una mezcla de recuerdos reales y ficticios, una amalgama realizada con el único objetivo de hacer más agradable nuestra existencia¹⁵.

Ante esta situación, sólo queda tener en cuenta la importancia que en los próximos años puede tener el desarrollo de mundos virtuales para la construcción de la identidad. Si ya podemos considerar los “chats” y redes como *Second Life* como talleres donde los usuarios experimentan formas distintas de relacionarse con los demás, ¿qué posibilidades esconde a este respecto la realidad virtual?

Bibliografía:

- Augé, Marc, *Las formas del olvido*. Barcelona: Gedisa, 1998.
- Balbi, Juan, *La mente narrativa: Hacia una concepción posracionalista de la identidad personal*. Buenos Aires: Paidós, 2004.
- Cruz, Manuel, *Cómo hacer cosas con recuerdos: Sobre la utilidad de la memoria y la conveniencia de rendir cuentas*. Buenos Aires: Katz, 2007.
- Foucault, Michel, *Nietzsche, la Genealogía, la Historia*. Valencia: Pre-textos, 1992.
- Gergen, Kenneth J., *El yo saturado: Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós, 1992.
- Kandel, Eric R., *En busca de la memoria: el nacimiento de una nueva ciencia de la mente*. Buenos Aires: Katz, 2007.
- Nietzsche, Friedrich, *Más allá del bien y del mal*. Madrid: Edaf, 1999.
- Nietzsche, Friedrich, *Sobre la utilidad y el perjuicio de la historia para la vida*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2003.

¹⁴ “«He hecho esto», dice mi memoria. «¡Imposible!», dice mi orgullo, y permanece inflexible. En fin de cuentas, la memoria es la que cede.” Nietzsche, F., *Más allá del bien y del mal*. Madrid: Edaf, 1999, p. 93.

¹⁵ Dándole una interesante perspectiva a esta situación, Manuel Cruz señala que es precisamente gracias a que la memoria “es activa, parcial, deformante, interesada”, que ésta puede intervenir en la constitución del sujeto, ya que “una memoria especular no crearía nada; como mucho nos ratificaría en lo existente”. Cruz, M., *op.cit.*, p. 19.

- Nietzsche, Friedrich, *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Madrid: Tecnos, 1990.
- Oliverio, Alberto, *La memoria: el arte de recordar*. Madrid: Alianza, 2000.
- Ricoeur, Paul, *La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido*. Madrid: Arrecife: Ediciones Universidad Autónoma, D. L., 1999.
- Rodríguez González, Mariano, *El problema de la identidad personal: Más que fragmentos*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2003.

La realidad informativa como realidad de segundo orden ¿Qué queda de la objetividad?

José Manuel Chillón¹

*“La pura verdad es que en el mundo pasa en todo instante, y, por tanto ahora, infinidad de cosas. La pretensión de decir qué es lo que ahora pasa en el mundo ha de entenderse pues, como ironizándose a sí misma. Más por lo mismo que es imposible conocer directamente la plenitud de lo real, no tenemos más remedio que **construir arbitrariamente una realidad**, suponer que las cosas son de un cierta manera. Esto nos proporciona un esquema, es decir, un concepto o enrejado de conceptos. Con él, como al través de una cuadrícula miramos luego la efectiva realidad y entonces, sólo entonces, conseguimos una visión aproximada de ella. En esto consiste el método científico. Más aún, **en esto consiste todo uso del intelecto**”²*

En este texto de Ortega tenemos ya apuntada la dirección que hemos de seguir. La pretensión de decir exactamente lo que sucede en el mundo es tanto más inútil cuanto más complejos se vuelven los acontecimientos y cuantas mayores repercusiones tiene cada hecho en todos los ámbitos en esta era de la globalización³. Las cuadrículas que, según Ortega, condicionan la visión de la realidad para la ciencia, son ahora las que también agrupan las rutinas profesionales de los periodistas como las únicas armas de recepción de lo real⁴. Y todo ello del lado del sujeto, del profesional, precisamente porque desde Kant ha caído la barrera entre lo objetivo y lo subjetivo como si de compartimentos estancos se tratara. De la misma manera que la objetividad del conocimiento necesita de la subjetividad para constituirse, la objetividad periodística precisa de la actividad profesional para construirse. Por eso necesitamos sustituir la

¹ Pertenece al Cuerpo de Profesores de Enseñanza Secundaria. Es profesor de Filosofía en Valladolid. Licenciado en Filosofía (UVA) en Teología (UPSA) y en Periodismo (University of Wales). Es Premio Extraordinario en las dos primeras titulaciones y Mención Especial en los Premios Nacionales Fin de Carrera otorgados por el MEC. Posee el Diploma de Estudios Avanzados y trabaja en la tesis doctoral sobre las relaciones epistemológicas y deontológicas entre filosofía y periodismo. Ha publicado el libro *Periodismo y Objetividad: entre la ingenuidad y el rechazo. Esbozo de una propuesta*, en la editorial Biblioteca Nueva además de otros artículos en revistas especializadas.

² ORTEGA Y GASSET (1972), 196-97.

³ Una pretensión que, por cierto, se hizo famosa con el slogan de Ernesto Sáenz de Buroaga, “*así son las cosas, y así se las hemos contado*” Todo un ejemplo de ingenuidad (*así son las cosas*) y de petulancia profesional (*así se las hemos contado*)

⁴ En este sentido, Sánchez Noriega sitúa a los medios como los nuevos ídolos que obstruyen el acercamiento y el conocimiento de la realidad, al estilo de la línea comenzada por F. Bacon para identificar distintos ídolos o prejuicios que hay que conocer para librarse de ellos. Pero además, los medios, por el otro lado, y siguiendo la misma imagen de la cuadrícula que propone Ortega, “*constituyen también ‘aprioris’ en los que se puede dar la percepción de la realidad*” SÁNCHEZ NORIEGA, J. L. (1997) 133

búsqueda tradicional de un periodismo objetivo por la comprensión de lo que vamos a llamar la subjetividad objetivante. La subjetividad de cuyo lado caen los a priori del conocimiento y los presupuestos profesionales, y la tendencia objetivante que marca el terreno real en donde opera el sujeto-profesional y el medio. Sólo así podemos saber lo que hace el periodismo informativo con la realidad: la construye. Veamos cómo.

1. Medios y construcción de la realidad social. Influencia y efectos en los públicos

“La información ya no es sólo privilegio de unos pocos, sin embargo, sí es distribuida por unos pocos. Y es aquí donde deberíamos cuestionarnos si los medios transmiten la realidad social o la construyen. Al intentar captar el estado de la opinión pública, estamos investigando la opinión del público, o ¿estamos generando opinión en el público? Los profesionales de los medios de comunicación no sólo contribuyen a la formación de la opinión pública sino que determinan su formulación”⁵

Las propuestas de investigación sobre la construcción de la realidad social que llevan a cabo los medios, se han basado fundamentalmente en los **efectos** que una construcción así provoca en los públicos tanto en la cosmovisión social como en la formulación concreta de opinión pública, según nos explica el texto de Codina. En este encuadre teórico se sitúa el pensamiento de Mauro Wolf y su estudio de los efectos sociales de los medios de comunicación. El punto de partida de su investigación es el mismo que el que utiliza Lipmann en sus trabajos sobre opinión pública: los públicos dependen cognitivamente de los medios de comunicación para conocer la realidad social. Pero el punto de llegada es mucho más sutil y original: consiste en analizar el proceso por medio del cual las representaciones simbólicas de los medios se utilizan como recursos para elaborar los sistemas de conocimiento de los consumidores⁶. Los medios asumen de esta manera el papel de ser las únicas representaciones posibles (al menos inmediatas) de la realidad. Todos invocamos (en terminología de Giddens) a ellos como fuente e incluso utilizamos sus representaciones como forma de comprender

⁵ CODINA (2002), 31

⁶ WOLF (1994), 113-14. Son muy importantes, a mi modo de ver, sus observaciones sobre cómo la construcción de la realidad social que llevan a cabo los medios es también un proceso de **formación de cultura**, aunque quienes lo experimentan permanezcan inconscientes a esta particular estructuración del conocimiento y de la conciencia. A este respecto afirma: “*Los media serían así actores destacados de un proceso que se aleja del conocimiento en la medida en que constituye el cuadro en el que se produce el conocimiento de la realidad social. Esto no quiere decir que esta clase de proceso sea invisible, sino más bien que se tiene que convertir en visible, porque su “invisibilidad” es una condición de su eficacia*” 118-19

y asimilar nuestras propias actividades cotidianas. Pero todavía, según Wolf, hay que destacar algo más:

*“A su monopolio como fuentes fácilmente accesibles de conocimientos sobre aquella realidad social que se escapa de la experiencia personal directa e inmediata, los media añaden un componente de **facticidad** intrínseco a su ser, al mismo tiempo recurso y vínculo. No es sólo un problema de falta de fuentes alternativas de conocimientos y de representación de la realidad: es también el hecho de que en el uso de los media se produce y reproduce su manera de ser, un recurso estructuralmente estable, institucionalizado y que se puede compartir, y esto repercute automáticamente en los trazos que caracterizan la recepción”⁷*

En este sentido, los medios no sólo constituirían el universo simbólico de referencia para cada individuo sino para el conjunto de los grupos humanos que comparten la visión de la realidad social ofrecida por los medios de comunicación a los que todos tienen acceso. No tienen valor sólo y exclusivamente por capacitarnos para acceder a experiencias mediatas que escapan a nuestras percepciones inmediatas, sino porque son ellos los que establecen la institucionalización de lo que sea la realidad social. Independientemente de la capacidad crítica de sus receptores, para los teóricos de esta línea de pensamiento, la influencia de los medios de comunicación, (elevada a una potencia mayor desde la introducción de la televisión) reside precisamente en ser los depositarios de la imagen social de la realidad según la construcción que sobre ella imponen a los ciudadanos. Una imposición que, al parecer, se hace tanto más sutil cuanto más se va borrando la diferencia entre el contenido de los medios y los sistemas de representación que los individuos utilizan en el conocimiento de lo social, es decir, cuanto más inconscientes nos hacemos ante este proceso de influencia mediático⁸.

Las teorías más conocidas sobre la influencia de los medios en los públicos vienen a incidir en este mismo sentido. Tanto la propuesta de la *Agenda Setting* como la famosa *Espiral del Silencio* de Noelle-Neumann o la *Teoría del cultivo* de Gerbner, tratan de determinar cómo el quehacer cotidiano de los medios de comunicación, al seleccionar unos temas y no otros, al privilegiar unos testimonios y al otorgarles un

⁷ Ibid. 120

⁸ En esta línea, otros autores han supuesto que el periodismo es la fuente de racionalidad pública, responsable, por tanto, de constituir una cierta univocidad en los significados sociales. “*Los medios construyen la realidad social transformando la significación de las prácticas sociales y de las tradiciones en función de un contexto de sentido que ya no es local o territorial e interpersonal, sino transcultural y despersonalizado*” ABRIL (1997), 274 -75

puesto y una extensión determinada en el bloque de la información, están contribuyendo a la jerarquización y valoración que, más o menos conscientemente, llevan a cabo los públicos sobre los distintos temas. Estas teorías, por primera vez, descubrieron que la mayor influencia de los medios reside en que las realidades descritas por ellos son, en último término, la realidad social que existe y que los públicos conocen (más allá de la realidad social de la que tienen experiencia directa). Y es que, la responsabilidad de las empresas informativas y de sus profesionales reside en que, precisamente, la elaboración de su propia agenda de acontecimientos relevantes y noticiables construirá la realidad social públicamente reconocible, condenando la otra parte a la *espiral del silencio*⁹. La propia dinámica de trabajo periodístico se encarga de encumbrar y destronar a las realidades sociales, sin contar con el agravante que, a este respecto, suponen las dependencias ideológicas de los medios o las presiones empresariales.

Muchos de los autores situados en esta línea de la *construcción de la realidad social* consideran, sin embargo, falsa la falacia que trata de considerar pasivos a los públicos destinatarios, como si no hubiera posibilidad de interacción entre emisor y receptor. La influencia en la construcción de la realidad se asienta en una especie de contrato por el que los receptores asumen la competencia de los medios y les otorgan confianza, un contrato que se ha ido forjando con la extensión del uso social de los medios. Unos medios que, por su parte, se han encargado de autolegitimar esas pretensiones.¹⁰ Hemos traído a colación estas posturas teóricas para tratar de desvincular la construcción de la realidad que queremos proponer como actividad constitutiva del

⁹ Hoy día lo vemos de forma clara aunque sólo tomemos el ejemplo de las guerras. La cuestión es, por una parte, cómo la guerra de Irak ha ocupado páginas y horas de informativos, cómo ha dividido a Europa frente a Estados Unidos, qué implicaciones políticas y electorales ha supuesto... pero por otra, tiene una contrapartida moral: haber privilegiado la guerra de Irak ha condenado a otros muchos conflictos tan graves o más al mayor de los silencios. ¿A quién le interesan las guerras de África? La teoría de la *espiral del silencio* defiende que, como consecuencia de todo ello, en un entorno de representación desequilibrada de las tendencias de opinión, los individuos tienden a proceder de una manera característica ya anteriormente detectada por la investigación del comportamiento en los pequeños grupos: rehuyendo la posibilidad de aislamiento y sumándose, al manifestar sus opiniones, a la posición mayoritaria.

¹⁰ La legitimación, en general, ha sido entendida por Berger y Luckmann, como el proceso en el que se explica o justifica el orden institucional atribuyendo validez objetiva a sus significados. Los autores distinguen cuatro niveles de legitimación que van desde la transmisión del sistema por el que se objetiva lingüísticamente la experiencia a los universos simbólicos que unifican el orden institucional. (cfr. BERGER, P-LUCKMANN (1984) Gonzalo Abril ha hecho una traducción interesante de estos 4 niveles autolegitimadores a la actividad de los medios de comunicación. Cfr. ABRIL (1997) 285-87. Por cierto, también la sociología de la ciencia ha venido manteniendo desde los años sesenta que la realidad es una construcción social, un artefacto construido como fruto del debate científico. Una línea teórica que nos sitúa, a mi modo de ver, en los umbrales del posmodernismo relativista y escéptico.

periodismo informativo, de las propuestas teórico-sociológicas que tratan de comprender los medios exclusivamente desde los efectos que provocan en los públicos. Las teorías sobre *construcción de la realidad social* sirven, en alguna medida, para un momento posterior al estudio de los medios donde es preciso analizar su influencia en las sociedades contemporáneas y justificar así, en qué sentido puede decirse hoy que la información es poder. Pero sólo en un segundo momento, porque antes tenemos que resolver la pregunta que ha dado origen a este trabajo: la posibilidad de encontrar una fundamentación a la teoría de la información periodística que integrando las aportaciones subjetivas y profesionales y tomando en cuenta la realidad sobre la que se pretende emitir información, responda a los interrogantes más profundos que recorren la historia del periodismo desde sus comienzos: ¿es posible ser objetivos?¹¹

2. La mediación constructiva del periodismo informativo

La idea de que el Periodismo no se limita a dar una versión de la Realidad, sino que, al mismo tiempo, crea una nueva Realidad, escribe Enrique de Aguinaga, ya es bastante común en los análisis teóricos. Títulos como *La invención de la realidad*; *La producción de la noticia* o *La construcción de la Realidad*, significan, en definitiva, que el sistema periodístico crea una Realidad artificial en la que estamos inmersos naturalmente, con la misma naturalidad que el actor se mueve en el decorado teatral¹². Pero, aunque este sea el estado de la cuestión, no deja de ser inquietante saber hasta qué punto esa producción o fabricación respeta la realidad de la que levanta acta y sirve al derecho a la información del ciudadano. Y es que, la sospecha generalizada sobre los medios de comunicación tiene que ver con el tipo de relación existente entre lo que al público le llega y lo que sucedió. ¿Cuál es, entonces, la realidad que transmiten los medios de comunicación y que reciben los públicos? ¿Existe alguna diferencia entre la realidad de la que los medios son testigos, y la realidad contada a los públicos?

¹¹ Algunos teóricos han visto en el presupuesto sociológico de una realidad social que es creada, la imposibilidad evidente para que los medios de comunicación puedan someterse a una lógica distinta que dependa e incluya concepciones éticas y morales. Aceptar este presupuesto constituye una de sus propuestas de intervención en el mercado informativo. Puede verse en este sentido el estudio de RAUSELL KÖSTER, C.-RAUSELL KÖSTER, P. (2002), 127-78. Una propuesta, en mi opinión, demasiado conformista y pesimista de la realidad actual

¹² AGUINAGA (1998), 127

“La actividad profesional de los periodistas en los medios consiste en una interpretación sucesiva de la realidad social. Tal interpretación resulta posible gracias a la reducción de la realidad a hechos que puedan comunicarse como noticias (...) Los medios actúan de este modo como mediadores generalizados. Esta es su función social”¹³

La mediación que ejercen los medios para cumplir con la misión que les ha encargado la sociedad, tiene que ver con tres momentos esenciales: **captación**, **selección** y **difusión** de los hechos. Precisamente porque la mediación se despliega en este triple dinamismo, la mediación nunca puede ser reflejo, ni ventana ni espejo de ninguna realidad. Una visión teóricamente responsable y sensata de los medios tendrá, por tanto, que abandonar esa postura ingenua y precrítica de los medios como auténticos *correveidiles* de los acontecimientos sociales (como ya aclaramos en el capítulo dedicado al realismo informativo) Desde el momento en que la mediación de los medios deja de ser considerada como mera correa inocente de transmisión de los hechos, o reformulamos la objetividad buscada, o nos quedamos sin la legitimación social que requiere el periodismo informativo. El medio en sí impone restricciones muy severas a la realidad en bruto. Él es el responsable de convertir un hecho en noticia, un proceso de conversión que es, en nuestra propuesta, un proceso de construcción.

“Eso que les pasa a individuos y colectivos les ocurre también, a no dudarlo, a los periodistas y a los medios de comunicación. Estos no existen aparte ni se apostan ante una supuesta «realidad objetiva», entendida como «cosa» externa, preexistente y dada. Establecen con «ella», más bien, una compleja relación dialéctica en virtud de la cual los media se alimentan del abigarrado conjunto de enunciados lingüísticos, icónicos y de acción que damos en llamar «realidad», y a su vez generan nuevos enunciados que inciden sobre los ya existentes”.¹⁴

Muchos autores situados en la línea realista han huido de la comprensión del término construcción azuzados por la posibilidad de que ello mine la pretendida objetividad de lo real. Han creído que construir no es sino la antesala para la persuasión y manipulación de los medios¹⁵ y que llevar a cabo propuestas en este sentido, no hace

¹³ GOMIS (1991) 175.

¹⁴ Cfr. CHILLÓN (1998) 96

¹⁵ “Los científicos sociales que estudian las noticias hablan un lenguaje del que los periodistas desconfían y no comprenden. Hablan de ‘construir noticias’ o ‘hacer noticias’ o ‘la construcción social de la realidad’ (...) Incluso los periodistas que critican las prácticas diarias de sus colegas y de sus organizaciones, encuentran ofensiva esta jerga” PHILIPS, B. cit. por VALBUENA (1997) 100. Sin embargo, no ha tenido miedo a caer en las redes de un constructivismo radical Niceto Blázquez, que hemos incluido dentro de la línea del realismo informativo y que se expresa en estos términos: “La información consumada se convierte en una nueva realidad para el receptor. Tiene el mismo papel que

más que legitimar la práctica periodística más nefasta para la sociedad. Sin embargo, penetrando más en el funcionamiento de los medios, entenderemos que la construcción, constitutiva de su mediación, no tiene por qué incluir ninguna sospecha de intencionalidad desinformativa. Los medios manipulan los hechos en la cotidianidad de sus tareas y en el ejercicio de sus rutinas. Entre esa manipulación esencial que llevan a cabo para ejercer correctamente su misión social de mediación, y la manipulación ya no de los hechos sino del sentido y contenido de los mismos, existe el espacio ocupado por la deontología mediática: el espacio salvado por la veracidad profesional como condición de posibilidad de que la realidad informativa, la realidad captada por los públicos, tenga las garantías de verdad informativa.

El profesor Lorenzo Gomis ha explicado esta mediación de los medios en términos de interpretación. Y aunque el término ‘interpretar’ tenga connotaciones difícilmente conciliables con la objetividad buscada, rescataremos el texto precisamente porque en él se define lo que nosotros preferimos nombrar como “*mediación constructiva*”:

“Puesto en términos de Teoría de la Comunicación, diríamos que considerar el periódico como intérprete significa que hace las veces de receptor y emisor o fuente. El periódico percibe mensajes diversos procedentes de las agencias de prensa, de los propios corresponsales del periódico, de otros medios de comunicación, de servicios oficiales, de personas directas... los descodifica, los elabora, los combina, los transforma y, finalmente emite nuevos mensajes”¹⁶

Análogamente a cómo en Kant las cosas en sí, la realidad nouménica, se presentaba como un límite infranqueable para el conocimiento, las realidades en sí, los hechos periodísticos en sí, se presentan como límites para la comunicación masiva: no es posible que los públicos puedan recibir la misma realidad de la que los medios son testigos. Y ya sabemos por qué no es posible. Lo sabemos, desde el punto de vista del conocimiento, por Kant¹⁷, y periodísticamente por la mediación de los medios. Y es que

desempeñaba la realidad para el emisor. En tal sentido, puede decirse con toda propiedad que el emisor es un fabricante de una realidad capaz de adecuarse al entendimiento como verdad objetiva. El emisor al elaborar la información construye una realidad para el receptor que se enfrenta a ella como algo objetivo. El receptor es así descubridor de una específica realidad adecuando a ella su mente como en el proceso de verdad lógica. El emisor convierte la realidad en información, la cual es una a modo de realidad para el receptor”

¹⁶ GOMIS (1987), 18

¹⁷ Y también por Ricoeur, según recoge el estudio de Haber Guerra, ya que, siguiendo la tríada hermenéutica del filósofo francés, cabrían tres interrogantes iniciales: a) Contar la noticia, ¿es explicar el

ni siquiera los medios pueden captar la realidad tal cual es ya que sólo una parte de ella es susceptible de ser recibida por los profesionales de la información. Una especie de *realidad fenoménica* que sólo existe en la cámara de TV, y en la grabadora de sonido. De la misma manera que el espacio y el tiempo (primer escalón del conocimiento), como formas puras de la sensibilidad, operan refiriéndose a objetos considerados en cuanto fenómenos, *pero no representan las cosas mismas*¹⁸ y son los fenómenos los que determinan el terreno de su validez objetiva, la realidad captada por los medios de comunicación (primer eslabón del proceso productivo de información) a partir de la cual comenzarán las operaciones de construcción posteriores, es también una realidad fenoménica. Sólo podemos captar, tomar testimonio y recoger imágenes de lo que aparece, del fenómeno susceptible de convertirse en noticia. Es verdad que la realidad es mucho más amplia, mucho más compleja. En ese sentido, y siguiendo con la lectura de quienes han visto en el noúmeno de Kant un concepto límite, podemos pensar que un periodismo de precisión y de investigación trataría de ir más a las entrañas de lo meramente fenoménico, aun a sabiendas de que la realidad en sí es un horizonte inalcanzable.

