



RAZÓN Y PALABRA

Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación

www.razonypalabra.org.mx

[Sobre la Revista](#)

[Contribuciones](#)

[Directorio](#)

[Buzón](#)

[Búsqueda](#)

Diciembre 2003 -
Enero 2003

¿Cuán Virtual Es La "Realidad Virtual", ...Y La "No-Virtual"? (Evocaciones sobre imágenes, realidades, comunicación, cultura, arte y lo virtual)

Número Actual

[Número Actual](#)

[Números Anteriores](#)

[Editorial](#)

[Sitios de Interés](#)

[Libros](#)

[Ediciones Especiales](#)



Carr. Lago de
Guadalupe Km. 3.5,
Atizapán de Zaragoza
Estado de México.

Tels. (52)(55) 58645613
Fax. (52)(55) 58645613

Por José Rojas

Número 36

Más que un ensayo o artículo académico, nos conformamos aquí con sembrar incitaciones, con evocar a modo de muy libre ensayo (y sirva de homenaje a Montaigne, maestro de co-municadores al iniciarse los tiempos modernos) múltiples aspectos de la imagen, la virtua-lidad, la cultura, el arte y la comunicación, de cara a un nuevo milenio, llamando la atención sobre diversos problemas y el carácter ambiguo, contradictorio o, en todos los casos, relacional de los conceptos y fenómenos evocados. Como evocación, más que datos y conclu-siones inamovibles, buscamos motivar reflexiones y diálogos más precisos a partir de los planos subrayados.

I. Vivimos Quimeras (O "Toda Imagen Es Virtual")

Tan abundantes discursos, esperas y festejos, hoy, por el advenimiento de un nuevo mi-lenio, me recuerdan nuestra capacidad para asumir como si fuesen hechos y entes concretos muchas imaginaciones, quimeras y convenciones, que no incumben sólo al ámbito de las imágenes, las comunicaciones o el pensamiento general, sino a todo lo histórico, lo cultural, lo humano (en fin de cuentas, tan indisolublemente ligados entre sí).

Pudiera uno comenzar -pero no lo haré, pues constituye un lugar excesivamente común- con el tópico de nuestro calendario moderno (gregoriano, por más señas) y su suprema arbitrariedad, tan inferior al de los aztecas y otras culturas que sí fijaban fechas, períodos y nombres de acuerdo con movimientos planetarios, solares, lunares y sucesos cósmicos en general. No un primero de enero en el que no comienza realmente nada más que lo que no-sotros convenimos, ni siquiera en este año dos mil, simplemente porque un monje medieval llamado Dionisio y apodado "El Exiguo" no acertó con el cálculo (muy bien intencionado y muy erráticamente perpetuado desde entonces) del nacimiento de Cristo, que cumplió dos mil años hace ya un quinquenio.

Y vivimos estas fechas y divisiones tan erráticas y convencionales (erráticas, convencio-nales, falaces, ilusorias, icuidado!, no es lo mismo que **virtuales**) como absolutos incues-tionables, como presencias insoslayables. Después de todo, humanos somos, errar es de humanos, y una convención o un hábito más o menos diferente no va a transformar al mundo.

Tampoco comienzo estas evocaciones con el tema del lenguaje y su relación con la cul-tura, aunque no perdemos nada con evocar, al menos de paso, nuestra contumaz propensión (claro, la de quien no es un lingüista consumado) a vivir nuestra **propia** lengua como **la** lengua, como si se naciese ya con el español o el chino como se nace con un corazón y dos piernas, y como si se

naciése ya con los hábitos y costumbres de nuestra cultura, de nuestros padres, aún a pesar de esta cultura y su correspondiente educación. ¡Cómo olvidamos que ni siquiera caminásemos erguidos ni hablásemos si no nos enseñaran (y a veces hasta prácticamente nos obligan), y que somos personas porque hablamos, o sea, tenemos un pensamiento y participamos del VERBO (que no sólo se hacer **verbal**, sino también gestual, espacial, temporal).

