



La otra realidad

Laura Elisa Varela Cabral

SECTION B

Consumo simbólico de cybermundos en Monterrey

La realidad es, aun sin ser nombrada, necesariamente el primer concepto humano, la idea de *lo que es*, a diferencia de lo imaginado o recreado. La diferencia entre realidad y ficción fue una línea difusa en la vida cotidiana en civilizaciones como la griega y la azteca, desarrolladas en torno a lo sagrado como imaginario. La historia de la cultura ilustra que la realidad viene siendo más un objeto de fe que una concreción en sí, es decir, que la creencia a fuerza de ser convicción compartida, deviene en realidad. En los

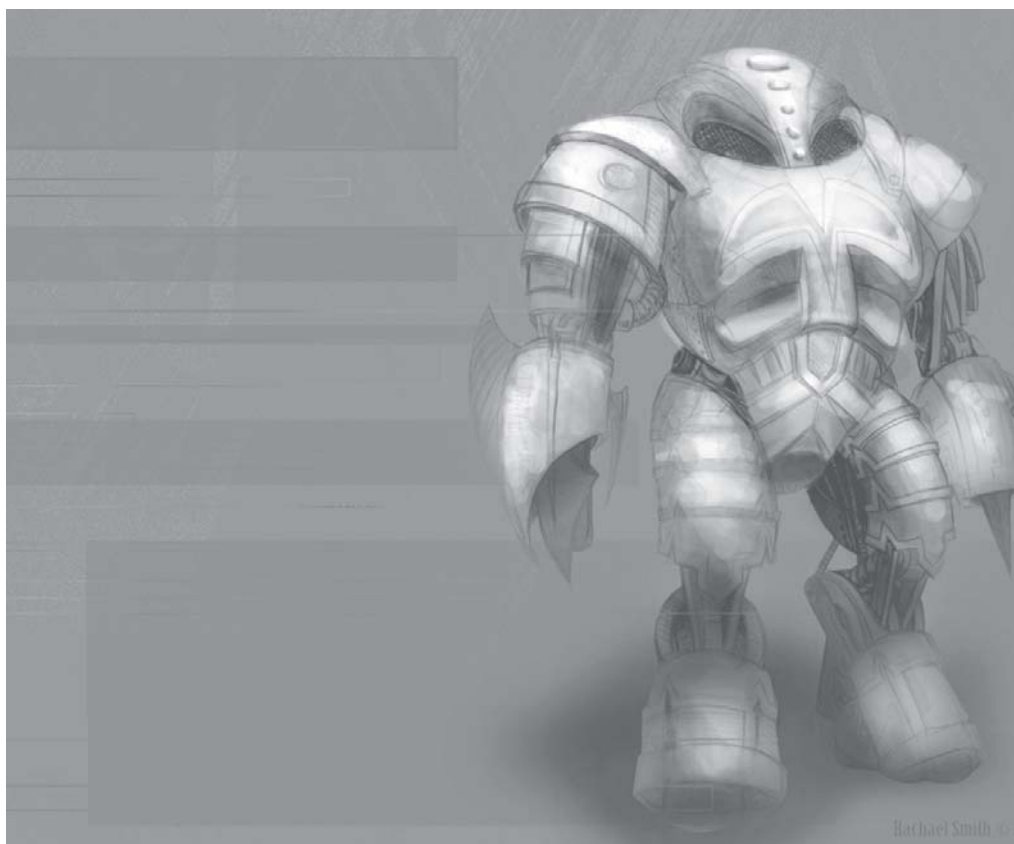
SECTION C



últimos estudios sobre neurología, Ricardo Perazzo comenta: "El cerebro está siempre en actividad, es capaz de generar espontáneamente sus propias representaciones internas sin interacción apreciable con el medio (...) Los conceptos y el esquema de categorías bien pueden, en este sentido, ser considerados una estructura a priori inherente a la condición y naturaleza del individuo, en otras palabras, el mundo que nos rodea podría estar generado dentro de nosotros".²

Así, el ser humano, al desarrollarse, intenta definir la realidad, dominarla y ubicar sus estructuras; a la par que efectúa un doble movimiento de creación de esa misma realidad. Primero, al transformarla, produciendo en ésta cambios físicos, modificándola e introduciendo herramientas, objetos y ámbitos; y el segundo movimiento, quizá el fundamental para la historia de las sociedades: la creación de realidad al momento de percibirla, nombrarla y darle un sentido dentro de un universo cultural.

