



## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

**David De los Reyes** – Prof. de Filosofía, Universidad Central de Venezuela. Doctor en Filosofía, Universidad Simón Bolívar.

### RESUMEN

Este artículo pretende hacer un análisis de la realidad virtual desde el punto de vista de la estética y la filosofía. La virtualidad es considerada como un ambiente donde se amplía la experiencia artística, siendo la cibernética una realidad en paralelo a las otras dos dimensiones humanas, donde se vive a través de la representación y la imaginación. Las virtudes de la virtualidad nos muestran un cambio en las formas de aprendizaje, de creación, de conocimiento, de reflexión, y sobre todo, en la sensibilidad y de la expresión estética.

**Palabras clave:** realidad virtual, estética, filosofía, virtudes, cibernética.

35

### ABSTRACT

This article aims to analyze virtual reality from the point of view of aesthetics and philosophy. Virtuality is considered as an environment that expands the artistic experience, with the cyber reality parallel to the two other human dimensions, where one lives through the representation and imagination. His virtues show a change in the forms of learning, creating, for knowledge, thought, and especially in the sensitivity and aesthetic expression.

**Key words:** virtual reality, aesthetics, philosophy, virtues, cybernetics.

35



## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

El paso de los átomos a los bits es irrevocable e irreversible.

Negroponte: ***El hombre numerique***

“Todas las cosas estaban juntas. Sobrevino después la **Inteligencia** y las ordeno en Cosmos”.

“Cómo de no-cabello podría engendrarse cabello y engendrarse carne de no-carne”

Anaxágoras: ***Sobre la Naturaleza***

### Entre átomos y números

El tema que abordaremos intenta acercar la idea de la *realidad virtual* en relación a la reflexión estético-filosófica. Es un intento de comprender las virtudes de la virtualidad y aceptar que ella más que ser un cambio sólo cultural y tecnológico es un modo y un estilo de vida y, en nuestro particular caso, un ambiente donde lo estético tiene un amplio horizonte para la investigación y ampliación de la experiencia artística. Podemos hablar de un arte virtual que trastoca y reinventa no sólo la imagen sino al sonido, a la literatura, al cine, a la plástica, constituyendo lo que defino como *complex ars*, un arte de la complejidad: un espacio de síntesis que provee un evento complejo, omniabarcante y total, que será centro de atención en nuestro ensayo.

La llamada realidad virtual<sup>50</sup> no es una historia de la evolución del ordenador y sus cambios tecnológicos. Para nosotros es todo un estilo de vida que llega a

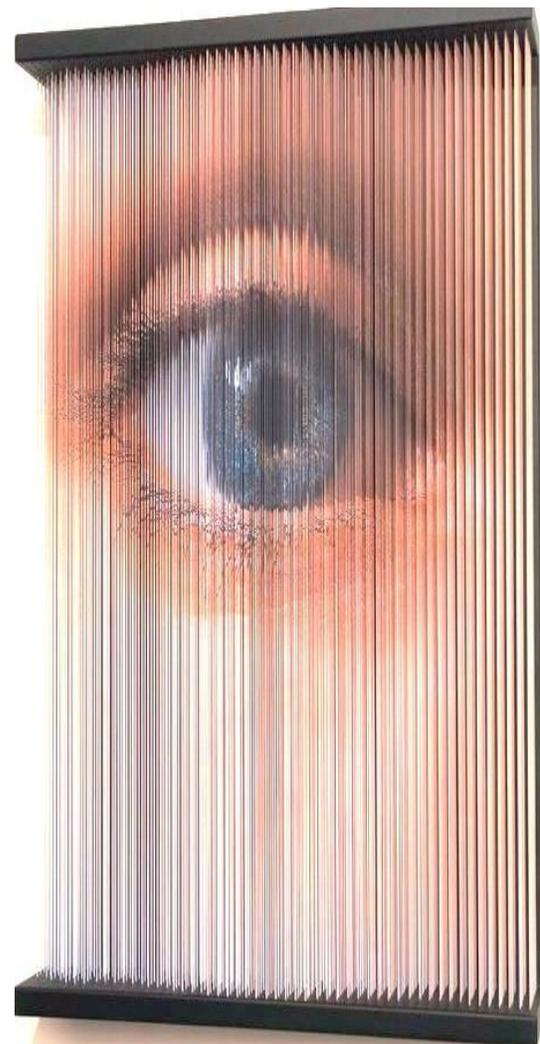
<sup>50</sup> Por virtual le damos aquí no el significado reduccionista de ser un fenómeno *aparente*, de algo que no es real; o que tiene existencia aparente mas no es real, que es la aserción usada por la Física respecto a los fenómenos estudiados por la óptica. En nuestro escrito lo referimos al terreno de la cibernética, a las imágenes en tres dimensiones creadas por un ordenador. Sin embargo la etimología de la palabra *virtual* bien se sabe que procede del latín *virtus*, que significa fuerza, impulso, energía inicial. *Vís*, además de fuerza también se usó en el período romano para denotar al varón. Para ciertos autores (Queau, Rosnay, Negroponte, etc) la *virtus* no es una fantasía o simple eventualidad sino una realidad que existe y es considerada como algo real y activa. La realidad virtual es algo activo, en movimiento y posee su propia realidad, está en el orden de lo real.

## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

ocupar cualquier resquicio de nuestra existencia. Es aceptar que la vida ahora transcurre no solo en dos dimensiones humanas, una natural y otra cultural, sino en tres, pues la condición de la virtualidad cibernética introduce un paso que nunca antes había estado presente en la historia de la humanidad; es una realidad en paralelo a las otras. Es aceptar a vivir a través de la representación y la imaginación de la combinatoria de los bits que han superado en importancia, atención, e influencia al mundo de átomos que nos rodean más allá de las pantallas líquidas de la selva de ordenadores y celulares en que habitamos. La informática, como hemos referido, no es sólo una historia de ordenadores sino un cambio en la evolución de la cultural, pero sustancial en la percepción, en el uso de nuestro cerebro, en las formas de aprendizaje y de creación, de conocimiento y de reflexión, en fin, todo un estilo de vida que alumbrá, ilustra, distrae, construye con su rociado desde las pantallas digitales nuestra cotidianidad del presente (iy del futuro!). Y, por ende, un trastoque de la sensibilidad y de la expresión estética en todos los ámbitos de nuestra abigarrada vida de información, conocimientos, formas, diversiones y ocios. Ello ha creado un estado emocional que podemos llamar de *isoaestécis*, una igualdad estética digital, respecto a una sensibilidad presente en una mayoría de la humanidad, donde obtenemos códigos emocionales, una *gestal lumínica* compartida, una sonoridad afinada por decibeles, una percepción hiperrealista global, y a la vez una apertura utópica a mundos imaginarios posibles.

Estamos en el paso del umbral definitivo a otro estadio de civilización. Hemos venido de una vida circundada por una materia que ha sido calificada y compuesta de átomos (constituida por eso que hemos llamado *naturaleza* (physis) autogenerada, o de una materia trastocada por la acción cultural humana), a un reino numéricamente abstracto, producido



## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

únicamente por la originalidad de la mente del hombre; estamos adentrados y bañados en el mundo de la realidad virtual constituido por los bits<sup>51</sup>.

Prestar atención a la diferencia que existe entre los bits y los átomos es el mejor medio para apreciar las virtudes y las cualidades de la numerización referida. Y esta atención se hace más intensa cuando nos trasladamos al terreno del arte, de tocar sus tradiciones y sus cambios, sus evoluciones y sus transgresiones en relación al lenguaje, a los materiales usados (naturales y artificiales), a sus expresiones y el alcance de las mismas, a las sensibilidades denotadas y connotadas, a sus medios y sus fines. Observar los cambios que se han producido en el uso de las formas y de los materiales del arte y su transfiguración y mutación a una base numérica para dar existencia a la diversidad de obras contemporáneas nos conduce a la reflexión que nos toma ya no por sorpresa; lo virtual es un mundo de simulación donde se pone en prácticas distintas facetas de la creación a prueba tanto científicas, tecnológicas, como artísticas: música, plástica, arquitectura, literatura, etc.

38

38

Como bien notamos, la mayoría de las obras del arte, hasta antes del desarrollo de los modelos virtuales de la tecnología informática de hoy, nos refieren a una existencia derivada de un efecto que conjuga materiales con formas artísticas entretejidas de una técnica personal del creador o artista, encontrando una relación con una agrupación de elementos y materiales que llamaremos *atómicos* por comodidad: telas, madera, piedra, pigmentos, metales, que a su vez se potencializarán en otros materiales como son el plástico, acrílicos, para instrumentos de música; materiales sintéticos u orgánicos de toda índole, que serán usados para cualquier construcción que vaya a coexistir en lo que llamamos mundo *real*. Este universo de materiales hoy tendrá que cohabitar con los impulsos electrónico-numéricos del arte

<sup>51</sup> El átomo, por tradición filosófica y científica, vendría a ser el elemento más pequeño y constitutivo de la materia (aunque hoy se habla más de *ondículas*, ondas de luz y energía, que algo que tenga que ver con la *dureza* de la materia), todo estaría compuesto por átomos, la cual engendra una concepción materialista o cuántica (según la escuela de su gusto), respecto a la estructura de todo lo existente en el universo. Respecto a los *bits* (palabra que surge de la contracción de *binary digits*) es el elemento básico de todo el lenguaje informático, una cifra en base a 2 (0 o 1), proporcionando un sistema numérico. La rapidez de un modem, por ejemplo, se expresa en bits por segundo (bps). Un bits, como lo define Negroponte (1995:26) es un elemento que no tiene peso, tamaño, color pero tiene la *virtud* de transportarse a velocidad luz. Un bit es el elemento más reducido; es el átomo del ADN de la información. Por razones prácticas se considera que un *bit* es un 0 o un 1.

## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

digital. Mundo original y absoluto de la creación y de la mente humana el cual se inscribe en una economía de la información, donde el manejo y el diseño estructural de los bits son los que dirigen el sentido de la plataforma del reino de las obras de arte digitalizadas.

### Anaxágoras y la inteligencia virtual

Esto nos lleva hablar, refiriéndonos a los planteamientos del *presocrático* Anaxágoras<sup>52</sup>, de un *nous digital*, de una *mente o inteligencia digital* artística. Entendiendo aquí por *nous* (Mente o Inteligencia) adaptando la visión del clazoméneo a nuestros tiempos, a entenderla como mente o inteligencia numérica infinita, libre, potentísima, pura, no mezclada, intelectual, que da pie a la aparición de todos los objetos y creaciones *virtuales*, bien por su combinación y alteración perpetua o su inmovilización codificada. Este *nous* presente no tiene ninguna característica divina, y esa es otra de sus virtudes, se remite a ser una originalidad de la mente humana, no es un ser trascendente sino inmanente a todo y que permite, eso sí, en tanto inteligencia numérica, una trascendencia *simulada* de lo real constituyéndose en otro tipo de existencia real sentida y afectiva. Es una fuerza matemático-físico-electrónica que hace abstracción de toda *physis* (naturaleza), la cual es impulsora de casi todos los movimientos comunicacionales del mundo cultural actual y futuro, es la sangre digital que mueve al cuerpo global de la reciprocidad comunicacional en la humanidad presente. En su conjunto pareciera un *torbellino cósmico* (*perixoresis: περιχώρησις*), que lleva a vencer la inercia de la vida cotidiana, dando origen a la formación de un cosmos virtual cotidiano humano.

En nuestra comparación con el *nous* de Anaxágoras<sup>53</sup>, respecto a expresar ciertas analogías con el ser digital (lo numérico implícito a él) del

<sup>52</sup> Anaxágoras, de cuna noble y rica, este pensador nace entre el 500 y 499 a. de n. e. en la ciudad de Clazomenea (Mileto) y muere en el 428.