“La cámara cinematográfica, y tras ella la de vídeo, se fabrican para producir imágenes que se asemejan a la estética renacentista. Ésta unificó el ángulo de visión, centrando la imagen en un punto que coincide con la proyección del ojo. Hay pues, una visión unívoca que define una verdad. Y hay también, por lo tanto, unos teóricos límites de la visión que crean unos límites de la imagen (...) Según Danto, incluso si pudiéramos contemplar la totalidad del pasado, cualquier relación que diéramos de él, supondría una selección, una insistencia, una eliminación, y presupondría criterios de relevancia, por lo que nuestra relación no podría incluir todo (...) Los hechos en sí mismos, por lo tanto, carecen de significación. El historiador debe integrarlos en una construcción narrativa, en un relato que, al darles valor, los hace inteligibles. La narración es una forma de organizar los datos, y por ello, un modo de interpretar”¹⁹

hecho noticioso? b) Leer (escuchar, ver) un texto periodístico, ¿es comprender la noticia? c) Estar informados, ¿es interpretar la realidad objetiva noticiada? Las respuestas desmontarían, una vez más, la llamada objetividad informativa. Para contar la noticia hacen falta dos condiciones *sine qua non*: percibir el hecho noticioso y convertirlo lingüísticamente en texto periodístico. Ambas remiten a la máxima según la cual, lo que yo digo que veo, no es tal, sino la forma que tengo de expresarlo. HABER GUERRA, Y (2007), 86. Más adelante, insistirá con más vehemencia, “*ilusión de realidad, transparencia como artificio, ficción del directo y la autenticidad, simulacro de la realidad, de tal suerte, no existe ni información objetiva ni lectura objetiva de la información*” 87

¹⁸ A 39, B 56. Más adelante, justo en el comienzo de la Estética Trascendental, Kant define así el fenómeno: “*recibe el nombre de fenómeno el objeto indeterminado de una intuición empírica*” B 34, A 20

¹⁹ URRUTIA (1997), 50

La realidad-materia prima de la información, garantía de la comunicación verdadera, sufre un primer proceso de síntesis desde el momento en que los medios sólo captan una parte muy reducida de lo acontecido: una captación que conlleva unos límites tecnológicos presididos por actitudes de decisión profesionales²⁰. Es a esa realidad en bruto recogida por los medios, según las directrices de los periodistas testigos del acontecimiento, a la que llamamos *realidad fenoménica* y sólo sobre ella ejerce el periodismo la tarea posterior de selección, ordenación, jerarquización... y todas las demás rutinas profesionales que darán lugar al producto final que reciben los públicos.

Hay que aclarar que cuando hablamos de realidad fenoménica, estamos hablando de la única realidad que puede ser captada por los medios, de la realidad que precisamente por manifestarse, puede ser comunicada mediáticamente. En ningún momento estamos justificando la omisión voluntaria de datos o de hechos reales provocados por una intencionalidad desinformativa previa. Si así sucediera, estaríamos ante una realidad en bruto, ante una realidad fenoménica que no ha seguido los dictados profesionales de la *veracidad*²¹ y que por tanto, desde su nacimiento, está incapacitada para transmitir una verdad informativa al no haber garantizado la relación esencial del mensaje informativo con la realidad original (la realidad en sí, siguiendo con la terminología kantiana). Nuestra propuesta, en ese sentido, ofrece un fundamento teórico a las críticas sociales que otorgan una cierta responsabilidad a los profesionales de la información sobre lo acontecido: porque desde el primer momento actitudes profesionales como la veracidad garantizarán que los distintos avances constructivos que se dan hasta llegar al producto final, no pierdan el punto esencial de referencia a la realidad-materia prima de la información. Por eso construir la realidad no implica

²⁰ La profesora Casals Carro atribuye a todo acto de escritura una forma de construir la realidad en la medida en que presupone la situación concreta y particular del autor así como una decisión voluntaria de hacerlo de esta o de otra manera: “*Cuando narramos algo por escrito empezamos un proceso muy parecido al que empleamos cuando decidimos fotografiar espacios: depende de la posición, del ángulo de mira, del zoom, de la iluminación, el que ofrezcamos una imagen más o menos acertada. Nunca será real, tan solo más próxima o más manipulada. La escritura no genera verdad. Pero construye realidades. Y, desde luego, es un acto de voluntad previa el modo de esa construcción*” CASALS (1999), 45

²¹ La falta de veracidad provoca que el sujeto quede informado pero erróneamente, o dicho de otra manera, reciba una percepción equivocada de la realidad. Así lo expresa el profesor LÓPEZ CAMBRONERO (2002): “*Quien recibe información falsa construye su imagen del mundo, lo que él considera realidad, a partir de relatos que no se adecuan correctamente a los acontecimientos, con lo que sus conceptos de lo real, y más todavía, su forma de ser (que está mal construida, mal informada) carece de una cierta falla*” 85

inventarla ni tampoco negar el estatuto ontológico de lo que existe fuera de nuestra conciencia. De esta manera, podemos aventurarnos a distinguir tres tipos de realidad:

- **Realidad-materia prima de la información:** Es la que hemos llamado también realidad en sí o realidad *noumenica*. Es la realidad que da sentido a toda la información y al ejercicio periodístico. Si no fuéramos capaces de reconocer este nivel de existencia, perdería legitimidad toda tarea informativa y caerían en el absurdo todas las reclamaciones legales en torno al derecho a la información. Sin este primer nivel de realidad, cualquier proyecto de regulación ética de los medios así como los códigos deontológicos profesionales se convertirían en meros programas de intenciones sin contenido. El medio nunca puede producir esta realidad que lo trasciende, de otra manera estaría inventándosela. Esta realidad sería, en términos *fregeanos*, la referencia, susceptible de ser expresada por multitud de sentidos ¿Estaría puesto a buen recaudo nuestra necesidad social y nuestro derecho a la información en medios que se conciben a sí mismos como fabricantes de los hechos de los que pretenden informar? La relación entre este nivel de realidad y la información posterior transmitida la expresa muy correctamente este texto de Sánchez Noriega:

*“Los medios no son, habitualmente, productores de hechos sino transmisores, elementos de una cadena cuyo primer eslabón está fuera de ellos. Sin embargo, **no hay cadena sin ellos**, lo que equivale a decir que, en cuanto productores de la noticia –esto es, de convertir los hechos en hechos noticiosos- también son, en definitiva, productores de información”*²²

- **Realidad fenoménica:** Acabamos de referirnos a ella. Es la realidad-materia prima en su aparecer para los medios: testimonios de protagonistas, imágenes de los hechos (tomadas con un ángulo y un enfoque determinado) Los medios no pueden recogerlo todo, en primer lugar por el tiempo normalmente escaso para la captación de esta realidad, y en segundo lugar porque hay aspectos que, formando parte de la realidad primera, no son

²² SÁNCHEZ NORIEGA (1997), 83

susceptibles de ser comunicados por estos canales. La realidad fenoménica es, por tanto, el conjunto de hechos periodísticos noticiables que pertenecen a esa realidad-materia prima de la información y cuya captación depende tanto de las condiciones impuestas por los aparatos tecnológicos utilizados, como de las orientaciones profesionales requeridas (ante un asesinato, un periodista puede preferir planos del cadáver tapado en la calle, totales de los testigos, primeras declaraciones de los cuerpos de seguridad o simplemente un plano general del suceso) Esa primera decisión de tomar un material audiovisual u otro sobre la realidad en sí para el bruto de la información, que como hemos visto tendrá que estar guiada por la veracidad, unida a los condicionantes ineludibles de la tecnología de los medios, justifican que podamos hablar, en este primer paso del proceso de construcción informativa, de *realidad fenoménica*.

- **Realidad informativa-realidad construida:** El último nivel de realidad es el que corresponde a la realidad emitida por los medios y captada por los receptores. ¿Estamos ante la misma realidad que al principio? ¿qué ha pasado en este tránsito?, si estamos ante *otra* realidad, ¿qué garantías de verdad le corresponden? Hemos llegado al final del proceso: la realidad estaba ahí, algunos retazos han sido captados por los medios y ahora se presentan informativamente. Lo que ha sucedido no es una degradación del primer nivel para convertirse en información²³, sino que ha tenido lugar el **proceso constructivo** por el cual, el periodista ha colocado y ordenado los hechos periodísticos que constituían el nivel anterior de realidad fenoménica y ha vuelto a imprimir en ellos distintas condiciones exigidas por el trabajo y las rutinas profesionales: les ha conferido un espacio, un tiempo, ha seleccionado algunos de esos brutos, otros se han obviado, ha recortado las declaraciones de los protagonistas... Y todo ello, de nuevo, guiado por una decisión profesional que

²³ Así lo han entendido los hermanos Rausell Köster, como si la realidad informativa que reciben los públicos significara una deformación de la realidad inicial. Los autores hablan de esta realidad informativa como una segunda realidad que sólo conocemos a través de los medios de comunicación, algo en lo que estamos de acuerdo. Sin embargo añaden una nota pesimista a esta reflexión: “*esta realidad es tan inmensa y contradictoria que ya no somos capaces de discernir los enunciados verdaderos de los falsos, y nos referimos a ella en términos de verosimilitud e inverosimilitud, es decir, en términos de coherencia con respecto a enunciados anteriores pero no con relación a un referente que exista al margen del discurso*” RAUSELL KÖSTER, C.-RAUSELL KÖSTER, P. (2002) 32

baraja criterios como la importancia y relevancia, la respuesta social, el interés público...

“Es inevitable que en cierta medida, la existencia misma de medios como instrumentos de mediación significativa traga aparejada la construcción de significados y de la realidad. Negar lo inevitable de este proceso implicaría querer borrar los estudios de los últimos decenios sobre la semiótica y la sociología del periodismo. Sin embargo, lo que queremos decir es que estos fenómenos se producen en mayor medida de lo que sería fisiológico, debido a la falta de cuidado profesional –y, a veces, lamentablemente, a intereses particulares y mala fe”²⁴

Por eso, si el proceso tiene todas las garantías de veracidad profesional, es decir, si las rutinas y las decisiones profesionales no esconden ningún interés espurio, la realidad informativa en cuanto realidad construida para los públicos, será una **realidad de segundo orden**, de algún modo la realidad virtual, entreverada por la verdad informativa: la verdad esperable del periodismo que permite a los destinatarios la posibilidad del conocimiento sobre esa primera realidad-materia prima de la información²⁵.

3. Volver a la objetividad periodística: la subjetividad objetivante

Hegel ya acusó a Kant de que la objetividad postulada por su Crítica no era sino una objetividad subjetiva. No había más remedio si queríamos fundamentar el conocimiento en la seguridad y en el éxito del que disfrutaban la geometría y la física de la Ciencia Nueva. La posibilidad de los *juicios sintéticos a priori* fundaba, desde ese momento, la Ciencia de las posibilidades de la ciencia. Es posible obtener juicios que, ampliando nuestro conocimiento, nos ofrezcan la universalidad y necesidad que no puede ofrecernos la experiencia. El idealismo trascendental kantiano se encargaría de poner el basamento teórico necesario para fundamentar el conocimiento científico en la realidad que aporta la experiencia, y en la necesidad y universalidad de las formas y

²⁴ BETTETINI, G. Y FUMAGALLI, A. (2001), 23

²⁵ Lorenzo Gomis ha hablado de dos niveles periodísticos refiriéndose a dos grados en la interpretación: “debe distinguirse una interpretación de primer grado, que nos permita llegar a decir que tal cosa ha ocurrido en tal sitio, que Fulano ha hecho esto o ha dicho aquello (con lo que obtenemos el producto comúnmente llamado información) y una interpretación de segundo grado que nos permita situar un hecho, dado como noticia, en el contexto social y decir qué significa (...) La interpretación de primer grado nos dice qué ha pasado: es descriptiva. La interpretación de segundo grado nos dice qué significa lo que ha pasado: es evaluativa” GOMIS (1987) 17

categorías *a priori* que inauguran la Filosofía Trascendental. La objetividad de los juicios, desde entonces, o contaba con el sujeto, o no sería más que un cúmulo de experiencias sin orden ni horizonte.

La objetividad periodística, de igual modo, abandona ahora la estrechez de miras con la que la habían comprendido el realismo y el idealismo. En una u otra postura tendríamos que haber ya firmado su sentencia de muerte, pero hemos entrevisto una posibilidad teórica de entenderla y resucitarla. El realismo informativo había abandonado la cotidianeidad del trabajo profesional que cada día se encuentra con las dificultades propias de tener que informar sobre unos hechos que tiene que modelar, redactar, fotografiar... El idealismo informativo, por su parte, había despreciado el sentido precrítico que supone la existencia del mundo y la posibilidad de ser conocido, dejándonos en un acosmismo de enormes consecuencias éticas y en el fondo, deslegitimando la función informativa como tal. El periodista que a diario tiene que codearse con todos estos problemas sabe que hay algo ahí fuera que sucede, pero también tiene conciencia de que, de alguna manera, él manipula lo sucedido: no puede conocerlo en su totalidad, no puede captarlo globalmente, tiene que resumirlo, seleccionarlo, ponerlo en conexión con otros acontecimientos... La esquizofrenia vital para quien se para a pensar en su trabajo consiste en elegir entre la objetividad como servicio público o la profesionalidad como realización personal. El problema es que, antes incluso de elegir, reconoce que la objetividad sin profesionalidad, sin el sujeto periodista y sus rutinas profesionales, es una objetividad sin valor informativo, de la misma manera que el sujeto profesional sin realidad sobre la que informar condena al periodismo a renunciar a la verdad.

Por eso la comprensión del quehacer informativo, desde la propuesta de una subjetividad objetivante, viene a conciliar estas dos exigencias creando toda una nueva teoría de la información periodística como la que se ha expuesto en las páginas anteriores. Un presupuesto filosófico que, situado en la tradición kantiana, sirve para cimentar teóricamente una objetividad que, lejos de paradigmas ingenuos, construye la realidad informativa que reciben los públicos. Y por eso, a la construcción de la objetividad del conocimiento en la que nos ilustra Kant, se añaden los *apriori* propios de la profesión periodística. El tránsito entre las tres realidades antes diseñadas presupone un sujeto que va progresivamente construyendo la noticia que será

comunicada masivamente. Una subjetividad que tiene como punto de partida la realidad-materia prima de la información, y que reconoce en la veracidad la condición de posibilidad de que su construcción sea objetivante, es decir, una comprensión de la subjetividad que, al agrupar todos los quehaceres y decisiones profesionales, construye una realidad informativa que posibilita y facilita a los públicos (lectores o audiencias) un conocimiento sobre las realidades sociales de las que no han tenido experiencia directa. Si este es el resultado, el periodismo volverá a entrar en la senda de la objetividad de la mano de la subjetividad que la constituye, de la mano del profesional que la hace posible.

“En un extremo de la cadena hermenéutica de la noticia se halla una supuesta objetividad de partida. Pero cuando la comprensión de la noticia se explicita en la interpretación de la realidad noticiada, con el lenguaje siempre como mediador, se obtiene una intersubjetividad de llegada: infinitas lecturas de una misma noticia; cada hecho y cada noticia que lo expresa constituye una unidad de variantes fenoménicas donde el yo se utiliza siempre (aun cuando gramaticalmente no aparezca la primera persona del singular), que el periodista informa de algo a un receptor tú/yo lector. La significatividad de la noticia no depende solamente del hecho noticioso como tal, sino de lo que tanto el periodista como el lector pueden aportar gracias a las posibilidades ontológicas de las palabras y el lenguaje. De un lado está el texto periodístico, del otro, su sentido, su interpretación; de un lado la realidad noticiable, del otro la imagen de esta, la visión que de esta nos entrega el lenguaje. La conversión del hecho noticioso en información periodística es llevada a cabo por un operador humano, el periodista. La traducción de lo real mediada por un observador (periodista) en símbolos/signos, lenguajes y discursos (periodísticos) constituye la realidad (noticiosa)”²⁶

El periodista, se convierte en el ingeniero y en el arquitecto de una nueva realidad construida con materiales procedentes del acontecimiento del que se está informando. Hay una nueva disposición de los hechos, hay una ordenación concreta de los mismos y hay una valoración de esa realidad en el conjunto de las otras realidades fenoménicas que se pretenden transformar también en realidades construidas. El arquitecto (**subjetividad**) toma decisiones sobre cómo orientar la recepción primera de esa realidad, actúa con ella, la modifica, ajusta los materiales al ‘espacio de obra’, al tiempo de emisión, selecciona las imágenes representativas de los hechos, une las palabras que se dirigen protagonistas en conflicto para que se vea la declaración y contra-declaración seguidas... pero no crea los materiales (**objetivante**) hacia los que se mantiene en continua referencia. Un arquitecto de cuyo éxito sólo podrá hablarse a

²⁶ HABER GUERRA (2007), 87

posteriori: cuando esa determinada construcción y, por tanto, esa particular dotación de sentido al conjunto de la realidad, produzca el efecto cognoscitivo esperado.

Para este camino necesitamos más alforjas. Necesitamos deslindar la noción de verdad informativa que emana de este tercer de nivel de realidad construida. Necesitamos explicar la veracidad²⁷ como actitud profesional garantizadora de la permanente soldadura de quehacer profesional con la verdad. Y necesitamos saber que junto a la justificación y pretensión del periodismo informativo, o mejor dicho, que de ese análisis de la justificación y pretensión del quehacer periodístico, emerge una deontología concreta y un sentido democrático esencial para la profesión. Temas que dejamos abiertos para posteriores investigaciones.

Bibliografía

- AGEJAS, J. A.– SERRANO OCEJA, F. J. (coords.) (2002): *Ética de la comunicación y de la información*, Barcelona, Ariel
- AGUINAGA, E. de (1998): “¿Información veraz?” en *Estudios sobre el mensaje periodístico* 4, 123-133
- BETTETINI, G. Y FUMAGALLI, A. (2001): *Lo que queda de los medios. Ideas para una ética de la comunicación*, Pamplona, Eunsa
- BLÁZQUEZ, N. (1996): “El fundamento metafísico de la verdad informativa” en *Studium* 36 (1996) 1-18; 193-233; 379-410
- CASALS CARRO, M. J. (1999): “El arte de la realidad: perspectivas sobre la racionalidad periodística” en *Estudios sobre el mensaje periodístico* nº 5, 37-62
- CHILLÓN, A. (1998): “El giro lingüístico y su incidencia en el estudio de la comunicación periodística” en *Anàlisi* 22, 1998
- CHILLÓN, J. M. (2007): *Periodismo y objetividad. Entre la ingenuidad y el rechazo. Esbozo de una propuesta*. Madrid, Biblioteca Nueva
- GOMIS, L. (1991): *Teoría del periodismo: cómo se forma el presente*, Barcelona, Paidós
- (1987): *El medio media. La función política de la prensa*, Barcelona, Mitre
- HABER GUERRA, Y (2007): “Repensar el periodismo. Metadiscursos y concomitancias” en *Estudios sobre el mensaje periodístico* 13, 83-90
- KANT, I. (1978): *Crítica de la razón pura*, Traducción y notas de Pedro Ribas, Madrid, Alfahara
- ORTEGA, F. (ed.) (2006): *Periodismo sin información*, Madrid, Tecnos

²⁷ Para un acercamiento concreto a estas cuestiones puede verse otras de nuestras publicaciones como (2007) “La verdad periodística. En busca de un nuevo paradigma” en *Universitas Philosophica* 48, Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana. 95-125 ó (2008): “Verdad informativa y veracidad informadora. ¿Puede hacer algo el periodismo por la Verdad?” en *Estudios Filosóficos*, Valladolid (en prensa)

- ORTEGA Y GASSET, J. (1972): *La rebelión de las masas*, Madrid, Revista de Occidente
- PAVÓN RODRÍGUEZ, M. (1988): *Objetividad y juicio en la Crítica de Kant*, Sevilla, Servicio de publicaciones de la Universidad de Sevilla
- RAUSELL KÖSTER, C. - RAUSELL KÖSTER, P. (2002): *Democracia, información y mercado. Propuestas para democratizar el control de la realidad*, Madrid, Tecnos
- SÁNCHEZ NORIEGA, J. L. (1997): *Crítica de la seducción mediática*, Madrid, Taurus
- VALBUENA, F. (1997): *Teoría General de la Información*, Madrid, Noesis
- URRUTIA, J. (1997): *La verdad convenida. Literatura y Comunicación*, Madrid, Biblioteca Nueva
- WOLF, M. (1994): *Los efectos sociales de los media*, Barcelona, Paidós



La «indeterminación» de la realidad: síntesis de cumplimiento y constitución objetiva de lo virtual

Dr. Luis Álvarez Falcón

Departamento de Filosofía. Universidad de Zaragoza.

España.

falcon@unizar.es

Resumen

En la presente investigación partiremos del análisis husserliano expuesto en *Logische Untersuchungen* sobre los conceptos de «cumplimiento», «distanciación» y «excedente de sentido». El objetivo principal de su argumentación será demostrar la influencia de los problemas planteados por Husserl en el análisis de la fenomenología contemporánea y en su aproximación a la realidad virtual. De este modo, procederemos a la elucidación conceptual de las nociones de «intención» e «intuición», y de su relación con el proceso de constitución de la realidad. A continuación, describiremos la naturaleza de las «síntesis de cumplimiento» que intervienen en este proceso, así como la importancia de la dialéctica de *lo lleno* (*Fülle*) y *lo vacío* (*Leere*). Por último, caracterizaremos el fenómeno del registro de la «*Phantasia*» y su función especial en el origen y en las condiciones de posibilidad de la realidad virtual. El objetivo último de nuestra exposición será demostrar que la subjetividad es un producto residual (virtual) del mismo proceso de constitución de la realidad. La consecución de este objetivo aportará luz al debate contemporáneo sobre la posibilidad de una descripción fenomenológica de la naturaleza de la subjetividad desde los conceptos de intencionalidad y virtualidad.

Palabras clave:

Cumplimiento, distanciación, excedente de sentido, síntesis, reconocimiento, intuición, intención, proceso de constitución, imaginación, *Phantasia*, realidad virtual.



