

Wenceslao CASTAÑARES*

(Abstracts y palabras clave al final del artículo)

Propuesto: 10 de junio de 2007

Aceptado: 28 de junio de 2007

No resulta infrecuente encontrarse con la afirmación de que la nuestra es una cultura *oculocéntrica*. Los que mantienen esta tesis subrayan que desde hace ya varios siglos —algunos lo hacen coincidir con el comienzo de la modernidad— la imagen ha ido ocupando cada vez más espacio en el panorama cultural. A pesar de que, según la opinión de alguno de ellos, el oculoctrismo ha sufrido alguna crisis debido al giro lingüístico que realizó el pensamiento filosófico a principios del siglo XX, el desarrollo de la lingüística, la irrupción de la semiótica a partir de los años sesenta y, casi contemporáneamente, la relevancia de la hermenéutica en el panorama filosófico (Jay 2003), es una opinión bastante extendida de que la nuestra es una “civilización de la imagen”. Esta ocupación del espacio cultural por parte de la imagen es vista por no pocos intelectuales como una amenaza. Esta amenaza afecta fundamentalmente a la forma de expresión más característicamente humana: la palabra. El triunfo de la imagen supone para algunos la “humillación de la palabra” (Ellul 1981). Desde esta perspectiva los medios que utilizan la imagen como elemento fundamental de expresión, antes el cine y ahora sobre todo la televisión, suscitan las más severas críticas (Castañares 2006). Estas críticas se han extendido también, como no podía ser menos, a las computadoras y afines, los nuevos medios al servicio de la comunicación que se imponen hoy.

No es un objetivo de este artículo abordar lo que puede haber de razonable en estas críticas. Para compensar esa visión que tiene, sin duda, su fundamento, hace algunas décadas oíamos denunciar a Derrida el “logofonocentrismo” de la cultura occidental —aunque para ser precisos deberíamos decir “de la metafísica occidental”— (Castañares 1994). Pero quizá resulte mucho más útil constatar algunos hechos sólo discutibles en los matices. El primero de ellos es que, aunque no enfatizáramos la importancia que el sentido de la vista ha tenido en el proceso de homi-

* Universidad Complutense de Madrid

nización y por tanto en la adaptación al medio de la especie humana, lo que se ha llamado oculoctrismo es algo más que una anécdota cultural. Tenemos que reconocer que una de las fuentes de la cultura occidental, la griega, ha cultivado la imagen y utilizado metáforas visuales (la de la luz, la visión, el espejo, la pantalla, la ventana, etc.) para explicar el conocimiento. En una época no considerada aún oculoctrista, Agustín de Hipona hablaba ya de la *concupiscentia oculorum*, que tiene su fundamento en el apetito de saber y conocer el mundo sensible y en la importancia que la satisfacción de esa necesidad tiene el sentido de la vista que, por lo demás, se manifiesta en el lenguaje de forma inevitable a la hora de explicar la acción del resto de los sentidos¹. Esta perspectiva terminó imponiéndose sobre la inclinación iconoclasta de otra de las fuentes fundamentales del pensamiento occidental, la cultura judaica, de tal manera que la imagen visual, como decíamos más arriba, ha ido ocupando cada vez más espacio. Como no es posible determinar con precisión hasta qué punto las necesidades de los pueblos determinan las tecnologías de las que se han ido dotando o hasta qué punto las tecnologías determinan esas necesidades, lo único que podemos constatar es que las tecnologías han ido haciendo posible que cada vez sea más fácil producir y difundir imágenes. Y si las tecnologías de carácter óptico tienen una larga historia hay que constatar también que se han desarrollado de una forma verdaderamente espectacular a partir de finales del XIX. La fotografía, el cine, las imágenes del video y la televisión, las imágenes de síntesis de las computadoras, constituyen hoy medios de uso masivo que permiten la producción, reproducción, difusión, consumo y disfrute de imágenes. Y no debiéramos olvidar que lo que han hecho estos medios tiene un antecedente también muy poderoso en el medio que para los convencidos del oculoctrismo constituye el primer paso: la imprenta. Si tenemos en cuenta todo esto, la cultura actual ha impuesto a escala mundial una *folie du voir*² que si bien en parte remite al barroco, adquiere modalidades nuevas (Buci-Glucksmann 2002), que tiene su manifestación material en la construcción de una *iconosfera* (Cohen-Séat) que sería una de las capas fundamentales de la *semiosfera* (Lotman) que constituye el medio cultural del hombre a partir del siglo XX (Gubern 1996:107).

Quizá todos estos hechos puedan ser usados para hablar del oculoctrismo como una característica de la cultura actual. Pero que ésta sea una propiedad accesorio, prescindible, y que, sobre todo, represente una gravísima amenaza para el hombre mismo, es ya bastante más discutible. Quizás no sea tampoco una anécdota que el siglo XX, desde el punto de vista filosófico se haya caracterizado por el “giro lingüístico” y, desde el punto de vista de la cultura popular, por el desarrollo de las

¹ San Agustín, *Confesiones*, Libro X, cap. XXXV. Puede consultarse la Edición digital basada en la 10ª ed. de Madrid, Espasa Calpe, 1983, <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/12367298610149384876213/p0000005.htm#I_182> (Consultada el 19-06-2007)

² Una expresión que nos remite a Merleau-Ponty y a Lacan y que alude a esa división (*schizo*) entre el ver y la mirada, el ver y ser visto, el sujeto consciente que gracias a la mirada sale fuera de sí y se desposee de sí mismo (Buci-Glucksmann 2002: 117-118). Desde esta perspectiva puede decirse, con Klee, que “el cuadro nos mira” o incluso “que los cuadros nos piensan” (2002:131)

tecnologías de la imagen³. Se dice que la cultura popular contemporánea es en gran medida una cultura visual. Lev Manovich hace a este respecto una observación digna de tenerse en cuenta. El arte ha renunciado en el siglo XX a un objetivo que había tenido hasta entonces: crear ilusiones. La satisfacción de esa necesidad, tan humana, está hoy en el terreno de la comunicación masiva y las tecnologías mediáticas que utilizan aparatos ópticos y electrónicos (2005:238). En este sentido quizá pueda hablarse de que la cultura popular es hoy eminentemente visual⁴. La alta cultura parece resistirse a admitir que también ella puede serlo. En cualquier caso, este es un hecho de enorme trascendencia porque lo que sí parece relevante es que el progresivo protagonismo de la imagen no debe ocultar la existencia de varios regímenes escópicos que tienen que ver con las diferentes formas que han ido adquiriendo las representaciones icónicas y, en definitiva, con las distintas formas de ver y mirar de la cultura moderna. Estos diferentes regímenes representan también formas distintas de experiencia. Más allá de que la nuestra cultura sea o no oculocéntrica y de los peligros que esto pueda representar, ésta es la cuestión en la que queremos centrar nuestra reflexión.

LA REALIDAD VIRTUAL

Una reflexión sobre el régimen escópico de este momento histórico y del nuevo tipo de experiencia que lo caracteriza necesariamente ha de centrarse en las imágenes de síntesis que han hecho posibles las nuevas tecnologías de la imagen y, de manera especial, de lo que, en expresión bastante popularizada, se denomina “realidad virtual”.

La expresión “realidad virtual”, a pesar de lo extendido de su uso, es bastante ambigua. Esta ambigüedad proviene no tanto del término “realidad” —sobre el que, sin embargo, tendremos que volver— como del uso del término “virtual” y de los intentos de explicación de lo que debería significar. “Virtual” viene del latín *virtus* que aludía al poder, la fuerza o capacidad de hacer algo (*vis*), una fuerza considerada como característica del varón (*vir*). En la Edad Media los escolásticos utilizaron el término *virtualiter* para referirse a la forma en que la causa estaba en el efecto, pero también el efecto en la causa. También resulta relevante tener en cuenta que, a partir del siglo XVIII, se utiliza la expresión “imagen virtual” para referirse a la ima-

³ Debido a ese “giro lingüístico” y al triunfo de la hermenéutica se ha hablado, como decíamos, de la crisis de oculocentrismo. Si hubiera habido tal crisis, después del “giro lingüístico” quizá pudiera haber habido un “giro imaginístico” o hacia la imagen (*pictorial turn*), como sostiene Mitchell (1994; Abril 2007:11). No es esa nuestra opinión. Que los intelectuales se ocupen más o menos de tal manifestación cultural no significa que la cultura, sobre todo la cultura popular, camine al ritmo que éstos quisieran marcarle.