<sup>53</sup> Quien sería el primero en someter la materia a la inteligencia, según Diógenes de Laercio (1999:215) y despoja todo proceso natural del más tenue halito de mística. Además busca el origen de las cosas del mundo abandonando toda analogía *física* (como aire, agua, tierra, etc.) y remitirse en buscarla en una

## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

mundo virtual, nos encontramos con características similares, como la de ser una cosa sin límites (*apeiron*), la de la ligereza, de elemento puro por abstracto, del conocimiento de *todas las cosas* (al proveernos, en su interacción, de los datos necesarios para una acción cognoscitiva creadora), poseedor de una máxima fuerza omnipresente (por su capacidad de movilidad automática), casi autócrata artificial: domina casi todos nuestro hacer, revoluciona al mundo y a nuestra persona en cuerpo y mente, en fin, relaciona, mezcla y separa; es una Inteligencia que fluye y engloba a todas las cosas quitándole cualquier viso de materialidad, misterio o divinidad que, a la par, puede recrear imágenes complejas que refieren a los mitos más usuales como inusuales a la mente humana, las cuales las podemos vivir como evocaciones difuminadas, desmaterializadas, pero presentes en tanto realidad imaginaria sustancial, proporcionando un ambiente multi-sensorial artificial/real.

40

El mundo numérico digital es puro, no es mezclado con ninguna otra cosa y da existencia a referencias y modelos a partir de su manipulación. Este orden cósmico digital pareciera no residir ni el azar ni la necesidad, sin embargo los contiene; comprendemos que nuestra vida se volvería un caos al separarse de ese tejido técnico cultural virtual, creado por la *nous* digital. En la *ágora global* electrónica se convierte en el principio donde coexisten todos los elementos juntos, mezclados, indistintos, compactos en una unidad inmóvil (bien sea gracias a un software o un hardware), donde todos tenemos la sensación de ser el centro de todo. Ante la concepción de pensar que el ser y el mundo ha sido *creado* de una vez o *en seis días*, al fijarnos en el pensador



40

---

especie de inteligencia (*nous*) sobrenatural. Tal agente que llama a su auxilio no es ni completamente material ni tampoco totalmente inmaterial; no es una materia común ni tampoco es una deidad. El *Nous*, que en su traducción puede ser **espíritu, mente, inteligencia o sustancia pensante**, pasa a ser “la más pura y fina de todas las cosas”, “la única que no está mezclada con otra cosa”. Y nuestra relación con lo digital es porque también es entendido como un fluido o éter. Hemos utilizado el concepto para construir esa inteligencia artificial o ser digital: *nous digital*.

## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

clazomeneo, encontramos un *todo* que tiene una constitución *granulosa*, *heterogénea*, un devenir, una historia. Anaxágoras, quien construye un mundo personal en la contradicción, y elimina a los dioses de su *physis* (naturaleza), apostando a una radical iconoclastia, nos ofreció una de las reflexiones más complejas y ricas en imágenes preñadas de futuro, al decir de Ramnoux (AA/VV, 1978:26). Comprendemos que este *nous digital* se nos presenta como un *arkhé* que viene a señalar a un cosmos alimentado por lo humano, que posee un *apeiron*, una *cosa sin límites*, traducido en una infinidad de gérmenes o espermias eidéticas<sup>54</sup> que, como semillas virtuales, deslumbran e iluminan la creación humana propia de una Inteligencia posada en la cima del valor del todo, haciendo que el hombre participe de ella, comprobando la paradoja que siempre dicha Inteligencia abstracta es siempre idéntica a sí misma. Pudiéramos decir que los límites de mi inteligencia digital son los límites de mi mundo virtual.

41

Esta concepción nos da a pensar, también, en la construcción de un *logos digital o virtual*. Si el mundo griego construyó una razón para occidente, podemos observar que en su desarrollo ha proliferado en la construcción de otros fines humanos, apropiándose de su germen matemático numérico más que geométrico, constituyendo opciones de diversos modelos racionales virtuales para la reordenación del cosmos creador, de la percepción estética, y de las formas artísticas en una combinatoria algorítmica inusual y separada de las tradiciones, o de una razón no específica, o de una *monarkhía*: en el sentido de imponerse un elemento sobre los otros, desembocando en una *filopoesis* constructiva imaginaria.

De una razón primigenia que, en su evolución, trastoca el conocimiento de la naturaleza al orientarla a la explotación del mundo físico, proporcionando métodos intelectuales que han laborado una minuciosa aproximación cuantitativa de la naturaleza, se pasó a una razón que recrea al mundo construyendo un cosmos lumínico a partir de su propio *espermáticos*, es decir, de su propia semilla digital. De una razón estructuradora de la polis

41

<sup>54</sup> Cuando hablamos de *eidéticas*, nos referimos a *figura*, *forma*, al traducir la palabra *idea* (ἰδέα), en el sentido que posee en Anaxágoras distinto al valor eidético puro platónico. Podemos traducirlo por *formas de ver* o *figuras de ver*, más cercano a lo tratado respecto al contraste con las virtudes de lo virtual aquí presentado.

## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

circunscrita a una geometría y medida entre muros, que le sucede la indagación racional experimental moderna, se llega a la composición numérica de una permanente creatividad simulada y virtual en la ciberpolis global: un *logos digital* del número y el algoritmo en función del manejo de modelos revertidos en imágenes multimedia.

Encontramos que en las últimas cuatro décadas se ha ido constituyendo una nueva imagen del mundo, bien con sus virtudes y sus deformaciones, pero nueva imagen al fin. Y el arte ha inaugurado toda una plataforma al proporcionarnos nuevos modos de la sensibilidad y la percepción particular, local y global: glocal, adscrita a los estándares de la creación informatizada.

