

La realidad virtual y lo imperceptible

Veo todo y no veo nada

Angela de Foligno

Desde hace varios años causa furor la moda de lo virtual. Como hace cuarenta años lo abstracto en pintura, o hace veinte, el texto en literatura, sólo que el fenómeno de lo virtual es de distinta amplitud ya que, lejos de limitarse al dominio del arte, afecta a sectores que reúnen las investigaciones de base, la tecnología de punta, la economía, la comunicación, la ideología, la estética y la vida cotidiana. Fórmulas o palabras como imágenes de síntesis, imaginería médica, inmersión en la imagen, simulación, modelización activa, telepresencia, telemanipulación, etc., nos han habituado a esta extraordinaria revolución finisecular que permite al hombre estar sin estar, desplazarse sin moverse, manipular lo que aún no existe y, en consecuencia, parece dotarlo de poderes que en un pasado todavía cercano habrían sido considerados sobrenaturales.

Si en las páginas siguientes me limito a un solo aspecto del fenómeno, el conocido como realidad virtual, es porque, por el lado espectacular y mediático, parece cuestionar el proceso milenario del arte, proponiendo no sólo una representación parcial del mundo, como lo hacen la escultura, la pintura, la novela o el cine, sino una auténtica *representación integral*. Lo que esta denominación cubre es, en efecto, la posibilidad de crear para el espectador-actor todas las condiciones de una perfecta ilusión de realidad. Son conocidas esas fotos, un tanto inquietantes, en que el usuario, provisto de una suerte de morro –el *visiocasco*– y de negros *guantes de datos*, parece estupefacto o aterrorizado por la *presencia* de lo que no podemos ver y que es el resultado de excitaciones sensoriales transmitidas por un ordenador. Hay allí, desde luego, algo particularmente espectacular que responde a un viejo sueño de la humanidad, compartido por el arte: darse una representación del mundo con el fin de poder dominarlo mejor y, por ello, calmar la angustia que producen lo infinito del espacio y del tiempo. Pero aquí, en vez de producir un objeto o una imagen que nos remiten a determinada realidad –un simulacro: escultura, cuadro, filme– se recrean para el espectador las condiciones de una percepción –una simulación– de esa misma realidad, lo cual supone un análisis implícito, si no explícito, de lo que se denomina, desde ese punto de vista, la realidad.

En esta perspectiva, percibir será poner en forma, construir, a partir de ciertas estimulaciones sensoriales, la imagen de un objeto o un ser dado, con todas las consecuencias visuales, auditivas y táctiles que derivan de aquél. A fin de transmitir estos datos, han debido analizarse los procesos perceptivos, uno por uno –visión, audición, tacto– sobre la base de la percepción natural. Pero, y conviene insistir en ello, esta última es ya una construcción o elaboración de imágenes a través del filtro de una memoria que es esencialmente lenguaje, cultura e ideología (sistema de valores). Lo que veo, escucho y toco depende tanto o más de lo que creo y sé, que de lo que percibo. Los hombres de la Edad Media veían literalmente a los ángeles, y los marineros de Colón, persuadidos de que en el horizonte los esperaba un abismo poblado de monstruos espantosos y que se precipitarían en él por efecto de la curvatura terrestre, escuchaban sus alaridos entre el fragor del océano. La realidad es una descripción aprendida, cuya evidencia tiene el grado de coherencia y de familiaridad que ella misma induce. Esencialmente, para cada uno de nosotros, es el conjunto de fenómenos nombrables y, por tanto reconocibles, que nos rodean, y de los que participamos, directa o simbólicamente.

Porque la puesta en forma que es todo acto perceptivo obedece a una necesidad de orden vital: adaptarse al mundo exterior, actuar sobre él para sobrevivir y escoger o eliminar lo que no convenga al proyecto de acción. En el fondo, toda percepción, antes de ser una elaboración, es una selección de elementos útiles para la vida, un recorte operado por mi cuerpo en el flujo infinito de los fenómenos en vista de cierta conducta o de cierto acto preciso. La proyección generalizada de esta selección-elaboración compartida, es lo que llamamos realidad y definimos espontáneamente como lo que existe, lo que es.

Pero lo que no he seleccionado, esa multitud de fenómenos sobre los cuales no he reflexionado con el fin de actuar en lo posible, y que, en consecuencia, no se me aparecen, me son invisibles a pesar de que no dejen de atravesarme continuamente con su infinita dispersión. Aunque imperceptible, es. Aún más: constituye la plenitud invisible de lo que es. A esto lo denomino lo real, para marcar claramente su existencia y distinguirlo de la realidad, esta selección-construcción que es, de alguna manera, su actualización parcial. Entonces: ser sin ser actual es, precisamente, ser virtual. De ello se sigue que si la realidad es, para nosotros, actual, lo real será enteramente virtual, lo cual no significa que no existe.