⁴ Debemos ser conscientes, no obstante, de que este tipo de expresiones, por excesivamente generalizadoras, requieren todo tipo de matizaciones. ¿Acaso la música no tiene también un gran protagonismo en la cultura popular de hoy? ¿Acaso la palabra hablada y escrita no es otro factor importantísimo en los textos e hipertextos de las nuevas tecnologías? No hay más que asomarse a la red para constatarlo. Probablemente, hoy Barthes seguiría pensando lo mismo que pensaba al principio de los ochenta: que no es demasiado exacto hablar de una civilización de la imagen y que la escritura y la palabra siguen siendo elementos que dan consistencia a la estructura de la información (1986:35)

gen que se forma tras pasar por un sistema óptico de rayos divergentes. Por oposición a la imagen real, que puede proyectarse en una pantalla, la imagen virtual no puede proyectarse, como ocurre en un espejo plano.

Entre los autores europeos es frecuente una explicación que alude a su origen etimológico y, en algún sentido, al uso escolástico del término, lo que en definitiva nos lleva a plantear un problema de la naturaleza ontológica de aquello a lo que designa. Así P. Quéau (1995: 27-28) subraya que lo virtual pertenece al orden de lo real, puesto que no es irreal. Lo virtual, aunque no es actual, no se identifica, sin embargo, con lo que está en potencia, que es una realidad preterida. Lo virtual tiene un cierto presente aunque se trate de una forma implícita o subterránea, como la que posee una conclusión, que se encuentra en ya en las premisas, o la de un efecto, de alguna manera ya en la causa. En un sentido próximo, P. Lévy (1999) subraya también que “virtual” no se opone a real, ni tampoco a posible, sino a actual. Lo virtual ni es todavía ni se refiere a una realidad que puede llegar a ser de forma determinada o no creativa, como ocurre con lo potencial. La virtualización se opone a la actualización en tanto en cuanto lo virtual no es aún actual, aunque reclama y pide una actualización. En palabras de Lévy, “lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad que reclama un proceso de resolución: la actualización” (1999:18). La actualización viene a ser entonces como la solución a un problema, mientras que la virtualización viene a ser su opuesto: pasar de una solución a un problema nuevo.

Las explicaciones de Quéau y Lévy están muy próximas a las que, varias décadas antes, había dado el lingüista danés L. Hjelmslev al tratar de establecer la relación entre una lengua (sistema) y un texto entendido como proceso (1974: 62-63). Para Hjelmslev el proceso textual es *virtual*. En la relación que mantienen texto y el sistema, el elemento fundamental no es que lo más directamente accesible sea el proceso, mientras que el sistema —“que existe detrás de él”— sólo es cognoscible de forma mediata. El factor decisivo de esta relación es que la existencia de un sistema es premisa necesaria para que exista el proceso. El proceso adquiere existencia en virtud de un “estar presente” de un sistema tras el mismo. Dado que el proceso textual es virtual, la lengua puede ser estudiada como un sistema posible sin la presencia “realizada” de un texto. La lengua, podría decirse, prevé esos textos que, no realizados, son virtuales.

Sin embargo no parece ser esta la idea que subyace en aquellos que fueron los primeros en usar el término “virtual” en el contexto técnico de la producción de *software* para las computadoras. Tampoco está muy claro cómo la expresión “realidad virtual” aparece en su vocabulario. Al comienzo de los años setenta, IBM utiliza la expresión “memoria virtual” en el lanzamiento de algunas de sus computadoras (Woolley 1994:45). Con la expresión quería indicarse que dichas computadoras estaban dotadas de una memoria rápida y de otra lenta a la que no se accedía directamente pero que liberaba espacio de la memoria inmediata. Es cierto también que ya en los años ochenta, Jaron Lanier y Teodor Nelson (inventor de otra expresión famosa como ha sido “hipertexto”) empiezan a utilizar la expresión “realidad virtual” en un sentido diferente al tradicional. El sentido que Lanier quería darle tenía desde

luego relación con el objetivo, bastante práctico, de su trabajo: conseguir una tecnología que hiciera posible la percepción de un mundo diferente al mundo físico. Esta tecnología venía a ser una especie de revestimiento o vestido (*clothing*) —frecuentemente unas gafas o unos guantes— que se convertían en la interfaz o dispositivo que permitía la comunicación hombre-máquina. Ese mundo con el que el usuario podía entrar en contacto era un “mundo virtual”, que no es un mundo subjetivo o simplemente imaginado, sino un mundo que, aunque representado, puede ser percibido con los sentidos con los que percibimos el mundo físico (Lanier 1988).

La perspectiva de Ted Nelson es más abstracta, pero apunta también a aspectos fundamentales de lo que hoy consideramos “realidad virtual”. En primer lugar, se trata de una noción inseparable de los sistemas de interacción entre máquina y usuario: la virtualidad tiene que ver con la forma en que ambos se comunican. Por otra, virtual es una expresión que resulta adecuada porque se opone a “real” en tanto en cuanto pone más énfasis en lo que parece (en la estructura de su apariencia) que en lo que es. Así por ejemplo, dice Nelson, “la realidad de una película abarca la forma en que se pintó el decorado y dónde estuvieron colocados los actores entre las tomas, pero ¿a quién le importa eso? La virtualidad de una película es lo que parece estar en ella”⁵. Lo que en definitiva importa son los efectos, es decir, el modo en que el sistema afecta a la mente de alguien. “Realidad virtual” es una expresión que está próxima a “entorno mental”.

Sin embargo no a todos los pioneros les gustaba la expresión “realidad virtual”. Este es el caso, por ejemplo de M. Krueger. Jaron Lanier y Myron Krueger hablaban de lo mismo y tenían el mismo objetivo. Se trataba de construir en las computadoras un mundo que produjera un tipo de efectos muy semejantes al mundo real. Para hablar de ese mundo a Krueger le parecía más acertada la expresión “realidad artificial” (1983). Tampoco faltó a quien no le gustaba ninguna de ambas expresiones. John Walker protestaba porque, para él, tanto “realidad virtual” como “realidad artificial” son expresiones contradictorias. Su alternativa es también muy conocida: “ciberspacio”, una expresión que al incluir la raíz “ciber” (del griego *kibernetés*, piloto), alude tanto a lo computacional como al control que se puede ejercer sobre ese mundo (1988). La palabra y el concepto de ciberspacio fueron inventados por W. Gibson en *Neuromante* (1984), una novela que se convirtió en una obra de culto. Para Gibson tenía, sin embargo, un sentido en parte diferente: el ciberspacio es una representación gráfica de “la información abstraída de todos los ordenadores del sistema humano” (Gibson 2002: 69).

Aunque no siempre coincidan en los matices, lo que había movido a estos visionarios y resultó ser verdaderamente revolucionario fue la elección de la forma más adecuada, más “natural”, para interactuar con las máquinas (Manovich 2003: 239). Para Walker, la conversación, que desde Turing al menos, había sido el modo de comunicación que había impulsado la creación de máquinas inteligentes, no era una buena metáfora para entender la relación que puede mantenerse con ellas. “Cuando usted interactúa con una computadora, dice Walker, no está conversando con otra persona. Usted está explorando otro mundo” (Walker 1988). La idea, para muchos

⁵ Cit. Rheingold 1994: 187-188.

utópica, consistía en eliminar barreras entre los usuarios y las máquinas. Y la pantalla era una barrera que podía ser eliminada. Lo que había que hacer era “pasar al otro lado”, como la Alicia de Carroll. La idea de Walker queda perfectamente expresada en el título del informe que hace para Autodesk: “A través del espejo”. No es de extrañar, pues, que la terminología utilizada tenga algo de poético y que aquello a lo que apunta esté afectado por un cierto sentido utópico. Sus creadores no sólo persiguen un sueño sino que se inspiran en los sueños que otros han construido en los mundos de ficción. De ahí que la referencia al mundo fantástico de Alicia no sea anecdótica. Walker no duda en hacer una confesión explícita de inspiración en las obras de escritores como Williams Gibson o Frederick Pohl, una de cuyas novelas (*Beyond the blue event horizon*), según el mismo Walker, inspiró algunos de los productos de Autodesk. Lo mismo habría que decir del cine. Entre las películas más conocidas se encuentran *Tron* (1982), citada por el mismo Walker, *Blade Runner* (1982), *El cortador de césped* (1992) o *Johnny Mnemonic* (1995). La ficción literaria y cinematográfica ha alimentado a la tecnología; y a la inversa, la tecnología ha aportado, sobre todo al cine, contenidos y nuevas formas de expresión.