Abstract

The present investigation will start from the Husserlian analysis on the concepts of «fulfillment», «distancing» and «surplus of meaning» stated in *Logische Untersuchungen*. The main objective of its argument will be to demonstrate the influence of those problems outlined by Husserl in the analysis of contemporary phenomenology and in his approximation to virtual reality. Thus, we will proceed to the conceptual elucidation of the notions of «intuition» and «intention», and of their relationship with the process of constitution of reality. Next, we will describe the nature of the «syntheses of fulfillment» that occur in this process, as well as the importance of the dialectic of the filled (*Fülle*) and the empty (*Leere*). Lastly, we will characterize the phenomenon of the registration of «*Phantasia*» and its special function in the origin and in the conditions of possibility of virtual reality. The last objective of our exposition will be to demonstrate that subjectivity is a waste product (virtual) of the same process of the constitution of the reality. The attainment of this objective will shed light on the contemporary debate about the possibility of a phenomenological description of the nature of the subjectivity from the concepts of intentionality and virtuality.

Key words:

Fulfillment, distancing, surplus of meaning, synthesis, recognition, intuition, intention, constitution process, imagination, *Phantasia*, virtual reality.

La «indeterminación» de la realidad: síntesis de cumplimiento y constitución objetiva de lo virtual

Dr. Luis Álvarez Falcón

Departamento de Filosofía. Universidad de Zaragoza.

España.

falcon@unizar.es

§1. Introducción.

En 1945, en el *Prólogo* a la primera edición de *Phénoménologie de la perception*, al abordar el verdadero sentido de la célebre reducción fenomenológica, Maurice Merleau-Ponty anunciará la irreductible limitación interna de los poderes constituyentes del sujeto, poniendo en duda la homogeneidad y la consistencia de una realidad objetivamente constituida por el dominio invulnerable de la subjetividad. Frente a una aparente y sólida envoltura de determinaciones objetivas, el mundo así constituido aparecerá como un campo lacunario, repleto de vacíos, fisuras, huecos, fruto de un regresivo empobrecimiento en el que se exhibe la fragilidad de las potencias del sujeto. Sin embargo, la realidad será un tejido sólido, denso, compacto, semejante a la descripción parmenídea del ser. La plenitud de *lo Invisible* dará paso a la incompletitud de *lo Visible*, y tal riqueza se irá empobreciendo, exigiendo el concurso necesario de la subjetividad en un intento de completar virtualmente, y a través de la *Phantasia*, las continuas fracturas en la solidez de este *ser bruto y salvaje*. De este modo, Merleau-Ponty anticipará una consecuencia teórica de la máxima relevancia filosófica:

«La realidad está por describir, no por construir o constituer. Esto quiere decir que no puedo asimilar la percepción a las síntesis que pertenecen al orden del juicio, de los actos o de la predicación. En cada momento mi campo perceptivo está lleno de reflejos, de fisuras, de impresiones táctiles fugaces que no estoy en condiciones de vincular precisamente con el contexto percibido y que, no obstante, sitúo desde el principio en el mundo, sin confundirlos nunca con mis ensueños. También en cada instante sueño en torno a las cosas, imagino objetos o personas cuya presencia aquí no es incompatible con el contexto, mas que no se mezclan con el mundo: preceden al mundo, están en el teatro de lo imaginario. Si la realidad de mi percepción no se fundara más que en la coherencia intrínseca de las “representaciones”, tendría que ser siempre vacilante y, abandonado a mis conjeturas probables, constantemente tendría yo que deshacer unas síntesis ilusorias y reintegrar a la realidad unos fenómenos aberrantes de antemano excluidos por mí de la misma. No hay tal. La realidad es un tejido sólido, no aguarda nuestros juicios para

anexarse los fenómenos más sorprendentes, ni para rechazar nuestras imaginaciones más verosímiles»¹.

En primer lugar, y para comenzar nuestra discusión, describiremos un doble movimiento primitivo que va a conjugarse en el fenómeno que trataremos de explicar. Por un lado, la dialéctica entre la *intención* y la *intuición* en los dinamismos básicos del proceso de constitución de la realidad; por otro lado, y en paralelo coincidente, la dialéctica entre *lo lleno* (*Fülle*) y *lo vacío* (*Leere*). En segundo lugar, es preciso redefinir dos distinciones teóricas que serán cruciales en esta exposición. La conciencia de imagen (*Bildbewusstsein*) recibirá su estructuración fenomenológica a partir de tres ‘imágenes’: *Bildding* (la cosa percibida), *Bildobjekt* (su imagen física) y *Bildsubjekt* (la imagen mental). Por otro lado, se impondrá la necesidad de distinguir dos formas de “imaginación”, cuya diferencia va a ser fundamental en el análisis de la estética contemporánea: la *Bildbewusstsein* —la conciencia de imagen— y la *Phantasie* —la imaginación—. En un principio, Husserl parte de una acepción unitaria de la representación imaginativa (*Phantasie-Vorstellung*), entendida como acto de aprehensión y opuesta a la representación perceptiva (*Wahrnehmungs-Vorstellung*). En ella encontraremos una concepción unificada de «imaginación» que llamará genéricamente *Phantasie*. Progresivamente irá diferenciando los que serán posteriormente dos actos de imaginación: *Phantasiebewusstsein* —conciencia de imaginación— y *Bildbewusstsein* —conciencia de imagen—, según el método de aproximación, ya sea estático (conciencia de imagen), ya sea genético (imaginación o *Phantasia*).

Para aportar una reflexión teórica sobre la naturaleza de lo virtual y su estrecha relación con la naturaleza misma de la subjetividad, veremos una breve exposición de estas cuatro distinciones: *intención-intuición*; *lo lleno* (*Fülle*) y *lo vacío* (*Leere*); *Bildding* (la cosa percibida), *Bildobjekt* (su imagen física) y *Bildsubjekt* (la imagen mental); e Imaginación (*Bildbewusstsein*) y *Phantasia* (*Phantasie*). En este análisis haremos un recorrido desde las *Investigaciones lógicas*², en tanto trabajo pre-fenomenológico y claramente pre-trascendental, con la fuerza de la novedad que le da

¹ Merleau-Ponty, M. *Fenomenología de la Percepción*, Ed. Península, Barcelona, 2000; p. 10.

² Edmund Husserl. *Investigaciones lógicas*, vols. 1 y 2, trad. Manuel G. Morente y José Gaos, Madrid, Alianza Editorial, 1999. A partir de ahora me referiré a esta edición con la abreviatura *I. L.*

ser un escrito atípico del comienzo, siendo, sin ninguna duda, el libro del descubrimiento, hasta la masa inmensa y compacta de monólogos filosóficos, meditaciones todavía en curso de publicación, que Husserl legó y que desde 1966, con la edición por la *Husserliana* de las investigaciones sobre la *Síntesis Pasiva*³, de los textos sobre la *Fenomenología de la Intersubjetividad*⁴ de 1973, de los pasajes de las lecciones de 1907 sobre *Cosa y Espacio*⁵, editadas también en el año 1973, sobre *Phantasia, conciencia de imagen y recuerdo*⁶ de 1980, sobre la *Teoría de la Significación*⁷ de 1987, así como de los textos complementarios a la *Krisis*⁸ de 1992, y de los manuscritos de Bernauer⁹ de 1917/18, recogidos en el tomo XXXIII, y sobre todo de los Manuscritos C de 2006, textos tardíos sobre la constitución del tiempo¹⁰, escritos entre 1929 y 1934, han supuesto un nuevo inicio para la reformulación de los problemas más vigentes. Veremos expresadas gran parte de estas discusiones en los trabajos de algunos autores contemporáneos, entre ellos, y más concretamente, los trabajos de Henry Maldiney¹¹, Marc Richir¹² y Jacques Garelli¹³. En esta articulación residirán las claves para comprender la naturaleza de lo virtual y su relación con el proceso de constitución de la realidad.

³ Edmund Husserl. *Analysen zur passiven Synthesis. Aus Vorlesungs- und Forschungsmanuskripten, 1918-1926*. Edited by Margot Fleischer. The Hague, Netherlands: Martinus Nijhoff, 1966.

⁴ Edmund Husserl. *Zur Phänomenologie der Intersubjektivität*. Texte aus dem Nachlass. Erster Teil. 1905-1920. Zweiter Teil. 1921-28. Dritter Teil. 1929-35. Edited by Iso Kern. The Hague, Netherlands: Martinus Nijhoff, 1973.

⁵ Edmund Husserl. *Ding und Raum. Vorlesungen 1907*. Edited by Ulrich Claesges. The Hague, Netherlands: Martinus Nijhoff, 1973.

⁶ Edmund Husserl. *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung. Zur Phänomenologie der anschaulichen Vergegenwärtigungen*. Texte aus dem Nachlass (1898-1925). Edited by Eduard Marbach. The Hague, Netherlands: Martinus Nijhoff, 1980.

⁷ Edmund Husserl. *Vorlesungen über Bedeutungslehre*. Sommersemester 1908. Edited by Ursula Panzer. The Hague, Netherlands: Martinus Nijhoff, 1987.

⁸ Edmund Husserl. *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie*. Ergänzungsband. Texte aus dem Nachlass 1934-1937. Edited by Reinhold N. Smid. The Hague, Netherlands: Kluwer Academic Publishers, 1992.

⁹ Edmund Husserl. *Die 'Bernauer Manuskripte' über das Zeitbewußtsein (1917/18)* Edited by Rudolf Bernet & Dieter Lohmar. Dordrecht, Netherlands: Kluwer Academic Publishers, 2001.

¹⁰ Edmund Husserl. *Späte Texte über Zeitkonstitution (1929-1934). Die C-Manuskripte, Husserliana –Materialien VIII*, Dordrecht, Springer, 2006

¹¹ Henry Maldiney. *Penser l'homme et la folie*, Millon, Grenoble, 1977; *L'art, l'Éclair de l'être*, Collection Scalène, Éditions Comp'Act, Paris, 1993; *Ouvrier le rien: l'art nu*, Encre Marine, Paris, 2000

¹² Marc Richir. *Recherches Phénoménologiques (1,2,3)*. Fondation pour la phénoménologie transcendante, Ousia, Bruxelles, 1981 y *Recherches Phénoménologiques (4,5)*. Du schématisme phénoménologique transcendantal, Ousia, Bruxelles, 1983; *Phénomènes, temps et être. Ontologie et phénoménologie*, Jérôme Millon, Grenoble, 1987; Richir, M. *Phénoménologie et institution symbolique (Phénomènes, temps et être II)*, Jérôme Millon, Grenoble, 1988; *L'expérience du penser. Phénoménologie, philosophie, mythologie*, Jérôme Millon, Grenoble, 1996; *Phénoménologie en esquisses. Nouvelles fondations*, Jérôme Millon, Grenoble, 2000; *Phantasia, imagination, affectivité. Phénoménologie et anthropologie phénoménologique*, Jérôme Millon, Grenoble, 2004; *Fragments phénoménologiques sur le temps et l'espace*, Jérôme Millon, Grenoble, 2006; *Fragments phénoménologiques sur le langage*, Jérôme Millon, Grenoble, 2008.

¹³ Jacques Garelli. *Rythmes et mondes*, J. Millon, Grenoble, 1991.

§2. Intención e Intuición.

En primer lugar, las carencias de *lo Visible* exhibirán el continuo exceso de la *intención* sobre la escasez hilética de *lo intuido*. Será en la *Investigación Sexta*, en el desarrollo de «*Los elementos de un esclarecimiento fenomenológico del conocimiento*»¹⁴, donde Husserl exponga el proceso de conocimiento como «síntesis del cumplimiento» desde sus diferentes grados, exponiendo la relación que se da entre estas «síntesis de cumplimiento», el denominado «proceso de reconocimiento», en tanto característica general de toda experiencia intencional, la naturaleza de la «distanciación», en cuanto función especial de la conciencia intencional, y el «excedente de sentido», como consecuencia de la distanciación expuesta en el proceso de reconocimiento. En su sexta investigación, Husserl expondrá el problema de las ‘intenciones’ y de las «síntesis de cumplimiento», donde el fenómeno del «cumplimiento» expresará el «ajuste intencional» que hace posible, en condiciones normales, la aparición del «objeto», y donde la «congruencia» entre las ‘intenciones’ y las ‘intuiciones’ correspondientes permitirá la aparición de la unidad fenomenológica que se revela como una «síntesis de cumplimiento» o «culminación».

De ordinario el mundo de los meros ‘objetos’ que nos rodean es intuitivamente pobre. Nuestro mundo de ‘objetos’ es estable y confiado, permanente, pero de una gran pobreza intuitiva. Este «déficit intuitivo» sostiene el «ajuste intencional» que hace posible, en condiciones normales, el proceso de constitución del mundo. Esta insistente pretensión “compensa” la pobreza y escasez de tales intuiciones. De ahí que podamos afirmar que en el «objeto» hay siempre un exceso de la «intención» sobre la «intuición», lo cual expresa el “déficit” o la insuficiencia intuitiva propia de la constitución objetiva¹⁵. Nuestra «intención» manifiesta la insistente pretensión de que los ‘objetos’ sean así como se me aparecen. Esta “pretensión” es, evidentemente, excesiva y desproporcionada. El mundo de los meros ‘objetos’ no está nunca intuitivamente saturado. Su “deficiencia” es continuamente compensada con el ajuste que une la separación, o la distancia abierta, entre *lo que pretendo* y la carestía de intuiciones hiléticas en los ‘objetos’. Este ajuste se mantiene en la «adecuación», en

¹⁴ I. L., Inv. VI. Sección Primera, pp. 593-686.

¹⁵ I. L. II, Inv. VI, §9, op. cit., pp. 626-628.

mayor o menor medida, entre la intención y la vivencia intuitiva, fusionadas ambas en una «síntesis de cumplimiento»¹⁶.

El fenómeno del «cumplimiento» expresará el ajuste intencional que hace posible la aparición virtual del «objeto». Somos seres por naturaleza “pretenciosos”. El exceso de pretensión intencional crea en nuestro mundo una “ilusión” de «saturación» que “corrige” el déficit intuitivo, y en la que surge, en definitiva, la unidad fenomenológica, que se revela ahora como una conciencia de «cumplimiento», haciendo así posible la constitución objetiva del mundo de los meros ‘objetos’. En la experiencia ordinaria el «cumplimiento» comunicará su «plenitud» a la intención, y de este modo ajustaremos, esquivaremos, rectificaremos, un mundo siempre en curso de constitución y desmontaje. Tal como dirá el propio Husserl en su sexta investigación: «*Las ganancias y las pérdidas se compensan a cada paso*»¹⁷. El nuevo acto de cumplimiento tendrá una plenitud más rica respecto de ciertas propiedades, aunque respecto de otras haya perdido en plenitud. De este modo, la síntesis de percepciones o imaginaciones tenderá a aumentar en plenitud cognoscitiva. Husserl, una vez más, acudirá a la experiencia del Arte para proponer un ejemplo: «*Otro ejemplo de una serie intuitiva de cumplimiento lo hallamos en el tránsito del dibujo tosco de un perfil a un boceto a lápiz bien ejecutado, y de éste a una figura acabada, hasta llegar al cuadro terminado y lleno de vida, serie que se refiere visiblemente al mismo objeto*»¹⁸.

§3. Lo vacío (*Leere*) y lo lleno (*Fülle*).

En segundo lugar, si tal como hemos descrito no hay «saturación» será porque en el horizonte perceptivo hay vacíos (*Leere*). Estos vacíos van a jugar un papel fundamental, participando decisivamente en el ajuste del sentido. Será la indeterminación estructural que se exhibe en los vacíos la que promueva la necesidad de sentido. Tal dialéctica aparecerá descrita por Husserl, en primer lugar, en el tomo II de las *Investigaciones Lógicas* y, posteriormente, en las sucesivas secciones del *Análisis*

¹⁶ I. L., II, Introducción a la Investigación VI, op. cit., p. 597.

¹⁷ I. L., Inv. VI, §16, p. 647.

¹⁸ I. L., Inv. VI, §16, p. 647.

sobre la síntesis pasiva¹⁹, y, sobre todo, en su *Introducción*, al abordar el problema de la percepción, justo antes de iniciar su análisis sobre las «síntesis de cumplimiento». La *Leerbewusstsein* jugará un papel fundamental en el proceso de percepción y en la génesis de sentido. Ya en el §19 de las *Meditaciones Cartesianas*, al tratar de la «Actualidad y potencialidad de la vida intencional»²⁰, el autor señalará que toda actualidad implica sus potencialidades, que no serán posibilidades vacías, sino posibilidades de un contenido e intención predeterminados en la propia vivencia actual correspondiente, y además revestidas del carácter de posibilidades realizables por el yo. La predeterminación será siempre imperfecta, pero en su indeterminación, de una estructura determinada. Este nuevo rasgo de la intencionalidad nos descubrirá la existencia de un horizonte de remisión, introduciendo un concepto crucial: la «intencionalidad de horizonte». A esta intencionalidad, como condición de posibilidad de la intencionalidad de acto o tética, anterior a toda tesis o a todo juicio, y en la anticipación y el cumplimiento de las expectativas, habrá que añadir una intencionalidad «latente», o «secundariamente pasiva», que parecía ser una intencionalidad *interior al ser* y que se manifestaba en nuestros deseos, nuestras evaluaciones, nuestro paisaje. Tal intencionalidad, que aparecía tanto en las *Lecciones de fenomenología de la conciencia interna del tiempo*²¹ como en la *Lógica formal y trascendental*²², será una intencionalidad sin operación constituyente: la «fungierende Intentionalität». Como ya es sabido, Merleau-Ponty asociará la síntesis pasiva de la «intencionalidad latente» con la obra del cuerpo, asegurando así la unidad natural y antepredicativa del mundo y de nuestra vida. De este modo, esta intencionalidad contribuirá al cumplimiento de nuestras intenciones, y en esto Merleau-Ponty será concluyente: «Hay sentido para nosotros cuando una de nuestras intenciones está colmada, o cuando, inversamente, una multiplicidad de hechos o signos se presta, por nuestra parte, a una reanudación que los comprenda»²³.

¹⁹ Edmund Husserl. op. cit. Hua XI, 6 ss.

²⁰ Edmund Husserl. *Cartesianische Meditationen. Eine Einleitung in die Phänomenologie*, Martinus Nijhoff, La Haya, 1973, p. 81. Traducción española: *Meditaciones cartesianas*, F.C.E., México, 1985, p. 92.

²¹ Edmund Husserl. *Vorlesungen zur Phänomenologie des inneren Zeitbewusstseins*. Max Niemeyer Verlag, Tübingen, 1980; p. 430. Traducción francesa: *Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps*, Presses Universitaires de France, Paris, 1964. Traducción española: *Lecciones de fenomenología de la conciencia interna del tiempo*, trad. Agustín Serrano de Haro, Editorial Trotta, Madrid, 2002.

²² Edmund Husserl. *Formale und transzendente Logik*, Max Niemeyer Verlag, Tübingen, 1981; p. 208.

²³ Maurice Merleau-Ponty. *Phénoménologie de la perception*, Éd. Gallimard, Paris, 1945. Traducción española: *Fenomenología de la percepción*, trad. Jem Cabanes, Ed. Península, Barcelona, 2000; p. 436.

En este análisis será determinante la exposición que Husserl llevará a cabo en uno de los capítulos fundamentales de su *Investigación Sexta*, el capítulo 3, cuyo título es ya esclarecedor: «Para la fenomenología de los grados del conocimiento». En primer lugar, hablaremos de «plenitud» (*Fülle*) en un sentido completo, como un ideal, es decir, como la plenitud del objeto mismo, en tanto conjunto de las «propiedades» que lo constituyen. En segundo lugar, hablaremos de «plenitud de la representación» como «*el conjunto de aquellas propiedades pertenecientes a ella misma, por medio de las cuales hace presente analógicamente su objeto, o lo aprehende como dado él mismo*»²⁴. Tal «plenitud» conllevará siempre el límite de un ideal, y aunque este concepto presente siempre cierta ambigüedad, Husserl asignará una «gradación de la plenitud» en la que distinguirá tres grados: 1. La «extensión» o la riqueza de plenitud, que cambia según que el contenido del objeto esté expuesto con mayor o menor integridad; 2. La «vivacidad de la plenitud», como grado de aproximación de las semejanzas primitivas de la exposición a los correspondientes momentos del contenido del objeto; y 3. El «contenido de realidad» de la plenitud, su mayor o menor número de contenidos presentantes. El ideal de la plenitud parecerá estar en una representación que pueda encerrar en su contenido fenomenológico toda la extensión, vivacidad y contenido de realidad de su objeto, es decir, el objeto pleno e íntegro. Según Husserl, tal ideal puede encontrarse en la «percepción adecuada»: «*La percepción adecuada representa el ideal en todos estos aspectos. Ella tiene el máximo de extensión, de vivacidad y de realidad, justamente como aprehensión del pleno y total objeto mismo*»²⁵. A partir del concepto de «plenitud» y de las diferencias de integridad, vivacidad y realidad, podremos deducir el mayor o menor «grado de plasticidad» que alcanza una representación. Este concepto será de crucial importancia para entender las condiciones que hacen posible la experiencia de la realidad virtual.

El vacío más evidente lo darán las retenciones que dejan de ser vivas, mantenidas en el presente a más o menos profundidad sin que tengan que intervenir reactivaciones, pasando a ser vacías. Pero este paso de vivacidad a vacuidad no significará que las retenciones desaparezcan. Permanecerán sedimentadas y, en tanto que *habitus*, colaborarán en la formación de sentido intencional. Ese “halo” de

²⁴ I. L., Inv. VI, §21, p. 654.

²⁵ I. L., Inv. VI, §23, p. 659.

indeterminación que rodea a la impresión originaria y su presente retencional y protencional será, tal como acabamos de exponer, un conjunto de ‘intenciones vacías’ que juegan un papel fundamental en la precisión del sentido. A espaldas del presente de la impresión perceptiva, la intención vacía del futuro perceptivo estará habitada por la intención vacía del pasado perceptivo, y a la inversa. En este *quiasmo* se irá precisando el sentido intencional del objeto percibido. Pero este modo de remisión mutua entre retenciones vacías, que todavía albergan una promesa de futuro, y de protenciones vacías, que ya poseen lo que implica el pasado, ese *quiasmo* entre el “*ya se sabe... pero todavía*” y el “*no se sabe todavía... pero ya*”, será un ajuste centrado en el presente de las protenciones y de las retenciones vivas. Se tratará, en definitiva, de describir cómo «lo vacío intenta apropiarse de lo lleno» y cómo «lo lleno parece devenir en un nuevo vacío»²⁶. Esta dialéctica será el fundamento primitivo de nuestra tesis principal. El cumplimiento de la intención se caracterizará por un horizonte interno de incumplimiento y de una indeterminación todavía determinable. Tal discusión será retomada por Husserl al abordar, en su *Análisis sobre la Síntesis Pasiva*, el problema de la «Conciencia de si en la percepción», en el epígrafe titulado: «La relación entre lo lleno y lo vacío en el proceso de percepción y la toma de conocimiento»²⁷. Lo vacío aparecerá en forma de transposibilidad²⁸ como una «indeterminación determinable».