¿Cómo extrañarnos, entonces -y ya vamos entrando más en materia-, que sustanciamos y corporeicemos las imágenes hasta tal punto que las concibamos como entes, objetos ahí existentes de modo absoluto y autónomo, a fuerza de tanto verlas asociadas a cuerpos, o simplemente, de tanto percibirlas cotidianamente? "Ser es ser percibido", dijo el famoso Berkeley, y aunque tampoco lo creemos así como así, también entendemos sus razones.

¿Cómo no entender, entonces nuestro olvido del carácter siempre relacional de la imagen (entre el sujeto perceptor y la fuente emisora de rayos o campos electromagnéticos) y de que toda imagen es una realización concreta "aquí, ahora y así" de un sinnúmero de resultantes posibles según, al menos, tres variables: fuente, perceptor y **circunstancias**?

Y saber que ninguna imagen existe siempre y universalmente como ente independiente, fijo, cristalizado, sino sólo para quien la realiza mediante un acto de percepción en una circunstancia dada, siempre condicionada histórica, culturalmente: vemos lo que vemos porque -además de nuestro aparato fisiológico y de las cualidades físicas de los rayos emitidos- la cultura nos condiciona a verlo así, y eso nadie lo duda desde Van Helmholtz y luego, mucho menos en este siglo desde Panofski, Gombrich y otros muchos.

Saber esto es saber que **toda imagen es virtual**. Así de sencillo. Y, una vez más, ¿por qué extrañarnos?

¿Acaso la misma "realidad" no posee también sus tonos virtuales? ¿Acaso no construimos la realidad (tanto a nivel social como individual) a modo de concreciones o actualizaciones nacidas de un foco cuya "naturalidad" no pretendemos negar del todo pero que siempre existe "para nosotros" y modificada por las asunciones que hacemos de ella"? He ahí los muy distintos enfoques del tema, desde el pensamiento clásico del siglo XIX y principios del XX hasta las diversas y divergentes perspectivas actuales, como las de P. Berger y T. Luckmann en **La construcción social de la realidad**, y J. R. Searle en **La construcción de la realidad social**.

Calendarios, lenguajes, imágenes, incluso "realidades" son unas veces mucho más relativos, convencionales y químéricos, y otras veces mucho más "virtuales" que lo que nos luce a primera vista, por simple falta de toma de conciencia. Y, subrayamos, no es posición de agnósticos ni de escépticos, sino de culturólogos, sociólogos, psicológos y comunicólogos, incluso de los más realistas.

II. ¿Realidad? Virtual Y "Realidad Virtual"

Puede resultar aventurado calificar a toda realidad (socialmente, humanamente vista) como virtual. Pero ésta sí lo es, al menos desde muchas perspectivas.

Aun afiliándonos al más empedernido realismo y viendo a la realidad (En todo caso, a lo "existente", a la "naturaleza": no entremos en detalles) como lo **Uno**, constituida esencialmente como Única, a la cual nos aproximamos, concebimos o reflejamos más o menos objetivamente; deviene inevitable recordar esa aludida y sempiterna variedad de apreciaciones de su

concepción o visión, de lo cual es muestra la historia de las ciencias así como la historia de la filosofía.

La "concepción del mundo" (la "Weltanschaug" tan famosa de la filosofía alemana) ha sufrido (y disfrutado) tantas variaciones como épocas, lugares y movimientos ha habido. Y si hablamos específicamente de la "realidad social", mucho más aún.

Nada extraño es ya el tema de las "realidades" construidas por los diversos medios de comunicación.

Desde el arte de las cavernas, desde los textos de las pirámides, desde los primeros medios de comunicación (claro, el gesto y la palabra) hasta Internet, los lenguajes y los medios son inseparables y ponen de manifiesto ese **aspecto virtual** de la realidad como potencia, haz de fuerzas, relaciones, variables y programas que se actualiza, se concreta, singulariza, inter-preta y reinterpreta cada día y en cada ocasión.

¿Cuán virtual no es el mundo homérico, ese mundo de hombres, héroes, dioses y semi-dioses, tierra, Hades y Olimpo interactuantes; o el de la **Divina Comedia** del Dante, más bien escindido en círculos y niveles, pero con un divino programa común a actualizarse según voluntades y circunstancias (virtudes y pecados); o el de las novelas y filmes de anticipación científica (el de aquellos que se dan realmente como eso, como **anticipación**).