Lo que la realidad virtual pretendía ofrecer desde el principio tiene mucho que ver, tanto en lo que ofrece como en la forma de interpretarlo, con la ficción, aunque no siempre lo representado sea una ficción. El que la interpreta tiene que poner entre paréntesis el mundo real para entrar en otro mundo. Ese mundo puede ser explorado gracias a que el “lector” o “espectador” ya no es algo “exterior” a él sino que, de alguna manera puede sumergirse en él e interactuar con él⁶. Para conseguirlo al usuario había que aislarlo del mundo físico, lo que presentaba para los diseñadores de los nuevos programas informáticos algunos problemas complejos y, en cierta manera, paradójicos. Había que superar la barrera de la pantalla pero para ello había que calzarse un casco y unos guantes que lo ataban a la máquina. Esa atadura no debía impedirle realizar unos movimientos que tenían que ser percibidos como realizados en el espacio virtual, al tiempo que facilitar la manipulación de las representaciones de ese mundo como si fueran objetos del mundo real.

Pero para poder seguir adelante con investigaciones que implicaban inversiones muy cuantiosas, había que encontrar una forma de obtener rentabilidad. Las aplicaciones militares y lúdicas han sido las fuentes de las que se han nutrido financieramente las investigaciones. Construir simuladores para el entrenamiento de pilotos fue uno de los primeros objetivos. El cine y la venta de juegos a gran escala fueron otros de los procedimientos. Sin embargo, como ha pasado con otras grandes promesas, los cascos, los guantes e incluso un tejido electrónico que pudiera adaptarse perfectamente al cuerpo, que es *hardware* necesario para una realidad virtual inmersiva, son todavía artilugios que no han alcanzado la difusión prevista. De hecho ha habido una especie de división del trabajo. El perfeccionamiento de los simuladores ha estimulado una dirección de la investigación que trata de hacer posible que la experiencia visual, auditiva, táctil o cinestésica, sea lo más semejante posible a la

⁶ El concepto de inmersión ha sido utilizado por Schaeffer (2002) para explicar la forma en que interpretamos los mundos de ficción. Sin duda en este nuevo contexto, la metáfora es pertinente aunque adquiera nuevos matices.

que se obtienen en el mundo real. En definitiva, una experiencia inclusiva e inmersiva en esos “mundos virtuales”. La producción industrial y masiva de los juegos ha seguido utilizando y perfeccionando la infografía que tiene como soporte una pantalla. Al final no está resultando tan fácil pasar “al otro lado”. Sin embargo, muchos problemas pueden tener varias soluciones. En este caso la solución ha consistido en que el usuario pueda introducirse en el mundo creado mediante representaciones vicarias o avatares. Algunos de los juegos más consumidos hoy son aquellos en los que cualquiera puede construirse un doble para poder vivir y relacionarse en un mundo virtual. *Second Life*, la versión en la red, y los *SIMS*, en los ordenadores personales, son los ejemplos más conocidos de este tipo de mundos en los que los usuarios pueden introducirse por medio de sus avatares. Sin duda alguna, como pasó desde el principio, siguen siendo determinantes las soluciones que proporcionan las diferentes interfaces. Cada una tiene su propia lógica y moldea la forma en que el usuario interpreta las representaciones con las que entra en contacto (Manovich 2003:113). Quizá, como decía Walker, el diálogo no sea la mejor forma de relacionarse con las computadoras, pero, por ahora, resulta imprescindible.

LA REALIDAD DE LA VIRTUALIDAD

Decía Jonh Walker que la expresión “realidad virtual” es un oxímoron. Para entender el alcance de esa afirmación es necesario clarificar el sentido de “virtual”, claramente anfibológico en no pocos casos. Para ello tenemos que tener en cuenta esos dos usos, bastante distintos, que hemos observado en los teóricos europeos y en los ingenieros americanos. Si tenemos en cuenta el sentido de los primeros, “virtual” más que a “real” se opone a “actual”. Pero si tenemos en cuenta el sentido de los segundos, “virtual” se opone a “real” al menos en un sentido: en cuanto que aquello a lo que se refiere es una representación o, si se quiere, un modo de escritura, mientras que lo “real”, en el sentido habitual del término, pertenece al ámbito de lo representado. Ahora bien, lo característico de esta forma de representación que llamamos “virtual” es que, a pesar de ser una representación, pretende producir efectos similares a los que produce la realidad.

Una vez establecida esta distinción habría que decir que, en cuanto se refiere al contenido de las expresiones, no resulta adecuado interpretar “virtual” con un sentido próximo al de “ficción”, como muchas veces se hace. El mundo representado por la infografía informática puede ser un mundo de ficción como el de *Second Life*, los *SIMS* o los videojuegos. Pero puede también ser real; por ejemplo, la pista de aterrizaje de un aeropuerto determinado, un circuito automovilístico o las salas de un museo.

Una vez admitido que lo virtual tiene que ver con lo semiótico, podemos entender “virtual” en el sentido antes descrito por los europeos, en el que ya no se opone a “real” sino a “actual”. La relación entre las representaciones que aparecen en la pantalla y el sistema que las hace posible es la “virtualización”. En ese sentido la infografía no es ni más ni menos virtual a como puede serlo un texto respecto al sistema que lo hace posible, como decía Hjeltslev. Ahora bien, esta nueva virtualiza-

ción hace posible unos modos de creación que son esencialmente diferentes a los de las lenguas. Fundamentalmente por dos razones: porque no hay reglas que restrinjan la combinatoria y, sobre todo, porque disuelven o acaban con toda pretensión de estabilidad y de permanencia. La actualización que reclama todo lo virtual es ahora inestable y efímera, dispuesta a adaptarse a cualquier circunstancia en el rápido fluir que ha impuesto la velocidad de los nuevos hallazgos y su consumo.

En definitiva, lo que ahora debe quedar claro es que cuando hablamos de “virtual” estamos hablando de un *tipo de representaciones* y del *modo de representar* que las caracteriza y no tanto de mundos o “realidades” distintas. Esta distinción nos parece absolutamente necesaria para comprender qué tipo de experiencias pueden depararnos eso que llamamos “mundos virtuales”. De todos modos parece conveniente decir algo más acerca de lo que consideramos *real*, de lo que entendemos por *representación* y de las diferentes formas de experiencias a las que dan lugar esas representaciones que denominamos “virtuales”.

La pregunta por lo real es una pregunta filosófica que, como suele ser habitual, ha dado lugar a discusiones y a múltiples respuestas poco satisfactorias. Ahora bien, la dificultad de la respuesta no puede llevarnos, como se hace tan frecuentemente, a ignorar el problema. En primer lugar porque tanto en la vida cotidiana como cuando queremos dar explicaciones teóricas sobre distintos tipos de existencia, necesitamos esa distinción. De alguna forma tengo que explicar que mi existencia es distinta de la de Alonso Quijano. De la misma manera que, una vez aceptado como verosímil el mundo creado por Cervantes, la existencia de los molinos es distinta de la existencia de los gigantes que Alonso Quijano cree ver. Cuando hablamos de realidad estamos hablando de algo que está (o podría estar) ante nosotros, como algo que es distinto de nosotros y que no depende de nosotros. En este sentido lo real se opone a lo ficticio; de ahí que convenga profundizar un poco más en esta cuestión.