El conocimiento humano de la realidad no es mediado desde que existen los medios y la tecnología: siempre lo ha sido por los esquemas y tradiciones de percepción, por las expectativas y prioridades en la necesidad de percepción, creadas socialmente y adoptadas como *punto de vista personal*, es decir, modo de percepción. Tanto Ernst Gombrich como Jean Baudrillard documentan la forma en que, aun presumiendo la



existencia de una realidad física objetiva, lo que el ser humano tiene no son más que apreciaciones o visiones de ella. "Toda cultura se define por lo que decide tener por real",³ afirma Régis Debray. Desde esta perspectiva, la realidad es, en cada cultura, aquello que se considera confiable y necesario como verdad, ligado al mundo sensorial más inmediato.

Durante el siglo XX se da una revolución de la relación del hombre

con lo real por la distribución masiva de una realidad mediatizada, ilusión que aún ahora logra crear algunas idolatrías, pero que en esencia se ha fracturado por el abaratamiento económico e ideológico de sus mensajes y la sobreabundancia de tecnologías comunicativas.

Uno de los enfoques dados a la tecnología es la manipulación de la percepción de realidad, la cual ha abierto una nueva dimensión para la investigación de los procesos men-



tales, creando un nuevo campo de análisis: la cibernética-neurología, y, desde luego, para la física, entre otras disciplinas que coinciden en considerar cómo la realidad virtual, y su manejo de tiempo-espacio, permite replantear la noción misma de lo que el ser humano es, y lo que está siendo.

"El hecho de que una capacidad humana sea transferible a un artefacto no significa entonces que dicha capacidad sea modelable técnicamente, sino que, por el contrario, nuestra visión histórico-concreta del hombre ha quedado obsoleta y lo que la capacidad humana se ha vuelto a escabullirse tras la pantalla de lo que en su objetividad humana hemos alcanzado a ver".⁴ Esta perspectiva de relación entre la tecnología y lo real crea la necesidad de reflexionar sobre las cualidades que este producto de la cultura ofrece y, por supuesto, las cualidades y calidades que demanda de sus productores y usuarios.

Tecnología y posibilidad

Tal vez la realidad virtual no es más que la cristalización de lo ideal humano, su toma de cuerpo, y es entonces fundamental para conocer las utopías de determinadas culturas o grupos, en cierta forma constituye una nueva modalidad de existencia de lo que Ernst Cassirer llama el "universo simbólico", al que define por contraste con el universo físico. En ese sentido la realidad virtual comparte o concilia dos mundos: la visión de lo instrumental y la racionalidad práctica de las máquinas; y la modalidad de la expresión simbólica, de los ideales, dado que su propia estructura física y semiótica rebasan las definiciones o el establecimiento de límites. Jerome Bruner denomina la "modalidad narrativa" del pensamiento como un ámbito de expansión de lo humano: "Se ocupa de las intenciones y acciones humanas y de las vicisitudes que marcan su transcurso. Trata de situar

sus milagros atemporales en los sucesos de la experiencia y de situar la experiencia en el tiempo y el espacio."⁵

La tecnología, la habituación a ésta que la ha convertido en necesidad, sus versiones ineficaces, sus limitaciones, no son más que reflejo de su origen y su destino humano. Sus vicios y virtudes, ambos con frecuencia sorprendentes, son una extensión de las características de las sociedades contemporáneas, en las que coexisten hasta el límite lo grotesco y lo sublime; en las que, tal como analiza Baudrillard, la técnica no ha hecho sino potenciar y sustituir viejas obsesiones, fantasías y desigualdades.

El dispositivo tecnológico, ¿la realidad dirigida?

