

# LA REALIDAD COMO ILUSIÓN

## Comunicación y ciudad virtual

Francisco León

Profesor de filosofía, Universidad Complutense de Madrid.

*«Las redes virtuales, la telefonía móvil o la videoconferencia anuncian la creación de un espacio nuevo a otro nivel (meta) comunicativo, un espacio dotado de unidad propia, una ciudad más allá de la ciudad (metápolis), un mundo más allá del mundo. Sus habitantes son nódulos emocionales que comparten un nuevo mundo no «real», sino un metamundo comunicativo-emocional, que tiene en el teléfono móvil su más acabada metáfora.»*

La ciudad es el gran espacio para la simulación. El universo urbano que hemos dado en llamar *metápolis* es la ciudad sobrevolada a velocidad creciente por líneas de información que tejen una tupida red metalingüística en un segundo nivel («meta») de realidad. A una realidad viva, donde los seres humanos sienten y se comunican sus pensamientos y afectos, se sobrepone la segunda realidad informacional, que traduce la complejidad de los contenidos comunicativos en bytes sobre un soporte *logicial* en código binario. La reducción final de lo real a lo virtual se sitúa, entonces, sobre el plano de los dos valores logiciales: 1/0.

Los dos ámbitos de la polis y la metápolis, de la realidad y de la *meta-realidad* virtual no se estabilizan en una separación indefinida, sino que confluyen constituyendo el «tecnocosmos», el «cibermundo» a cuyas reglas deben adaptarse

sus habitantes con urgencia siempre mayor. *Fenómenos tecnourbanos* son la telefonía móvil, las redes de transmisión informática, el trabajo deslocalizado o la arquitectura virtual. Estos fenómenos son manifestaciones de un cambio muy profundo en el sentido que los individuos dan tanto a sus vidas como a las relaciones sociales que son la base de la realidad ciudadana. Cómo será nuestra existencia y la de nuestras ciudades en el tercer milenio se vislumbra ya a través de ciertos comportamientos individuales y sociales, que a menudo parecen urgentes intentos por adaptar la substancia viva humana a la materia flotante de las redes lógicas de información. Estamos ante una alternativa fatal: «o bien el ciberespacio reproducirá lo mediático, lo espectacular, la consumación de la información mercancía, la exclusión a una escala aún más gigantesca que hoy. Lo que es a grandes rasgos la tendencia natural de las «autopistas de la información» o de la «televisión

27

interactiva». O bien acompañaremos las tendencias más positivas de la evolución en curso, dotándonos de un proyecto de civilización centrado en los colectivos inteligentes: recreación del vínculo social por los intercambios de saber, reconocimiento, escucha y valorización de las singularidades, democracia más directa, más participativa, enriquecimiento de las vidas individuales, invención de nuevas formas de cooperación abierta para resolver los terribles problemas que la humanidad debe afrontar...» (P. Lévy, 1998, p. 115).

### ¿Qué es lo virtual?

28

El fin de siglo y de milenio ha supuesto para la arquitectura y la teorización urbana el final de una ilusión de reconstrucción de lo humano a través de la función arquitectónica y de la planificación de la ciudad. La imagen de un espacio urbano espectacular, evanescente, entregado al imperio de lo efímero o al colosalismo decadente no responde a aquellos planteamientos. Así, de las cenizas de la ilusión humanista renace ahora una nueva ilusión de sentido equívoco: la realidad pensada como sinsentido por la inclinación al decadentismo de la postmodernidad se hace ilusión, virtualidad. La realidad del tercer milenio será virtual.

Una comprensión del auténtico significado y alcance del término «virtual» reclama la explicitación de la estructura y evolución de este concepto. Desde el punto de vista del tejido conceptual, lo «virtual» se opone, en una primera aproximación a lo «real». De modo que la expresión «realidad virtual» parece contener una contradicción, pues añadir la cualidad de ser virtual a la realidad equivaldría a ha-

blar, por ejemplo, de lo «físico intangible». No habría, en efecto, medida común entre un mundo físico de cosas y enseres con los que convivimos y que manipulamos, y un espacio virtual de información evanescente que sólo alcanza existencia sobre una pantalla o en un soporte de impulsos codificados.