El filósofo americano C.S. Peirce define la ficción como el producto de la imaginación y, por tanto, como algo que depende del pensamiento de alguien, mientras que lo real es aquello cuyas características son independientes de lo que cualquiera puede pensar que son (CP 5.405) Quizá esta definición no sea muy satisfactoria porque demanda no pocas matizaciones. Pero lo cierto es que permite establecer un punto de partida que resulta en la práctica muy útil. Sin duda, una de las características fundamentales de la realidad es su resistencia: la realidad no se pliega, no ya a lo que pensemos sobre ella, sino que se nos presenta como una persistencia que se nos opone físicamente. Ahora bien, esa resistencia —tanto la psicológica como la física— no siempre es la misma. De hecho muchas veces realidad y ficción parecen componentes que pueden mezclarse. Frecuentemente se dice, por ejemplo, que los mundos creados por los *reality shows* de la televisión están a caballo entre lo real y la ficción (Castañares 2006). No cabe duda de que lo que llamamos juegos —por más que exista una gran variedad entre ellos— crean mundos que se acercan, en ocasiones bastante, a la ficción. Por eso quizá sea mejor explicar la relación entre realidad y ficción como una polaridad, una forma de enfrentamiento que permite definir un espacio donde distintas entidades se van disponiendo y definiendo por su cercanía a uno de esos polos sin coincidir plenamente con ninguno de ellos. Desde este punto de vista, muchos de los mundos virtuales representados por las imágenes de

síntesis de las computadoras son mundos de ficción. Podríamos decir incluso que son más ficcionales que las ficciones de la literatura o el cine: los acontecimientos, incluso los personajes, no están determinados de antemano, como en las ficciones literarias o cinematográficas, sino que necesitan de un “lector”, un “espectador” o un “usuario” que los ponga en acción e, incluso, que los cree. Podría decirse, pues, que su propiedad distintiva, aquello que les caracteriza, es que están concebidos para ser alterados por aquellos que entran en contacto con ellos. Pero hecha esta matización —que es más bien de grado—, los universos representados por las imágenes de síntesis de los ordenadores no son muy diferentes de los de la ficción literaria o cinematográfica. Por poner un ejemplo al que alude Schaeffer, Lara Croft no es ni más ni menos virtual que cualquier otro personaje imaginario como podrían ser Julien Sorel, Indiana Jones o Scooby-Doo (2002:XIII).

Pero para entender las consecuencias que se derivan de este hecho hay que insistir en que los mundos de ficción en sus formas más tradicionales y los mundos virtuales sólo son posibles porque son “mundos representados”. Hay que apresurarse a decir que nuestro acceso al “mundo real” sólo es posible por medio de representaciones, lo que podría dar a lugar a pensar que siempre nos movemos entre representaciones incluso, como se ha dejado pensar erróneamente, que todo es representación y simulacro. Que la representación sea una condición de nuestro conocimiento del mundo ha planteado numerosos problemas a la filosofía y a la psicología de la percepción. Pero puesto que no podemos abordarlos, admitamos al menos que cuando percibimos algo por los sentidos tenemos un tipo de experiencia diferente a la que tenemos cuando estamos ante una representación y la reconocemos como tal. Percibir no es sólo captar fenómenos que tienen su origen en algo que experimentamos como “otro”, porque, como hemos dicho, necesitamos conocimientos y representaciones previas que nos permitan comprender lo percibido. Toda percepción implica necesariamente interpretación. Pero no podemos hablar de percepción al menos que haya algo distinto del sujeto que percibe y que entendemos como “exterior” u “otro”. Cuando no se da esa exterioridad no hablamos de percepción sino de “alucinación” o de “ilusión”. Ese “exterior” es algo que se resiste a ser comprendido o interpretado de cualquier manera y nos obliga a ponernos de acuerdo sobre las explicaciones que damos acerca de ello.

Es un hecho que desde la infancia hemos aprendido de manera práctica a diferenciar las cosas de las representaciones o signos. Una forma simple de decirlo podría ser esta: las cosas las *percibimos*, los signos los *interpretamos*. Las cosas parecen absorber nuestra mirada, que se detiene en las cualidades que las cosas tienen o, por lo menos, parecen tener. Los signos nos *remiten* a otra cosa a la que representan o con la que están en relación. Nuestra experiencia nos permite además, alternativamente, considerar algo como cosa y, a continuación, como signo; lo que de alguna manera nos indica que, en muchas ocasiones al menos, ser signo es una función que adquieren las cosas. Por lo demás, hay signos que tienen un gran parecido con las cosas que representan y eso nos puede llevar a confundirlas con las cosas mismas. Los simulacros son precisamente un tipo de representaciones que, por parecerse a las cosas que representan, pueden pasar por ellas. Un trampantojo, por ejemplo, es un intento de engañar al ojo para dar la impresión de que se encuen-

tra ante algo real cuando lo cierto es que se encuentra ante una representación. Un simulador de vuelo es un simulacro. Está construido para producir el mismo tipo de experiencia sensitiva que las que se producirían en la cabina de un avión en vuelo. Pero el simulador se basa en una serie de representaciones que son diferentes de la realidad con la que el piloto se enfrentará cuando suba a un auténtico avión. Este tipo de representaciones a las que denominamos “realidades virtuales” tiene una particularidad: estamos ante un tipo de representación que no es meramente la representación de objetos o hechos, lo que podríamos llamar una “simulación representativa”, sino algo más. En cuanto exige un determinado tipo de intervención, es ya una “simulación comportamental” (Abril 1997:126-127).

Desde el punto de vista semiótico las imágenes virtuales son esencialmente icónicas, es decir, signos que tienen un gran parecido con aquellas cosas que representan. En esto coinciden con las imágenes de la fotografía y el cine. Pero poseen una diferencia no menos importante. Las imágenes fotográficas y cinematográficas, además de iconos, son índices; es decir, tienen un origen físico-químico, ya que son producidas por el efecto que la luz causa en un material fotosensible. En cambio las imágenes de síntesis no suelen tener este origen: son creadas desde cero a partir de modelos algorítmicos. Aunque no siempre, porque muchas veces es un agregado, un *collage*, una amalgama de imágenes de distinto origen entre las que se pueden encontrar a veces las imágenes fijas de cámara fotográfica o las imágenes en movimiento de una cámara de video o de cine. Por lo demás, el hecho de que la imagen infográfica sea una imagen digital, es decir, que esté generada por pequeños puntos de luz (*pixels*) susceptibles de ser combinados de múltiples maneras, permiten transformaciones que contribuyen a crear una impresión de realismo que es también construida e ilusoria, pero que resulta enormemente atractiva.

Otra característica de las imágenes virtuales es que son muy semejantes a los objetos que representan. De ahí que se consideren muy “realistas”. Sin embargo, el realismo de las imágenes virtuales es bastante paradójico. Por una parte existe en los ingenieros de *software* una verdadera obsesión por la simulación perfecta de la realidad: tridimensionalidad, movimiento, experiencias visuales, auditivas y, en los casos de realidad virtual en sentido estricto, táctiles y cinestésicas. Esta obsesión contrasta, sin embargo, con el hecho de que se trata de representaciones que, frecuentemente, no representan un objeto existente en el mundo real. Suele decirse entonces que hay una “ausencia de referente” o que se produce una “ilusión referencial”. Ambas expresiones no son muy adecuadas por lo problemático que resulta el concepto de referente. Resulta más exacto decir que son imágenes icónicas, no indiciales, que representan unas veces objetos realmente existentes y otras, objetos de ficción. No obstante el sentido en que suelen utilizarse es acertado: no necesitan al objeto representado (sea un objeto en sentido estricto o una simulación) como lo necesita la imagen fotográfica fija o en movimiento.

Si tomamos como referencia nuestras imágenes visuales del mundo real o, incluso, las imágenes fotográficas o cinematográficas, las imágenes infográficas resultan, “demasiado reales” (Manovich 2005: 263). No están sometidas a las limitaciones del ojo humano o de las cámaras digitales. Pueden tener una resolución y un nivel de detalle casi ilimitado, están libres del efecto de la profundidad de campo,

sus colores son más saturados, más nítidos, más limpios; sus líneas y bordes más pronunciados y geoméricamente más perfectos. En definitiva, son el resultado de una visión diferente, más “perfecta” que la visión humana. En este sentido podríamos decir que son “hiperreales” o, mejor, “hiperrealistas”. En cualquier caso, como advierte el mismo Manovich (2005: 256), este realismo es muy desigual: unos aspectos están muy logrados y otros no tanto. De ahí esa extrañeza que a veces nos causan.