Recordemos una vez más la famosa transmisión radial - actualizadora en su momento- de **La guerra de los mundos**, transmitida con tan magistral (y eficaz) virtualidad por Orson Welles.

Claro, la modernamente llamada "realidad virtual", esa vinculada al **ciberespacio**, posee, no lo dudamos, un grado más agudo de virtualidad que la realidad llamada "natural", porque aquella es un grado menos concreta y realizada en el aquí y el ahora. Cuestión de grados y de agudeza.

La atención sobre lo virtual (imagen, realidad, lenguaje, comunicación y cultura) no surge en estas últimas décadas a partir de la cibernetica, y ni siquiera con las nuevas artes y movimientos artísticos de la a veces bien y a veces mal llamada "posmodernidad", su institucionalismo, su conceptualismo y su "apertura" de obras y acciones hacia las perspectivas y recepciones personales. Con otras formulaciones y, quizás, con menos conciencia de ello, se manifestó ya mucho antes del siglo XX para alcanzar luego un clímax en las décadas de los años cuarenta y cincuenta (Vigotsky y sus seguidores) y luego otro en los cincuenta y sesenta (McLuhan, la Escuela de Palo Alto, ...) de la vigésima centuria.

A fines de los noventa, dicha reflexión, consciente a plenitud, estimulada y abundante, llega a sentirse como vital. Los grandes horizontes de su implementación cibernetica favorecen múltiples perspectivas, con frecuencia incluso discordantes, para llegar a esbozar una nueva "sociedad de la comunicación" (desde Habermas hasta Luhmann y otros), sociedad de infinitos enlaces interpersonales, intergrupales, universales, donde cada uno esté (si no como ser, sí como alcance, como potencia virtual) en cada punto del planeta; o plantear "la construcción social de la realidad" (Berger y Luckmann) o la "construcción de la realidad social" (Searle); sin que falten otros variados puntos de vista.

Pero el hecho de que determinado progreso técnico posibilite al hombre de hoy simular, recrear y hasta crear de modo más cristalizado (no sólo en el plano de las sensaciones y percepciones; además, en el de las actualizaciones y lo concreto) un objeto, entorno, mundo y realidad; no ha de ocultarnos, sino más bien develarnos las antiguas y las constantes virtudes.

(como lo han intentado, entre muchos más, Gilles Deleuze y Félix Guattari en sus ensayos **El Anti-Edipo y Mil mesetas**, John Pfeiffer en su libro **La explosión creativa** y Howard Rheingold en su Realidad virtual), constantes donde se inscriben, quizás en primer orden, las imágenes del arte pero en fin de cuentas el universo humano.

III. Todo arte es virtual

La índole virtual del arte es una de las perogrulladas (¡qué contradicción!) más desconocidas (de hecho si no de conciencia) aun por afamados analistas.

Función y esencia (una de ellas, no la única) del arte ha sido siempre construir imágenes, un mundo de imágenes o, como algunos prefieren, un "modelo imaginal".

Su finalidad (sin fin, como insistió Kant) no es el cuerpo: el o los cuerpos (cuando los hay) son puras **mediaciones** para la imagen y, más virtualmente aún, para la **situación estética**, para la percepción y el sentimiento de lo artístico, en particular, y de lo estético, en general.

Por muy sólida, corporal y, por ende, concretizada y cristalizada que pueda lucirnos una obra de arte (¿qué mejor ejemplo que las gigantescas catedrales?), su verdadera ontología y asimismo su fenomenología radican en la imagen que percibimos de esa, o mejor, a partir de esa solidez corporal, y no en su materialidad propiamente dicha, aunque ésta, por supuesto, influya cual **una** de las causas importantes de la imagen y todas las percepciones que experimentamos ante ella (las condicionantes institucionales y, en general, culturales son otras causas, entre varias más).