§4. *Bildding, Bildobjekt y Bildsubjekt.*

En tercer lugar, y tal como expusimos al comienzo de nuestro análisis, la conciencia de imagen recibirá su estructuración fenomenológica de tres ‘imágenes’: *Bildding* (la cosa percibida), *Bildobjekt* (su imagen física) y *Bildsubjekt* (la imagen mental). Entre 1904 y 1905, en la tercera parte de las lecciones del semestre de invierno sobre las «partes principales de la fenomenología y la teoría del conocimiento», Husserl analizará la naturaleza de la *Phantasia* y de la *Conciencia de imagen*. En su segundo capítulo, en el §9, al tratar de la imaginación física como caso paralelo a la

²⁶ Edmund Husserl. *Phänomenologische Psychologie*. Vorlesungen Sommersemester. 1925. Edited by Walter Biemel. The Hague, Netherlands: Martinus Nijhoff, 1968. Hua IX, 7.

²⁷ Edmund Husserl. op. cit., pp. 98-101; Hua XI, 7-11.

²⁸ Henry Maldiney. *Penser l'homme et la folie*, Millon, Grenoble, 1977.

representación-de-*Phantasia*²⁹, nos presentará esta crucial distinción. La *Bildding* será dada de modo primario; la imagen física y la imagen mental serán dadas necesariamente de modo secundario, fundadas sobre la imagen perceptiva primera. En este análisis, Husserl utilizará una vez más como hilo conductor la estética de la pintura representativa y de la fotografía, y más concretamente, la galería de cuadros de Dresde: el cuadro en el cuadro, reproducido hasta el infinito, que prolonga la imagen física primera multiplicándola, semejante a las reflexiones que podemos llevar a cabo sobre Velázquez o Manet.

La figura de la imaginación como conciencia de imagen nos conducirá al resultado intencional del acto de imaginación: la ‘imagen física’ como producto de una ‘imagen percibida’ gracias al reconocimiento como imagen de la ‘imagen percibida’ a través de la ‘imagen mental’ que tenemos. Parecerá admitirse que la intencionalidad de la imagen es doble y consiste en dos aprehensiones (*Auffassungen*) edificadas la una sobre la otra: la primera constituyendo la imagen como *Bildobjekt*, la segunda dejando aparecer la *Bildsubjekt* a través de la *Bildobjekt*³⁰. Las dos intencionalidades deberán constituir un todo concreto y no podrán ser separadas. El acto de producción de la imagen será siempre referido intencionalmente. No tendremos en cuenta la imagen física, sino el nacimiento de las ‘imágenes’ en mi subjetividad y su relación con las imágenes percibidas. Esta cuestión será fundamental para el análisis de la experiencia de lo virtual, dado que no reproduzco activamente una imagen percibida sobre una imagen mental, sino que asisto “pasivamente” a la génesis de las ‘imágenes’ en mi “yo”. El momento de emergencia de lo imaginario a partir de lo percibido será un lugar privilegiado, y va a ser un lugar paradójico en el caso de la experiencia de lo virtual.

§5. Imaginación y *Phantasia*.

En cuarto lugar, y desde el punto de vista estático, la distinción entre percepción e imaginación será la de dos actos cuya discontinuidad es irreductible. Sin embargo, la aproximación genética pondrá en evidencia la relación estrecha y co-originaria de lo

²⁹ Edmund Husserl. *Phantasia, Bildbewusstsein, Erinnerung. Zur Phänomenologie der anschaulichen Vergegenwärtigungen*, op. cit., pp. 19-20.

³⁰ Marc Richir. *Phénoménologie en esquisses. Nouvelles fondations*. Jérôme Millon, Grenoble 2000, p. 63.

percibido y lo imaginado. Por consiguiente, Husserl distinguirá dos formas genéticas de imaginación: la imaginación unida a la percepción y la imaginación libre o *Phantasia*. Las posibilidades de esta última sobrepasarán la realidad efectiva, siendo el fundamento de la realidad virtual. En este sentido, las variaciones de la imaginación serán múltiples y superarán lo empíricamente posible. Por otro lado, la imaginación en el sentido estático se definirá como un acto que será del orden de «*como si*», es decir, que neutralizará la posición perceptiva actual o efectiva. Husserl definía *epoché* como una neutralización de las tesis de existencia del mundo, como un acto metódico que no concuerda con la validez efectiva del mundo que nos rodea. *Epoché* y acto de imaginación, desde esta perspectiva, corresponderse en su estructura. El acto imaginativo se presentará como un caso límite de *epoché*.

Por último, la imaginación parecerá tener relación con la experiencia empática del “otro”, es decir, el sujeto se pondrá en lugar del “otro” (*Einfühlung*), se sustituirá. Su función metódica romperá la unidad esencial del “yo”, transponiéndolo «*como si*» fuera “otro”. Esta tercera función de la imaginación nos conducirá a una dimensión intersubjetiva, o más bien, interfáctica, que, sin destruir la unidad del “yo”, será capaz de neutralizar el carácter singular de mi propia subjetividad. Mundo perceptivo y mundo fantástico no entrarán entre sí en conflicto alguno, frente a las relaciones conflictivas que se dan o pueden darse entre el mundo perceptivo y el mundo ficticio o imaginario. En la imagen encontraremos un extraño soporte irreal, ficticio, virtual, de algo que no aparece, porque no está presente, pero es representado, presentificado. Esa labor de mediación será una conexión entre el registro de la percepción y el de la *Phantasia*, el mundo de los ‘objetos’ y el mundo virtual. Este segundo territorio nos resultará familiar, pero tendrá una consistencia muy extraña. Será un territorio en el que no habrá ‘objetos’ percibidos, no habrá impresiones que den lugar a la continuidad de la percepción y, por supuesto, no habrá una continuidad del presente temporal. La imagen, en este caso, pondrá en relación dos mundos con dos regímenes temporales bien diferenciados: la temporalidad del presente continuo del mundo objetivo, y la temporalidad de la *Phantasia*, discontinua, intermitente, fugaz, sin impresiones ni presente. Estos dos mundos tan diferentes coexistirán sin conflictos, salvo en el caso expreso de algunas patologías, pero ambos, realidad y fantasía, tendrán algo en común: su «inmediatez».

Serán tan inmediatos los ‘objetos’ que percibo en el mundo, como las apariciones de fantasía en la realidad virtual, a pesar de su discontinuidad y de su condición proteiforme. Por el contrario, la función de las ‘imágenes’ será la mediación. Será precisamente la suma de estas dos propiedades, la discontinuidad temporal sin presente y la inmediatez de lo fantaseado, la que proporcione al registro de la *Phantasia* perceptiva su peculiar consistencia.

Detengámonos en la aparición de la *Phantasia*. La doble intencionalidad de la que hemos hablado, la de la *Bildsubjekt* y la de la *Bildobjekt*, no se dará necesariamente en el ahora (*Jetzt*) de un mismo tiempo, sino que tal acepción de tiempo nos remitirá a otro régimen, otra *Stiftung* de la temporalización que engloba la nada (*Nichtige*) de un *Bildobjekt* y el no-presente de un *Bildsubjekt*. La aparición de la *Phantasia* no aparecerá en el campo de visión de la percepción, sino en una especie de “otro mundo”, separado del mundo del presente actual y objetivo: un mundo virtual. Los caracteres³¹ de las apariciones de la *Phantasia* serán esencialmente los siguientes: 1) su aspecto *proteiforme*, 2) la *discontinuidad* temporal de su surgimiento (*blitzfaß*) en el curso continuo del tiempo, y 3) su *intermitencia* en este continuo temporal.

Estos caracteres serán comunes a la aparición de la realidad virtual. Será evidente que entre la aparición de la *Phantasia* y la aparición de la percepción habrá una discontinuidad radical. Este salto o «desajuste» será una suerte de conflicto y, más que un conflicto, se exhibirá como una tensión entre los campos sensibles de la percepción y las partes correspondientes del campo de la *Phantasia*. La aparición de la *Phantasia* se afirmará por un tiempo prestado, por un tiempo contra el campo perceptivo, lo que le dará una especie de momentánea y fugaz estabilidad. Este hecho se hará patente en la experiencia de la realidad virtual. La diferencia radical y la incompatibilidad mutua del campo de la sensación/percepción y del campo de la *Phantasia* sucederá en alternancia, tal como el mito de los hijos de *Leda*. Las apariciones de la *Phantasia* serán vagas, fluctuantes, diferentes en su contenido y en su carácter global de las apariciones normales de la percepción. Será la relación con el mundo real la que permitirá que el mundo de la *Phantasia* aparezca como otro mundo, en alternancia con el primero.

³¹ Hua XXIII, 58-63.

Parecerá como si la constitución de un *Bildobjekt* no haya tenido tiempo para terminar de efectuarse y, en este sentido, hablaremos de un proceso de objetivación detenido. Parecerá ser un modo de detención, suspensión de la actividad, una suerte de *epoché* que tiene otro régimen de temporalización. Este régimen o modo de temporalización será otro diferente al que domina la percepción. El *Bildobjekt* aparecerá como fugaz y ficticio, oscilante e intermitente. Éste tendrá una naturaleza doblemente ficticia, virtual en definitiva, aparecerá como presente y como no-presente, de tal manera que la imaginación creará reconocer alguna cosa, pero tal cosa carecerá de soporte. Aquí radicará la anfibolia de su naturaleza, tal como ocurre en el «Arte» la *aparición* no se ajustará con la *apariencia* de sus ‘artefactos’, es decir, con su aparente contenido de «Verdad». La aparición de lo «Virtual», en este caso, no podrá ser más que discontinua e intermitente, pasajera. Será la *aparición* no-presente de un supuesto «objeto» no-presente. De ahí que el «recuerdo» y la «expectativa» sean, en el caso de la experiencia de la realidad virtual, traducidos por «competencia», condición de posibilidad de toda pretensión de síntesis de «reconocimiento». En esta labor de «cumplimiento» que acabamos de exponer, la «imaginación» (*Phantasia*) jugará un papel fundamental. La imaginación pretenderá completar el carácter vago, intermitente, fragmentario y oscuro de un *Bildobjekt* que no está presente. En este carácter “fragmentario” residirá su propia necesidad de cumplimiento y de relación con un *Bildsubjekt* que tampoco está presente.

Tal como nos dice Husserl, el campo de la *Phantasia* romperá en este caso la continuidad temporal según otro régimen u otro modo de temporalización. Será “polvo de luz”, es decir, un campo lacunario donde surgen y se desvanecen, de manera dispersa por intermitencia, las apariciones fluctuantes, y más o menos sombrías de una extraña realidad³². En este régimen, la intencionalidad habrá sido puesta en suspenso, bloqueada, interrumpida, y, sin embargo, se prolongará su propio ejercicio, pretendiendo abordar la carestía de intuiciones oscuras y fluctuantes de un *Bildobjekt* ficticio. En este régimen de temporalización asistiremos a una pluralidad de fases de presencia en desarrollo con sus retenciones y protenciones desancladas de sus impresiones originarias —retenciones sin cabeza y protenciones sin cola—, como

³² Marc Richir. op. cit. p. 90.

«elementos salvajes» (*Wesen sauvajes*), pero constituyendo un «ritmo», por supuesto no-objetivo.

Las apariciones de la *Phantasia* serán proteiformes y discontinuas. Este régimen tendrá un carácter fugitivo. No habrá un soporte físico estable, un *Bildobjekt*, así como tampoco encontramos estabilidad en el *Bildsubjekt*. Hablaremos de una fugacidad, de un carácter errático y discontinuo de las imágenes. Parecerá haber una superposición intermitente de dos regímenes de temporalización: el de la apercepción imaginativa, con su sentido intencional, y el de las apariciones de la *Phantasia*, que es en realidad una presencia sin presente. Esta relación será necesariamente inestable y se mostrará en una intermitencia fluctuante, en un parpadeo. Las apariciones de la *Phantasia* serán erráticas por relación con la apercepción imaginativa. No encontrarán elementos suficientes para alimentar su estabilidad y escaparán a la fijación de la imagen. La *Phantasia* podrá llevarnos a un estado «salvaje» a través de una “pérdida de sí mismo”, del cuerpo (*Leib*) y del *Umwelt* perceptivo³³. Esta cuestión será de crucial importancia. Husserl hablará de una «vida en la *Phantasia*». Tal vida ocupará un registro diferente a la vida real, donde la subjetividad se pierde en un *Phantasieselbst* o, más bien, un *Phantasie-Ich* al que le corresponde un *Phantasieleib*. Hablaremos de un sentido de *epoché* por efecto de la suspensión del curso de cumplimiento en el flujo uniforme del tiempo continuo. En el caso de la experiencia de lo virtual, esta suerte de *epoché* parecerá ocurrir de un modo oscilante, en un ir y venir que caracteriza su interminable fluctuación y que exhibe su necesidad de realimentarse intencionalmente en el «como si» de la apariencia. Este *Hineinwirken* funcionará como una «cámara de descompresión» de la presión intencional en el mundo objetivo. La reducción fenomenológica del «como si» implicará un sujeto modificado, no presente a sí mismo, olvidado de sí mismo, perdido, que no es consciente de sí en la temporalización de una presencia sin presente asignable. No obstante, este olvido no podrá ser definitivo, sino intermitente, por un instante, pero un instante sin presente o fuera del presente, que muestra el extraordinario poder de esta *epoché*. En la experiencia de la realidad virtual, el “yo” que está perdido es un centro de orientación, un *Nullpunkt*, un punto cero o célula de espacialización. El espacio al que asistiremos no será el espacio perceptivo ilusionista, ni el espacio fingido imaginario,

³³ Marc Richir. op. cit. p. 120.

sino el espacio que corresponde a la situación del “yo” desanclado del cuerpo físico, no presente a sí mismo, perdido y nómada en campos sensibles de los que no tiene ninguna impresión, pero que se le aparecen directamente en un régimen de *Phantasia* primaria. Este “yo” será punto cero, célula insituable, con sus *Stimmungen* y sus quinesias de *Phantasia*³⁴, de modo que el espacio, que no será el espacio perceptivo sino el espacio virtual, se organizará en torno al cuerpo interno (*Leib*) como matriz de espacialización.

§6. Conclusión. El simulacro ontológico de la subjetividad.

En el texto 18 del volumen XXIII de la *Husserliana*, y tal como nos recuerda Marc Richir en sus *Fragmentos fenomenológicos sobre el lenguaje*, Husserl nos advierte de la relevancia teórica de un problema fundamental: la «transicionalidad». Tal noción, que posteriormente será desarrollada por la psicología en el ámbito del desarrollo emocional primitivo³⁵, entrañará en este contexto la exhibición en el mismo proceso de constitución de un movimiento mutuo e ilimitado entre Realidad y *Phantasia*. De ahí, que el autor prefiera hablar de *Phantasia* «entre-perceptiva», que resultará ser la clave para comprender tanto la realidad de lo virtual como la propia virtualidad que constituye todo lo real.

Si hacemos memoria, a lo largo de toda la *Fenomenología de la percepción*, Merleau-Ponty había incidido en la importancia de lo que había denominado «síntesis de transición». Al tratar de *La Profundidad*, ya había constatado que la posible “figurabilidad” en el espacio era virtualmente transicional: «Si queremos aún hablar de síntesis, será, como Husserl dice, una “síntesis de transición”, que no vincula unas perspectivas discretas, sino que efectúa el “paso” de una a otra»³⁶. En otros momentos nos dirá que no tengo una visión perceptiva, luego otra, y entre ellas un vínculo de entendimiento, sino que cada perspectiva pasa “en” la otra, y que si aún puede hablarse de síntesis, se tratará de una «síntesis de transición» (*Übergangssynthesis*). De este modo, podremos hablar de un «objeto transicional», en la medida en que hay «percepción» (*Perzeption*), o apariencia de «percepción», pero no hay un *Bildobjekt* (su

³⁴ Hua XIII, 301-302.

³⁵ Donald Winnicott. «Objetos transicionales y fenómenos transicionales», *Realidad y juego*, Buenos Aires, Galerna, 1972.

³⁶ Maurice Merleau-Ponty. op. cit., p. 280.

imagen física) ni un *Bildsubjekt* (la imagen mental). Tal «objeto» (transicional) será percibido en *Phantasia*, puesto que no habrá todavía objeto imaginado (*Bildsubjekt*). El «objeto transicional» no será una imagen, no será la figuración en *Bildobjekt* de un *Bildsubjekt*. La «transicionalidad» se convertirá en una dimensión primitiva de la *Phantasia* que hará posible la supuesta plenitud de los objetos, dejando patente la imperfección del ser intencional.

Habrá sentido cuando una de nuestras intenciones esté colmada, o cuando, tal como nos señalará Merleau-Ponty, una pluralidad de hechos o signos se preste a una reanudación constante de «cumplimiento». La posible proto-figurabilidad de lo real sucederá en un régimen de *Phantasia* «entre-perceptiva», o transicional, que supondrá a su vez una interfacticidad trascendental, una pluralidad potencial, donde otras miradas transposibles (virtuales) podrán dar consistencia a la inestabilidad del paso entre lo real y lo «fantástico». De este modo, lo virtual, lo figurable en *Phantasia*, será por esencia no-posicional, es decir, no serán figuraciones de la Imaginación (que sí funciona en régimen intencional), sino solamente su posibilidad, portadora ya de un sentido *in fieri* (*Sinnbildung*). Hablaremos de un horizonte ineludible de intersubjetividad, pero entendida como interfacticidad, puesto que se tratará de un encuentro transposable en el mismo proceso de formación de sentidos, en una facticidad abierta. No habrá una coincidencia eidética entre sujetos, sino una vibración resonante, un parpadeo fenoménico en el que se activa la profundidad de mi *Leib*, poniéndose en resonancia con el *Leib* ajeno. Tal comunicación será sólo posible porque lo que reverberará en un fondo originario serán los diversos *desfases* recíprocos, los desacuerdos propios en un intento de cumplimiento siempre inacabado. Esta pluralidad potencial y originaria de “egos” singulares en interfacticidad asistirá a un desajuste, un paréntesis transicional inestable, en el que otros “yoes” transposibles (virtuales) se darán cita en el registro de la *Phantasia*. La transicionalidad, que caracterizará el cumplimiento transposable de los *vacíos* (*Leere*) en el proceso de constitución de la realidad, será rítmica, fugaz, proteiforme e inestable, un campo virtual de transposibilidades compartidas en una interfacticidad trascendental.

De este modo, en las lagunas, en los cortes, en los “lugares vacíos” o “lugares de indeterminación”, la dimensión primitiva de la *Phantasia* nos mostrará el salto de un registro arquitectónico a otro, su transposición arquitectónica (transpasibilidad), o resonancia entre registros diferentes, y la consiguiente «deformación coherente», en términos merleau-pontianos, que vendrá a descubrir los *hiatos* que separan las carencias, los huecos en la indeterminación de la realidad, fruto del empobrecimiento, de la degradación de *lo Invisible* al contraerse al territorio de *lo Visible*. El paso de la virtualidad (transpasibilidad) a la posibilidad como potencia referida a una actualidad aparecerá como un salto de hiato, es decir, como un salto de un registro arquitectónico a otro, sin posibilidad alguna de deducción. El régimen de *Phantasia* «entre-perceptiva» nos permitirá un acceso intempestivo, fugaz e intermitente a la *sachlichkeit*. En este estadio de la vida subjetiva no habrá coincidencia del *ego* consigo mismo. Habrá una pérdida de sí mismo, una *Selbstverlorenheit*, una *Selbstvergessenheit*, una carencia de reflexión y autopercepción. No habrá un sentido previo a la subjetividad, ni una subjetividad anterior al sentido. Habrá una oscilación intermitente (*Schwingung*) que determina la transicionalidad, un «ritmo» que articula y ensambla los fenómenos en una transgresión del flujo uniforme y estratificado del tiempo, como un “eco” que resuena en un caos originario, recubriendo dominios sensibles, múltiples y dispares. Este “eco” será, en definitiva, la resonancia rítmica del esquema trascendental, según el cual el mundo se “*fenomenaliza*” como fenómeno. La propia naturaleza virtual de la subjetividad quedará patente a la luz negra de la *Phantasia*.

Un suelo hiperdenso de afecciones dará lugar a la estructura de simulacro ontológico que hace de la subjetividad un aparente medio homogéneo, una instancia virtual que da lugar al nacimiento de un primer “yo”, el más arcaico, y que condensa un “adentro”, una aparente clausura, o una intimidad por relación a un “afuera” vacío en el que vibran las esencias salvajes, la realidad en cuanto *esquematismo*. De este modo, la subjetividad resultará ser una densificación que se muestra como una emergencia residual, amplificada en un ritmo no objetivo, hilético, material, discontinuo, que cohesiona en la distancia una resonancia de elementos salvajes que sólo ella misma puede despertar. Este horizonte vacío, horizonte de ausencia del mundo, es el horizonte de ausencia de nuestra subjetividad, arrastrada en la profundidad insondable de este

abismo que la fenomenología denomina con el enigmático concepto de «inconsciente» (*Unbewusstsein*) y que es, más bien, una región de extremada conciencia donde sucede este extraño abandono de la subjetividad (asubjetividad) para ser en la génesis misma del sentido, en un sentido donde su origen está siempre comenzando. De este modo, comprenderemos las enigmáticas palabras de Merleau-Ponty al describir intuitivamente este “alojamiento” de la subjetividad, identificándola con un incumplimiento, con las fisuras, las lagunas, los pliegues de la propia realidad: *«La supuesta plenitud del objeto y del instante no brota más que ante la imperfección del ser intencional. [...] Es, pues, esencial para la cosa y para el mundo el que se presenten como “abiertos”, el que nos remitan más allá de sus manifestaciones determinadas, que nos prometan siempre “algo más por ver”. Es lo que algunas veces se expresa al decir que la cosa y el mundo son misteriosos. Lo son, en efecto, desde que no nos limitamos a su aspecto objetivo y que los situamos en el medio de la subjetividad. [...] Nada hay por ver más allá de nuestros horizontes, sino otros paisajes y otros horizontes; nada al interior de la cosa, salvo otras cosas más pequeñas. El ideal del pensamiento objetivo es a la vez fundado y derrumbado por la temporalidad. El mundo en el sentido pleno del vocablo no es un objeto, tiene envoltura de determinaciones objetivas, pero también tiene fisuras, lagunas por donde las subjetividades se alojan en él o, mejor, que son las subjetividades mismas»*³⁷.