Esta numerización digital del universo físico implica un cambio total de las perspectivas cosmológicas; el advenimiento de este estadio técnico nos consagra no solo a una forma distinta de pensamiento, sino a un uso diferente de los hemisferios cerebrales y a un sistema de explicación que está más cercano a la metáfora que al análisis simbólico, que si bien se separa de la tradición de la realidad atomística (otra forma de virtualidad cognoscitiva basada en el lenguaje natural de los sintagmas y de las ecuaciones lógicas) nos retrae a retomar la opción de la imagen y del mito, de la intervención y de la transgresión del orden estatizado por un fluido y una mutación. De un universo que hemos teorizado que no tiene un centro, (y el hombre no es el centro de nada), nos encontramos que con la realidad de la cibernética podemos pensarnos como centro de todo (y de nada), de construir un pseudo centro artificial dentro de la red global del *ciber*. El *lugar* en la red global, es un lugar y todos los lugares a la vez (y ninguno respecto a la espacialidad), gracias a la ilusión de la virtualidad.

Podemos seguir con las analogías de uso por Anaxágoras, que localizaba la tierra como inmóvil y en el centro del universo. La imagen de una tierra que reposaba y flotaba en un lugar determinado, sin necesidad de soporte alguno, a igual distancia de todos los puntos de la circunferencia celeste, sin razón de ir más hacia arriba o más hacia abajo, de un lado o de otro, dentro de un espacio matematizado constituido por relaciones geométricas, hemos pasado a otra imagen de *Gea*. Todo ello destituía la concepción de un mundo de planos jerarquizados de lo alto o lo bajo, del mundo, del cielo y de la tierra, del

## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

paraíso y del infierno, en su oposición absoluta que marcaban en la antigüedad distintos niveles cósmicos respecto a diferentes potencias divinas, con significaciones ramificadas tanto hacia el campo de lo religioso y en lo político (que influían en toda creatividad científico-filosófico-artístico). De ahí pasamos a una orientación *red* donde ahora se yergue en el habitat horizontal, imaginario y existencial de nuestro ser, dándonos un lugar determinado, pero ubicados a igual distancia de todos los puntos de la *circunferencia* de la red

global, comprendiendo que las relaciones espaciales y temporales son y han sido modificadas a través de una nueva *revolución copernicana*

de la imagen: antes girábamos en torno a las imágenes del mundo ahora nos encontramos envueltos dentro de ellas: nos

mezclamos, nos sumergimos,

nos dejamos penetrar, absorbiéndonos en sus vestigios y en sus poderes, formando mundos eidéticos neoplatónicos en paralelo. Pues toda imagen es también, subsecuentemente, una idea, una forma, un modelo (lógico-matemático), de la cual más que hablar solamente de representación, podemos hablar de simulación.

Se ha constituido a un cosmos cuya estructura era geométrica en un cosmos virtual numérico que escupe a nuestro cuerpo perceptual imágenes multi-sensoriales míticas, es decir, virtuales. Situación que pareciera proporcionar que, cualquier porción del mundo no es privilegiado ante otro, todo está como en un mismo nivel de uso, en función de la libertad del cibernauta o del artista digital, que recrea un mundo paralelo a gusto de su imaginación, proporcionando una autonomía afectiva y eidética del aquí y el ahora. Donde no encontramos ningún elemento singular domina por encima de los demás. Hallamos cierta igualdad y simetría respecto a los poderes que constituyen a este cosmos digital que proporcionan este nuevo orden de la cultura y del *ser* humano. Hay una ley de reciprocidad permanente que, como ya dijimos en relación directa a la sensibilidad humana actual, en una



## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

*isoaestesis*, una igualdad sensible-estética, respecto a las formas de afectarnos por medio de este encuentro icónico sintético y complejo virtual. Imágenes virtuales que dejan de ser simples representaciones ilusorias visuales; ellas pueden ser palpadas, sentidas, visitadas, experimentadas, exploradas ofreciéndonos nuevas fuentes de perspectivas geométricas de habitar y de afectar nuestra emocionalidad vital. Nos llevan a nuevos *laberintos* que nos confrontan con nuevas experiencias del espacio y del cuerpo, con las paradojas y virtudes de un nuevo estilo de vida; laberintos que nos exigen un esfuerzo de inteligibilidad, de una mejor inteligencia de lazos y nudos tejidos entre la realidad y la apariencia, entre la ilusión y sus síntomas, en fin, entre las imágenes y sus modelos. Se nos obliga a desarrollar un mejor ojo para la lectura visual, para comprenderlas y no quedar atrapados en modelos subyacentes a las apariencias para ver *verdaderamente* en la ficción, dando impulso filosófico para el intento de una *fenomenología de lo virtual*.

44

Por todo lo anterior hoy podemos hablar de obras que responden a una constitución y construcción *sustancial* atómica (en la tradición atomística de Demócrito), y a otro arte propio del estadio cibernético en evolución, obra digital que se inscribe dentro de la tradición numérica (de Anaximandro). Toda una gran parábola humana de creación para trasladarnos desde lo material atómico a la fragilidad de una gravedad en desaparición en lo abstracto de un *logos estéticos*, punto de encuentro donde culminan las múltiples posibilidades de formas sin átomos *duros*, flotando en los espacios virtuales de las pantallas líquidas. La economía de la información, al ser asumida por la creación artística, ha convertido toda obra (referida a una tradición surgida de la plástica, de la música, de la escultura, de la arquitectura, del cine, etc.), en una entidad que podemos llamar *forma fluida numérica*, propia de los continuos cambio de adaptación y evolución de un *ratio técnica lumínica* (Mais Vallenilla).

44

### Tercera naturaleza

Lo paradójico de este evento estético digital es que seguimos persiguiendo nuestro tacto de animal no tan natural, claro está, al tener la necesidad de convertir la creación de la ficción/simulación imaginaria digital en algo

## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

concreto, colocados *sobre materia palpable*, es decir, en quererla retener fuera del fluido permanente de los impulsos de bits y píxeles<sup>55</sup> electrónicos a términos de átomos reales. Hoy podemos decir que podemos pasar toda *obra atomizada* a habitar en los mundos de las redes de internet, como a que toda obra originada por la combinatoria numérica de los modelos-programas digitales, en poderla traducir en su análogo atómico real natural (*physis*). Vamos, en el arte, de la desmaterialización de las formas a la materialización de las mismas o viceversa.