Otro de los aspectos más llamativos de las representaciones infográficas es su tratamiento del espacio. El espacio virtual no es el espacio pictórico heredado del Renacimiento, ni el espacio representado por las cámaras fotográficas. No se trata de un espacio vacío en el que se colocan los objetos, sino más bien un agregado no sistemático de objetos. La consecuencia es, una vez más, paradójica: estamos ante un espacio que al tiempo que privilegia ese hiperrealismo visual del que antes hablaba, incita, y a veces reclama, la experiencia táctil. Las representaciones colocadas en ese espacio son “objetos” que tienen una apariencia tridimensional con los que se puede interaccionar cuando se los señala o toca. Y es precisamente en esos momentos cuando manifiesta su auténtica naturaleza semiótica. Cuando son “tocadas” las imágenes infográficas se abren y remite a otra cosa, no ya virtualmente, sino en acto; y dan lugar a otra representación que puede llevarnos a otra, y así sucesivamente. Ningún otro tipo de signo encarna de forma más auténtica esa apertura del signo a la que Peirce alude con la expresión “semiosis ilimitada”: la remisión de un signo a otro signo. El signo se convierte así en un medio para producción de efectos, entre ellos, el control de la computadora.

Pero además, el espacio en que se colocan esos objetos-signos es un espacio organizado de forma diferente a como estamos acostumbrados. El espacio humano privilegia los ejes verticales y horizontales, que son los de su propio cuerpo y el del horizonte que se presenta ante su vista. El espacio virtual, por el contrario, es isotrópico, es decir, no privilegia ningún eje en especial (Manovich 2005: 332). Esa disposición del espacio permite, e incluso exige, una forma de exploración que hace mucho más pertinentes las metáforas de la inmersión y la navegación. La subjetividad de la mirada que el cine trató de representar mediante el movimiento de la cámara adquiere aquí una libertad insospechada. El espectador puede elegir desde qué lugar mirar los objetos representados en ese espacio. Ahora bien, y de nuevo una paradoja: ese espacio no es un espacio continuo, sino fragmentado y accesible sólo gracias a saltos o “cambios de nivel”. Así que, inmersión o navegación, pero a través de discontinuidades. Y, naturalmente, ese espacio no es un lugar. Se trata de un espacio (representado, no lo olvidemos) que encarna la característica definitoria que Augé (1993) estableció para los no lugares⁷: el de un espacio que no es un lugar antropológico, como diría M. de Certeau, sino un espacio sin estabilidad, en el que no son posibles relaciones estables: un espacio que sólo adquiere sentido gracias a las trayectorias individuales, que sólo adquiere “realidad” en cuanto son *actualiza-*

⁷ “Si un espacio puede definirse como un lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional o histórico, definirá un no-lugar” Augé (1993:83)

dos por sus usuarios. Parafraseando a Augé podríamos decir que, el espacio virtual es aún menos lugar (o más no-lugar) que un supermercado, la terminal de un aeropuerto o una autopista.

Los productos de la infografía son, pues, nuevas modalidades de simulación que tienen que insertarse en una tradición en la que hay que incluir la pintura realista, los señuelos militares, los dioramas decimonónicos, el maquillaje, la moda, etc. Es decir, toda esa amplia gama de representaciones destinadas a crear “ilusiones”, a engañar los sentidos del espectador mediante la creación de falsas realidades, pero también a proporcionar a la imaginación materiales con los que construir nuevos mundos. Lo novedoso es que estas “falsas realidades” proporcionan experiencias que ni son las de la realidad ni las de las representaciones hasta ahora utilizadas. Gubern (1996:149) ha dicho que la imagen infográfica ha fundado “una nueva antropología de lo visible”. Nosotros diríamos: de lo perceptible. En cualquier caso no cabe duda de que está solicitando la emergencia de nuevas figuras. En primer lugar, la del creador que tiene que conocer nuevos lenguajes y modos de representación, un artista-ingeniero que ha de conocer una tecnología cuyas posibilidades están apenas empezando a explorarse. Pero también el de un nuevo destinatario al que se le incita a un nuevo tipo de experiencia interpretativa y en el que la “interpretación” adquiere modalidades hasta hace poco insospechadas.

LA REALIDAD Y SUS REPRESENTACIONES

Decía Quéau ya hace unos años (1995) que las imágenes a las que denominamos “realidad virtual” plantean de nuevo la antiquísima cuestión sobre la naturaleza de nuestra relación con lo real. Sin duda. Pero también, añadiríamos nosotros con las representaciones y, en general, con las entidades semióticas. Y es ahí donde queremos plantear una cuestión ya discutida pero no definitivamente zanjada: la de las posibilidades y límites de la experiencia.

En esta perspectiva lo primero que hay que constatar es la opinión bastante extendida, alentada tanto por personas tan distintas como tecnófilos, tecnófobos o creadores de mundo de ficción, que mantiene que la revolución tecnológica a la que estamos asistiendo conducirá a la humanidad a una nueva era caracterizada por una nueva cultura: la “cibercultura”. Uno de los elementos caracterizadores de esta nueva era consiste en la constatación de que definitivamente desaparecerá esa división ontológica que manteníamos más arriba: la realidad y las representaciones o simulacros, el ser y el parecer. Según esta opinión la realidad virtual viene a acelerar un proceso, iniciado ya hace tiempo con la inflación de los signos en la edad moderna, que hace incluso imposible la existencia de lo real.

Sin duda alguna, una de las características del rápido proceso de desarrollo de las tecnologías de la información, desde la invención del telégrafo en adelante, ha sido el que la manipulación de la información nos ahorra el trato con lo real. Así, por ejemplo, hemos conseguido que los que viajen sean los bits en lugar de los átomos. Al mismo tiempo, la información ha ido escondiendo cada vez con más envoltorios y velos aquello sobre lo que versa. Ahora, más que en tiempo de los griegos, la ver-

dad —si es que hay alguna esperanza de encontrarla— es desde luego *alétheia*, desvelamiento. Ya hemos dicho que no nos es dado ningún acceso a la realidad sino desde las representaciones y con ello quiere decirse desde los textos y discursos que proporciona tanto la cultura como la experiencia (de la realidad y de otros textos) de los individuos. En ese sentido hay que interpretar la expresión “nada hay fuera del texto”. De igual manera habría que decir que los medios y las modalidades de las representaciones⁸ condicionan el acceso y, por tanto, el conocimiento de la realidad. Pero con igual fuerza hay que afirmar que muchos de los textos y discursos se refieren a algo exterior a ellos, que sin ese exterior no es que no tengan sentido, es que su misma existencia se hace imposible. Sin embargo, hemos repetido tantas veces que la realidad ha sido asesinada, hemos gritado tan alto que todo es simulacro sabiendo que no era más que una metáfora —o una hipérbole— que tenía una función terapéutica, que hemos llegado a creernos que podíamos hacer una interpretación literal de esas expresiones. Pero lo cierto es que el crimen no ha sido perfecto porque el asesinado no llegó a morir. Hemos dicho más arriba que lo que caracteriza a la realidad es su resistencia, una resistencia que a veces se presenta como sin sentido e infabilidad. No deberíamos olvidar que si los signos pueden representar la realidad, sólo pueden hacerlo en “algún aspecto o carácter”, como diría Peirce. Los signos revelan pero también ocultan y a pesar de que nos son imprescindibles para dar sentido a lo real, la realidad sigue ahí siempre como *terra incógnita*. Por eso cuando la realidad aparece en todo su esplendor es cuando se convierte en pesadilla, en algo que nos aterroriza porque ni siquiera podemos hablar de ella.