Zaragoza, 4 de diciembre y 2008.

Día de Santa Bárbara.

³⁷ Maurice Merleau-Ponty. op. cit., p.

Pasadizos entre realidades alteridades y alteraciones virtuales

Roberto F. Menéndez

Introducción

La confusión entre la realidad y lo virtual, en lo profundo de su significado, implica para la experiencia un confluir de elementos diferenciales entre ambos mundos. Tal y como entiendo el desarrollo del presente trabajo, la realidad y sus dobles, antaño el mito, hoy lo virtual, son fruto de una recíproca solicitud, como si la realidad necesitase una duplicación de sí misma para poder comprenderse, como si necesitase reproducirse para poder reconocerse, y viceversa. En este sentido, lo virtual no aparecerá aquí interpretado más que en relación dialéctica con la realidad, sin menoscabo de ninguna de las dos dimensiones y como entramadas ambas en un destino común, sea el que sea. En consecuencia, la pregunta que se trata de responder no es ¿qué elegir, la realidad o lo virtual? sino más bien, ¿qué me cabe esperar de una vida entre *realidades*? Para empezar a responder, varios son los presupuestos hermenéuticos con los que afronto esta cuestión: el primero, afirmar un *quién* que transita —de incógnito— entre la realidad y lo virtual, *quién* que será aquí —en sentido plural— *la experiencia*.

Como en el mito de Platón, en el que se presentan dos niveles de realidad, tales la caverna y su afuera, el mundo de las sombras y el mundo de las Ideas, aquí se presentan dos realidades, pero a diferencia del mito, no hay posibilidad de salvación de una en la otra. La condena ya no es la de la caverna, sino la del tránsito, de una y la misma experiencia entre las sombras y su afuera, entre lo virtual y la realidad. Es decir, que pese a que hoy esté en cuestión el estatuto de esa realidad suprasensible llamada realidad virtual, al contrario que en la filosofía de Platón donde lo estaba la realidad de los cuerpos y la carne, sigo afirmando que ambas realidades son *realidad*, y que una se mantiene gracias a la gravedad y magnetismo de la otra. Como trataré de explicar, no sólo la experiencia se configura en los viajes de ida y vuelta de una a la otra realidad, sino que esas mismas realidades se constituyen la una por la otra, a través del propio

tráfico de doble sentido que circula por los conductos privilegiados que he tenido a bien denominar pasadizos de la experiencia.

El siguiente presupuesto hermenéutico consiste en pensar lo virtual en esencia, y no en la actualidad de sus manifestaciones psicosociales. Entiéndase con ello una motivación similar a la que movía a Deleuze a filosofar sobre el cine, no tanto por el interés de las películas como por el de la misma cinematografía: «Es cierto que el mal cine (y a veces el bueno) se contenta con un estado de sueño inducido en el espectador [...] Pero la esencia del cine, que no es la generalidad de los films, tiene por objetivo más elevado el pensamiento, nada más que el pensamiento y su funcionamiento»¹. Aquí, entonces, y de modo análogo a Deleuze, nos preguntamos por la esencia de lo virtual en relación a las formas de la experiencia. Dicho de un modo más rocambolesco, intentaré entrever cómo las estructuras de la realidad y las estructuras de lo virtual puedan interferirse a través de las infraestructuras de la experiencia. Sirva de momento tener presente que lo que aquí se piensa no es lo virtual como un sucedáneo, un sustituto o una antesala de la realidad, sino como una realidad formal y estructuralmente abierta², con un parentesco lejano tanto de los mitos como de las Ideas.

Tenemos por tanto dos *realidades*, diferenciadas a partir de las diversas formas o figuras que la experiencia adopta para representárselas. De lo que resulta que a la experiencia le cabe estar en una realidad, estar en la otra, o estar en el tránsito más o menos dilatado entre ambas. El tránsito es el momento en que unas formas de representación se truncan en otras, pero al tener cada realidad formas de representación diferentes que no se cierran del todo en el cambio de realidad, pueden intervenir la una en la otra, y en sentido estricto recrearse. Esta es también la transición del sueño a la vigilia. Se aprecia también a la entrada y salida del cine, al entrar y salir de esa realidad de realidades proyectadas, la realidad de la sala de cine, la realidad de la película. La intuición —y la sospecha— es que por debajo de la habitud y la costumbre de tales oscilaciones se crea una tensión sumergida, inconsciente, que viene a soportar la experiencia misma. La hipótesis resultante y que trato de conjugar es entonces la

¹ .- DELEUZE, GILLES. *La imagen-tiempo*. Paidós. Barcelona. 2004 (p. 225)

² .- «La realidad de lo virtual consiste en los elementos y relaciones diferenciales, y en los puntos singulares que le corresponden. La estructura es la realidad de lo virtual» DELEUZE, GILLES. *Diferencia y repetición*. Amorrutu editores. Buenos Aires. 2002 (pp. 314-315)

siguiente: entre la afirmación de la continuidad y la costumbre que hace que pasemos de un estado a otro sin mayor turbación y sobresalto y la afirmación en la que se diferencia claramente una dimensión de la otra sin confusión, hay sin embargo una holgura en el diafragma de la experiencia que deja pasar elementos de una realidad a otra.

Si el paso es posible, como de hecho lo es el de la vigilia al sueño y del sueño a la vigilia, tiene que haber —por más que diferenciamos una dimensión de la otra— un momento, inconsciente ya, en el cual ambas realidades se entretejen en el nodo indisponible que une sus vértices (realidad $\times$ realidad). De hecho, las más de las veces distinguimos el sueño de la vigilia sólo en el retorno a ésta. Es sólo en el *después* que se distingue el *antes*. Ahora, volviendo a lo virtual, reconozco *a posteriori* su capacidad para *deformar* las infraestructuras que la realidad *conforma* en la experiencia. Concretamente podemos hablar de una deformación de lo que Kant llamaba el esquematismo, a medio camino entre la sensibilidad y el entendimiento. Si nuestras representaciones tienden a adaptarse al reino de los objetos, no deja de haber un cortocircuito involuntario cuando la experiencia se mueve en varios reinos de objetos, diferenciados precisamente por las formas en que acceden a la experiencia. En conclusión, la capacidad, reconocida *a posteriori*, de una deformación virtual de nuestros esquemas de recepción de la realidad, es posible debido a que lo virtual es *real*, tiene la capacidad de afectar —para bien o para mal— los profundos mecanismos que configuran las formas de aparición de la *realidad*.

Pasadizos entre realidades

Salvo en una definición excesivamente materialista de la realidad, lo que llamamos virtual puede ser considerado como real. Al menos alcanzaría a estar en aquel grado de realidad que Popper denominó Mundo 3, un mundo objetivo compuesto por fórmulas matemáticas, teorías científicas, obras de arte, etc. capaz de interactuar con el mundo 1 —el mundo de los objetos físicos— a través del mundo 2 —el mundo de los estados de conciencia. Parto aquí de una orientación parecida, al afirmar que la realidad virtual, con ser real, no es *la* realidad. Pues al igual que Popper, distingo de buena gana la realidad —para él mundo 1—, la experiencia —mundo 2— y la realidad virtual —mundo 3. Y mantengo que la realidad virtual es objetiva por su capacidad de afectar a la

experiencia, y consecuentemente de producir efectos en la realidad³. Por supuesto otras definiciones de lo virtual como real son posibles y pertinentes. Por ejemplo, la definición lógica, en la que se defiende la realidad de lo virtual por estar modelizada en un lenguaje informático que la articula y hace posible, creando un conjunto cerrado de variables posibles⁴. De este modo el fenómeno virtual ya no puede confundirse con una alucinación en la sola conciencia.

He dicho que la realidad virtual, con ser real, no es *la* realidad. Me interesa conservar esta idea. Es decir, que con ser real tanto lo virtual como la realidad, cada una se configura en una espacialidad y temporalidad propias. Esto es: 1) hay una base común entre la realidad y lo virtual que promueve una relación de continuidad entre las distintas experiencias. Hay unas referencias comunes a cada realidad, y que coinciden en su capacidad para afectar a la experiencia, o también, a los estados de conciencia. 2) Sobre la base de referencias comunes que hacen que ambas realidades sean *realidad*, se levantan las diferencias entre una y otra. Ya lo hemos dicho: la continuidad por la cual encadenó acciones como comer, leer, consultar internet, salir a la calle, entrar en el cine, ver una película, salir del cine, caminar, dormir, levantarme, desayunar... no impide que diferenciemos unas dimensiones con otras, como puedan ser, por ejemplo, la dimensión del sueño y la vigilia, a condición de que se respete ese tránsito que requiere una involuntaria costumbre. 3) En un tercer nivel se producen las interferencias entre realidades, a través de cuales las diferencias vuelven a encontrarse en las referencias comunes. Se crea con esto un círculo, una cierta dialéctica a partir del reclamo magnético de unas y otras diferencias⁵. Esta dialéctica que, a la kantiana, provee una teleología sin representación concreta de su fin, es la que aquí y en adelante trataríamos de comprender.

Como conclusión de este apartado, es importante retener que la realidad virtual es lo *suficientemente real* como para estar a la misma altura y estatuto de la realidad, y comprendiendo a su vez la experiencia como una estructura maleable, capaz de alternar

³.- Sobre este punto véase POPPER, K.R. *Conocimiento objetivo: un enfoque evolucionista*. Tecnos. 2007 y *El cuerpo y la mente*. Paidós. 1997.

⁴.- Remito para este punto al artículo de Joaquín Siabra Fraile publicado en este mismo volumen, *Los géneros de videojuegos como géneros de mundos virtuales*.

⁵.- Es decir, las diferencias de lo virtual con respecto de la realidad aparecen como un vacío en el retorno a ésta, y tal vacío arrastra a la experiencia a una tensión que virtualiza aquello que le falta, y reactivamente, virtualiza la realidad entera.

entre diferentes realidades, capaz de sobredeterminarse a través de la alteridad en que constantemente de mueve, sea ésta una alteridad *real* o una alteridad virtual. El siguiente paso pone en cuestión otra hipótesis: ¿hasta que punto las sobredeterminaciones fenomenológicas que lo virtual integra no se colocan al lado de las determinaciones *a priori* del sujeto que percibe una realidad —como determinaciones *a posteriori*— sino que se impregnan directamente en las categorías *a priori*, creando híbridos que podríamos llamar tecnotranscendentales? Dicho de otro modo: los esquemas que nuestra experiencia pone en juego para percibir y participar en una realidad virtual, ¿no se mantienen operativos más allá de lo virtual, reconfigurando la total experiencia de realidad?

Alteridades y alteraciones

El concepto de alteridad —como la circunstancia en Ortega y Gasset, la *Lebenswelt* husserliana o el ser-en-el mundo de Heidegger—, definido como constituyente del sujeto y no como constituido por él, interesa especialmente en el caso de la realidad virtual, donde por momentos puede resultar embarazoso determinar quién constituye a quién. En términos zubirianos podríamos preguntar: ¿forja el hombre lo irreal o lo irreal forja al hombre? Mi tesis es, antes de contestar estas preguntas, que la realidad virtual funda un reino propio de alteridad, si definimos ésta como intrínseca de las tonalidades del sujeto⁶. Lo virtual constituye una realidad suficientemente cerrada que no puede deducirse o derivarse mediante analogías con la realidad, precisamente a causa de las formas que pone en juego en el interior mismo de la experiencia y sus condiciones. Dicho sintéticamente, la metacategoría de alteridad se compone de la realidad y el conjunto de sus dobles, sin ser éstos un reflejo distorsionado, sino más bien el resultado de una involuntaria voluntad de la propia realidad. Ahora, tal reino de la alteridad ganado por lo virtual —al menos en esencia— se constituye en relación dialéctica con la realidad de la que proviene, y también con la experiencia a la que provoca.

⁶.- «La alteridad no se añade desde el exterior a la ipseidad, como para prevenir su derivación solipsista, sino que pertenece al tenor de sentido y a la constitución misma de la ipseidad» RICOEUR, P. *Sí mismo como otro*. Siglo xxi editores. Madrid. 1996 (pp. 344, 352)

Así, la alteridad se define también por las distintas formas de afección de la conciencia, que acaban por convertirse en una alteración de sus mismas estructuras. Hablo con ello de alteraciones virtuales de la experiencia de modo análogo a como se habla de estados de conciencia alterados por una droga. Lo que produciría la experiencia virtual es una modificación de la fenomenología del sujeto, no mediante una intervención química en el cerebro, sino mediante una sobredeterminación de nuestras categorías de representación-interpretación por las categorías que las realidades virtuales traen integradas. En lenguaje kantiano podríamos hablar de una *deformación a posteriori* de la profunda infraestructura del esquematismo, *conformado a priori* bajo las formas a priori de la sensibilidad y el entendimiento⁷. En conclusión, la experiencia virtual no sólo sería un tipo específico de experiencia de la alteridad, sino que tendría la capacidad de alterar las condiciones por las cuales los mismos objetos aparecen de uno u otro modo, bajo una u otra forma. Es decir, que lo virtual podría configurar retrospectivamente —para bien o para mal— toda la realidad, todo el orbe de la alteridad.

Pese a lo intrincado del discurso no creo estar diciendo algo que no podamos comprobar en la superficie de lo cotidiano. El cine representa una realidad autónoma, diferente de la realidad de la vida, pero consigue sin embargo que a la salida del cine la misma vida parezca cinematográfica. Lo mismo pasa con el videojuego, que añade a la existencia un componente de *jugabilidad*. El mismo Paul Ricoeur analizó estas relaciones entre la realidad y sus dobles, buscando elementos en común que pudieran sin embargo trastocar el orden de las cosas. Para el caso de la ficción literaria, nada alejada de la realidad virtual que estamos intentando tratar, destacó la importancia de la narratividad en ambos planos, el de la *Lebenswelt* y el de la ficción, indiciando como tal elemento común podría sin embargo retroalimentar ambos polos y transformarlos. De modo análogo debemos preguntar qué otros elementos —además de la narratividad— están en juego entre la realidad y lo virtual, hasta llegar a entrever hasta qué punto

⁷ .- «Este esquematismo de nuestro entendimiento con respecto a los fenómenos y la mera forma de ellos, es un arte escondida en las profundidades del alma humana, cuyas verdaderas operaciones difícilmente le adivinaremos alguna vez a la Naturaleza, y las pongamos en descubierto a la vista» KANT. *Crítica de la Razón Pura*. Buenos Aires. Colihue. 2007 (p. 240). Pensando ahora en una investigación que supera el alcance de este artículo, se trataría de saber cómo la experiencia de las realidades simuladas mediante la tecnología podría sobredeterminar este esquematismo trascendental, creando nuevos «a priori» de representación y nuevas formalizaciones de la fenomenología del sujeto.

ciertas características propias de lo virtual podrían estar ya escondidas y ocultas en la misma realidad⁸, y también, para el caso de la experiencia, cómo ésta podría haber sido virtual antes de la existencia de la realidad virtual, o como dice Bernard Stiegler del cine, cómo nuestra conciencia, antes de la invención de la cinematografía, habría estado haciendo cine sin saberlo⁹.

Formas de la experiencia

Si hemos acordado que las diferencias entre una y otra realidad —y con ello entre uno y otro reino de la alteridad— se producen a partir de las diversas formas de representación de sus objetos, podemos referir ahora brevemente un tipo especial de experiencia que de modo general lo virtual pone en juego. Como hemos señalado, el hecho que nuestra fenomenología pueda ser igualmente fenoménica —en relación a objetos naturales— y/o cinematográfica —en relación a los objetos mediados por la pantalla— habla ya a favor de la morbilidad de las categorías con las que nuestras facultades esquematizan los elementos de una alteridad. Dicho con un ejemplo, en el caso del videojuego podemos comprender su teleología y sus herramientas si tenemos una adecuada alfabetización, al igual que podemos comprender con facilidad un fenómeno atmosférico. Ahora bien, además de la posibilidad de que en el videojuego el *ego* asuma los roles de un *alter ego*, me interesa tratar la posibilidad de que la experiencia pueda asumir nuevas formas de excentricidad, en un sentido plural, como experiencia de algo y sin necesidad de que sea experiencia de alguien, o mejor, sin que tal experiencia necesite de los contenidos de una primera persona, de un sujeto de atribución. Pondré en seguida algunos ejemplos. Antes quisiera perfilar un esquema en que añadir, a la mencionada dialéctica entre la realidad y o virtual, una nueva dialéctica entre la experiencia en primera persona y la experiencia excéntrica o sin atribución a un sujeto.

⁸ .- «Lo virtual hasta debe ser definido como una estricta parte del objeto real, como si el objeto tuviera una de sus partes en lo virtual, y se sumergiera allí como en una dimensión objetiva» DELUZE, GILLES. *Diferencia y repetición* (p. 314)

⁹ .- En el tercer volumen de *La técnica y el tiempo* Stiegler desarrolla «la hipótesis de una estructura esencialmente cinemato-gráfica de la conciencia en general, como si ésta hubiera “siempre hecho cine sin saberlo”». STIEGLER, BERNARD. *La técnica y el tiempo. III. El tiempo del cine y la cuestión del malestar*. Editorial Hiru. Hondarribia. 2004 (p. 16)

Según esta imagen, nos encontraríamos con un campo magnético donde la realidad de los objetos físicos y la realidad de mi primera persona ejercerían los centros de gravedad fuertes, y en donde los mundos virtuales y la experiencia excéntrica funcionarían como satélites, capaces sin embargo de ejercer a distancia configuraciones en la materia de tales centros de gravedad. En lo que sigue, entonces, dejaremos atrás la relación entre la realidad y lo virtual y nos desentenderemos de la relación entre el *ego* y el *alter ego*, para centrarnos en las configuraciones virtuales de la experiencia excéntrica o sin atribución a un sujeto. El motivo de tal metodología es tratar una cuestión que creo que quedado muy oscurecida por la atención masiva a la relación entre *ego* y *alter ego*, que las realidades virtuales sin duda han explotado en exceso. Se ha tratado mucho el tema de las máscaras de la primera persona, tanto desde la psicología y la sociología como desde la misma filosofía, por lo que me eximo de tratarlo aquí, centrándome en esta otra cuestión de las propias infraestructuras trascendentales de la representación de una realidad. Podría quizá hablar por ello, más acá de las máscaras del *ego*, de un travestismo de lo trascendental, en donde, quizá paradójicamente, tengo la intuición de que haya un mayor potencial de apertura, ya que el baile de disfraces de los *alter ego* se mueve en una dimensión espacial, cuantitativa, mientras que este travestismo de lo trascendental es más bien una cuestión temporal, de la temporalidad en la que se va constituyendo la experiencia humana en general.

Vayamos ahora a los ejemplos, de menor a mayor, de la literatura a la realidad virtual. En el relato de ficción, como muy bien dice Ricoeur, tienen lugar dos discursos¹⁰. Están en juego de modo general la acción de una primera persona y la perspectiva de una tercera. Se entretajan así, en un mismo relato, en una misma historia, los conceptos de forma y contenido. Por ejemplo, leemos el principio de *Cien años de soledad*:

Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento, el coronel Aureliano Buendía había de recordar aquella tarde remota en que su padre lo llevo a conocer el hielo.

¹⁰ .- «En la ficción tienen lugar dos discursos: el del narrador y el de los personajes [...] Hay que poner en juego, pues, la dialéctica del personaje y del narrador, al considerar a éste último como una construcción tan ficticia como los personajes de la narración». RICOEUR, P. *Tiempo y Narración II*. O.c. (p.p. 477-478)

En este caso se conjuga la primera persona de Aureliano Buendía y la tercera de la voz narrativa, que con un golpe de efecto logra colocar al lector ante la intuición de un gran arco temporal que va desde el pelotón de fusilamiento hasta la tarde remota del recuerdo. Sin que el personaje haya realizado todavía acción alguna, la voz narrativa nos ha introducido de repente en un mundo que queremos conocer. Para ello, no necesito atribuir nombre alguno a esa voz narrativa, sino que ésta se encubre para servir de pantalla a la acción y a la historia, siendo sin embargo la única protagonista de nuestra inmersión. Es el estilo o la técnica narrativa quien consigue este efecto de adhesión a la trama. Volviendo ahora a la cuestión anterior, conviene insistir en que aquí no interesa la figura de Aureliano como *alter ego* con el que yo me identifique, sino el estilo o técnica narrativa, que no necesita de la atribución subjetiva concreta y que es capaz de impregnarse a mi capacidad para configurar cualquier otra acción. Esto es, no tengo necesariamente que enmascarar mi *ego* con un *alter ego* para impregnar la configuración narrativa de la experiencia. El *yo*, que siempre es *en* y *con* una circunstancia, no tiene que perderse en la máscara para ganar en experiencia.

Muchos años después, escribiendo sobre la realidad virtual, el investigador Roberto Obarri había de recordar aquella fría mañana en que su madre le regaló *Cien años de soledad*

En este ejemplo he configurado voluntariamente mi primera persona inspirándome en el relato en tercera persona. Se mantendría por tanto el contenido de mi *ego* —asumiendo que el *ego* es siempre su historia y su mundo—, en este caso la experiencia de que me hayan regalado el libro *Cien años de soledad*, ganando una formalización narrativa de tal contenido, en este caso desde la tercera persona del narrador del mismo libro, *Cien años de soledad*. Dicho sencillamente, no he tenido que transformarme en un *alter ego mejor*, que represente mis más altas aspiraciones y mis imposibles utopías. He ganado una comprensión a distancia, una visión en perspectiva, sin que me pierda por ello. Ahora, y porque los ejemplos son ejemplos, quiero matizar dos cosas. En primer lugar, lo que he hecho es una configuración voluntaria y específica de mi persona. Lo que quiero destacar, no obstante, es que no es un único relato el que me configura, sino el conjunto de formas y estructuras comunes a todas las realidades de las que participo, sean ficciones literarias, películas, juegos online... y que además se

adhieren a mi fenomenología de modo involuntario, configurando perspectivas desde las que experimento la *realidad*.¹¹

En segundo lugar, es verdad que la perspectiva narrativa no parece ser por sí sola una experiencia, sino más bien la configuración de una experiencia, pero mi tesis consiste en afirmar que en la realidad virtual tal perspectiva excéntrica o sin atribución subjetiva se convierte en una experiencia en sí y no sólo en una configuración posible de mi experiencia personal. Para ello es necesario invertir el orden de los ejemplos: en vez de aplicar la misma *forma* a diferentes *contenidos* —en los ejemplos el coronel Aureliano Buendía y mi propia persona— lo que habría que poner a prueba son otras *formas* para un mismo *contenido*, sea éste la realidad de mi propia persona o la de quien ahora lee. Esto es, se trataría de ver como la realidad virtual puede configurar nuevas experiencias excéntricas aparte de las narrativas. Antes, y siempre en el orden de los ejemplos, me serviré de un puente aludiendo al caso de la cinematografía, donde el estilo o la técnica narrativa que me sirve para proyectar la historia se sustituye por la pantalla de cine. En este caso parece quedar eliminado el componente de la tercera persona: la voz narrativa, aún sin la necesidad de ser atribuida a un sujeto concreto, guarda aún el componente humano del lenguaje, de la voz. En el caso de la cinematografía, salvo en el caso de la *voz en off*, la perspectiva de los personajes y su historia queda reducida a la distancia que marca con el espectador la propia pantalla.