Hasta ahora siempre se desempeñó, tanto la enseñanza como en el oficio del arte, en manipular, mezclar, construir, trabajar, apoderarse de una técnica (habilidad), en un formato material y, por tanto, relacionado con algún *recuadro de átomos*, bien fuese un caballete, mármol, madera, piedra, pinturas, diversos objetos y elementos naturales o no, de instrumentos musicales contruidos con materiales naturales o sintéticos, etc. Y estos eran llevados a otros formatos para reproducirlos y representarlos por medio de la repetición técnica de la grabación-reproducción donde, a ojos de Walter Benjamin, habían perdido, según él, su *aura* de obra única. Aparecían en distintos formatos: papel, acetatos, cintas de grabación de sonido y de imágenes -cine-, etc. Nuestro estadio técnico ha llevado, en parte, a convertirse en un *fantasma* digital registrado a una memoria virtual o digital. Nuestra vía numérica nos proporciona no sólo su reproducción casi infinita y en cualquier lugar, sino ya un arte propio y específico de la realidad virtual. Toda obra artística podrá, si así lo desea su creador, ser sustentada en átomos, en la exterioridad de la materia, pero siempre estará ahora registrada en una versión fantasmal (virtual) numérica de bits a la par. Ya no compramos partituras en papel, las extraemos de las fuentes digitales de la red. La música, quizás la más perenne virtual de las artes por su materia *invisible* sonora, cumple un ciclo creativo cerrándose aún más en torno al bucle virtual y pasar a ser otro fenómeno sonoro auténtico y diferente al tradicional.

Hoy componemos y construimos sobre diversos software (en música por ej., en *Finale* o *Sonar*, entre las muchas alternativas; en relación a las artes

<sup>55</sup> Si un bit es un *átomo* de información, un pixel es la molécula de un gráfico. La palabra *pixel* está formada por la contracción de *picture* y de *element*.

## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

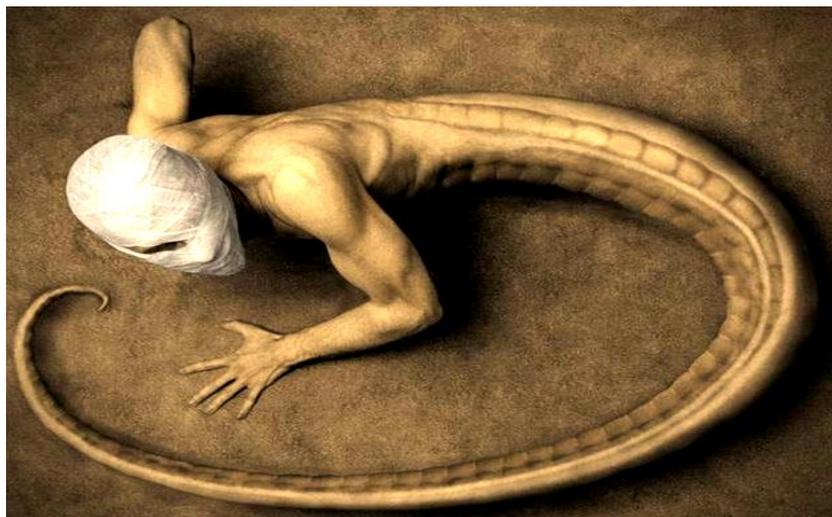
*espaciales*, como arquitectura, pintura, cine, fotografía, en *Autocad*, *Fotoschock*, etc., entre otros). Sabiendo que el ordenador, por ejemplo, respecto al sonido no tiene ninguna cualidad intrínsecas acústicas sino secuenciales, infográficas y numéricas. La obra termina siendo o apareciendo el espectro de esa combinación compleja lógico-matemático de lectura digital estructurada. La obra se ha inmaterializado en las virtudes del flujo electrónico-numérico y vivir hasta el día del apocalipsis digital en los resquicios virtuales del internet. Hoy la obra surca los mares y océanos digitales para habitar en todos los mundos posibles del no lugar (u-topia) de la realidad virtual. La obra adquiere una condición global por su capacidad múltiple de reproducción en cualquier lugar que quiera ser *revivida* por los gustos de los usuarios-espectadores de esta *tercera naturaleza humana*<sup>56</sup>

46

De una originalidad creadora pasamos a la capacidad múltiple y masiva de la reproducción digital.

Encontrándonos que las redes sociales (que incluye a grupos de artistas que trabajan en forma colectiva o de manera individual), vienen a establecer una onda de ampliación creativa a través de la cooperación que se posesiona de un desplazamiento a escala global de bits a velocidad luz. Nos encontramos que hemos entrado en

una dimensión donde jugamos con combinaciones incorporadas en cajas numéricas (ordenadores) ubicadas en lugares distantes unas de otras, donde el espacio físico no interviene y el tiempo constituye un rol diferente al acostumbrado del medir *pasar las horas*.



<sup>56</sup> La realidad virtual, y toda la galaxia que se ha construido en torno a ello, vendrá a ser como una tercera realidad o naturaleza. La primera está en lo que tradicionalmente el hombre ha llamado por naturaleza o *physis* griega. La segunda naturaleza, que opera por toda construcción cultural del hombre y que recae su acción en el mundo exterior a él. Y la *tercera* naturaleza, que es la compuesta por la aparición del pensamiento cibernético lógico matemático de nuestro estadio informacional.

## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

### Kant, espacio y cuerpo

Estamos lejos de la concepción de un espacio puro kantiano o de la concepción del espacio newtoniano como *sensorium Dei*, en tanto órgano por el que Dios siente el mundo de las cosas, (¡gran metáfora del espacio divinizado!). Este espacio virtual es una forma sobre un modelo sacado de los espacios reales, un lugar explorable pero definitivamente no es un espacio puro, una condición *a priori* de la experiencia del mundo como lo era para Kant. La imagen virtual termina siendo el objeto mismo de la experiencia, constituyendo un tejido propio que la define propiamente.

