



KUBERNÉTICA

POR UN USO ÉTICO DE LA TECNOLOGÍA

WWW.KUBERNETICA.COM

www.kubernetica.com

contacto@kubernetica.com

© 2006 - 2016

Esta obra se encuentra bajo una licencia *Creative Commons*
Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada 2.5
(CC BY-NC-ND 2.5).

El paradigma de la realidad virtual: cuando la representación se niega a sí misma

Ángela Cervellera

Estudiante de la Licenciatura en Gestión de Medios y Entretenimiento
Universidad Argentina de la Empresa (Argentina)

1. Introducción

Resulta abundante el material literario y fílmico de ciencia ficción dedicado a proyectar mundos virtuales y realidades alternativas en futuros cercanos. La evolución de la representación desde los inicios del ser humano hasta la actualidad –nosotros, la cultura eurooccidental- ha sido orientada, en efecto, a lograr representaciones cada vez más fieles al plano real, al mundo donde vivimos (Maldonado 1992, 20). Es de suponer que el mundo de las técnicas de la representación avanza hacia una aproximación cada vez más precisa y perfecta de lo que pretende representar.

Cabe preguntarnos, entonces: ¿es posible que la representación se convierta, o más bien reemplace, a la realidad representada? ¿Podría ocurrir que, debido a los altos niveles de similitud y exactitud entre los planos real y virtual, la representación se negara a sí misma?

Antes de avanzar, citaremos un fragmento de *La pradera*, de Ray Bradbury, a modo de ilustrar mejor a qué nos referimos con que la representación toma el lugar de la realidad a la cual representa. El cuento hace referencia a una habitación de alta tecnología que simula de manera muy vivencial diversos escenarios y lugares. El matrimonio es perseguido por unos leones dentro del cuarto.

-¡Casi nos atrapan!

-Unas paredes, Lydia, acuérdate de ello; unas paredes de cristal, es lo único que son. Claro, parecen reales, lo reconozco... África en tu salón, pero sólo es una película en color multidimensional de acción especial, supersensitiva, y una cinta cinematográfica mental detrás de las paredes de cristal. Sólo son olorificadores y acústica, Lydia. Toma mi pañuelo.

-Estoy asustada ¿Has visto? ¿Lo has notado? Es demasiado real (Ray Bradbury 1951, 24).

2. Peligrosamente real

La primera hipótesis que responde a la pregunta planteada es que, efectivamente, la realidad virtual podría reemplazar al mundo real en el que habitamos. Así como ocurre en la película *Matrix*, podríamos estar viviendo en un universo que creemos real, pero que en realidad es generado a través de computadoras y sistemas informáticos que generan un mundo tan natural como el representado. Maldonado escribe: “Cada civilización tiene su sistema propio de representaciones, y la nuestra ha hecho una elección precisa: un sistema que produce imágenes destinadas a ser experimentadas, según algunos, como más reales que lo real mismo” (Maldonado 1999). Así, las representaciones se tornan cada vez más fieles a la realidad, con lo cual a medida que transcurre el tiempo, nuestra sociedad irá discriminando a las formas anteriores de representación, tal como apunta Román Gubern en *Del Bisonte a la Realidad Virtual*: “la difusión generalizada de la realidad virtual podrá hacer que percibamos en el futuro nuestras representaciones icónicas tradicionales –desde la pintura al fresco hasta la televisión– como imperfectos y poco satisfactorios artificios planos, tal como hoy suelen percibirse generalmente las pinturas de la era pre-perspectivista” (Gubern 1996).

Con esto queremos decir que, probablemente, la sociedad evolucione, impulsada por la necesidad de saciar cada vez más aquel deseo de perfección en las representaciones, hacia una cultura en la que la realidad virtual sea un escenario tan verdadero como el original. De ser así, viviríamos en un mundo en el que nuestros cinco sentidos caerían en la ilusión de un mundo tangible, palpable, idéntico al mundo real. Sin ir más lejos, ¿cómo saber que el mundo en el que actualmente vivimos no es una mera invención maquinaria, una suerte de *Matrix*? La idea de que estamos en un “mundo que en realidad no es”, no parece ser tan extraña. Si antes las ficciones circulaban alrededor ideas fantásticas (creación de vida artificial, invención de máquinas automatizadas, etc.), ¿por qué, entonces, deberíamos descartar esta posibilidad?