Queda claro, entonces, que lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual. Siendo, en potencia, lo que posee todas las condiciones esenciales para su realización, como el árbol en la semilla, es pero no está presente, es pero no está. Entonces: ¿qué puede ser una realidad virtual, una realidad no realizada, un ser presente sin presencia? Se advierte lo absurdo de una fórmula que sólo cuenta con su difusión y su poder de sugestión

y que, por ello, carece de contornos, como lo señala justamente Claude Cadoz, aun cuando la expresión que propone, la representación integral, es mucho más precisa y explícita, y permite definir mejor el nivel de las apuestas¹. Ya se ha dicho: el nivel de lo conocido, lo delimitable, lo cuantificable; dicho de otra manera: el nivel de la realidad.

Ahora quisiera mostrar que toda la actividad artística que estas experiencias pretenden superar, al menos en potencia, si se adopta un criterio estrechamente mimético, apunta a otra categoría: no la realidad sino lo real. Se desarrolla esencialmente desde hace milenios en ese espacio virtual donde parecen encarnarse todos los prestigios y milagros de la modernidad.

Toda acción humana compromete, más o menos, una actividad de virtualización. El menor acto inteligente o razonado, a diferencia de cualquier reacción refleja o instintiva, supone un distanciamiento de lo inmediato y, por ínfima que sea, una representación de lo que debe ser y de las consecuencias que acarreará. El espacio por excelencia de esta representación es el lenguaje: el mundo se da en él como potencia y no como acto. Si la más simple acción (salvo que sea refleja) supone ya un mínimo discurso interior, a menudo inconsciente, que permite anticipar, o sea hacer sin hacer, tal o cual otro gesto, otras actividades más elaboradas, como por ejemplo, al azar, la preparación de un viaje, la fabricación de un mueble, la conversación o la escucha de una emisión de radio, no podrían realizarse sin ese espacio puramente virtual donde para las dos primeras se preparan las acciones y donde para las otras dos, se cumplen sin cumplirse. ¿Qué decir entonces de unas operaciones de puro lenguaje como la lectura de una novela o un poema, que se desarrollan a tal nivel de virtualización que el lector ya no está ante sino dentro del mundo que engendran?

Este carácter esencialmente virtual de toda literatura y, en particular, de la novela, lo puso de manifiesto, en los umbrales del siglo XVII, *Don Quijote*, con tal fuerza que los problemas allí planteados son todavía los nuestros. Así es como en ella se presentan las novelas de caballerías como «máquinas virtuales». No sólo arrancan a Alonso Quijano de su universo cotidiano de hidalgo pobre y campesino para sumergirlo en un mundo puramente imaginario, sino que aceleran su transformación en ese caballero andante llamado Don Quijote, cuya percepción está tan alterada que termina por sustituir la percepción cotidiana por la percepción novelesca, lo cual lo lleva a ver gigantes en los molinos de vientos, ejércitos en las manadas, castillos en los albergues, etc. Dicho de otro modo, substituyendo la realidad vivida por una realidad virtual, no sólo consiguen que tome los odres por linternas, sino que lo llevan a transfor-

¹ Claude Cadoz: *Les réalités virtuelles*, Dominos/Flammarion, 1994, p. 11.

mar los odres en linternas verdaderas, hasta tal punto que el mundo de la literatura resulta más real que el mundo real, y no sólo en la novela. El personaje de Don Quijote, universalmente conocido, aun por aquellos (inmensa mayoría) que no han leído el libro, ha terminado por adquirir mayor realidad que el mismo Cervantes, como si las creaciones virtuales sólo pudieran extraer su existencia de la vida «real» que agotan al realizarse. Así Don Quijote, poseído por su pasión, vende, desde el comienzo de la novela, algunos acres de buenas tierras de pan llevar para comprarse libros de caballerías, y el narrador de *La invención de Morel*, el impresionante relato de Adolfo Bioy Casares, que asocia alegóricamente la literatura con la realidad virtual, acepta, para entrar en la vida puramente virtual de la mujer-holograma de la que se ha enamorado, perder su propia vida para quedarse ligado a dicha mujer ante los ojos de los espectadores eventuales. Ambos son, de alguna manera, y junto con alguno más como Madame Bovary, los lejanos antepasados de estas nuevas generaciones de drogados por lo virtual que, según Philippe Quéau, «excluidos de la sociedad y para huir de lo real, se dejarán aspirar por lo virtual y acabarán por vivir sólo en lo virtual»².