Recordemos, que para el *caminante solitario* de Königsberg, el espacio era una representación necesaria *a priori*, que se requería como fundamento en y para todas las experiencias y representaciones del mundo exterior; no se podía representarse algo si no estaba incluido a la intuición pura de un espacio *a priori*; el espacio era la condición de toda experiencia. El espacio en la experiencia virtual no es una forma *a priori*. En la virtualidad es ella misma solo una *imagen*, que debe ser percibida para modelizar, al mismo tiempo, los seres u objetos que les son obligados contener. La experiencia aquí condiciona al espacio y no lo contrario. La relación espacial entre objetos puede ser redefinida múltiples veces de manera holográfica, sin ningún límite como puede ser la necesidad de una coherencia *realista* o de una no-contradicción. Ocurre que los objetos no habitan en ningún espacio, son ellos lo que lo constituyen antes de ser constituidos por él. El espacio dejó de ser una sustancia intangible; es un objeto más de interacción con los otros objetos que le conviene constituir. El ciberespacio ha roto con el esquema espacial euclidiano.

Los espacios virtuales, que en el fondo son de naturaleza lingüística, no responden a las leyes habituales del espacio: como es la coherencia espacial, la invariabilidad de la transformación geométrica simple (traslación o rotación, por ejemplo), a la estabilidad en el tiempo. No responde a criterios locales geográficos. El menor movimiento espacial podemos interpretarlo como un movimiento lógico, donde sus estructuras posibles pueden concebirse *a priori* teóricamente. En el mundo de las apariencias, el espacio lo es también. *A fortiori*, el cosmos virtual está dotado de propiedades aparentes de espacio que

## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

pueden proceder de la realidad o de la misma constitución virtual. En ellos nos vemos sumergidos a estudiar al sujeto en su posición, es decir, en estudiarnos a nosotros mismos junto a la manera de sentir y comprender la experiencia. De todo ello lo único real es nuestro cuerpo, no puede ser nunca virtual, mas si afectado por ello; no es un símbolo ni un síntoma, no podemos abstraernos de él como un sueño; el cuerpo, también, es más que el mismo espacio kantiano; el cuerpo es lo esencial de toda experiencia. Es así como entendemos que todo cosmos virtual es un no-lugar pero nuestro cuerpo es todo lo contrario: el lugar único de nuestra existencia, no podemos dejar jamás de ser cuerpos. Este planteamiento es, para Quéau (1993:85), una confrontación entre el no-lugar y cuerpo, el cual viene a ser el centro del problema virtual.

Sin embargo, la realidad virtual es una máquina idealista, con remembranzas platónicas, pero que a la vez participa del realismo proto-aristotélico; imágenes útiles al sueño, a la especulación imaginaria y a la creación pero igualmente cercanas a la acción. Estamos en el alba de una gran máquina global constructora de múltiples movimientos metafóricos eidéticos.

48

48

### Sobre complex ars

En este apartado nos centraremos a dar algunas apreciaciones de las virtudes de lo virtual en el arte, el cual lo hemos catalogado de *complex ars*, en tanto arte que habita en la complejidad que ha surgida de toda este riguroso tejido artilugio lúdico, novedoso pero con una mirada puesta en la continuación de la evolución artística, dentro de unos niveles de organización de separación o integración en relación al acontecer del fenómeno humano. Un arte que ha tomado no sólo un estilo sino una manera de ser a escala planetaria en permanente simbiosis con una reciprocidad social e individual.

Arte como producto de una hibridación que reúne en ella a lo biológico y natural, lo mecánico y lo electrónico digital, concibiéndose parte de lo que Rosnay (1995), ha llamado como un *cibionte*, es decir un organismo planetario construido por el resultado de la participación de esa macro vida de dimensiones globales por redes interconectadas. De un arte que se sirve de lo cibernético y de lo biológico para crear metáforas estéticas virtuales en tanto

## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

modelos hipotéticos mientras no sean traducidos a una realidad atómico-material.

El *complex ars* surge de una tendencia incorporada al campo de la cibernética, formándose a través de una creación multi y transdisciplinar estética en el uso de materiales, formas, recursos digitales donde el *logos virtual* cruza al hombre y su constructo a partir de nuevos niveles yuxtapuestos de organización, estableciendo una dinámica de interacción para



posarse en un evento estético que abre la sensibilidad a un fenómeno de complejidad artística que apunta a otra eficacia emocional. Pasamos de un arte cartesiano, analítico, trazado por las vanguardias y rupturas de las diversas modernidades y la tradición, a un arte de la inclusión, la metáfora, la apariencia, de lo glocal, de relaciones con realidades contradictorias y contrastantes, envolvente y de *realidades* imaginarias y concretas, ficcionadas e históricas al mismo tiempo. De un arte de disciplinas particulares y específicas a la combinación y al collage digital. Donde las distintas disciplinas artísticas pueden lograr,

en sus creaciones felices, una síntesis superior intelectual y estética, dando apertura al encuentro con las teorías del caos para formular formas artísticas centradas en lo lúdico y en lo azaroso, direccionándolos a una auto-organización. Todo un cambio perceptual estético en nuestro sistema corporal psíquico, biológico, social y ecológico. Nuevos enfoques de actuar en torno a la complejidad natural y cultural. Con los enfoques virtuales se cambian y transforman los procesos creativos tradicionales, creando utopías y metáforas de mundos paralelos y existentes gracias a la apariencia, a la fractalidad reiterativa y a su recreación virtualidad y real.