Ahora bien, si hemos acordado que en el relato de ficción la tercera persona del narrador se encubre para crear la ilusión de que la historia aparece por sí sola, en el caso del cine son las técnicas cinematográficas quienes se encubren para que el mundo del film aparezca como una realidad *sui generis*. La técnica narrativa, asociada a una voz en tercera persona, se convierte ahora en técnica cinematográfica, asociada a una mirada que es ya nuestra propia mirada como espectadores, pero sobredeterminada por sus propias técnicas, tales el zoom, la cámara lenta, el ángulo de enfoque y en general todas las técnicas vinculadas al montaje. Es decir, que la mayor neutralidad del cine con respecto a la literatura, en donde ya no es necesaria la mediación de una voz en tercera

¹¹ .- El distanciamiento respecto de la vida cotidiana en la experiencia de lo virtual no queda reducida a su propio marco. Devueltos al quehacer cotidiano, tal experiencia excéntrica es igualmente posible, no ya animada directamente por esta o aquella obra concreta, sino por el conjunto magnético de los dobles de la realidad, de los mundos virtuales en los que hemos participado, y que permanecen *formalmente* en nuestros esquemas interpretativos.

persona sino nuestra propia mirada, es en realidad una configuración mucho más determinante en tanto que más disimulada, al darnos la impresión de ser nosotros quien elegimos cómo mirar. Así pues, la configuración narrativa de nuestra propia experiencia, posible a mi juicio a causa de la capacidad de autodistanciamiento de la conciencia, en su *despliegue* como *voz narrativa de la conciencia*, se transforma ahora en *repliegue cinematográfico de la conciencia*, a la manera de un montaje de retenciones y protecciones, de recuerdos y expectativas. En conclusión, la *afección más disimulada* en que consiste la representación cinematográfica, en donde todas las técnicas están ocultas a fin de destacar la acción por sí misma —y en donde no sólo no necesitamos la atribución a una tercera persona, sino que a falta de voz sólo nos queda la identificación con una mirada que supera nuestras posibilidades— es capaz de conmocionar en mayor medida —como *repliegue* y no como *despliegue*— la capacidad de la experiencia que hemos denominado excéntrica o sin atribución subjetiva¹².

¿Qué podemos decir ahora de la realidad virtual? En los videojuegos más recientes he visto, además de la posibilidad de controlar y manejar el *alter ego*, diferencia que suele destacarse en contraste con el cine o la literatura, la posibilidad de manejar toda la técnica encubierta de la perspectiva de juego. Esto es, no sólo controlamos uno de los personajes, y como tal, un *alter ego*, sino que determinamos todo aquello que en cine parecía funcionar por sí solo: ángulo, zoom, cámara lenta, rápida, y en general toda la figuración de la circunstancia del héroe. Además, esta mirada que acompaña a distancia la aventura deja de poder entenderse en el videojuego como una cuestión estética, siendo ya imposible diferenciar acción de contemplación al ser absolutamente necesario el buen control de la perspectiva para avanzar con éxito en la teleología del videojuego. Es aquí, en lo virtual, donde la experiencia excéntrica deja de ser una perspectiva para ser un poder, devuelto a la realidad en forma de potencia. Tales poderes que sobrevuelan la historia del héroe convertido en mi *alter ego*, y que superan por tanto su *egocentricidad*, vienen a ser poderes devueltos a la experiencia de mi circunstancia, que igualmente supera mi egocentrismo, y me son dados en forma de

¹² .- «La conciencia se ve afectada por los fenómenos que por regla general se le presentan, pero lo es de manera particular por los objetos temporales. Esto nos importa porque la película, como la melodía, es un objeto temporal. Por lo tanto, comprender la singularidad del afecto de la conciencia por los objetos temporales es empezar a comprender lo que constituye la especificidad del cine, su fuerza, y como puede *transformar* la vida». STIEGLER, BERNARD. *O.c.* (p. 23)

potencias de configuración excéntrica de la experiencia, no de mi persona aislada, sino del horizonte que me envuelve¹³. No creo por ello estar hablando de jugar a ser Dioses, violando las condiciones que buenamente requiere de un lado el cuerpo, del otro la realidad. Más bien me sitúo en una temporalidad posible donde el videojuego —y con él la realidad virtual— está en pañales, donde todavía queda mucho por ver respecto de la experiencia sin atribución subjetiva, asumiendo que con todo sea siempre la experiencia de un sujeto que se hace responsable de su excentricidad.

¿Qué va siendo del huevo y la gallina?

Todo *alter ego* ha de volver al *ego*, asumiendo que todo *ego*, en cada caso el mío, es un ser-en-el-mundo-con-los-otros, es un *yo soy yo y mi circunstancia*. De igual modo la conciencia, desplegada o replegada por la experiencia, ha de volver en sí, sin que sea tan preciso decir cuál es el sí de la conciencia, o cuál es el sí del yo. Todo lo contrario este carácter del *Sí* se caracteriza por su apertura, al igual que lo virtual, del otro lado de la realidad, se caracteriza por la temporalidad de su evolución. Es verdad que la conciencia, vuelta a *sí* tras el extravío por lo virtual, no vuelve nunca a un *sí* fijado con anterioridad, sino convertida en potencia de lo que en la realidad virtual fue un poder. Más sencillamente: tras el desvío por lo virtual ya no soy capaz de detener el tiempo ni de acelerarlo: ni el carácter del *yo* de mi primera persona ni el carácter del *sí* de mi conciencia como experiencia pueden superar este límite. Sin embargo, es posible virtualizar la realidad, convirtiendo el poder en potencia, la potencia del *como si*. Aquello que me era imprescindible en la teleología del videojuego me es ahora imposible, sólo transferible en la forma de un *como si* hermenéutico, que deja aparecer la realidad bajo la óptica de una potencia tanto novedosa como imposible de actualizar. Es por ello que las tecnologías recreativas que hacen posible lo virtual sólo vuelven a la

¹³.- El mismo Ortega, pese a hablar de la circunstancia insoslayable de toda existencia, no dejaba él mismo de mantener una holgura en cuanto a la representación de tal circunstancia. Así por ejemplo, leemos en las *Meditaciones del Quijote*: «Del mismo modo que las siluetas de las rocas y de las nubes encierran alusiones a ciertas formas animales, las cosas todas, desde su inerte materialidad, hacen como señas que nosotros interpretamos. Estas interpretaciones se condensan hasta formar una objetividad que viene a ser una duplicación de la primaria, de la llamada real. Nace de aquí un perenne conflicto: la “idea” o “sentido” de cada cosa y su “materialidad” aspiran a encajarse una en otra. Pero esto supone la victoria de una de ellas. Si la “idea triunfa”, la “materialidad” queda suplantada y vivimos alucinados. Si la materialidad se impone, y, penetrado el vaho de la idea, reabsorbe ésta, vivimos desilusionados» ORTEGA Y GASSET. *Meditaciones del quijote*. Alianza. Madrid. 2001 (p. 102). Siguiendo este hilo en el que se presenta una ambivalencia representativa, nos preguntaríamos aquí por las determinaciones que lo virtual podría realizar sobre lo que aquí se llama la “idea”.

realidad como potencias recreativas, a nivel hermenéutico. Ahora bien, al igual que lo virtual puede repercutir en la esquematización de la realidad, en el re-conocimiento de la realidad, no es menos cierto que tal re-conocimiento conlleve una creación y re-creación de lo virtual.

Dicho de otro modo: si lo virtual puede sobredeterminar las formas *a priori* de la experiencia y el esquematismo que une la sensibilidad al entendimiento, es igualmente cierto que estas sobredeterminaciones recrean a posteriori la realidad virtual, vinculando así dialécticamente la historia de la realidad virtual —como parte de la evolución de la tecnología¹⁴— y la historia de lo que aquí he llamado experiencia excéntrica, o también, con Nietzsche, la evolución de la conciencialidad¹⁵. La pregunta sería, entonces: si las tecnologías recreativas, a la base de la realidad virtual, tienen su propia historia y evolución, desde la literatura hasta el videojuego, ¿cómo pueden repercutir en la historia y evolución de la experiencia de la conciencia, entendida igualmente como *Gewissen* y como *Bewusstheit*, como conciencia reflexiva y como conciencia intencional? Como es de suponer, surgen aquí dos bloques de respuestas, que podemos catalogar, siguiendo la terminología de Umberto Eco, en apocalípticas e integradas¹⁶. Conviene tener presente, al menos, la verdad de esta dialéctica entre la realidad y el doble, entre el sujeto y la

¹⁴ .- «La cuestión que se plantea es saber si se *puede prever* y es posible *orientar* la evolución de la técnica, es decir, de la potencia. ¿Qué poder tenemos sobre la potencia?» STIEGLER; BERNARD. *La técnica y el tiempo. I. El pecado de Epimeteo*. Editorial Hiru. Hondarribia. 2002 (p. 41)

¹⁵ .- «La conscienticidad [Bewusstheit] es la última y más tardía evolución de lo orgánico, lo más sin acabar y lo más carente de fuerza [...] Mientras no esté completamente desarrollada y madura, una función es un peligro para el organismo: ¡es bueno que hasta ese momento sea tiranizada a fondo! Así es tiranizada a fondo la conscienticidad, ¡y no es la menor de las tiranías la de estar orgulloso de ella! Se piensa que en ella reside *el núcleo* del hombre, ¡lo permanente, eterno, último, más primigenio de él! ¡Se considera la conscienticidad como una magnitud fija dada! ¡Se niega su crecimiento, sus intermitencias! ¡Se la toma por «unidad del organismo»! Esta ridícula sobreestimación y mal entendimiento de la conciencia tiene como consecuencia la gran utilidad de que de ese modo se ha *impedido* un desarrollo demasiado rápido de la misma. Dado que los hombres creían tener ya la conscienticidad, se han esforzado poco por adquirirla, ¡y tampoco ahora sucede de otro modo!». NIETZSCHE. *La gaya ciencia*. §11.

¹⁶ .- Como es sabido, Horkheimer y Adorno, en su *Dialéctica de la ilustración* fueron los primeros en temer por el colapso de la conciencia por la cinematografía, convirtiendo la conmoción del esquematismo en control del individuo. Véase STIEGLER, BERNARD. *O.c.* (cap. II. El cine de la conciencia). Ahora, y tomando del todo en serio el alcance de tal crítica, mantengo, con Tomás Maldonado, la siguiente pregunta: «¿Es justo sostener que la naciente *cultura de la virtualidad* (o, si se me permite, de la *hipervirtualidad*) deba configurar siempre y de todas maneras una irreversible enajenación en nuestra relación con el mundo real? En otras palabras, ¿es correcto excluir en principio que la frecuentación de las realidades virtuales pueda contribuir a un enriquecimiento, y no siempre a un empobrecimiento, de nuestra relación cognoscitiva y, en última instancia, operativa con el mundo real? En sustancia, se trata de saber si la producción computerizada de imágenes de alta fidelidad puede verdaderamente enriquecer nuestra experiencia y hasta procurarnos más experiencia de la que habríamos podido obtener sin la mediación de lo imaginal en una relación, digamos, empírica con la realidad». MALDONADO, TOMÁS. *Lo real y lo virtual*. Gedisa. Barcelona. 1992 (p. 65)

experiencia, entramado que conforma una madeja compacta de dificultades, tanto ontológicas como políticas, y que pone a la esencia y a las posibilidades de la realidad virtual en entredicho. No tiene interés ahora preguntarse por aquello que fue antes, si el huevo o la gallina, si la realidad o sus dobles, sino preguntarse por lo que va siendo, y por lo que pueda ser de la experiencia de la conciencia y de la conciencia de la experiencia.

Conclusión

Ni Descartes ni Cervantes podían jugar a dobles a un videojuego. Tengo por seguro que tanto uno como el otro, y por diferentes motivos, les habría maravillado la experiencia inmersiva en la que consiste la realidad del videojuego. En el tiempo que ellos vivieron no existía el *como si* de lo virtual, muy relevante hoy en día en cuanto que las potencias del *como si* empiezan a ser muy efectivas en su capacidad de afectar a la conciencia, a la que le concierne siempre el espectro de un *cómo de la conciencia*, sea reflexiva, sea intencional. Lo que he intentado dejar claro, antes del insoslayable debate sobre las consecuencias de la realidad virtual en la realidad de la experiencia, es la compleja infraestructura que está en juego entre ambas dimensiones, el entramado de relaciones que hay entre la realidad y lo virtual, haciendo muy complicado elegir entre una cosa y la otra, ya que lo virtual conlleva involuntariamente un re-conocimiento de la realidad. En conclusión, si es la experiencia quien hace al sujeto y no al revés, en un mundo como el nuestro donde ésta oscila entre la caverna y su afuera, no queda más remedio que admitir que la experiencia se constituye mediante la tensión que de un lado suponen los elementos prereflexivos de la realidad, y del otro las sobredeterminaciones de lo virtual. O dicho más sencillamente, no es tan fácil, para el debate, situarse fuera de la caverna, pues ésta ha impregnado sus sombras a nuestra mirada, de modo que la realidad se ve doble, doblada, desplegada y replegada sobre sí. Si es verdad que hay una relación intrínseca entre la vida y el relato por medio de la narratividad, si también es cierto que entre la existencia y el cine media el elemento de los flujos de conciencia, hay que preguntarse ahora por el elemento mediador entre la vida y el videojuego, examinando las categorías que vienen a sobredeterminar dinámicamente las categorías *a priori* por las cuales algo sencillamente aparece. Para ello es necesaria una fenomenología de la experiencia virtual, con el examen de sus consecuencias

ontológicas y políticas, ambas vinculadas al problema de la libertad. A mi juicio no hay arcadia de la conciencia, no hay un *antes* desde el cual resistir las configuraciones que los nuevos habitantes del mundo 3 popperiano producen en el mundo 2. Mi conclusión, fruto de una sutil sospecha, descansa en la intuición de la imposibilidad de la libertad fuera de lo virtual, como en una realidad pura: no queda más que la conjugación de modos de estar en los cuales mantener la tensión entre la realidad y sus dobles, entre la experiencia y *la* experiencia.

El error como garantía ontológica

Òscar Llorens i Garcia

1. LA REALIDAD VIRTUAL

La realidad virtual es algún tipo de realidad. Tal es la conclusión a la que llegamos en 2002 los que nos reunimos en Albarracín para filosofar sobre el asunto de la realidad virtual. Hay quien la llama irrealidad, hay quien virtualidad real, pero parece claro que la realidad virtual proporciona una fuente de contenidos noemáticos sean o no constitutivos de auténticas vivencias.

Ello es posible por la capacidad de la realidad virtual para generar ficción. Bien sea mediante el lenguaje, las artes gráficas, el cine, lo onírico o los estupefacientes; pues todo ello merece el adjetivo *virtual* por opuesto a la realidad sin engaños. Como advierten Moreno o San Martín, la virtualidad no es asunto exclusivo de la red de redes ni de la tecnología de la información en general, sino que es consustancial a lo antropológico en tanto que técnico. Desde que representamos la realidad mediante palabras, dioses o dibujos, los humanos hemos precisado de lo que Ruiz Calvente llama irrealidad para dar cuenta del mundo en que vivimos. Virtual es el ver doble de la borrachera, y virtual es el tren de los hermanos Lumiere que provocó que los primeros espectadores del cinematógrafo saltaran de sus sillas en las primeras proyecciones públicas del séptimo arte. Son reales, en la medida en que se presentan como percepciones, como objetos de la conciencia que constituyen lo pensado en la nóesis; y son virtuales por cuanto se presentan como lo que no son... como advertía aquél famoso cuadro que, representando una pipa, denunciaba de si mismo no serlo: no era más que pintura sobre una tela (creo).

Sin embargo, el uso común de la expresión realidad virtual nos emplaza, auspiciado por la ciencia ficción, a un terreno algo más concreto aunque, en opinión de muchas filósofas y filósofos, ontológicamente semejante: el de la realidad virtual cibernética inmersiva. Esto es, la ficción generada por una computadora con las prótesis necesarias para que la simulación se convierta en totalizadora, imitando lo que

fenomenológicamente pudiéramos admitir como mundo, como la realidad exterior, desde un realismo ingenuo o, incluso, generar una ficción perceptiva con leyes y objetos completamente independiente de lo que estaríamos dispuestos a llamar realidad sin más.

Este ámbito de la realidad virtual es el que les propongo como excusa para filosofar, y deseaba hacerlo a través de un ejemplo que se ha convertido en arquetípico, el de la película *The Matrix*, sobre la que se han vertido auténticos océanos de tinta, desde su edición. Ahora bien, para no arriesgarme a aburrir hasta los más entusiastas, pretendo ahora abreviar al máximo la descripción de la película así como lo que ya fue dicho en 2002 para desarrollar lo que les propongo ahora, el error como fase epistemológica suficiente como para sugerir cierta objetividad en la sensación interpretable como la fuente de mis percepciones fenoménicas y también la consecuencia lógica de esto en un entorno virtual inmersivo.

2. LOS LÍMITES TECNOLÓGICOS DE LOS SISTEMAS INFORMÁTICOS VIRTUALES INMERSIVOS

Aunque la filosofía puede plantear, como a veces la física teórica, experimentos ideales, tampoco está de más la cuestión de si es posible la construcción de un sistema virtual inmersivo tan perfecto que, para gozo cartesiano, pudiera confundir la conciencia hasta el punto de llevarla al límite siniestro de incapacitarla para distinguir la realidad de la ficción.

Hay una respuesta provisional negativa, puesto que la tecnología para conectar sistemas periféricos a cada uno de los sentidos, en especial considerando lo referido al tacto, o directamente al sistema nervioso central, siempre hablando en términos de sistemas informáticos, es pura ciencia ficción en 2008. La pregunta que sugiere dicha respuesta es poco menos que obvia: ¿Llegará el momento en que los sistemas informáticos de realidad virtual inmersiva superen estas dificultades tecnológicas para permitir una completa simulación irresoluble para la conciencia? Pues, por lo que parece la respuesta es que no, lo cual merece ser explicado aclarando entonces cuáles

son los límites de la realidad virtual informática inmersiva... que casi que, hasta nueva orden, vamos a llamar "realidad virtual" sin más.

a) Límites tecnológicos. Son los comentados arriba, a los que hay que sumar los derivados de cualquier sistema tecnológico complejo y los específicos de la realidad virtual, tales como potencia de los periféricos, capacidad gráfica, movimiento, sonido; aspectos todos de no poca importancia y, tal vez, puede que salvables en un futuro a largo plazo... cosa que no ocurre con los otros límites.

b) Límites ontológicos. Los límites ontológicos de la realidad virtual son los apuntados por Fernández Beites en 2002 y tienen que ver con las ilimitadas posibilidades de relacionarse con el mundo que una conciencia, incardinada en una persona, posee en el mundo de la vida. Según esta filósofa, no se trata de la imposibilidad tecnológica y por tanto quizá (sólo quizá) superable en el futuro, de imitar el mundo físico, éste que se supone que hay ahí fuera de mi conciencia; sino de límites que la propia ontología de lo que el sistema técnico es en esencia muestra como insuperables y relacionados con el infinito. Consideremos las posibilidades de un humano para relacionarse con un objeto (lo que es, la substancia del conocer), como por ejemplo una botella de orujo. Consideremos también lo que el entorno virtual informatizado puede ofrecerme. Y observemos que puedo utilizar la botella de orujo para beber uno o dos sorbos, media botella o toda entera (cosa poco aconsejable para mi hígado), pero además puedo optar por beber cantidades discretas hasta límites cuánticos. Y eso sólo es una parte casi negligible de lo que puedo hacer con ella: golpearla la cabeza, cerrarla, volverla a abrir, arrancarle la etiqueta, arrojarla al contenedor de vidrio, fundirla... todo lo cual supone una porción ridícula de lo que puedo hacer con la botella *en relación con* otros entes físicos de su mismo nivel ontológico. La idea es que un sistema de algoritmos lógicos como un sistema informático no puede imitar las infinitas posibilidades del mundo fenoménico de darse y, aún menos, de relacionarse del sujeto con dicho mundo. Para entender mejor esta cuestión cabe hablar de un tercer tipo de límite para la realidad virtual.

c) Límites lógicos. Kurt Gödel demostró la incompletitud y/o indecidibilidad esencial para un sistema axiomático cualquiera que pretenda formalizar un universo infinitista, puesto que tal pretensión contiene inexorablemente enunciados del tipo "Esta es una proposición indemostrable para un sistema axiomático S" cuya inclusión en el sistema delataría precisamente su límite: que tal teorema es indemostrable.

Las consecuencias filosóficas del teorema de Gödel no se limitan a su aspecto lógico, sino que se enraízan con fuerza en la ontología, puesto que hablamos de la esencia de lo computable. Desde mi punto de vista, se ve más clara la dificultad insalvable de un sistema de algoritmos para procesar todo lo pensable lógicamente, mediante el caso de la antidiagonal de Cántor. Supongamos una matriz numerada, donde dispusiéramos la serie total, infinita, de algoritmos computables por un sistema lógico binario como un computador. Cada una de las entradas de esta matriz constaría de una serie computable de ceros y unos, que es cuanto necesitamos para organizar cada paquete de memoria de un ordenador sea lo memorizado una canción, foto, texto o cualquier tipo de archivo o programa inserto en la ram de dicho sistema. Pues bien,

tracemos ahora una diagonal desde la primera posición de la primera línea con la primera serie computable, que pasara por la segunda de la segunda serie, la tercera de la tercera serie, y así sucesivamente. Obtendríamos una serie computable de ceros y unos que, por tanto debería figurar en la n -ésima posición de la matriz principal. Sin embargo, hagamos un sencillo ejercicio de computación en esta diagonal de forma que cambiemos los unos por ceros y los

ceros por unos. Allá donde en la diagonal hubiera de figurar un cero, nosotros pondríamos un uno y viceversa, hasta el infinito. Ahora viene lo interesante, puesto que hemos cambiado el primer número en la primera línea de la matriz, la antidiagonal que hemos sido capaces de concebir será diferente en esa posición. Pero es que en la segunda línea será diferente en la segunda posición, diferente en la tercera posición de la tercera línea, y siempre diferente en la posición x de la línea x ... Pero si esto se

$E_0 =$  ...
 $E_1 =$  ...
 $E_2 =$  ...
 $E_3 =$  ...
 $E_4 =$  ...
 $E_5 =$  ...
 $E_6 =$  ...
 $E_7 =$  ...
 $E_8 =$  ...
 $E_9 =$  ...
 $E_{10} =$  ...
 $E_{11} =$  ...
 $\vdots$  ...
 $E_{\infty} =$  ...