En cuanto arte, es tan "imaginario" una pequeñísima acuarela como una gigantesca catedral o una obra escénica (digamos, una grandiosa ópera) pues, la obra de teatro, el ballet, la ópera no son los señores A y B, las señoritas C y D y los atrezzos del escenario, sino **las imágenes** (danzarias, teatrales, operáticas) creadas a partir de lo que se desenvuelve en el escenario (y según nuestra fisiología visual y acústica, y nuestra sociología e instituciones acondicionamientos culturales generales).

Asombra ver cómo ya al inicio de un nuevo milenio supuestamente tan avanzado en especulaciones, razonamientos y comprensiones, se siguen confundiendo artes, imágenes y mediaciones. Y el ámbito más frecuente es quizás el del cine. ¡Cuántas contraposiciones, por ejemplo, entre cine y teatro comparan "imágenes" ilusorias, "ilusión de realidad" con "cuerpos", artes "corporales", etc., etc.

¡Parece increíble que aún no deslindemos entre "imágenes" e "imágenes artísticas" (teatrales, escénicas en general, filmicas: igualmente imaginarias en cuanto arte, en cuanto mundos igualmente virtuales) y los recursos y mediaciones productoras suyas!

¡Y no es poco frecuente escuchar deslices -a veces más o menos solapados y hasta de afamados teóricos- confundiendo, conceptualizando e incluso explicando al cine como **imágenes** mientras el teatro sería **cuerpos y presencias reales**, confundiendo así lo imaginal con sus mediaciones!

Por supuesto, las dos clases de imágenes pueden proporcionar experiencias diferentes (filmicas unas, teatrales otras) porque las fuentes y mediaciones, los recursos y circunstancias no son idénticos, y pudiésemos ponernos a especular sobre la **matriz** cinematográfica como una mediación de segundo grado (mediación de mediaciones) con respecto al escenario teatral como mediación **directa**, de primer grado.

Mas estas y otras muchas especulaciones posibles y los matices no se inscriben en nuestra evocación actual. Constituyen otros temas que, de todos modos, no son obstáculo para que reafirmemos el carácter imaginal (y virtual) tanto de la obra fílmica (con su matriz fotográfica o electromagnética: mediación de mediaciones) como de la imagen teatral (con sus mediaciones escénicas directas) como de cualquier experiencia artística, corporal o no, perdurable o efímera.

IV. "Virtualidad" Virtual y Ética

Uno de los mejores efectos de la imagen que hoy solemos llamar, propiamente, **virtual** (asociada a computadoras, programas, terminales ópticas, etc.) ha sido precisamente la conciencia de la sempiterna virtualidad de la vida humana, de nuestro devenir histórico, de nuestra cultura, así como de la necesidad y las fructíferas posibilidades de la imagen virtual, la realidad virtual y todo el virtual ciberespacio.

De uno u otro modo, nos hallamos ante una nueva extensión, una nueva modalidad de extender el universo humano o (valiéndonos de las precisiones desglosadas por Pierre Lévy en **¿Qué es lo virtual?**) un paso de avance en esa virtualización implicada en la cultura que ha hecho, simple y llanamente, que el ser humano sea compleja y ricamente humano.

¡Lástima de los apocalípticos de que habla Eco en su **Apocalípticos e integrados!** ¡Pobres milenaristas de siempre! ¡Lamentémonos por los "videoniños" que describe Giovanni Sartori en **Homo Videns**, y también lástima de los videoidiotas!, porque sí podrán existir (hay de todo en la viña del Señor). Pero también podemos confiar un poco más en nosotros -sé que no siempre es tan fácil-, en nuestras potencialidades para superar riesgos, obstáculos, males reales, y en las bondades que traiga el ciberespacio, como la energía atómica y toda la física nuclear y cuántica a pesar de las nefastas bombas y otras armas nucleares. He ahí todo un universo de comunicaciones, de cálculos y simulaciones científicas, de realizaciones artísticas y, por qué no, de entretenimientos.

Hay grados de virtualidad y diversos ámbitos de manifestación de la misma. Puede ser estéril o fructífera, beneficiosa o perjudicial, agradable o angustiante, ... Depende del qué, el cómo, el cuándo, el porqué, el para qué, el quién...