La introducción de la máquina en el entorno cotidiano ha sido un tema y motivo constante de las artes modernas y contemporáneas, incluyendo al cine. Estas visiones exhiben, además



de la imaginación de sus autores, el sentir de una época y la percepción que se ha tenido acerca de la intrusión de la tecnología en la realidad, su persistencia y sus rupturas.

El hábito o la capacidad de goce de las visiones tecnológicas, que producen entornos mentalmente habitables de atractiva complejidad estética, ha proliferado no sólo en el campo de las artes, sino en el mundo del entretenimiento cotidiano: los videojuegos y cómics son las ficciones favorita de las generaciones nacidas de los años setenta a la fecha, y abordan el mundo tecnológico como sustento y tema.

En cierta medida, la desconfianza hacia la tecnología se relaciona con su uso y abuso por parte de las industrias culturales, sin embargo, posturas más actuales han logrado explorar en ella la posibilidad de ampliar la visión del mundo y de cuestionar, con sus propios instrumentos, el orden establecido. Esta misma visión ha sido retomada por la literatura, en el género denominado cyberficción, en el cual las historias suceden a personajes en entornos virtuales desde muy variados enfoques, desde el policiaco hasta el erótico.

En la Cyberficción destacan los trabajos de John Varley (1944) y William Gibson (1948), considerado el padre del cyberpunk, quien acuña el concepto de "The Matrix" en su novela *Neuromancer*. Esta obra muestra la tecnología como un espacio de hábitat mental y emocional



para el hombre común, el socialmente relegado. Esto ha sido inspirador para las subculturas y contraculturas que han sabido hacer uso de la tecnología con su oferta de creación de comunidades. Además del cyberpunk, el movimiento hacker se reconoce ya como una comunidad mundial, que celebró en 1999 su Primera Cumbre Europea en Milán, en la que propusieron el activismo "para que el futuro no se llamara Matriz". Es decir, que en la confusa multiplicación de redes sociales y virtuales de la época contemporánea, la realidad y la ficción se estimulan y retroalimentan expresando de lo humano casi todo; lo mismo, desde las perversiones hasta las utopías.