3. Incapaz de ser imitado

La otra hipótesis es que la representación del mundo jamás será idéntica al mundo representado. No existe la realidad virtual como sustituto de la realidad corriente, sensible, que habitamos. Maldonado argumenta esto con un razonamiento sobre nuestra vinculación natural con lo físico. Según este autor, “semejante posición (...) supone como plausible que en el futuro la vida de los hombres (...) pueda desarrollarse dentro de los límites de una

densa telaraña de espejismos de la cual nadie estaría en condiciones de evadirse. Se olvida que nuestra relación de experiencia individual y colectiva con el carácter físico del mundo no puede anularse con un golpe de varita más o menos mágica. Esa relación forma parte de nosotros mismos (...) guste o no guste, estamos condenados, como todos los seres vivos, a contar con nuestro carácter físico y con el carácter físico del ambiente.” (Maldonado, 1992, 15). En síntesis, el ser humano necesita del vínculo con lo físico para relacionarse con el espacio. Por ende, una realidad virtual, sin materia, fracasaría.

Por otro lado, el mismo escritor desmiente el contenido de publicaciones populares acerca del tópico, asegurando que el camino a recorrer no es nada fácil y que es improbable que se llegue a los “clamorosos resultados” en dicho ámbito, supuestamente ya divulgados por los medios de difusión. Además, expone que en realidad los mismos investigadores sostienen dudas acerca del campo de la realidad virtual e intentan enfriar los entusiasmos, ya que las investigaciones se encuentran en una etapa inicial y con muchos problemas por resolver.

4. Conclusiones

Sí, es factible que algún día lleguemos a la tan divulgada realidad virtual. Pero acaso, una vez comprobada su perfección con el mundo representado, la rechazaremos. ¿Por qué? Porque sostenemos que la implementación de nuevas tecnologías no siempre implica que sean adquiridas como prácticas socio-culturales. En ocasiones, ciertas formas de hacer o de ver pueden ser revocadas y comenzar a tomar el camino inverso, algo así como “des-evolucionar”, volver al pasado. Por ejemplo, el cine. El cine comienza siendo un espectáculo de feria, de deleite visual, desfile de efectos especiales de la mano de las innovaciones en la técnica; con la llegada del montaje, pone más énfasis en la narración y crea un lenguaje cinematográfico, espacial-temporal; y, hoy por hoy, está volviendo a su condición de maravillar al ojo humano con sus artilugios casi reales, dejando de lado la trama de las historias (como describe Andrew Darley en *Cultura visual digital*). El cine experimenta entonces una regresión a sus orígenes. No es descartable, por ende, imaginar que en el futuro lo mismo podría ocurrir con la realidad virtual. Y aquí volvemos a aludir al cuento de Bradbury. En este fragmento, el señor Hadley decide cerrar el cuarto creador de realidades virtuales, junto con otros aparatos electrónicos de la casa.

- (...) ¡Dios mío, cómo necesitamos respirar un poco de aire sano!
- Y George recorrió la casa apagando (...) todos los aparatos que encontró en su camino.
- Hemos estado realmente muertos, durante muchos años. Ahora vamos a vivir. En vez de ser manejados y masajeados, vamos a vivir. (Bradbury 1951, 36).

5. Bibliografía

Bradbury, Ray. *El Hombre Ilustrado*. Buenos aires: Minotauro, 2011 [1951].

Darley, Andrew. *Cultura visual digital: espectáculos y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2002.

Gubern, Román. *Del bisonte a la Realidad Virtual*. Barcelona: editorial Anagrama, 1996.

Levis, Diego. *La Pantalla Ubicua*. Buenos aires: Ediciones Ciccus. 1999.

Maldonado, Tomás. *Lo real y lo virtual*. España: editorial Gedisa, 1999.