Pero de ninguna manera la lección termina allí, y en eso *Don Quijote* es una obra de extrema modernidad y aun contemporaneidad. En efecto, si Alonso Quijano recobra en el mundo cotidiano el mundo de sus novelas de caballerías, ¿quiere decir que entre nosotros y el mundo exterior que denominamos realidad se interpone siempre el infinito espesor de la letra? Lo que vemos y oímos y tocamos ¿es sólo la proyección de un discurso que nos habita hasta nuestra muerte, el de la lengua que hablamos y, a su través, el sistema de valores que nos ha formado y determina nuestra visión del mundo? *Don Quijote* nos muestra con extrema agudeza que percibir es siempre percibir el lenguaje, lo simbólico. No lo que es (¿llegaremos alguna vez a aprehenderlo?) sino lo sabido o, mejor dicho, lo creído o deseado: no una fregona sino una dama, no una bacía sino un yelmo... Agrandado por la caricatura, Cervantes nos muestra en acción el imperceptible mecanismo de todas las percepciones. Y, a la vez, como en estado naciente, el proceso de formación de lo que denominamos realidad, que es lo virtual que se actualiza y ocupa así todo el campo perceptivo y existencial. Las realidades resultan ser tan numerosas como esos mundos virtuales que son las lenguas, las culturas y los grupos sociales. Sancho, utilitarista, con los pies en la tierra y ávido de ganancias, no ve más de lo real que Don Quijote, sino otra realidad, otro recorte, que no es más ni menos verdadero, porque es susceptible de transformarse: al acabar el libro, la descripción del mundo del escudero se ha contaminado de la del señor y, como lo dice bellamente Unamuno, Sancho se quijotiza.

² Philippe Quéau: *Le virtuel, vertus et vertiges*, Champ Vallon/Ina, 1993.

¿Qué es entonces y por fin, un libro, nos hace preguntar Cervantes, sino un refuerzo en el proceso de formación de la realidad? La sustitución de lo que ella es –lo virtual actualizado– por una virtualización segunda que amenaza suplantarla. Lo mismo que la realidad virtual de hoy, fascinante por los saberes y las proezas técnicas que pone en marcha, pero que, finalmente, no inventa nada, sino que, por el contrario, se inscribe en una tradición muy larga –el arte como mimesis– a la cual parece poner término abriéndole unas insospechadas perspectivas.

No obstante, queda en pie una diferencia fundamental entre una novela como *Don Quijote* y una máquina virtual: su dimensión crítica. En tanto las técnicas de simulación suponen una adhesión sin fallos del espectador-actor para que el efecto de realidad resulte convincente, la obra de Cervantes apunta, a través de la locura de Don Quijote, a denunciar el peligro de ese proceso de virtualización a ultranza que es la literatura y, al mismo tiempo, multiplicar sus efectos hasta el vértigo. En este libro, en efecto, están constantemente cuestionados otros libros de los cuales sería el reflejo. Al comienzo del juego, Cervantes se presenta como el editor del relato de otro árabe, Cide Hamete Benengeli, al cual habría descubierto por casualidad y hecho traducir enseguida al castellano. El texto fundador de la novela moderna se presenta, entonces, como una traducción. Y no sólo en su forma sino en su misma materia, pues que Don Quijote se esfuerza en traducir, reviviéndolo, el modelo de sus aventuras, el célebre relato de caballerías *Amadís de Gaula*, el cual no es, por su parte, sino un derivado degradado de un arquetipo inmortal: la *Odissea*. De versión en versión, el original se amplifica y acaba desapareciendo, como si, en esta meditación en acto sobre las relaciones entre la literatura y la vida, entre lo virtual y lo real, Cervantes nos mostrase que la realidad (las traducciones) sólo es un trampantojo, y que lo real (el original) permanece completamente inaccesible.

El arte y la literatura ya nada tiene que ver –si alguna vez lo tuvieron– con la representación, al menos como se la entiende corrientemente, como simulacro o copia de la realidad. De golpe, el peligro que parecían representar para ellos las técnicas de lo virtual, desaparece, lo que deja abierto el campo de los instrumentos potenciales que pueden proponer a los artistas. En efecto, las máquinas, nos dice Régis Debray, «ya no están allí sólo para difundir, como el magnetoscopio o el lector de compactos, o para acumular y archivar, como la memoria digital del CD-Rom, sino para fabricar»³. A una nueva técnica corresponde un nuevo material –inmaterial, si se permite la figura– y una nueva práctica artística. Un nuevo arte tecnológico está por nacer entre las artes nacidas del ordenador. Posibilidades inauditas, que apenas están en sus balbuceos, de

³ Régis Debray: *Vie et mort des images, Folio essais, Gallimard, p. 388.*