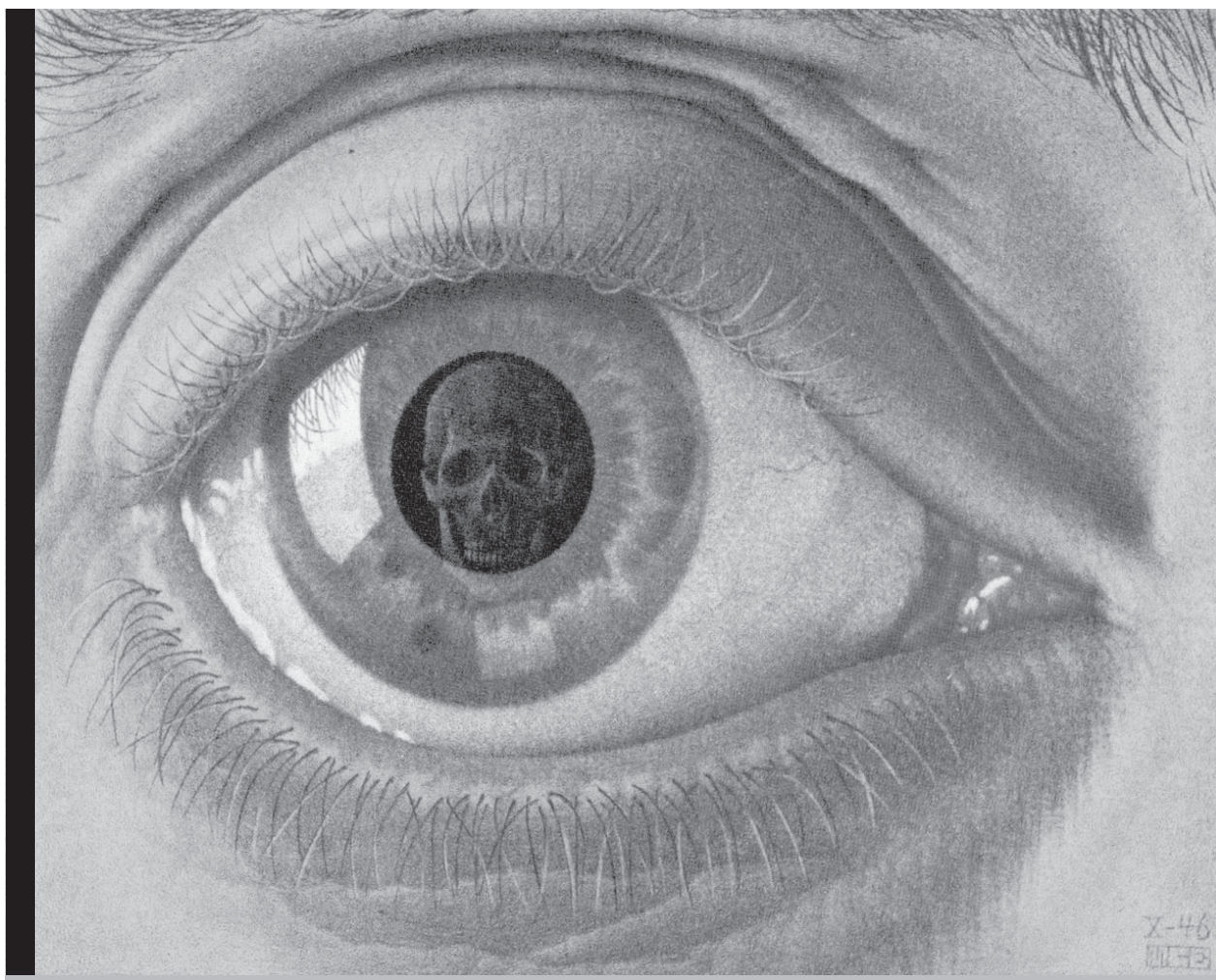
Análisis del discurso

El análisis de lo producido en diez

grupos de discusión de jóvenes de entre 16 y 25 años se basa en la técnica de observación participante, según lo propuesto por Elliot Eisner y Jesús Galindo. Dado que lo que se pretende es una visión integradora de sus opiniones, se tomó la decisión de no seccionar la interpretación por sectores como escuelas, género o edades. Así, la tendencia es la posible integración de un discurso que concentre las distintas posturas. Lo que se presenta aquí como texto constituye una lectura extractada de la interpretación de los resultados de los grupos de discusión.

Resultados

La ampliación de la realidad es natural al ser humano, es producto de su visión más allá de lo evidente. En este proceso de ampliación se busca



a sí mismo. El ser humano oscila entre su necesidad de ruptura y de orden; tiene cada vez menos fe en el orden, sin embargo, lo busca insaciablemente. De él, uno de sus mayores retos es el tiempo, vencer el tiempo y los límites del cuerpo: siempre lo ha intentado, ahora la tecnología le ofrece esa posibilidad, le es un cuerpo prestado.

La realidad alterna no requiere dispositivos, es una metarrealidad: una suma de creación y descubrimiento. En ella se incluyen las artes; así, la realidad alterna no depende de la tecnología.

La realidad no es perceptual, es conceptual; constituye un acto de fe ligado al contexto, a las experiencias y a la conciencia. La realidad como

concepto único es una construcción social que el joven contemporáneo siente como imposición. La única realidad indudable es la naturaleza, la cual desconocemos en gran medida. Hay un temor por la pérdida de conciencia de la organicidad de la naturaleza, es una relación confusa, que siendo íntegra, se vuelve ajena. La violencia y el amor, manejados en un contexto virtual, son expresión de una misma voluntad, de la necesidad de extenderse hacia el mundo. Ambas expresiones han sido estereotipadas y llevadas a relaciones de poder, a su vez anuladas por el hábito y la indiferencia. Esa voluntad no se ve en el mundo cibernético, es un mundo sin neurosis, controlado, elimina la debilidad humana; aun

la violencia ahí es fría, pero los esquemas son más flexibles.