La realidad no es uno de los conceptos fundantes de nuestra comprensión del mundo. Se convierte en un concepto de primer orden en la escolástica tardía, justamente en el momento en que la comprensión inmediata de lo que es real ya se ha perdido. En su sentido originario, la realidad es el lugar en que hacen su aparición todos los seres que por la actividad de una fuerza oculta a la que se denominó *physis* (naturaleza). La distinción entre lo real y lo irreal no abría dos mundos separados de lo tangible y lo imaginario, e incluso —como en Platón— podía considerarse más real el mundo, que hoy consideraríamos ficticio, de las ideas que el de las cosas tangibles. A partir de este momento fundante, puede decirse que el problema de la relación entre lo real y lo virtual llena la historia del pensamiento en Occidente, ya que el problema de la escisión entre el interior del sujeto humano y el mundo externo siempre se trata de suturar. El idealismo hegeliano con su lema: «todo lo racional es real y todo lo real es racional», representa la apoteosis del ideal ilustrado de un mundo que pudiera ser simplemente un objeto para la manipulación humana, aunque fuera bajo el principio del bien, que se identifica con la perfecta racionalidad. Sabemos que la consecuencia efectiva de la utopía ilustrada ha sido el triunfo de la racionalidad instrumental, que ha dado paso a nuestro mundo hipertecnificado.

El descubrimiento del mundo interno psicológico marca el punto de inflexión en la historia de la realidad. Este hecho tuvo lugar en el tránsito desde el naturalismo greco-latino al pensamiento teológico medieval, y no hizo más que agudizarse y tecnificarse desde la ingenua visión agustiniana de un ser humano concebido como el relicario del Dios vivo, hasta la concepción suareciana de la realidad como esencia misma de todas las cosas, respondiendo así a los problemas suscitados por la recién establecida distinción entre dos realidades, física y mental. Nuestra visión moderna del mundo intelectualizado hunde sus raíces en estas disputas escolásticas.

Hoy, lo virtual tiende a identificarse con lo no existente, lo posible, lo potencial, lo no tangible, lo imaginario. Su definición más precisa parece encontrarse en algún punto de esta constelación de posibles significados, pero no puede identificarse exactamente con ninguno de ellos. La confusión semántica del concepto «virtual» origina un buen número de actitudes, a menudo, excesivas, frente a la cada vez más omnipresente *realidad virtual*.

Desde un punto de vista estructural, podríamos oponer dos cadenas de conceptos: en un lado se situarían la potencia, la posibilidad, lo virtual, lo genérico, lo indeterminado, etc. Frente a ellos estarían lo real, lo actual, lo específico, lo determinado, etc. La primera cadena se refiere a un primer momento de la constitución o el desarrollo de una cosa, mientras que la segunda remite al final del proceso de constitución, cuando la cosa ha llegado a su perfecta finalización. Dos de los conceptos que suscitan mayor confusión cuando no se entienden del

modo adecuado, atendiendo a la sedimentación que han dejado en ellos su uso en diferentes formas de pensamiento, son lo *posible* y lo *potencial*. Lo potencial es el concepto más antiguo, por medio del cual la visión naturalista del mundo trata de explicar el modo en que los seres naturales se desarrollan (crecen, se mueven, cambian) sin precisar de un agente exterior a ellos para su impulso o determinación. Así se llegó a definir la naturaleza como una potencia interna que hace que animales, plantas o seres humanos sean autónomos, mientras que los artefactos, que son producto de la técnica, dependen, tanto para su fabricación como para la determinación de su función, de una voluntad o una inteligencia productora. El campo semántico del concepto «posible» no distingue, en cambio, entre estas dos clases de seres, puesto que no se tiene en cuenta si la fuerza que los hace llegar a ser y los mueve es interna o externa a ellos. Así, lo posible y su correlativo lo imposible tienen un doble sentido:

29

1. El origen de la fuerza que hace existir a una cosa es puramente externa, lo que sucede en el caso del Dios creador, lo posible es lo que Dios puede hacer existir en el mundo externo, si bien lo posible, en tanto que posible, sólo tiene existencia en la propia Mente divina como algo que Dios puede elegir hacer o no hacer.
2. El origen de la fuerza que hace existir algo es interna al ser humano, lo que sucede en el momento en que el hombre pasa a ocupar el lugar que estaba reservado a Dios, lo que significa la aparición del *homo faber*, un ser creador técnico que tiende a confundir lo natural con lo técnico o a tecnificar la naturaleza.

En ambos supuestos la distinción *virtual/actual* que se asentaba sobre la distinción interno/externo es sustituida por el par *posible/real*. Lo que explica que el origen de las confusiones a que antes aludíamos se deban a la creencia en que hay un par virtual/real, cuando lo cierto es que lo real es un fondo común subyacente a los pares virtual/actual, posibilidad/acontecimiento.