Diagonal de Cántor

cumple en toda la matriz de secuencias de ceros y unos computable por un ordenador, lo que estamos diciendo es que la antidiagonal de Cantor, perfectamente definida lógicamente, no puede ser computada por un sistema informático ya que difiere de la secuencia en la *n*ésima posición.

Los límites de los ordenadores para representar la realidad o cualquier tipo de realidad alternativa, son los límites de la realidad virtual. Sin embargo yo les proponía el caso de la película *The Matrix* como excusa para la reflexión filosófica y no pretendía anular su encanto con argumentos que impiden su concepción como actualidad. Tal vez, no hayamos nunca nacido y estemos ahora mismo inmersos en un sistema virtual en cuyo mundo de origen habiten otras series de cosas e imperen otras leyes físicas inimaginables para nosotros... pero de nuevo acierta Fernández Beites cuando advierte que eso acerca o identifica, a esta inefable realidad virtual con el genio maligno de Descartes.

3. THE MATRIX COMO CAVERNA MALIGNA

Como cabe la posibilidad que haya quien, en esta sala, no hay visto ninguna de las películas de la saga *The Matrix* (si bien, la buena es, como en tantas otras veces, la primera) podemos entresacar un mínimo resumen de lo más relevante del filme en de lo dicho en 2002:

"Imagínense, un enorme pozo oscuro repleto de pequeñas urnas que contienen a los seres humanos desde que nacen hasta que mueren sumergidos en una especie de líquido amniótico y conectados, por distintas partes de su cuerpo, a un entramado virtual que todos los humanos, en cada una de sus jaulas cibernéticas, comparten y que se denomina *Matrix*. Desde que han nacido creen que lo que ven y escuchan, es la auténtica realidad e ignoran que viven prisioneros. Sin embargo, uno de ellos consigue liberarse y, en un proceso lento y tortuoso, consigue salir de la urna y aún al exterior del pozo. Al principio no puede dirigir su mirada hacia la luz ya que sus ojos están debilitados por la falta de uso y, las y los que le rescatan, tampoco le revelan directamente cuál es la auténtica realidad hasta que no se halla verdaderamente preparado para ello. Por fin adquiere conciencia de cómo es la realidad y de que lo que creía real hasta la fecha no era más que una ilusión creada por un ordenador. Finalmente, nuestro personaje vuelve a la caverna (...) para convencer a las demás y los demás de que la realidad en la que creen vivir no es la auténtica."¹

¹ Moreno Márquez y otros: "Filosofía y Realidad Virtual", Zaragoza, 2007. Pág. 405.

De donde se desprende algo que no ha pasado inadvertido a nadie: que en *The Matrix* tenemos recogidos dos de los momentos filosóficos más significativos de la historia del pensamiento: 1) el mito de la caverna de Platón, por cuanto el proceso de liberación del personaje principal de su ignorancia hasta el conocimiento de la verdad es semejante en alto grado a lo expuesto en aquél mito y 2) porque no es menos semejante el poder totalizador del entorno virtual de *Matrix* comparado con la capacidad terrible que la argucia epistemológica de el genio maligno de Descartes tenía para generar engaño en alguna desafortunada conciencia.

Lo que tiene de relevante esta película, esta situación de realidad virtual totalizante que sólo la ciencia ficción nos puede proporcionar, es la comodidad didáctica para responder a la cuestión de como considerar el estatuto ontológico de una realidad, la virtual, que se caracteriza por ser ficticia cuando incluso, para mayor dramatismo, no pudiéramos distinguir a ciencia cierta la ficción de la realidad. Para responder es necesario acotar qué entendemos por realidad, tarea por antonomasia de la filosofía.

4. UNA ONTOLOGÍA MÍNIMA

Para hablar con sentido de cualquier asunto es necesario hacerlo desde unos supuestos de lo que entendemos por real, aunque tales supuestos se redujeran a lo que resulta transcendental para que se de el lenguaje que permite el *hablar con sentido*. Así, si es irrenunciable una base metafísica para poder decir, en cuanto filósofos o filósofas debemos hacer aquello que el saber ordinario y aún el científico olvidan: hacer explícita dicha base que ya bautizamos como metafísica mínima:

"De los hechos, en cuanto que datos del mundo exterior, puedo dudar; de que hay un mundo de ideas, no: puesto que en la misma duda se hace uso transcendental de dicho mundo. Sirva esto para distinguir radicalmente entre ideas y hechos en lo que (...) podemos llamar metafísica mínima como un mínimo cuerpo ontológico que nos permita llevar a cabo cualquier actividad racional posterior. (...) Además, su fundamento no sólo se limita a la transcendentalidad de lo eidético frente a la ausencia de ésta en lo fenoménico, sino a que el principio de contradicción es condición necesaria y suficiente para establecer el estatuto ontológico de cualquier entidad meramente ideal mientras que en lo empírico tal principio es necesario pero no suficiente, y a que en el mundo de los hechos, para incluir en él una entidad cualquiera, es necesario buscar el correlato empírico; con los límites de aquellas ideas que, aunque no se relacionen ellas mismas con ningún fenómeno como tal, sean necesarias para explicar otros fenómenos relacionados. (...) Hay, además, un tercer argumento acerca de la inevitabilidad del dualismo ontológico en cualquier sistema metafísico que complementa los ya introducidos de la

imposibilidad de dudar que hay ideas cuando sí es posible hacerlo respecto de los hechos y la distinta relación de ambos tipos de realidad respecto al principio de no contradicción: se trata del viejo problema del cambio. La diferencia más relevante, desde un punto de vista fenomenológico, entre ideas y hechos es que mientras las ideas no están sujetas a cambio alguno, éste representa un aspecto esencial en el mundo de los hechos."²

Tres son pues, los argumentos esgrimidos para defender la necesidad del dualismo ontológico y que podemos enumerar de forma esquemática de la siguiente manera:

- a) Las ideas, frente a los fenómenos, son transcendentales para poder decir algo.
- b) Basta el principio de no contradicción para afirmar que una idea es válida, no ocurre así con los fenómenos ya que se precisa del correlato empírico.
- c) Las ideas no cambian mientras que los fenómenos son puro devenir.

Si este análisis es correcto, entonces hay al menos dos ámbitos de realidad diferenciables cuya especificación se remonta casi al inicio de la preocupación filosófica por el mundo. Ello es de suma relevancia para el tema de la realidad virtual que nos ocupa. Para un entorno virtual inmersivo como el de *The Matrix*, cuyo fundamento parece rebasar las posibilidades de la realidad para sumirse en la ficción, en forma de genio maligno cibernético, las propiedades del mundo de las ideas permanecerían inalterables. Ya advirtió el propio Descartes que, en el proceso del sueño, las verdades analíticas permanecerían fuera de duda y, discrepando con el filósofo francés³, no hay genio maligno que no precise de los primeros principios y por tanto de la consistencia lógica adecuada incluso para ser; por lo que no es posible una ficción virtual del estilo "genio maligno" que no respete el modo de ser de lo eidético.

Puede ser que ustedes no estén ahí delante más que como fenómenos causados no por un mundo exterior a mí, sino por quién sabe qué artimaña virtual que me hiciera percibir el mundo diseñado a la carta por dicho artilugio... y así esta sala, Gijón, la península Ibérica o toda la galaxia. Pero no puedo dudar de los principios que me permiten interrogarme en este sentido, por la idea de galaxia y todas las demás ideas.

² Idem , págs. 409-413.

³ Descartes pensaba que un Genio Maligno le podría equivocar en los juicios analíticos.

5. EPISTEMOLOGÍA DEL ERROR

La gran cruz del racionalismo cartesiano y afín, fue el fracaso metafísico a la hora de fundamentar la existencia del mundo físico. Efectivamente, las pruebas de la existencia de Dios como garante de la res extensa caen en la categoría de las falacias circulares, lo que impide el utilizar a Dios como premisa para ninguna argumentación posterior. La genialidad de Kant propuso los fenómenos como objeto único para la investigación racional a la vez que su límite, renunciando al objeto en tanto que cosa en sí. Dicha renuncia sigue siendo válida para la situación aquí planteada. Los fenómenos que la realidad virtual nos presenta como tales, no tienen menor validez que los fenómenos que obtenemos de ordinario por la acción de la conciencia merced a los datos de los sentidos. La fenomenología nos ha devuelto las cosas a base de hurgar en la conciencia, no de reivindicar como hace el realismo ingenuo la petición de principio que supone poner a un hipotético mundo exterior como núcleo, y único núcleo, de cualquier ontología regional. Así que ahora es cuando viene lo bueno, la pregunta del millón respecto del tema de la realidad virtual que venimos tratando en este congreso: ¿Se vislumbra alguna manera de distinguir el engaño de la realidad virtual para una conciencia en él sumergida si fuéramos capaces de superar los límites antes expuestos para sistemas informáticos virtuales inmersivos? La respuesta es no. Tan cierto como que la realidad de las ideas permanece naturalmente no afectada por los engaños a los sentidos por constituir una realidad independiente, si pudiéramos construir una realidad virtual del estilo *genio maligno*, tomaríamos los fenómenos como válidos sin ninguna otra opción a menos que descubriéramos el engaño.

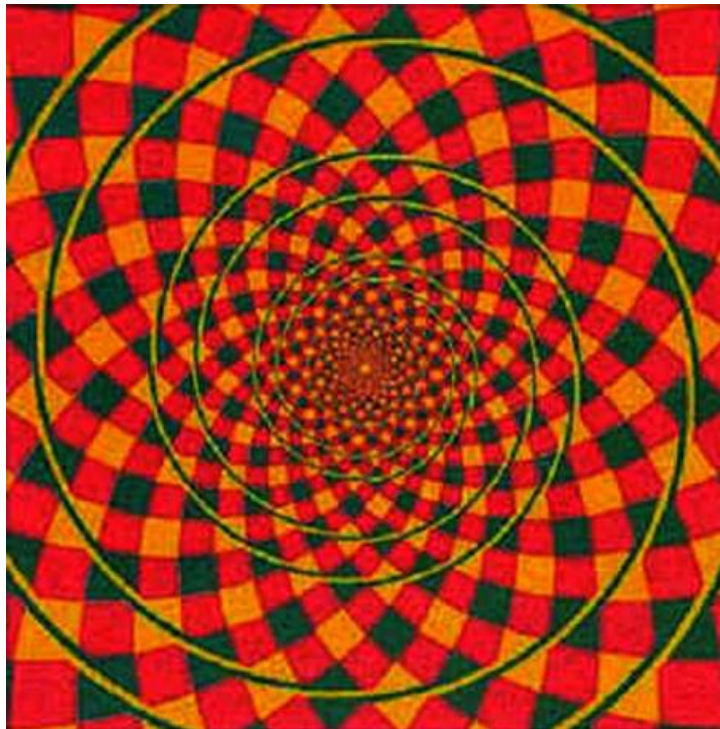
Sólo tenemos fenómenos, y nos hemos acostumbrado con razón, a hablar del mundo en base a ellos; así que los fenómenos originados por un dispositivo virtual son tan fenómenos como los generados espontáneamente por lo natural, sea lo que esto último sea. Aún así, se han aducido un par de argumentos razonables para suponer que ahí fuera hay un mundo que origina los fenómenos los cuales, por otro lado, es prudente creer que tienen un origen. Nos referimos a los argumentos de *coherencia* y *duración*.

En efecto, por un lado, los fenómenos tienen un orden racional, con todo lo que ello supone, sin el cual no sería posible no sólo la intelección del mundo, sino que tampoco hubiera sido posible la ciencia, tan escrupulosa con el respeto por la experiencia. Si abro un cajón y meto dentro un sello de correos, lo cierro y, al volverlo a abrir descubriera un entrecot a la pimienta, además de lo que me ahorraría en restaurantes, no dejaría de sorprenderme. Si el mundo de los fenómenos, de los hechos si se quiere, no estuviera sometido a regularidades más o menos lógicas, no podríamos elaborar leyes ni hipótesis para su descripción. A esto llamamos la coherencia del mundo fenoménico.

Por otro lado, a diferencia de lo onírico, el mundo de los fenómenos tiene duración, es decir, a pesar de su indudable carácter dinámico, observamos que o bien los fenómenos ocupan una determinada parcela de tiempo, desde unas décimas de un meteoro o siglos de un monasterio, o bien se puede identificar a unos como causa de otros formando el continuo de la gran cadena del ser.

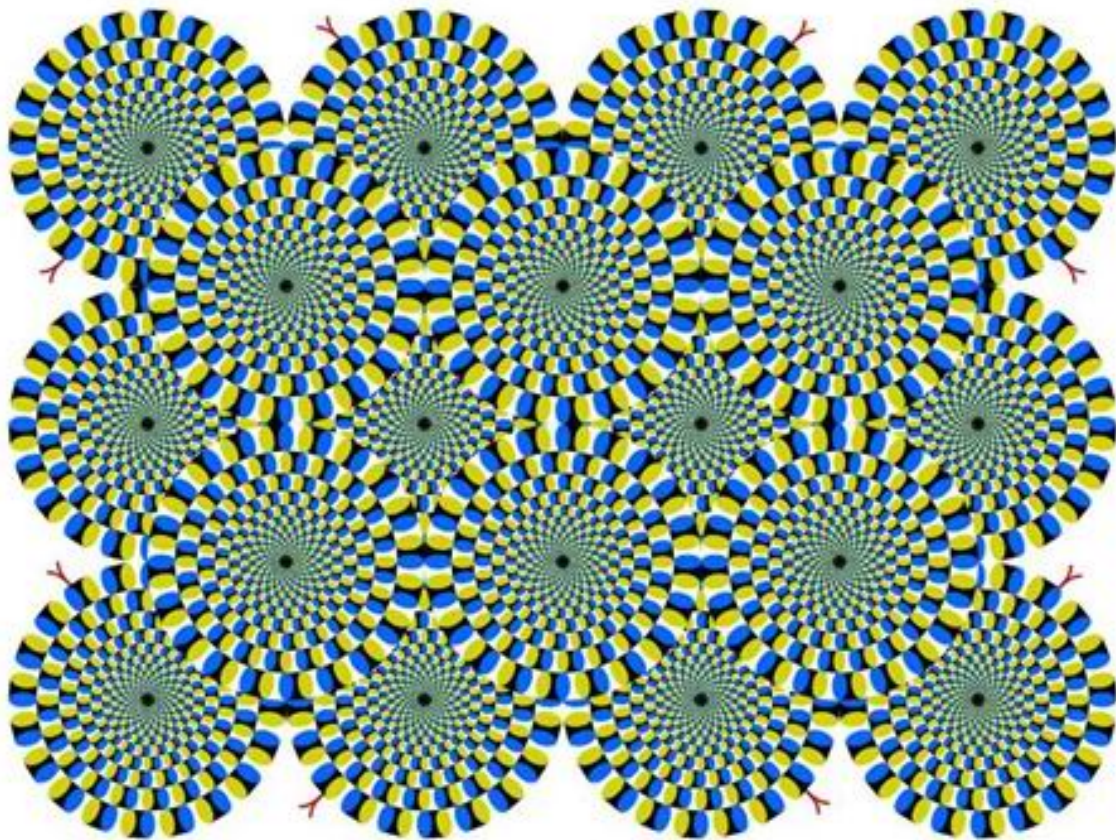
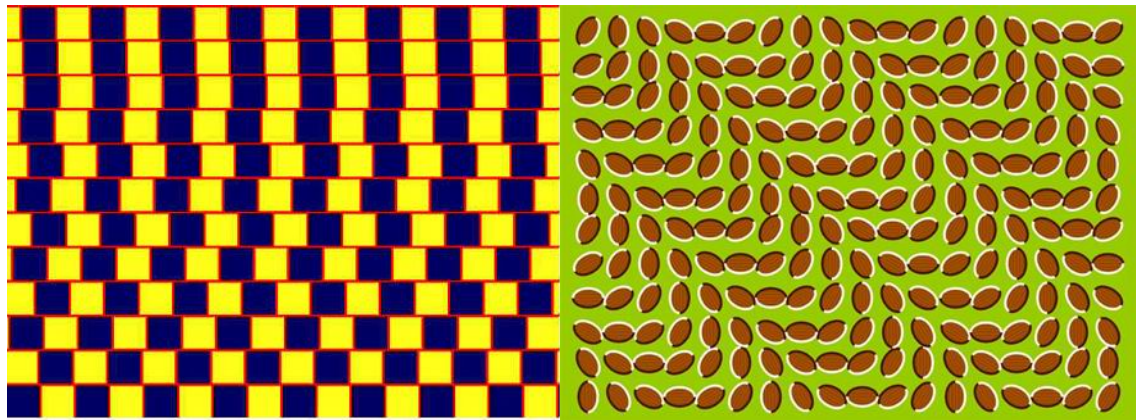
Lo que aquí exponemos es otro pequeño criterio para defender la existencia no de los fenómenos, que se presentan como datos de conciencia y, en este sentido, su realidad no es controvertible, sino quizá de algún tipo de realidad no sé si exterior, pero sí objetivable; es el criterio del error.

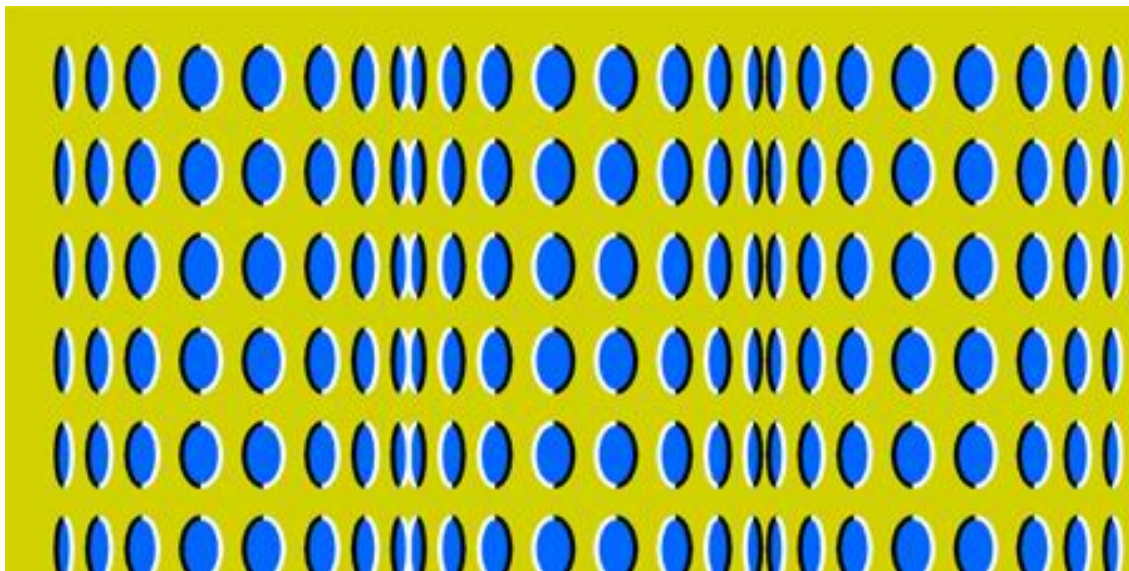
Los fenómenos son cosas que llegan a la conciencia y que nosotros, para convertirlos en tales cosas, apresamos mediante una idea. En ocasiones tal aprensión conduce a un error, generalmente porque



la idea bajo la cual subsumimos el fenómeno es vaga, inexacta o completamente inadecuada... es como si me piden a mi que inventaría el contenido del motor de un cohete espacial. Sin embargo hay otras cuyo origen se produce en la propia percepción, en la sensación diría yo; y sobre éstas me quiero detener un momento. Me refiero a sensaciones cuyo posterior análisis, revelan una mala aprensión por su propia estructura. Las paradojas ópticas constituyen una magnífica versión de este tipo de errores perceptivos. Consideremos la típica imagen que interpretamos como espirales en tanto en cuanto se trata, como revela una revisión concienzuda, de círculos concéntricos. Lo que antes he visto como espirales, lo veo ahora como círculos concéntricos, utilizando mi razón y, en especial, su aspecto más geométrico. ¿Se trata del mismo fenómeno? Si el fenómeno es una dato de conciencia, diría yo que no. Pero, ¿es la misma sensación percibida de forma distinta según nuestra forma de hacerlo? Analicemos lo que hacemos frente a este tipo de percepciones: 1) La lámina con la falsa espiral es un fenómeno que se nos presenta como un garabato espiral. 2) Aplicando nuestra razón, advertimos que para ser un espiral, el anillo más exterior deberá ir metiéndose hacia el centro o, lo que es lo mismo, se tratará de un único trazo. 3) Mediante comprobación experimental (siguiendo la línea con el dedete) observamos que la premisa esgrimida en 2, no se cumple y, finalmente, 4) Acordamos que se trata en realidad de un dibujo con círculos concéntricos. ¿Un mismo fenómeno, con duración en el tiempo, percibido de forma distinta o dos fenómenos independientes? Quiero decir, si los fenómenos son datos de conciencia y nada más que datos de conciencia, entonces lo que he visto son dos cosas igualmente válidas: una serie de espirales y luego unos círculos concéntricos. Si aceptamos eso, entonces a cada instante arbitrariamente definido, hay tantos fenómenos como se desee, bien en forma de impresiones, bien en forma partes de impresiones. Como resulta que al conocer, se adjudica una idea a una impresión, sensación, dato de los sentidos, percepción o lo que fuere, si mantenemos que en el fenómeno anterior lo que se ve es un garabato sobre un folio, si mantenemos que tal fenómeno es el mismo⁴, entonces habremos de admitir que cuando interpretábamos que se trataba de un espiral, estábamos en un error.

⁴ Para distinguirlo de lo idéntico, cuyo uso se torna problemático, en una realidad cambiante.