De uno u otro modo, nos hallamos ante una nueva extensión, una nueva modalidad de extender el universo humano o (valiéndonos de las precisiones desglosadas por Pierre Lévy en **¿Qué es lo virtual?**) un paso de avance en esa virtualización implicada en la cultura que ha hecho, simple y llanamente, que el ser humano sea compleja y ricamente humano.

V. Extensiones, Comunicación, Cultura

Las nuevas modas o, en general, las novedades muy sonantes suelen provocar el olvido de otros hitos importantes.

Muchos de tales hitos dejan de ser manidos aunque el tiempo que los subsume no sea tan prolongado, y aunque se hallan en la base (es verdad, no siempre con toda conciencia) de las modernas teorías y experiencias sobre virtualidad y comunicación; relegados sin que hayamos cosechado aún todos sus posibles frutos y a pesar de que incluso sus aspectos menos "tecnificados" (entendido en lenguaje "cibernético") siempre podrán valer como complementos del más sofisticado mundo comunicacional. Porque, después de todo, en la base estamos nosotros, los hombres reales, concretos, corporales, sin quienes no tiene sentido la progresiva virtualización; los seres que, en fin de cuenta, actualizamos, hacemos concreta y real toda

virtualidad.

De momento se habló en cada salón de McLuhan, pongamos un ejemplo, y luego pasó al plano de bibliografía más o menos clásica pero en la práctica menos leída de lo que debiera serlo.

Y si el caso McLuhan resulta tan buen ejemplo, es porque sentó bases importantes para "comprender los medios de comunicación" (así promete un libro suyo). Y aunque no haya que creer al pie de la letra que "el medio es el mensaje" (otro de sus textos y predica constante) tampoco hemos de rechazarlo de plano, y aunque sean a menudo unilaterales o in-completas sus visiones sobre las galaxias de la oralidad, de la imprenta (Gutenberg) y de los más modernos medios, tampoco carece de razones sobre la transformación producida en el hombre (en su sensibilidad, su disposición perceptiva, su distribución del tiempo y el espacio, etc.) por la "ecología" de los medios.

En general, estas últimas décadas del milenio han cambiado en progresión geométrica, hiperbólica, la faz de las comunicaciones, de los conceptos sobre ella, de las modernas sociedades industriales y de su universo total de imágenes y signos ("semiosfera").

Otro ejemplo de fructífero hito, quizás más fecundo y menos recurrido aún de lo debido, es la "Escuela de Palo Alto": Bateson, Birdwhistell, Hall, Watzlawick,...

Mientras los más "modernos" (y los llamados "posmodernos") se enfrascan en el desarrrollo de los más sofisticados **mass media** posibilitados por la electrónica y el láser; los investigadores de Palo Alto, apoyados a lo raigal del hombre y la cultura, sin dejar de ser también modernos en sus problemas y motivaciones, fijando su atención en lo más cercano y corporal (en lo hasta cierto punto menos virtualizado) pero también en lo ambiental y cultural (lo más extendido y virtualizado), fijándose holísticamente en el hombre y su entorno obtienen (precisamente por lo antes referido) genuinos descubrimientos, renovaciones y criterios de base.

El cuerpo y el gesto (la kinesia), el tiempo y el espacio (la proxemía), las contradicciones internas de la psique y de las relaciones intrafamiliares e intragrupales (el "doble vínculo") pueden encabezar un inmenso listado de las áreas y problemas en que se fijaron y hallaron relevantes soluciones y concepciones.

Ampliando la lista, no podemos soslayar una de muy alto rango: la destrucción definitiva (y probada) de los viejos modelos de la comunicación desde Aristóteles y muchos siglos después Laswell, Shannon y Weaver, Schramm, Maletzke...; desenmascarados como vestimente cartesianos (racionalistas, verbales, lineales). Porque, y lo demostraron: "Es imposible no comunicar" (He ahí el gesto, la posición, el silencio) y un genuino modelo de la comunicación ha de ser "orquestal" (en el sentido de polifónico, resonante, ambiental...).

Además, y estas teorías las desarrolló al máximo Edward T. Hall (**El lenguaje silencioso, Más allá de la cultura**), la comunicación es la base de la cultura (y, claro, de la educación y otras actividades fundamentales del hombre). La cultura es un sistema de extensiones (homenaje explícito a McLuhan), muchas de ellas de segundo grado, que toman el lenguaje (extensión de primer grado) como núcleo para conformarse.