## Hecho y acontecimiento

Las últimas décadas del siglo xx se han caracterizado culturalmente por la extensión del término «postmodernidad», que ha servido para nombrar el entramado de cuestiones sociales, científicas, filosóficas o estéticas que han acompañado al crepúsculo del proyecto moderno. En su origen, las doctrinas del fin de la historia, del arte o de lo humano se relacionan con la sustitución de lo actual por el *acontecimiento*. En el acontecimiento desaparece la virtualidad, de modo que cada hecho acontecido en un instante aparece aislado, sin vinculación con el antes ni con el después. El acontecimiento de nuestro tiempo es único, sin sentido, descargado de cualidades. Todo cuanto nos sucede es singular (la originalidad, la creatividad son los valores más apreciados). Sin embargo, la singularidad no es incompatible con la circunstancia de que la carencia de sentido del acontecimiento acabe por formar una cadena en que todo se repite sin fin. El acontecimiento es como un punto que se señala sobre el círculo del tiempo. En el eterno retorno cada punto del círculo del tiempo es, a la vez, anterior y posterior a cualquier otro punto. En esta ambigüedad reside la ausencia de sentido que define a los acontecimientos postmo-

dermos frente a la clara determinación de sentido de los *hechos* en la modernidad, que se situaban según el antes y el después sobre la línea recta del tiempo. Los modernos tenían una concepción de los hechos históricos según la cual un hecho anterior influía –o era la causa– en otro hecho posterior. Así, la revolución de mayo del 68 sería causa de muchos fenómenos del modo de vida europeo actual. En cambio, nosotros, que habitamos la posthistoria, vivimos los acontecimientos como singularidades desgajadas, de modo que la sucesión de las noticias que llenan las portadas de los periódicos las percibimos como desvinculadas entre sí, y su orden se remite tan sólo a la fecha en que tuvieron lugar. Las guerras del Golfo o de Kosovo no han tenido mayores consecuencias políticas o éticas; una vez que dejaron de ser acontecimientos de actualidad parecen haber desaparecido sin dejar rastro. Sobre el espacio de los acontecimientos se sitúa la explicación de lo que haya de entenderse por «realidad virtual».

## La realidad virtual

Lo real es un fondo sobre el que se sitúan los hechos. También los acontecimientos evanescentes se localizan sobre una pantalla constituida por el flujo de información que ha sustituido a la materialidad física. La virtualización es justamente el proceso que ha conducido desde una concepción de la realidad ligada al mundo natural a la realidad de los mundos virtuales. A partir de la modernidad este proceso ha atravesado tres fases:

1. En la fase *mecanicista*, la materia se descompone analíticamente en sus elementos componentes. La materia sufre el máximo grado

de análisis cuando se identifican sus partes mínimas con las figuras geométricas o los algoritmos que permiten operar o sustituir matemáticamente a la realidad física. De este modo, la realidad material percibida por un ser humano que miraba hacia el exterior pasa a convertirse en realidad interior, en mente matematizadora del sujeto.

2. La formalización matemática tiende a extremarse con el *giro lingüístico* en el siglo xx. La cualidad del lenguaje por la cual el signo es capaz de ponerse en lugar o de sustituir al mundo físico permite que, al hilo de los avances tecnológicos, la información encriptada en una gran diversidad de códigos lingüísticos abandone la mente humana para objetivarse como una nueva realidad externa. El mundo se concibe como un inmenso tejido formado por la confluencia de caudales informativos, y la ciudad cosmopolita como el espacio que facilita ese fluir.
3. El universo *lingüístico-comunicativo* procede de la formalización lingüística de la realidad, y como ésta preserva aún la vieja substancialidad del lenguaje, en tanto que la materia lingüística se objetiva en el mensaje que es comunicado y en la irreversibilidad del vínculo emisor-receptor. Por el contrario, las técnicas de hipertextualidad implican la reversibilidad de la relación. Una ruptura del orden intuitivo moderno que se ha extendido a las ciencias humanas a partir del concepto relativista del tiempo de las ciencias duras. El acontecimiento relativista es reversible como lo es la relación anterior-posterior de la relatividad. Aunque la experiencia del continuo temporal en las ciencias humanas hace que

aún tendamos a explicar la vinculación de los acontecimientos con conceptos de la intuición psicológica, como es el de «reversibilidad», la absolutización de la comunicación hace que la interactividad no pueda representarse con la figura de la concurrencia de líneas con doble sentido, sino que sería precisa la creación de una nueva conceptualización espacio-temporal en las ciencias humanas consecuente con la revolución de la física relativista y cuántica.