Si tenemos en cuenta todo esto hay que decir que, querámoslo o no, las guerras de Irak —la primera y la segunda— han tenido lugar, por más que, para millones de personas hayan sido *sólo* “información televisiva” que poco ha influido en sus vidas⁹. Las consecuencias están ahí también, inmunes al virus de los discursos falaces. Lo que hemos conseguido al afirmar sin matizaciones la omnipresencia de signos y simulacros es dejar pensar que, una vez desaparecido lo real, lo único que quedaban eran los discursos y llegados a ese punto, que todos los discursos son iguales. Y si todos los discursos son equivalentes entonces ya no hay verdad ni mentira, lo único que los distingue es su capacidad de convicción. En definitiva, hemos dado lugar a la desaparición de la ontología y la epistemología en beneficio de la poética y la retórica. Pero más allá de la utilidad de resucitar a la ontología y a la epistemo-

⁸ De una forma muy abreviada entiendo por medios las tecnologías y por modalidades las diferentes entidades semiótica y sus formas de uso. Por lo demás, no pueden concebirse unas sin las otras.

⁹ Quizás convenga recordar que este desapego de lo que tenemos noticia que ha ocurrido en lugares alejados no es un fenómeno exclusivo de nuestro tiempo. Ya en el siglo XVIII, Adam Smith al explicarnos cómo opera el sentimiento de simpatía (al que considera fundamento del comportamiento moral), analiza con perspicacia cómo reaccionaría alguien al que, por ejemplo, le llegara la noticia de un terremoto ocurrido en China. Sin duda le produciría sentimientos de pesar y, probablemente, alguna sesuda reflexión sobre la precariedad de la vida humana u otras semejantes; pero “una vez concluida esta hermosa filosofía, una vez manifestados estos filantrópicos sentimientos, continuaría con su trabajo o su recreo, su reposo o su diversión, con del mismo sosiego y tranquilidad como si ningún accidente hubiese ocurrido” (*Teoría de los sentimientos morales*, III, 3; ed. Ed. esp., 252. Véase también Castañares 2006: 75). La reflexión de A. Smith es elocuente porque pone de manifiesto qué condiciones tienen que darse para que los acontecimientos se conviertan en experiencia.

logía, lo verdaderamente urgente es la restauración de la ética y la política. No puede tenerse mucha esperanza respecto de la recuperación de la Verdad —ya no es posible pensar en ningún tipo de adecuación entre *intellectus et rei*, porque ya sabemos que pertenecen a órdenes incommensurables— pero sí del alumbramiento de muchas verdades que, unas veces en competencia y otras en colaboración pueden intentar la aproximación asintótica a una realidad siempre esquiva cuando no aterradora. No hemos encontrado —y no parece que haya que mantener tampoco esta esperanza— ningún fármaco para curarnos de un razonable escepticismo, pero no podemos abandonar, aunque no fuera nada más que como hipótesis, la idea de que hay algo exterior a los textos y a los que los textos pueden referirse.

LA EXPERIENCIA

La aparición de la realidad virtual no cambiará este orden de cosas. Hemos visto más arriba que lo que llamamos “realidad virtual” es una expresión bastante ambigua que puede adquirir sentidos muy diferentes. Pero sean cuales sean esos sentidos está claro que no hablamos de “realidades” sino de representaciones. Ahora bien, lo novedoso de estas nuevas representaciones es que pretenden y, algunas de sus manifestaciones consiguen, experiencias que son semejantes a las de la *percepción* de la realidad y no a las de la *interpretación* de las representaciones. En ese sentido, estamos ante modalidades de representación que, como los trampantojos y los simulacros, pueden pasar a veces por “realidades” y no por representaciones. Ahora bien, llegados a este punto deberemos preguntarnos de qué tipo de “experiencia” hablamos y, desde luego, si dada la naturaleza de estas representaciones que parecen suplantar lo real más aún que otras, no debiéramos entender que se profundiza en la “crisis de la experiencia” que, según se ha mantenido, sufre el hombre desde comienzos de la modernidad.

Para tratar de responder a estas preguntas hay que empezar por reconocer que el concepto de experiencia es “un concepto oscuro” que ha sido objeto de controversia¹⁰. Pero si esta controversia ha sido posible es porque la noción de experiencia no se reduce a esa concepción “ingenua” que la reduce a la “experiencia sensible exterior”, por oposición a “la experiencia vivida”¹¹. Aunque nosotros hasta ahora hemos utilizado la expresión en un sentido más bien ingenuo, en adelante la utilizaremos con un sentido más próximo al segundo.

Abordar el problema de la experiencia tal como pretendemos remite inevitablemente a Benjamin y algunos de sus ensayos más comentados. La conocida tesis de Benjamin tal como la expone en “El narrador” es que con la Primera Guerra Mundial comenzó a hacerse evidente un proceso iniciado con anterioridad: la pérdida de la

¹⁰ Para una visión panorámica de esta discusión véase M. Jay 2003b.

¹¹ Para referirse a la primera W. Dilthey utilizaría la expresión alemana *Erfahrung* (relacionada con *fahren*, viajar) y para la segunda, *Erlebnis* (de *leben*, vivir). Esta distinción que se ha utilizado a veces en la discusión no se mantiene siempre. Así por ejemplo, Benjamin, prefiere utilizar la expresión *Erfahrung* (precisamente por que incluye la referencia al viajar) huyendo del sentido que Dilthey diera a las dos expresiones. Sobre las diferencias entre Dilthey y Benjamin véase Jay 2003b:70 ss.

facultad de intercambiar experiencias. La constatación de Benjamin es que los combatientes “en lugar de retornar más ricos en experiencias comunicables, volvían empobrecidos” (1991:112). Sobre la guerra se escribirían después multitud de libros, pero nada tenían que ver con las experiencias. La narración, el arte mediante el cual se transmitían las experiencias de boca en boca, se estaba extinguiendo. Este proceso de pérdida tiene su más temprano indicio en el surgimiento de la novela a comienzos de la era moderna y se consolida con la nueva forma de comunicación que es la información de la prensa, uno de los principales instrumentos con que cuenta el capitalismo avanzado.

Este sentimiento de pérdida, con referencias expresas también a la función del narrador y a la guerra, es compartido por Adorno en diversos lugares¹², por más que, no siempre esté de acuerdo con Benjamin en la forma en que ha de ser entendida la experiencia. Pero las consecuencias últimas y radicales de las tesis de Benjamin las encontramos en la formulación que, al comienzo de su *Infancia e historia*, realiza G. Agamben: “En la actualidad, cualquier discurso sobre la experiencia debe partir de la constatación de que ya no es algo realizable. Pues así como fue privado de su biografía, al hombre contemporáneo se le ha expropiado su experiencia: más bien la incapacidad de tener y transmitir experiencias quizás sea uno de los datos ciertos de que dispone sobre sí mismo” (2001:7). Y hoy, añade Agamben, esa imposibilidad no se deriva ya de ninguna catástrofe, como pudiera ser la guerra, sino de “la pacífica existencia cotidiana en una gran ciudad”.

La lectura de estos textos nos plantea de forma inmediatas dos preguntas: ¿Cómo hemos de entender la experiencia? Y —en el caso de haberla perdido— ¿es posible su recuperación? Aunque la cuestión de la experiencia en Benjamin requiere sin duda una exposición más detenida creemos que puede resumirse en una frase que encontramos al final de “Sobre el programa de filosofía venidera”: “El concepto resultante de la reflexión sobre la entidad lingüística del conocimiento creará un correspondiente concepto de experiencia que convocará además ámbitos cuyo verdadero ordenamiento sistemático Kant no logró establecer. Y la religión es el de mayor envergadura entre estos últimos.” (1991:84). Esta frase puede completarse con otra que encontramos unas páginas antes: “Toda experiencia auténtica se basa en una conciencia (trascendental) teórico-cognitiva. Y este término debe satisfacer una condición: de ser aún utilizable una vez librado de todas las vestiduras del sujeto” (1991:79). Por más que las explicaciones de este temprano escrito sean todavía excesivamente escuetas, aparecen ya tres elementos esenciales que configuran su forma de entender la experiencia: un sujeto trascendental (no empírico), el lenguaje como su lugar natural y el elemento religioso-metafísico como superador de la división sujeto-objeto¹³. Sobre estas bases

¹² Entre otros en *Notas sobre la literatura* (1962:46), *Minima moralia* (1987:52) y *Dialéctica negativa* (1975: *passim*)

¹³ A este respecto dice Benjamin: “Lo que sostiene a la filosofía es que la estructura de la experiencia se encuentra en la estructura del conocimiento, y que aquella se despliega desde esta última. Esta experiencia abarca la religión, que en tanto verdadera, establece que ni Dios ni el hombre son objeto o sujeto de la experiencia, sino que está basada en el conocimiento puro cuya esencia es que sólo la filosofía puede y debe pensar a Dios” (1991:80). Para una discusión más amplia véase, por ejemplo Jay, “Experiencia sin sujeto: Walter Benjamin y la novela”, (2003b:69-97)

se asienta la respuesta que da Agamben a las preguntas planteadas. Esa experiencia sin sujeto, sólo sería posible en un estadio anterior al lenguaje, que es el que permite construir el *yo* autónomo, separado del mundo (2001:62). De ahí que sólo antes del lenguaje podría darse esa experiencia de lo absoluto a la que aludía Benjamin. Experimentar sería entonces volver a la infancia como patria trascendental de la historia. Ahora bien, se pregunta Agamben, “¿existe algo que sea una infancia del hombre? ¿Cómo es posible la infancia en tanto que hecho humano? Y si es posible, ¿cuál es su lugar?” (2001:64). La respuesta es que tal infancia no es algo que se pueda buscar antes e independientemente del lenguaje. La idea de una infancia como una “sustancia psíquica” pre-subjetiva se revela entonces como un mito similar al del sujeto pre-lingüístico” (2001:66).