Por supuesto, y aunque no suele acudirse a la palabra, la **virtualidad** es omnipresente; los procesos de extensión y la virtualidad permean toda cultura: conciencia e inconciencia, emociones e idiosincrasia se encargan de actualizar, concretizar, realizar en cada instante y circunstancia (tiempo, espacio y sociedad) esos múltiples programas sicológicos y culturales,

históricos, que mueven el devenir humano, las diversas culturas y, claro, por supuesto, los universos de imágenes.

Tampoco a los investigadores de Palo Alto le habían faltado precedentes -y no sé hasta qué punto conocidos por estos ilustrados psicólogos, sociólogos, comunicólogos y culturólogos, pues no recuerdo haberlos visto en sus citas, exceptuando a Luria.

Entre tales precursores, Vigotski, muy puesto de moda ahora sobre todo entre los educadores y artistas de América Latina, Europa y los Estados Unidos de América, sagaz estudioso del pensamiento, el lenguaje y las artes, y luego un discípulo suyo llamado Leontiev, se irguieron como pilares de la comprensión del hombre a partir de la cultura, de la cultura como extensiones generales (claro, sin utilizar esa palabra, según recuerde) y como potencializaciones desarrolladas y por desarrollar.

Así, la cultura resuelve necesidades sustituyendo, creando, objetualizando lo que el hombre no tiene y lo que las fuerzas históricas desencadenan: el frío con abrigos al no tener pieles como la del oso o la foca; la traslación con aviones, al no tener alas como las águilas. Los estereotipos genéticos, la herencia biológica es no sólo "extendida", sino incluso superada, sobre pasada, potencializada mediante la herencia cultural.

Y en la médula de la herencia cultural, el pensamiento y el lenguaje, la memoria y la comunicación. Pensamiento, lenguaje, comunicación y hombre son, pues, indisolubles. No existe uno sin el otro. No hay género humano sino gracias a la imaginación creadora, con su capacidad de anticipar, concebir, proyectar, programar y "virtualizar" lo que luego se hará concreto, tangible, actual y, nuevamente... "virtual", en un continuo devenir no de retorno sino de desarrollo dialéctico (al menos en la concepción de ellos).

¿Cómo ignorar la relevancia del binomio virtualidad-concreción (o actualización) y que toda realidad humana es virtual antes de ser actual, y que aun siendo ya "actual" sigue siendo "construida" tal como, sin que tengamos que suscribir totalmente sus ideas y matices, esbozan Peter Berger y T. Luckmann en **La construcción social de la realidad?**

VI. Clausura Provisional (¿y Virtual?)

Hemos evocado, conjuntamente, un mundo de problemas, soluciones y propuestas.

Por mi parte, sin embargo, todavía me gustaría escribir una serie de frases que, evocadoras, sintetizando lo anterior, invitan a abrirnos hacia nuevos mundos de reflexión.

Nos despedimos con ellas:

Toda imagen es virtual. Todo arte es, en cuanto arte, imagen y, en cuanto modelo de imágenes, es virtual. Toda realidad tiene, al menos, ciertos visos de virtualidad. Toda cultura es producto de potencializaciones, extensiones y actualizaciones de lo ya dado o realizado concretamente y de los procesos humanos de anticipación y virtualización, y a la vez necesita generar nuevas virtualidades: al inicio, en medio y al final de todo proceso cultural podemos hallar la virtualidad. La comunicación es médula de la cultura. Es imposible no comunicar. El espacio virtual llamado "cibespacio" conforma cada vez más una nueva sociedad de comunicación. Virtualidad, imagen, lenguaje, realidad, cultura y comunicación son conceptos y fenómenos cada día menos desvinculables para el hombre, y lo fueron siempre.

Y al hombre corresponde la última palabra en cuanto a los posibles Apocalipsis o los mejoramientos humanos.

Dr. José Rojas Bez

Profesor Titular del Instituto Superior de Arte de Cuba y miembro de la UNEAC,
la FIPRESCI y SIGNIS, Cuba.