El artista se convierte, en parte, en un artesano productor de información, de mutaciones y cambios, en un gran mezclador de representaciones realistas con lo fantástico: en un agente intermediario de

## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

eventos estéticos virtuales debido a la mezcla de bits que utiliza y reutiliza en conjunto o separadamente. Las posibilidades están abiertas en función de la creatividad al poder mezclar cualquier tipo de formas y plataformas artísticas, desde audio, video, fotografía, texto, imágenes intervenidas, complejizando su propuesta multimedia, la cual termina siendo una especie de *cocktail* de bits proyectados. Comprendiendo que todo evento multimedia es un fenómeno interactivo, dando a significar que las distintas partes que constituyen una obra vienen a estar interconectadas o entretejidas. Una interacción que puede ser controlada por el autor o, también, sólo proponer un conjunto de elementos interactivos virtuales para dejarlas a la intervención lúdica o azarosas de las intenciones del espectador o de las circunstancias del entorno, constituyéndose una fuente permanente de formas abiertas y experimentales en función de las reglas prescritas y las intenciones emocionales que interactúan en la producción y proceso de creación espontánea o no.

50

La construcción de la estrategia virtual para la expresión de una idea sonora, visual, plástica, o textual posee una red multidimensional de opciones que indican, a su vez, acciones que pueden ser rechazadas o elegidas, surgiendo estructuras artísticas que tienen similitud a una estructura molecular compleja, es decir, por adherencias y afinidades presentadas en átomos o células informáticas. En una obra multimedia podemos imaginarla como una serie de elásticas metáforas mensajeras que el creador y el espectador pueden manipular a voluntad. Es una obra centrada en el cambio, en el flujo, en la reinterpretación y en la recreación al actualizarla ampliando el marco de sus significados artísticos: son *mensajes elásticos y mutantes*. El objetivo último del arte multimedia no es construir un evento de *sonido y luz* información cosidos a intervalos inmutables de video, sonido y datos, por ejemplo. El arte multimedia viene a ser una acción libre que indica un permanente flujo de intercambio y trazos entre los distintos elementos estéticos cibernéticos, lo cual viene a ser el fin de esta condición multidisciplinar.

50

El *complex ars* rompe con el principio McLuhaniano de que el medio es el mensaje. En un mundo donde podemos trazar una manipulación numérica con diversos elementos escogidos, podemos trazar, automáticamente o no, múltiples perspectivas a partir de los mismos datos. Podemos tomar, por ejemplo, una cadena de datos de una fotografía sobre una iguana y convertirla

## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

en un sinfín de usos recreacionales y distintos. Al hacerle una vivisección fotográfica numerizada convertimos a sus partes en imágenes independientes, pudiendo ser analizada por distintos enfoques o simplemente recrearse observándola a nuestro propio gozo o interés, presentándose como una experiencia única a partir de una base de datos al que se le da diversos usos, proporcionando una experiencia estética multimedia particular.

Lo interesante, como notamos, del *complex ars* es la experiencia de poder pasar con unos mismos datos de un medio a otro, de ser una imagen sintetizada, que se puede presentar la misma cosa recreándola de diferentes maneras o formas, agudizando un sentido u otro, mostrando una perspectiva en progresión cambiante, en pasar de una imagen de tres dimensiones a una holografía. Una imagen intervenida por el artista multimedia es una imagen que nunca antes existió porque en su intervención sufre una transcodificación de una dimensión a otra. Además, de poseer los bits la cualidad de seguir siendo reutilizados permanentemente. Colocando la virtualidad numérica en la posibilidad de ser traducida en átomos consumibles y estáticos. Ello nos da a reflexionar que la distribución de objetos artísticos asentados en átomos, que poseen una realidad expositiva a tiempo y espacio real, aparte de su calidad de mercancía artística, al tener que fluir en esa realidad, es mucho más complejo que el universo digital de los bits, ya que exige enormes estructuras. Transportar bits es mucho más simple, no se tiene que estar respaldado por grandes corporaciones o fundaciones artísticas para ello. Esta experiencia estética inmaterial se interesa más en la interactividad y en su riqueza sensorial; entramos en una era de la expresión recíproca y democratizada en forma más viva, dando entrada abierta a la participación.

Residimos en un cauce electrónico donde podemos conocer y experimentar un número casi infinito de signos y señales sensoriales diferentes a las vías tradicionales que no por ello resultan desplazadas: siempre podremos leer un libro, ir a un concierto en tiempo real o una visita a un museo sonoro: escuchar un concierto sinfónico, o caminar a través un museo carcelario de obras de arte plásticas<sup>57</sup>. Habitar en el ciberespacio nos presenta

<sup>57</sup> Sin embargo se puede decir que Internet es hoy el mayor museo del mundo donde encontramos obras abiertas y directas al público en forma gratuita.

## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

un arte que, si bien puede darse en espacios físicos o en el espacio mercantil de las galerías o salas de conciertos propios del manejo de estructuras *atómicas*, lo encontramos entre el bosque digital de opciones en las redes y páginas web, por medio de una estructura numérica intelectual que permite colocar a toda obra en cualquier lugar y en cualquier momento, proporcionando, por ejemplo, sensaciones distorsionadas fantásticas a la percepción, convirtiéndose en un habitante virtual de la *net*, obra que además puede ser trasformada, mutada en su homóloga en átomos, y ser experimentada en la cotidianidad de la *physis* ontológica o transgredida por el usuario del momento que hizo clic sobre ella.

Estas son algunas de *las virtudes de lo virtual*, lo cual viene a conformar una sociedad simulada dentro de un orden de complejidad casi equivalente a las sociedades reales, pues proporciona toda una vía de relaciones tan ricas, exigentes, emocionantes que nos lleva a poder decir que una vez que nos hemos bañado en el río de lo virtual nunca más seremos el mismo.