Algunas paradojas ópticas

Si cabe una disociación entre el fenómeno y su percepción, hay un buen argumento para suponer que el mundo de los fenómenos, si bien no puede pasar, por definición por el mundo de las cosas en sí, es algo que se da en la conciencia pero con una cierta externalidad que podemos llamar mundo. La epistemología y la ontología son cosas distintas, por cuanto el mismo fenómeno puede ser conocido adecuada o inadecuadamente, en esto reside la ontología o la epistemología del error. Tampoco descubro ahora que el agua moja, lo que digo es algo tan sencillo como que el hecho de que me equivoque cuando percibo el mundo, si soy luego capaz de enmendar el error mediante mi conocimiento, es que hay algún ámbito donde apoyarme para poder decir que he enmendado tal error y que, este ámbito, sin dejar nunca de ser fenoménico, es de algún modo al margen de lo que mi conciencia percibe en un determinado momento. Dicho aún más fácil, la posibilidad de error indica que tengo percepciones y que son algo más que mi imaginación o que nada más que ideas.

Si en cualquier facultad de ciencias naturales tildaran la anterior argumentación como trivial, me sentiría confortado, porque lo cierto es que no creo que se decidieran ni siquiera a tomarla en serio. Dejaremos para el final alguna consideración sobre el realismo ingenuo, ahora conviene no olvidar que los fenómenos se dan a la conciencia y que, si bien indican una cierta externalidad (quizá mejor objetividad), dicha externalidad queda muy lejos de ser asimilable a un homólogo mundo material como lo concibe el sentido común, sino que no debe concebirse como nada más allá de los sentidos. Veámoslo en el siguiente capítulo.

6. CONSECUENCIAS CIBERNÉTICAS

¿Qué consecuencias se derivan de admitir el error como criterio epistemológico para argumentar la relevancia ontológica del mundo de los fenómenos en el ámbito de la realidad virtual tal y como la hemos entendido aquí a base de un sistema informático virtual inmersivo del estilo genio maligno? Pues, ninguna; o casi ninguna. Una realidad virtual así planteada podría caer en el error de olvidarse del error y alguna pobre conciencia conectada al entorno virtual, podría sospechar sobre la ausencia de error en su intelección de los fenómenos; pero también pudiera darse, puestos a imaginar cosas siniestras, que el sistema virtual maligno imitara los errores que, de natural se dan en la percepción de modo que quedaran insuflados en la mente de turno.

Recordemos sin embargo, que hablábamos de un sistema virtual, el maligno, metafísicamente inconstruible, que habría de superar impedimentos técnicos, ontológicos y lógicos para ser viable y que, si encima funcionara bajo la genuina batuta directiva de Windows, se colgaría cada vez que quisiéramos hacer más de una cosa a la vez.

7. UNA NOTA SOBRE EL REALISMO INGENUO

Los fenómenos son datos en la conciencia, no se pueden concebir de otra manera, que tengan una objetividad no altera para nada esta condición. Llamar a los fenómenos *mundo*, es una consecuencia lógica aplastante, puesto que es lo que tenemos por tal. Suponer que hay un mundo exterior que coincide con los fenómenos es razonable y útil, pero metafísicamente es un salto en el vacío, porque es rebasar los límites que la crítica transcendental puso a la metafísica e iguala al conocimiento que presume la existencia del mundo que origina los fenómenos como idéntico a éstos, a las cuestiones religiosas por su pretensión de absoluto y su recurso a cosas que trascienden la experiencia. Supone además, olvidarse del error que, habiendo servido de fundamento ontológico de una cierta objetividad fenoménica por presentar cierta autonomía frente a lo consciente, se presenta ahora como un impedimento epistemológico para la presunción de identidad mundo-fenómeno o cosa-hecho. Si observamos la historia de la ciencia, observaremos como es la historia de errores y correcciones, o conjeturas y

refutaciones como quería Popper; ello debería hacernos cuestionar que nuestro conocimiento de las cosas mantenga una relación de identidad con el pretendido mundo exterior, de ser así, el mundo exterior habría sufrido tantas transformaciones fácticas como revoluciones científicas han tenido lugar.

Si damos por sentado que hay ahí fuera un mundo exterior, cosa por otra parte muy probable, que puede ser conocido, admitimos que su conocimiento es diferente de él mismo, lo que lo vuelve a convertir en misterioso; de ahí que la reflexión racional, tanto filosófica como científica, debe versar, si no se desea dar ningún salto especulativo, sobre fenómenos; sean del orden natural, sean del orden virtual lo que no implica, como hemos pretendido defender aquí, renunciar a algún tipo de objetividad sensorial.

BIBLIOGRAFIA

Descartes, René: "Discurso del Método", Madrid, 1982, Alianza.
Descartes, René: "Meditaciones Metafísicas", Madrid, 1987, Alba.
Gómez Pin, Víctor: "Conocer Descartes y su Obra", Barcelona, 1979, Dopesa
Moreno Márquez y otros: "Filosofía y Realidad Virtual", Zaragoza, 2007, Prensas Universitarias de Zaragoza.
Penrose, Roger: "La Nueva Mente del Emperador", Barcelona, 2006, Debolsillo.
Platón: "La República", Barcelona, 1994, Edicomunicación.
www.wikipedia.org

Los géneros de videojuegos como géneros de mundos virtuales

Joaquín Antonio Siabra Fraile

El problema de la constitución del espacio en el videojuego equivale, traducido a términos subjetivos, al problema de la inmersión del jugador en un mundo virtual. En razón de su interactividad, el videojuego no puede ofrecérsenos como un mero despliegue articulado de momentos internos, a la manera de la obra de arte tradicional, sino que previamente tendrá que modelar el mundo en que pueda desarrollarse esa trama. El videojuego, por tanto, más que una obra, es el espacio lógico en que se constituye la obra: es un mundo virtual. El videojuego no imitaría, entonces, las cosas, sino las leyes que rigen los comportamientos de las cosas. Plantearemos el problema de la realidad virtual de la siguiente manera: ¿cómo se determinan, internamente al videojuego, las acciones que tienen sentido frente a las que ni siquiera están contempladas como posibilidades? O en términos de inmersión: ¿cómo, ante determinadas situaciones planteadas en el videojuego, sabemos lo que tenemos que hacer y de qué manera hacerlo?

1. La constitución del espacio en los videojuegos.

El problema de la constitución del espacio en el videojuego equivale, traducido a términos subjetivos, al problema de la *inmersión* del jugador en un *mundo virtual*. La inmersión es la experiencia del sujeto por la que sus acciones se le aparecen como pertenecientes a un mundo artístico autónomo, o, en otras palabras, a una naturaleza virtual con sus propias leyes¹. Podríamos considerar la *inmersión* como característica del arte virtual frente a la *identificación* del arte tradicional, puesto que sus requisitos son distintos. En efecto, en la obra de arte tradicional se ofrece una *physis*, un mundo *constituido* que sólo cabe recibir. No podemos intervenir en el desarrollo de la obra teatral, en la estructura del cuadro, en el discurrir de la sinfonía, sino sólo *identificarnos*

¹ Calleja 2007, p. 134.

con algún momento interno y atender a sus movimientos con respecto a los restantes de la obra. A este respecto, la obra de arte tradicional es como un *autómata* del que sólo cabe contemplar el despliegue de su mecanismo interno. El videojuego, sin embargo, requiere del sujeto para *constituirse* internamente como obra². Aunque el conjunto videojuego-jugador funcione, en verdad, también como un autómata (el videojuego está *programado*), con respecto al propio jugador la forma de darse del mundo virtual es la apertura³ (el videojuego sería un autómata de segundo grado). De otro modo: si entendemos el videojuego, tal como viene siendo habitual, como una especie de película interactiva, entonces, y en razón de esa interactividad, no puede ofrecernos la trama narrativa como un mero despliegue interno, sino que previamente tendrá que *modelar* el mundo en que pueda desarrollarse esa trama. El videojuego, por tanto, más que una *obra o un texto*, es el espacio lógico en que se constituye esa obra o ese texto: es un *mundo virtual*. Y si este mundo *virtual* ha de funcionar como tal *mundo*, la mimesis artística tendrá que operar al nivel de las *leyes* del mundo. El videojuego no imita, pues, las cosas, sino la leyes que rigen los comportamientos de las cosas⁴. Porque que lo que importa es que la obra *responda* a nuestra acción, y que esa respuesta sea significativa requiere que se inserte en una trama de relaciones adecuada. La música, la obra de teatro, la película no son mundos virtuales, en este sentido, porque no permiten involucrase performativamente en la obra⁵. El videojuego exige una acción que cambie el estado de cosas que nos presenta. El problema puede plantearse de la siguiente manera: ¿cómo se determinan, *internamente* al videojuego, las acciones que tienen sentido frente a las que ni siquiera están contempladas como posibilidades? O en términos de inmersión: ¿cómo, *ante determinadas situaciones planteadas en el videojuego, sabemos lo que tenemos que hacer y de qué manera hacerlo?*⁶. Por ejemplo, en el videojuego de plataformas *Ico* una puerta cerrada nos indica que se *debe* buscar un camino por otro lugar, mientras que en una videoaventura como *The Legend of Zelda: Phantom Hour Glass* una puerta cerrada señala la *necesidad* de una llave para ser abierta. ¿Cómo se constituye este *indicar*, este *señalar*? El problema de la constitución del espacio se vincula, de este modo, con problema acerca de la

² Juul 2005, p. 36

³ De Marinis 1993, pp. 169-171

⁴ Frasca 2003, pp. 2-4.

⁵ Salvo, significativamente, en el caso del intérprete.

⁶ Wittgenstein 1953, párrafo 54.

inteligibilidad del espacio lógico en que consiste el videojuego.

2. La inteligibilidad del espacio en los videojuegos.

Si entendemos el espacio lógico como el conjunto de las posibles interdependencias de los objetos del videojuego, que aparecen en él como limitadores⁷ (y por tanto determinantes de las posibilidades) de la acción, entonces el espacio lógico es la forma de todo aquello que puede *pasar* dentro del videojuego. El videojuego sería el *evento* resultante de la relación interna entre los objetos. Cada uno de los elementos de un videojuego aparecen como nudos categoriales, delimitadores de sentido en su mutua complexión, que orientan la acción. Pero esa acción en realidad no tiene otra finalidad que mostrar, hacer *manifiesta*, la mutua complexión de esos objetos: cuando en *Silent Hill 2* se requiere combinar el cabello de una niña con una aguja doblada para poder obtener una llave atascada en un sumidero (llave necesaria a su vez para poder entrar en un ascensor), lo que se exige es que se *patentice* esa mutua relación de los *objetos cabello, aguja y llave*. Esta articulación es la razón de lo que se puede y no se puede hacer en la ciudad *Silent Hill*. Tales son los objetos con los que hay que habérselas en el videojuego: una mesa, un arma, un pasillo son *funciones* en la trama completa, son posibilidades de acción⁸. Por ejemplo, un edificio en *Silent Hill Origins* se compone de varias habitaciones, interconectadas de manera diversa mediante puertas cerradas o no con llave, mientras que un edificio en *Starcraft* es parte de un determinado árbol tecnológico de producción. Los objetos aparecen en el videojuego, por tanto, como *signos* de una determinada función⁹. Y la articulación de tales objetos-signos, el determinado estados de cosas en que nos encontramos es el que da el sentido, es decir, es el que nos *señala* qué hay que hacer. En efecto, el videojuego presenta siempre un conjunto de objetos definidos por lo que se puede hacer con ellos. La relación entre ellos limita o permite ciertas acciones, que a su vez cambian el estado de cosas en ese

⁷ Wittgenstein 1921 2, 2.01, 2.011, 2.0123, 2.0124, 2.013, 2.014, 2.0141, 2.02.

⁸ “We call any specific formalization of expression a regime of signs, at least when the expression is linguistic. A regime of signs constitutes a semiotic system” (Deleuze & Guattari 1987, p. 111); “[A regime of signs is a] form of expression [that] is reducible not to words but to a set of statements arising in the social field considered as a stratum ... The form of content is reducible not to a thing but to a complex state of things as a formation of power ...” (p. 66).

⁹ Barthes 1966.

mundo virtual¹⁰. La interrelación de los objetos del videojuego (esto es, de los *signos* audiovisuales de *funciones*), corresponde a la interrelación de posibilidad de acciones en el videojuego. Es decir, como los objetos-signos determinan categorialmente el espacio lógico de acciones posibles con ellos, la *posibilidad de tales objetos-signos* es la *posibilidad de sentido*. Y ese sentido es el que será el que permita completar el videojuego¹¹. Lo que hay que hacer en un videojuego queda determinado por la complexión de objetos-signos que aparecen en él: así las posibilidades en una *videoaventura* (como *Phoenix Right Ace Attorney* o *Fahrenheit*) y en un *arcade* (*Ninja Gaiden II*, *Gears of Wars*) son distintas, puesto que los objetos-signos, entendidos siempre como conformadores de un espacio lógico a su alrededor, se conectan de diverso modo. En la *videoaventura* un libro puede ser transportado, entregado a alguien, leído; en un *arcade* se puede destruir o utilizar como proyectil, etc. Qué se puede hacer (las posibilidades, y con ello, el sentido de lo mostrado) queda determinado como un conjunto de posibilidades por el modo como cada signo designa.

De este modo, las acciones concretas realizadas en el videojuego son accidentales en cuanto que no se ordenen con arreglo a la codeterminación de los objetos (p. e., encontrar el palo de escoba, el cordel y el clip en un orden secuencial o en otro es indiferente al hecho de que *deben ser combinados juntos, ellos y no otros*, que sería lo esencial a su sentido)¹². Pero una acción que se considere cumplimentada sin condiciones es tan absurda como una imposible de cumplimentar. Porque la acción sin condiciones es en el videojuego la acción que no tiene en cuenta ningún objeto (acción, por tanto, que renuncia integrarse en la trama)¹³; tal sería un videojuego en el que se diga, desde el comienzo “has ganado” o bien “objetivo cumplido”. Y del modo similar la imposibilidad de que los objetos permitan una acción (por ejemplo, si en *Silent Hill 2* se exigiese la llave del sumidero para poder entrar en el ascensor pero a la vez no se ofreciese posibilidad alguna para alcanzarla por no existir el cabello, la aguja doblada, o un objeto con función equivalente). La posibilidad, entonces, sería la acción determinada coherentemente. El sentido se manifiesta cuando, jugando, uno dice: “este

¹⁰ Frente al teatro, el cine o la danza, en los que el mundo cambia sin nuestra intervención

¹¹ Wittgenstein 1921, 3.1431, 3.251, 3.3, 3.25.

¹² Wittgenstein 1921, 4.022, 4.461, 4.464.

¹³ Wittgenstein 1921, 4.4611.

cabello está aquí *para algo*”.

3. El status ontológico del objeto virtual. Objeto como signo y mundo como discurso.

Volvemos a la pregunta: *¿cómo, ante determinadas situaciones planteadas en el videojuego, sabemos lo que tenemos que hacer y de qué manera hacerlo?*¹⁴ De otro modo: *¿cómo sabemos qué falta para obtener el objetivo? ¿Y de qué manera se constituye el propio objetivo como tal?* Sólo tiene sentido hablar de expectativa, y del objetivo asociado a tal expectativa, en el *interior* del juego de lenguaje. En el espacio lógico del videojuego, los objetos tienen sentido por el uso *regulado* que se les da, pero las reglas se definen en función de esos *objetos* que regulan. En efecto, qué sean los objetos que aparecen en el videojuego depende de su uso, y sólo aparecen en el videojuego *en tanto* tienen un uso¹⁵. Los objetos permiten el cumplimiento de las acciones, pero no puede haber, en contrapartida, objetos sin referencia a las acciones en las que se puedan ver implicados. Así, una caja de madera en un *shooter* como *Resident Evil 4* esconde munición (y puede ser destruida); en un videojuego de plataformas como *Psychonauts* permite alcanzar, saltando sobre ella, un lugar más alto, mientras que en uno de conducción es un obstáculo que esquivar (y puede o no ser destruida), como ocurre en cierto episodio de *Grand Thief Auto San Andreas*; en una videoaventura, nos impide pasar por una puerta (y no puede ser destruida, sino que es un indicador: método muy utilizado cuando un escenario ha sido completado y se impide retornar a él, por ejemplo *Rule of Rose*). El problema es *determinar* ese uso¹⁶. En *Day of the Tentacle* sólo cuando se advierte la relación entre la cerca de madera, el gato que se rasca la espalda en la cerca y la pintura, se comprende, realizándolo, el sentido de esos tres objetos: un gato manchado de pintura que parece una mofeta; que a su vez sirve para asustar a otro personaje. En el videojuego comprensión y acción se identifican: sé lo que

¹⁴ Wittgenstein 1953, párrafos 442, 445.

¹⁵ Wittgenstein 1953, párrafo 31.

¹⁶ Wittgenstein 1953 párrafo 85.

hay que hacer cuando descubro la función de un objeto o bien descubro la función de un objeto cuando sé qué hay que hacer. La expectativa con respecto a un objetivo en realidad es expectativa respecto a la *regularidad* del sistema. Sólo aceptando la red de condiciones lógicas establecida por (y entre) los objetos como un todo, es decir, sólo *inmerso* en el mundo virtual, tiene sentido la expectativa de un objetivo concreto. Y el objetivo concreto que el jugador quiere cumplir no es previo a la red de posibilidades, como tampoco la red de posibilidades es previa a los objetivos: se van constituyendo mutuamente. En verdad, como los grados de libertad de acción vienen dados por el significado de los objetos (por sus conexiones con los demás objetos, o por el uso de los objetos unos respecto de otros), cumplir un objetivo es en verdad cumplir el mundo virtual, hacer *explícita su constitución interna*. A este respecto, incluso en su *ausencia concreta*, un objeto establece una serie de restricciones (unos grados de libertad) porque está definido respecto a la *totalidad* de los restantes objetos, es objeto en tanto se encuentra conectado por el uso con los demás¹⁷.

¿Qué es, entonces, el objeto del videojuego? Podríamos caracterizarlo en un sentido amplio como todo aquello que se presenta como *condición para* acceder a otra cosa. Es un signo pragmático¹⁸. Así pues, debido a que cada uno de ellos necesariamente remite a los otros, no hay objeto más que en una *red pragmática* de objetos. Esta red de posibilidades es lo que estamos entendiendo aquí por *mundo virtual (frente al mundo representado de las artes tradicionales, en el que sólo contemplamos)*. De manera que estudiar los objetos es en realidad estudiar los mundos en los que se insertan en tanto que signos de esas condiciones. Y estas redes o estos mundos los afrontamos en términos de *géneros*. Una botella en una videoaventura (*Lost in Blue*) no cumplirá la misma función que en un videojuego de acción (*Manhunt*). Pero, a la inversa: *Lost in Blue* es una videoaventura en tanto que en él una botella sirve para guardar agua (lo que equivale, en este juego, a poder explorar más lejos y durante más tiempo la isla sin tener que retornar a la cueva) y no sirve como arma que rebane un cuello. Cuando de un videojuego se dice *que es de tal o cual género*, lo que se está indicando al sujeto jugador es *qué tipo de mundo se va a encontrar* o, en términos de inmersión-incorporación, *qué tipo de cosas va tener que hacer*. La acción del jugador

¹⁷ Wittgenstein 1953, párrafo 462.

¹⁸ Wittgenstein 1921, §§ 3.1431, 3.25, 3.251, 3.3.

está, desde el comienzo, articulada de acuerdo con la red pragmática de posibilidades que plantean los objetos. Así, mundo virtual y acción estructurada se corresponden mutuamente, puesto que sólo mediante la acción se puede ir manifestando ese mundo virtual, y sólo restringida respecto al modelo puede la acción tener sentido.

En qué consista lo específico de cada género, y de su mundo virtual asociado, lo dejamos para otra ocasión.

Bibliografía

- Aarseth, E., 1997, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- , 2000, *Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games*. Jyväskylä, University of Jyväskylä.
- Barthes, R., 1966, *Semantica del Objeto, Arte e Cultura nella civiltà contemporanea*, Florence, Sansoni.
- Calleja, G., 2007, *Digital games as Designed Experience*, Pdh Thesis, Victoria University of Wellington, available: http://www.gordoncalleja.com/GordonCalleja_Digital_Games_as_Designed_Experience.pdf.
- De Marinis, M., 1993, *The Semiotics of Performance*, Indianapolis (IN), Indiana University Press.
- Deleuze, G. & Guattari, F., 1980, *Mille Plateaux*, Paris, Minuit; En. tr. *Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis (MN), University of Minnesota Press, 1987.
- Frasca, G., 1999, “Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative”, En. tr., Parnasso, n. 3, available: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- , 2003, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, in Wolf, M.J.P. & Perron, B., eds., *Video/Game/Theory*, London, Routledge.
- Hjelmslev, L., 1963, *Prolegomena to a Theory of Language*, Madison, University of Wisconsin Press.
- Juul, J., 2005, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge (MA), The MIT Press.
- Wolf, M.J.P., 2001, *The Medium of the video game*, Austin, University of Texas Press.
- Peirce, C.S., 1958, *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, vol. 2, Cambridge (MA), Harvard University Press.
- , 1998, *The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings*, vol. 2, Bloomington (IN), Indiana University Press.
- Wittgenstein, L., 1921, *Tractatus Logico-Philosophicus*, London, Routledge and Paul.
- , 1953, *Philosophical Investigations*, En. tr., Oxford, Blackwell.

Videojuegos

Day of the Tentacle, by Schafer, T., 1993, LucasArts.
Fahrenheit, by Cage, D., Quantic Dream, 2005, Atari.
Gears of Wars, by Bleszinski, C., Epic Games, 2006, Microsoft.
Grand Thief Auto San Andreas, by Rockstar North, 2004, Rockstar Games.
Ico by Ueda, F., 2001, Sony Computer Entertainment.
Lost in Blue, by Takata K., 2005, Konami.
Manhunt, by Rockstar North, 2003, Rockstar Games.
Manic Miner, by Smith M., 1983, Bug-Byte.
Ninja Gaiden II, by Team Ninja, 2008, Microsoft.
Phoenix Right Ace Attorney, by Capcom, 2005, Nintendo.
Prince of Persia, by Broderbund Software, 1989, Broderbund Software.
Psychonauts, by Schafer, T., 2005, Majesco Entertainment.
Resident Evil 4, by Mikami, S., 2005, Capcom.
Rule of Rose, by Ishikawa, S., Punchline, 2006, Sony Computer Entertainment.
Shadow of the Colossus, by Ueda, F., 2005, Sony Computer Entertainment.
Silent Hill 2, by Isuboyama, M., 2001, Konami.
Silent Hill Origins, by Climax, 2007, Konami.
Starcraft, by Blizzard Entertainment, 1998, Blizzard Entertainment.
The Legend of Zelda: Phantom Hour Glass, by Iwamoto, D., 2007, Nintendo.
Tomb Raider, by Core Design, 1996, Eidos Interactive.



24

eikasia

revista de filosofia