Así pues, si en Benjamin encontramos el sentimiento de una pérdida —ya difícilmente recuperable— de formas comunicativas que estaban cercanas a esa experiencia sin sujeto que aparece casi como un ideal, Agamben nos aboca a la conclusión de que tal experiencia ni siquiera es posible. Esta es también la conclusión de otros muchos autores “postmodernos”, muchos de ellos de raigambre post-estructuralista: tanto la “experiencia sensible” como la “experiencia vivida” (entendida tanto en el sentido de Dilthey como en la más elaborada de Agamben) son nociones igualmente inadecuadas por ingenuas. La experiencia, más que algo en sí mismo con capacidad constructiva, sería más bien una categoría engañosa y construida retóricamente.

Los intentos modernos y postmodernos de construir una noción tan básica como la de experiencia nos conducen como tantas otras veces a una situación de disolución y nihilismo. Cabe preguntarse, sin embargo, si no queda otra salida, si de nuevo no habremos arrojado al niño con el agua sucia de la bañera. Ante el panorama que acabamos de bosquejar parece poco razonable mantener la posibilidad de recuperar una experiencia auténtica, no contaminada, anterior, como parece sugerir Benjamin, a las formas modernas de la narración de la novela o de la información, o a esa infancia anterior a la caída en el lenguaje, como quería Agamben. Mucho menos posible parece concebirla como una reconciliación utópica en un futuro utópico, por utilizar las palabras de Jay (2003b:123). Sin embargo si renunciamos a la experiencia difícilmente podemos explicar algo que es consustancial a la forma de ser del hombre: su carácter histórico. Quizá no podamos explicar al sujeto sólo como historia, como quería Ortega, incluso que tengamos que revisar qué entendemos por historia, pero difícilmente podemos concebir a la vida humana sin ese carácter. Y si eso es así, como dice Bernstein¹⁴, no puede haber vida histórica sin experiencia; sólo las vidas articuladas por medio de las experiencias pueden ser completas y conscientemente históricas. Tendremos pues que intentar construir una noción de experiencia que teniendo en cuenta reflexiones como las de Benjamin, haga posible una concepción aceptable y que permita al mismo tiempo una explicación razonable de cómo se construyen las identidades modernas.

¹⁴ J.M. Bernstein “Why Rescue Semblance? Metaphysical Experience and de Possibility of Ethics” en T. Huhn y L. Zuidervart, *The Semblance of Subjectivity: Essays in Adorno's Aesthetic Theory*, Cambridge: MIT Press, 1997, p. 203. (Cit. Jay 2003: 124.)

Una concepción de la experiencia como la que buscamos no puede reducirse ni a la mera experiencia sensible ni a la experiencia científica (más bien “experimento”) tal como denunciaba Benjamin en su crítica a Kant. Pero de la misma manera, la experiencia no puede reducirse a una red de relaciones discursivas. La experiencia implica apertura a lo otro, a esa realidad (la del objeto, la de los otros sujetos) que se presenta como problemática, incluso como peligrosa¹⁵, o al menos aventurera, puesto que se expone a lo inesperado. La reivindicación del término *Erfahrung* por parte de Benjamin viene a reivindicar lo que hay de aventura y viaje en lo experiencial. Tanto la apertura a lo otro como esta última connotación de lo aventurero, y por tanto narrativo, pone de manifiesto que la experiencia se construye en el lenguaje, en la comunicación. Contrariamente a lo que piensa Agamben, la existencia de un momento “prerreflexivo”, que habría que entender mas bien como *emocional* —aspecto que por cierto apenas se ha tenido en cuenta en las reflexiones citadas—, de una experiencia aún embrionaria está demandando un segundo momento constructivo, si se quiere incluso ficcional, que no puede sino ser discursivo. No hay experiencia sin lenguaje y comunicación, lo que niega tanto la posibilidad de una experiencia sin sujeto como una experiencia meramente subjetiva. No hay pues una experiencia “pura”, pero la impureza de esta otra experiencia es aquello mismo que la hace posible. Pero además, esta experiencia no puede ser concebida al margen de ciertas condiciones. Por supuesto, las del espacio y el tiempo, que si bien no son trascendentales y *a priori*, no dejan de ser condiciones de las posibilidades y los límites de la experiencia. Estas condiciones hacen de la experiencia algo histórico y cultural, sometido por tanto al cambio y a las relaciones de poder que la existencia comunitaria lleva implícitas.

Una tal experiencia necesariamente está expuesta a “crisis”, es decir, puesta a prueba, sometida a juicio. En sus reflexiones sobre la poesía de Baudelaire o sobre la función de la obra de arte tras la aparición de diversos procedimientos de reproducción mecánica, en su análisis de los cambios narrativos que implicaba la novela y la información modernas, Benjamin acierta al detectar la aparición de nuevas modalidades de experiencia. Las relaciones sociales en el contexto de las ciudades modernas, las que impone el desarrollo de las nuevas formas de producción del capitalismo avanzado, la aparición de las tecnologías al servicio de la comunicación y la información, someten necesariamente a “crisis” a la experiencia.

Hay que tener en cuenta, además, que la experiencia no sólo se alimenta de representaciones, pero no cabe duda de que precisamente un rasgo de la época postmoderna ha sido el aumento de densidad de la semiosfera. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han dado lugar a un cambio cuantitativo y cualitativo. Probablemente su efecto más determinante ha sido la invención de un nuevo lenguaje, el de la digitalización. Pero la forma en que se organiza la información (la base de datos) y la creación de un espacio tridimensional para la representación, no

¹⁵ A este respecto habría que recordar, como hace Jay (2003: 23), que el término “experiencia” es afín al griego “*peirao*” y al latino “*experiri*”, del que derivan el francés “*peril*” y el español “peligro”. Esta misma relación se da en alemán entre *Erfahrung* (experiencia) y *Gefahr* (peligro), relación que han explotado autores como Benjamin y Heidegger (Jay 2003:112)

son menos determinantes. Y como pasó ya en otros momentos de la historia como el de la escritura alfabética y la imprenta, esos cambios suponen modificaciones muy notables en la forma que se adquiere la información y la experiencia.

Los cambios que introducen las nuevas tecnologías, admitámoslo, afectan sobre todo a la imagen visual, que adquiere unas modalidades expresivas y de representación diferentes a las que hasta ahora conocíamos. Estas imágenes inauguran un nuevo régimen escópico, pero no sólo. Como veíamos más arriba, aunque tengamos que constatar un cierto privilegio de lo visual, hay también una apuesta por la reconciliación de lo óptico, la auditivo, lo háptico, lo cinestésico y lo cenestésico, lo que abre sin duda a modalidades de experiencia absolutamente inéditas. Son también muy importantes las modificaciones tan notables de esas condiciones de la experiencia que son el espacio y el tiempo. La velocidad adquirida por la transmisión de las imágenes ha impuesto una nueva medida del tiempo psicológico que es el del “tiempo real” de los ordenadores, la instantaneidad y, en definitiva, el presente. La demora y la lentitud son percibidas como obstáculos insufribles, emocionalmente irritantes. La velocidad hace del futuro lo imprevisible por inmediato y, en definitiva, sólo adquiere sentido en cuanto puede convertirse en presente. El pasado es muchas veces entendido bajo la negatividad de la obsolescencia. El espacio adquiere también funciones diferentes. El espacio real ha sido achicado por la velocidad del transporte y por la instantaneidad de la transmisión de información. Pero las modificaciones introducidas en el espacio representado no son menos importantes. Esas modificaciones, como hemos visto más arriba, demandan nuevas formas de exploración como las del *flâneur* de Baudelaire, pero también otras formas más cercanas a la exploración aventurera (Manovich 2005: 339 ss.).