52

52

### De regreso a Anaxágoras

Y con esto volvemos a Anaxágoras en esta reflexión sobre *las virtudes de lo virtual*, donde todo lo que la constituye y la habita en esa constelación imaginaria humana, proviene de una misma *sustancia* numérica primigenia: los bits, y lo que conocemos y vemos como realidad virtual no es la *sustancia* de la cual proviene: no hay *analogía*. Este cosmos numérico

pareciera infinito y sin edad y *abraz a todos los mundos*, pues nuestro mundo es sólo uno entre muchos. La sustancia primordial: lo numérico digital, se transforma en las varias virtualidades que nos son ya familiares, y éstas, a su vez, se transforman en otras. Vivimos en mundos reales y virtuales que no



## VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD

David De los Reyes

fueron creados por ninguna divinidad sino por evolución. Anaxágoras, que fue enjuiciado por sus opiniones, fue un antecesor de los mundos virtuales, era, además de filósofo, matemático, astrónomo, biólogo, físico, ateo, cosmopolita y político, y realizó los primeros diagramas en un texto griego<sup>58</sup>, un evento virtual de un espacio físico matemático simétricamente organizado. Encontramos en él un descubrimiento importante al observar que el mundo es racional e inteligible, lo cual hace fijar potencialmente los límites de las creaciones humanas y de la democracia y sus excesos. Para Anaxágoras la libertad del hombre la encuentra mediante el estudio, la meditación y la especulación, ampliando el horizonte de sus intereses: "dichoso quien tuvo aptitudes para aprender la ciencia y no se ve impulsado a causar aflicción a sus conciudadanos ni a prácticas injustas, sino que contempla el orden perpetuamente joven de la inmortal naturaleza y cuándo se estructuró éste y dónde y cómo. A tales hombres no les asalta jamás el deseo de obras vergonzosas".

53

53

En Anaxágoras la materia original es calificada como lo ilimitado, un fondo infinito material, que ahora le agregaría la realidad virtual (itremendo oximorón!) que se extiende a todas las direcciones. A nuestro mundo le rodean otros e inmensurables. Ante el Ser Uno de los eleatas (Parménides) defiende el *número* infinito e infinitamente diverso. No hay un mundo sino múltiples mundos, y lo virtual lo ha demostrado con creces. El mundo no es homogéneo ni igualitario, ni es completo ni tiene una constitución permanente, lo eterno es una buena metáfora para alimentar la mentira dogmática. A todo ello le opone un mundo *granuloso*, híbrido, heterogéneo con principio, sin saber realmente donde recae su final. Todo remite a una *Inteligencia (nous)*, no a un dios, que vendría a ser principio y causa del movimiento: ese Espíritu es la cosa más ligera. El hombre ha creado toda una nueva galaxia que podemos llamar, en honor de sus creadores, la galaxia Wiener-Neuwmann<sup>59</sup> que con *inteligencia*

<sup>58</sup> Gomperz (2000:250), nos refiere: "de su obra, dividida en varios libros y redactada en una prosa sin arte, pero no sin gracia, nos han llegado considerables fragmentos. La publicó después del 467 a.C, año que aconteció una formidable precipitación de meteoritos, de la que trata en la misma, y éste fue, dicho sea de paso, el **primer libro provisto de diagramas** que poseyó la literatura griega".

<sup>59</sup> John von Neuwmann y Norbert Wiener fueron dos de las más destacadas inteligencias científicas del siglo XX. Niños superdotados que, desde sus comienzos, respondieron al desarrollo de numerosas ramas de las matemáticas y otras ciencias, creando nuevas disciplinas como el de la cibernética.

**VIRTUDES DE LA VIRTUALIDAD****David De los Reyes**

matemática, estos pioneros de la cibernética vendrían a iniciar y constituir un mundo netamente humano: el cosmos virtual casi omnisciente, presente, previsible, con fuerza, direccionalidad y genio operativo y presente en todas partes, y dentro de nuestras vidas: masa circundantes de datos que forman otros mundos paralelos. Un mundo en que no existe ya ni el alma ni el cuerpo sino lo uno y lo múltiple. Un universo desacralizado para volver a remantizar a partir de la imaginación y de la fantasía de la loca y delirante criatura humana convertida en el dios de lo virtual. Remedando a Anaxágoras podríamos decir que hemos intentado responder a cómo de lo no-real (lo virtual) puede engendrarse lo real y engendrarse *la carne dela no-carne*.

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

54

- AA/VV, 1972: *Historia de la Filosofía*, vol.2. Dir. Brice Parain. SigloXXI. México.
- Cappelletti, A. 1989: *La Filosofía de Anaxágoras*. En: <http://www.filosoficas.unam.mx/~tomasini/RESENAS/Cappelletti.pdf>, visitado 28 de nov. 2010.
- Cleve, F. 1949: *The Philosophy of Anaxagoras: An attempt at reconstruction* King's Crown Press, Nueva York.
- Curd, P. 2007. *Anaxagoras of Clazomenae : Fragments and Testimonia : a text and translation with notes and essays* University of Toronto Press, Toronto, Ontario.
- Domecq, J-P., 1999: *Artistes sans art?* Ed. Esprit. Paris.
- Fraile, G. 1976: *Historia de la Filosofía*. Biblioteca Autores Cristianos. Madrid.
- García Bacca, J.D. 1944: *Los Presocráticos*. Colegio de México. México.
- Gershenson, D y Greenberg, D. 1964. *Anaxagoras and the birth of physics* Blaisdell Publishing Co., Nueva York.
- Gomperz, T., 2000: *Pensadores Griegos. De los comienzos a la época de las luces*, t.1. Ed. Herder. Barcelona.
- Graham, D. 1999. "Empedocles and Anaxagoras: Responses to Parmenides" Cap. 8 de Long, A. A. (1999) *The Cambridge Companion to Early Greek Philosophy* Cambridge University Press, Cambridge, pp. 159-180.
- Laercio, D. 1999: *Vies et doctrines des phil.osophes illustres*. Ed. La Pochothèque. Paris.
- Negroponte, N., 1995: *L'homme numerique*. Robert Laffont ed. Paris.
- Quéau, P., 1993: *Le virtual. Vertus et vertiges*. Presses Universitaires de France. Paris.
- Rosnay, J. de, 1995: *L'homme symbiotique*. Ed. du Seuil. Paris.
- Teodorsson, Sven-Tage (1982) *Anaxagoras' theory of matter* Acta Universitatis Gothoburgensis, Gotemburgo, Suecia.
- Vernant, P., 1992: *Los orígenes del pensamiento griego*. Paidos ed., Buenos Aires.

54