El pasado y el presente ofrecen una perspectiva pesimista del futuro, entre desesperanzada e indiferente. Sin embargo, se vislumbra más esperanza en el individuo que en la colectividad. En el mundo tecnológico pierden importancia el cuerpo y las definiciones: edad, género, raza, nacionalidad. Se vive en un mundo global, igualitario y anónimo, que deja obsoletos esquemas sociales y morales.

Hay, en el contexto joven actual, un menosprecio por toda institucionalidad, una desconfianza instintiva hacia el esquema, mucho más cuando se trata de esquematizar lo imaginario o espiritual. Se rechaza el prac-

ticismo, se aboga por la libertad para la indefinición, lo lúdico y lo gratuito.

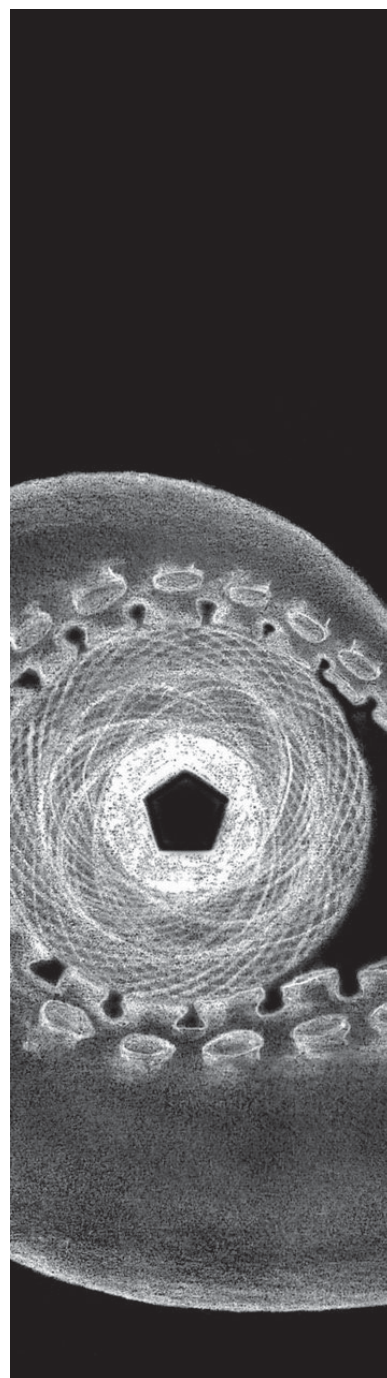
La tecnología y el ser humano son entes distintos, pueden cumplir ciertas funciones similares, pero cada uno tiene las específicas. Se afectan mutuamente; la tecnología, siendo creación humana, se ve desviada de su lógica, y a su vez se ha asimilado a la vida, se ha integrado a la naturaleza humana, por ejemplo, en los llamados cyborgs. La tecnología se constituye en un espacio para la búsqueda de libertad, en última instancia su principio es la naturaleza, por ello trata de imitar el funcionamiento de la mente, de dar la ilusión de lo vivo.

Conclusiones

A manera de conclusión, puede afirmarse que la idea de la ficción de lo real cobra importancia porque lleva implícita la existencia de otra realidad (más real que la ficticia), en la cual existen otras posibilidades, en este caso las de trascender límites humanos, que son más bien límites sociales. La realidad alterna, y en este caso la realidad virtual es vista como una posibilidad de liberación de esquemas discriminatorios y de marginalidad, así como de la obligación de cumplir con roles determinados e invariables. La Internet se ofrece como un medio para la actividad lúdica, de anonimato y subversión, donde se puede ejercer la voluntad, mientras el contexto social se mueve en un sentido opuesto; los jóvenes lo per-

ciben como determinante en función de lo práctico y lo utilitario, altamente estructurado y jerarquizado. En este sentido, la aceptación de una realidad alterna se constituye en Monterrey con una orientación similar a lo propuesto por Nelson Goodman, en cuanto a la necesidad de apartarse de la relativa importancia del mundo cotidiano, como un emerger que abre a los sentidos un nuevo panorama, mismo que se conserva, aun en el retorno a lo cotidiano.