Desde esta concepción de lo real, la *virtualización* puede definirse como el proceso por el cual se genera un ámbito espacio-temporal nuevo en el que ya no pueden aplicarse las clásicas nociones de sucesión, sentido y localización, que determinaban la visión moderna del mundo. El hiper-espacio, el hiper-tiempo, el hiper-texto son el espacio, el tiempo y el texto fluctuantes a los que cada usuario-observador puede conectarse aleatoriamente. Se produce así la posibilidad de creación de mundos virtuales sin forma fija no localizables espacio-temporalmente.

31

### **Del diálogo a la comunicación**

La pérdida del sentido tradicional de la comunidad va unida a la modernidad, y tiende a constituir un espacio ciudadano a imagen y semejanza del espacio vacío de la mecánica geometrizada. Sobre este espacio, los individuos son meros corpúsculos, átomos opacos que siguen trayectorias indeterminadas a priori, aunque determinables a posteriori con el recurso matemático de la teoría de las probabilidades. El individuo corpuscular es el *hombre sin atributos* que ya no comparte un mundo acogedor

por obra del *diálogo*, sino que se relaciona erráticamente con otros corpúsculos individuales mediante la *comunicación*.

La ruptura de los límites del espacio ciudadano en las megalópolis o en el globo terráqueo que puede tomarse por una inmensa megalópolis, imposibilita una relación interhumana basada en el diálogo, lo que lleva al nacimiento de una vinculación social basada en la comunicación. Desde ese momento la relación interhumana será dependiente de la evolución tecnológica de la comunicación. Durante siglos, la investigación sobre el lenguaje se centró en las técnicas retóricas y dialécticas, que eran necesarias para el diálogo directo en un ámbito ciudadano limitado. La apertura de los límites en las megalópolis actuales ha obligado a desarrollar técnicas de comunicación a distancia a gran velocidad. Las peculiares características de los medios de comunicación intransitivos (televisión, radio) han conseguido reducir las distancias hasta hacer de nuestro planeta una *aldea global*. Pero también ha obligado a sustituir las viejas técnicas retóricas por una nueva lógica de la comunicación que busca codificar el intercambio de mensajes para lograr una mayor performatividad.

La virtualización relativa a la comunicación se sitúa sobre el proceso que conduce desde el mundo natural común a la objetividad moderna. Sobre esta línea se alcanza el sentido cuando se observa el continuo intento por *reconstruir el ámbito compartido* de la pertenencia a una realidad natural común tras la irrupción del sujeto psicológico y su mundo interior. La *comunicación* entre las conciencias y de éstas con la naturaleza exterior se efectuaba mediante la presencia de Dios, el *Ens Realissi-*

*mum*, cuya huella se encuentra tanto en las almas como en la naturaleza creada. Luego, en la modernidad racionalista antiteológica será el objeto, el nexo que une a las mentes, cuando la realidad común es el *objeto científico*. En la escalada de virtualización, la transformación del mundo tangible en objeto científico es superada cuando el progreso tecnológico logra hacer sensible el objeto. El mundo de las cosas tangibles, que había sido desrealizado, virtualizado al transformarse en objeto de la ciencia, se hace de nuevo sensible, objeto sensible en la pantalla del televisor o del ordenador. El mundo común compartido es el de la comunicación audio-visual, haciendo del mundo una «aldea global» y de sus habitantes unos aldeanos informados de cuanto ocurre hasta en el más oscuro rincón de la tierra. Sin embargo, esta realidad es excesivamente intelectualizada, por lo que la tecnología de la imagen trata de hacerla sensible produciendo una realidad informacional global a través de los medios de comunicación, lo que finalmente implica una transformación de la propia capacidad perceptiva.

## **La metacomunicación en metápolis**

La percepción tradicional de la realidad está ligada al campo perceptivo, por el que el sujeto se sitúa dentro y en relación con el mundo circundante. El sujeto integrado en el mundo constituye la realidad vital frente a una realidad objetiva reflejada por el espejo científico. A esta distinción entre la realidad vital y objetiva alude el célebre ejemplo de Bergson: el tiempo durante el que se deshace un azucarillo en el café que tenemos ante nosotros tiene dos posibles medidas: la medida objetiva es el tiempo

astronómico que miden los relojes, pero junto a él se encuentra el tiempo vital que es flexible, ya que la sensación de tiempo depende del estado anímico en que nos encontremos (ansiedad, aburrimiento, entusiasmo, melancolía...).