Qué podemos esperar de esta “crisis de la experiencia” es una pregunta inevitable. Ya hemos comentado que el fragor de la batalla entre tecnófobos y tecnófilos impide a veces un examen sosegado. Quizás debiéramos empezar por admitir que todavía es demasiado pronto para valorar unos cambios que aún están en sus inicios. En cualquier caso como sagazmente supo ver ya el Platón del mito de la escritura (*Fedro*, 274c-275b), las tecnologías implican siempre riesgos y posibilidades. Más modernamente se ha discutido también sobre su carácter destructivo y emancipatorio. Por hablar sólo de algunos, las nuevas tecnologías parecen profundizar riesgos de la modernidad como el individualismo y el narcisismo. Tanto uno como otro adquieren modalidades nuevas. El uso de las nuevas tecnologías es fundamentalmente solitario, pero coexiste con una nueva necesidad: la de “estar conectado”. Al nuevo sujeto le encanta verse representado en ese nuevo espejo que es la pantalla del ordenador, pero también le entusiasma pasar a la acción e intervenir en mundos de ficción en los que puede insertarse a voluntad. No hay por tanto una reducción de la experiencia. O para ser más exactos, si determinadas formas de experiencia son ya imposibles —o al menos difíciles—, han aparecido nuevas formas que como las anteriores tienen posibilidades y límites, riesgos y oportunidades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRIL, G. 1997. *Teoría general de la información*. Madrid: Cátedra.
- . 2003. *Cortar y pegar. La fragmentación visual en los orígenes del texto informativo*. Madrid: Cátedra.
- . 2007. *Análisis crítico de textos visuales. Mirar lo que nos mira*. Madrid: Síntesis.
- ABRIL, G. - CASTAÑARES W. 2006. “La imagen y su poder creativo”. En G. Abril *et al.* *Rascacielos de marfil*. Madrid: Lengua de trapo, pp. 179-223.
- ADORNO, T. W. 1962. *Notas de literatura*. Barcelona: Ariel.
- . 1975. *Dialéctica negativa*. Madrid: Taurus- Cuadernos para el Diálogo.
- . 1987. *Mínima moralía. Reflexiones sobre la vida dañada*. Madrid: Taurus.
- AGAMBEN, G. 2001. *Infancia e historia. La destrucción de la experiencia y el origen de la historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- AUGÉ, M. 1993. *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.
- BARTHES, R. 1986. *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós.
- BENJAMIN, W. 1982. “La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica”. En W. Benjamin, *Discursos interrumpidos*. Madrid: Taurus, pp. 17-57.
- . 1991. “El narrador”. En W. Benjamin, *Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones IV*. Madrid: Taurus, pp. 111-134.
- . 1991. “Sobre el programa de filosofía venidera”. En W. Benjamin *Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones IV*. Madrid: Taurus, pp. 75-84.
- BUCI-GLUCKSMANN, C. 2002. *La folie du voir. Une esthétique virtuel*. Paris: Galilée.
- CASTAÑARES, W. 1994. *De la interpretación a la lectura*. Madrid: Iberediciones.
- . 2006. *La televisión moralista. Valores y sentimientos en el discurso televisivo*. Madrid: Fragua.
- ELLUL, J. 1981. *La parole humiliée*. Paris: Seuil.
- GIBSON, W. 2002. *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.
- GUBERN, R. 1996. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- HJELMSLEV, L. 1974. *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.
- JAY, M. 2003a. *Campos de fuerza. Entre la historia intelectual y la crítica cultural*. Barcelona: Paidós.
- . 2003b. *La crisis de la experiencia en la era postsubjetiva*. Santiago de Chile: Universidad Diego Portales.
- KRUEGER, M. W. 1983. *Artificial Reality*. Reading (Mass): Addison-Wesley.
- LANIER, J. 1988. “Real virtuality (Interview)”. *Whole Earth Review*. <<http://www.jaron-lanier.com/vrint.html>> (Consultada 17-06-2007)
- LÉVI, P. 1999. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- MANOVICH, L. 2005 *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- MIRZOEFF, N. 2003. *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- MITCHELL, W. J. T. 1994. *Picture theory*. Chicago: University of Chicago Press.
- PEIRCE, C. S. 1931-1958. *Collected Papers*. Vol. 1-8. C. Hartstone, P. Weiss y A.W. Burks (eds.). Cambridge (Mass.): Harvard University Press.
- QUÉAU, P. 1995. *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós.
- RHEINGOLD, H. 1994. *Realidad virtual*. Barcelona: Gedisa.
- SCHAEFFER, J. M. 2002. *¿Por qué la ficción?* Madrid: Lengua de trapo.
- SMITH, A. 2004. *La teoría de los sentimientos morales*. Edición de Carlos Rodríguez Braun. Madrid : Alianza.
- WALKER, J. 1988. “Through the Looking Glass”. <http://www.fourmilab.ch/autofile/www/chapter2_69.html> (Consultada 31-05-2007)
- WOOLLEY, B. 1994. *El universo virtual*. Madrid: Acento Editorial.

RESUMEN

Aunque calificar a nuestra época de ocolocéntrica quizá sea una exageración, no cabe duda de que la imagen visual ocupa un lugar central en nuestra cultura. Hablar de cultura visual nos lleva a hablar de diversos regímenes escópicos (formas de ver y mirar), lo que entraña una consideración histórica del papel de la imagen en la cultura y, en definitiva, de las modificaciones de la experiencia en relación con las distintas formas de usarla. Desde esta perspectiva, en este artículo se analizan dos problemas. En primer lugar se trata de definir esa nueva forma de representación, tan característica de nuestra época, que hemos denominado “realidad virtual”, en oposición a las nociones de realidad y actualidad. En segundo lugar se trata de aclarar en qué sentido es posible la experiencia y, sobre todo, cómo las nuevas formas de representación la ponen en crisis.

Palabras clave: Cultura visual, cibercultura, imagen visual, realidad, representación, realidad virtual, experiencia

ABSTRACT

Even if saying that our era is “ocular-centric” is perhaps an exaggeration, it is sure that the visual image is a central place of our culture. If we talk about visual culture we must talk also about the diverse scopic regimes (forms of seeing and watching), which implicates a consideration historical about the role of the image in culture and, in the end, of the modifications in experience in relationship with the different forms of using it. From this point of view, in this paper there are two questions analysed. Firstly to define this new form of representation, so typical of our era, so called “virtual reality”, opposite to the concepts of reality and actuality. Secondly, to make clear in what sense is the experience possible, and over all, how the new forms of representation put it in crisis.

Key words: visual culture, cyber culture, visual image, reality, representation, virtual reality, experience.

RÉSUMÉE

Même si il est une exagération de dire que notre époque est « oculo-centrique », il est sans doute vrai que l’image visuelle occupe une place centrale dans notre culture. Si nous parlons sur la culture visuelle nous devons aussi parler des divers régimes scopiques (les formes de voir et de regarder), et de considérations historiques sur le rôle de l’image dans notre culture, et enfin, de les modifications dans l’expérience en relation avec les différentes formes d’utilisation. De ce point de vue dans cet article on analyse deux problèmes. Le premier, de définir cette forme typique de notre époque, ainsi nommée « réalité virtuelle » que s’oppose aux concepts de réalité et d’actualité. En second lieu, d’éclairer en quel sens est possible l’expérience et, surtout, comment les nouvelles formes de représentation l’ont mis en crise.

Mots clé: culture visuelle, ciberculture, image visuelle, réalité, représentation, réalité virtuelle, expérience.