Finalmente, se muestra a estos jóvenes como seres que, contrario a su aparente banalidad, viven inmersos en contradicciones en las que reflexionan: el límite entre lo natural y lo artificial, la necesidad de reconstruir la relación con la naturaleza. Su necesidad del pasado como identidad y su rechazo a éste como destino en el que no han participado. La necesidad de valores concretos y reales, de trascendencia, y su discurso contra la utilización de éstos como instrumento de una doble moral economicista, social, educativa, familiar. Y de entre estas contradicciones, las que más llaman la atención: son: rechazo al cuerpo, a la condición frágil del ser humano, a la emotividad como falla o limitación y, asimismo, el orgullo de la conciencia de que es lo sensorial, lo sensible, la emoción en el ser humano lo único imposible e inexplicable: aquello que la tecnología podrá imitar, pero no igualar en el total de sus capacidades.





Se puede concluir, definiendo a estos jóvenes en una suerte de virtualidad: en un sentido de apropiación, en la que están no es su realidad. A ésta han incorporado lo que ellos llaman otros mundos, y de una manera consciente, transitan entre la realidad y la virtualidad tecnológica, simbólica y social, en la construcción de su ideal.

La realidad virtual, al igual que otros hallazgos de las nuevas tecnologías, ubica a las sociedades contemporáneas ante nuevas posibilidades que van más allá de lo tecnológico para llegar a lo simbólico. La investigación surge del interés por indagar la manera en que los jóvenes regiomontanos viven y asumen esa paradoja: desde la eventual fascinación por la tecnología como creación de mundos alternos, hasta la posible recuperación de planteamientos míticos sobre la calidad ficticia de lo real y los motivos para crear otra realidad en búsqueda de una utopía, actualmente llamada posthumanismo.

Más allá de cotidianos planteamientos sobre la "frialidad" de la tecnología y sus usuarios, la respuesta de los estudiantes de preparatoria y

licenciatura permite afirmar que los jóvenes utilizan la tecnología en un sentido simbólico muy cercano a las búsquedas filosóficas-humanistas emprendidas en épocas menos tecnificadas.

Referencias

1. Elliott, T.S (1976). "Little Gidding" en *Four Quartets* Paperback, Nueva York.
2. Perazzo Roberto (1994). *De cerebros, mentes y máquinas*, FCE, Argentina.
3. Debray, Regis (1994). *Vida y muerte de la imagen*, Ed. Paidós, Barcelona.
4. Pita Céspedes, Gustavo "Problemas filosóficos de la realidad virtual" en *Cúpulas* No. 11-12. Enero del 2000. Instituto Superior de Artes de La Habana, Cuba.
5. Bruner, Jerome (2001). *Realidad mental y mundos posibles*. Ed. Gedisa, Barcelona.
6. Baudrillard, Jean (1978). *Cultura y simulacro*. Ed. Kairós. Barcelona.
7. Broncano, Fernando (2000). *Mundos artificiales*. Paidós, UNAM. México.
8. Cassirer, Ernst (1987). *Antropología filosófica*. FCE. México.
9. Eco, Umberto (1996). *La estrategia de la ilusión*. Lumen. Barcelona.
10. Eisner, Elliott (1998). *El ojo Ilustrado*. Paidós. Buenos Aires.
11. Galindo, Jesús (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. Addison Wesley Longman. México.
12. Galindo, Jesús, González, Jorge (1994). *Metodología y cultura*. CNCA. México.
13. Gibson, William. *Neuromancer*. 1984. Ace editions. Nueva York.
14. Gombrich, Ernst (1998). *Arte e ilusión*. Ed. Debate. Madrid.
15. Goodman, Nelson (1990). *Maneras de hacer mundos*. Ed. Visor. Madrid.
16. Gubern, Roman (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Ed. Anagrama. Madrid.
17. Heidegger (1986). *Martin. Kant y el problema de la metafísica*. FCE. México.
18. Pita Céspedes, Gustavo. "Problemas filosóficos de la realidad virtual" en *Cúpulas* No. 11-12. Enero del 2000. Instituto Superior de Artes de La Habana, Cuba.