El campo perceptivo real es sustituido por la percepción de la realidad ilusoria de la imagen, que ha ido produciendo un cambio en la sensibilidad, que llega a extremarse en el punto de la indistinción entre real y virtual. Las técnicas que crean mundos cibernéticos virtuales por estimulación directa de las terminaciones nerviosas llevarán, sin duda, a acentuar los efectos de la virtualización sobre la nueva sensibilidad. Hoy, la realidad virtual es un «fenómeno tecnológico por el cual la vivencia de lo que es esencialmente un simple videojuego se hace más y más cercana a los mecanismos de percepción, de manera que el concepto de medio se diluye hasta llegar a la estimulación cerebral directa, eliminando toda mediación entre ojo e imagen, marcando así un patrón de percepción, enseñando al ojo a ver y al oído a oír» (J. Bustamante 1993).

El ser humano del tercer milenio puede perder cualquier referencia «natural» que le permita discriminar lo que corresponde a la vieja realidad física de lo que pertenece a la nueva realidad virtual.

El mundo compartido de las imágenes sensibles de los medios de comunicación acaba por sufrir una última transformación con el advenimiento de la realidad virtual. La comunicación informacional es intransitiva, pues supone la existencia de un centro emisor de objetividad, cuyo resultado es la alienación de las conciencias subjetivas receptoras. La red

virtual cibernética es interactiva, al lograr la constitución de un tejido de realidad plástica en continua transformación, donde los nodulos emisores-receptores se multiplican hasta el infinito. Diálogo y comunicación pertenecen al pasado, pues el tercer milenio se inicia bajo el signo de la *meta-comunicación*: las redes virtuales, la telefonía móvil o la videoconferencia anuncian la creación de un espacio nuevo a otro nivel (meta) comunicativo, un espacio dotado de unidad propia, una ciudad más allá de la ciudad (metápolis), un mundo más allá del mundo. Sus habitantes son nodulos emocionales que comparten un nuevo mundo no «real», sino un metamundo comunicativo-emocional, que tiene en el teléfono móvil su más acabada metáfora.

La vida en metápolis reclama circulación incesante, por lo que las nuevas tecnologías cibernéticas apuntan en una dirección cuya más perfecta ilustración es el *teléfono móvil*. Es éste un instrumento incorporado al individuo, de un uso –ya hoy– masivo, casi universal, que permite al individuo la circulación por metápolis acompañado virtualmente por todo el campo de relaciones y actividades propias, que *están-ahí*, virtualmente presentes en cada instante. Sólo a la espera de su actualización en una llamada. El mundo común se hace así compatible con el individualismo extremo, pues cada individuo puede seguir su trayectoria particular e indiferente por el espacio vacío de la ciudad tecnológica, y estar, al mismo tiempo, integrado en una estructura común de relaciones de su universo humano.

La creación de una nueva sensibilidad por la acción sobre la psique de los medios de comu-

nicación y las tecnologías de la imagen acústica o visual han llevado, finalmente, a que el teléfono no sólo transmita signos codificados, sino sensaciones y sentimientos. La realidad compartida es ahora realidad sentida «como si» fuera viva. Ya no nos «sentimos» solos como corpúsculos que trazan trayectorias aza-

rosas, sino siempre acompañados por la nueva realidad que nos hemos construido. Una realidad común que nace de la conexión con algo que nos observa desde arriba, ya no el Dios que escruta nuestras conciencias, sino el ojo del satélite que da cobertura a nuestro nuevo mundo ilusorio.

---

## BIBLIOGRAFÍA

Balpe, Jean-Pierre: *Hyperdocuments, hypertextes, hypermédias*, Eyrolle, París 1990.

Bell, Daniel: *El advenimiento de la sociedad postindustrial*, Alianza, Madrid 1976.

Bustamante, Javier: *Sociedad informatizada ¿sociedad deshumanizada?*, Gaia, Madrid 1993.

Deleuze, Gilles: *Différence et répétition*, PUF, París 1968.

Lévy, Pierre: *Qu'est-ce que le virtuel?*, La Découverte, París 1998.

Rheingold, Howard: *Virtual reality*, Simon & Schuster, Nueva York 1991.

Robinet, André: *Mitología, filosofía y cibernética. El autómatas y el pensamiento*, Tecnos, Madrid 1973.

