

LOS ANTECEDENTES LITERARIOS DE LA VIRTUALIDAD: SUEÑO, LOCURA E IMAGINACIÓN COMO PALCOS DE LO REAL

Marcelo Sabbatini¹ e Betania Maciel²

Resumo: Resgatamos neste ensaio o conceito ficcional da virtualidade através de suas distintas representações na cultura, com especial destaque para a literatura, como elemento precursor dos atuais ambientes e aplicações informáticas, comumente denominados “virtuais”. A partir de uma concepção barroca da vida como sonho, presente em autores clássicos como Shakespeare, Calderón de la Barca e Cervantes e de seus seguidores modernos como Carroll, Borges e Miguel de Unamuno, identificamos e comentamos vários exemplos de como as idéias sobre o que é real e sobre o que é verdadeiro, na ficção, deram origem à especulação e indagação sobre os mundos imaginários, criando assim um marco de referência para o desenvolvimento e para a compreensão da tecnologia atual.

Palavras-chave: Virtualidade. Literatura. Cultura.

Abstract: In the present essay, the fictional concept of virtuality in different representations of culture is recovered, with a special emphasis in literature, as a precursory element of the present computer-based environments and applications, commonly designated as “virtual”. Starting from a Baroque conception of life as dream in classical authors as Shakespeare, Calderón de la Barca and Cervantes, as well as modern follower as Carroll, Borges and Unamuno, we identify and comment several examples of the manner in which ideas about what is real and what is true in fiction have produced speculation

¹ Doutor em Teoria e História da Educação. Rede de Estudos e Pesquisa em Folkcomunicação – Rede Folkcom

² Doutora em Comunicação Social. Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE. Programa de Pós-Graduação em Extensão Rural e Desenvolvimento Local (POSMEEX)

and inquiry on imaginary worlds, creating a reference frame for the development and understanding of today's technology.

Keywords: virtuality, literature, culture.

1. INTRODUCCIÓN

En la adopción de las diversas aplicaciones de las tecnologías de información y comunicación (publicaciones electrónicas, comercio electrónico, espacios virtuales de aprendizaje, comunidades virtuales, etc.) es interesante estudiar las distintas características de lo “virtual” y de lo “real”, de cómo se diferencian y de cómo pueden complementarse. Por un lado, tenemos la realidad estática, analógica, espacial y fragmentada del espacio físico, diametralmente opuesta a la realidad dinámica, inmersiva, virtualizada, conectada e interactiva de los espacios virtuales (De Kerckhove, 1999). Esta aparente contradicción y los resultados de su discusión van a establecer las bases que el fenómeno de la virtualidad, y más importante, de su aplicación práctica, puedan ser comprendidos y por consiguiente, plenamente explotados.

Etimológicamente, virtual proviene de “virtus”, que significa fuerza, energía o impulso inicial. A su vez, vir se relaciona directamente con vir, hombre, y con virtud, la “actividad o fuerza de las cosas para producir o causar efectos”. Según el Diccionario de la Real Academia Española, virtual “es que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente”, “implícito, tácito”, “que tiene existencia aparente y no real”.

Por otro lado, al adentrar en un análisis con base filosófico, “el virtual, en un sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario; lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto de lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata” (Lévy, 1999).

Lo virtual es muy real, puesto que permite actuar sobre la realidad. Simétricamente, lo real posee una cierta virtualidad, a la que Aristóteles llamaba “potencia”. Hay virtualidad en lo real y realidad en lo virtual. La paradoja aumenta cuando, en algunos casos, es posible decir que lo “virtual es más que lo real”. Como es sabido, la simulación virtual posee una realidad propia capaz de sustituir los eventuales déficits de la realidad real (Quéau, 1995).

Frente al concepto técnico de realidad virtual, surge entonces el concepto de

Virtualidad real –no realidad virtual como se suele decir– porque el concepto de realidad virtual implica que, por un lado, existe una realidad que es la verdadera, la realidad en que vivimos y, por otro lado, una realidad virtual que es la realidad de los medios de comunicación y de Internet, que no vivimos. Sin embargo, recibimos la mayoría de nuestros códigos de comunicación cultural a través de medios electrónicos. Mucho de nuestro imaginario y de nuestras prácticas sociales y políticas son condicionadas y organizadas por y a través del sistema de comunicación electrónico. Consecuentemente, un elemento fundamental, o

mismo el elemento fundamental, de la comunicación y transmisión cultural de nuestra sociedad es llevado a cabo a través del hipertexto. Esta es nuestra realidad y, consecuentemente, la realidad es virtual y la cultura es una cultura de virtualidad real (Castells, 2001).

Para Echeverría (2000), “lo virtual, pues, no es ni irreal ni potencial: lo virtual está en el orden del real” y “lo potencial es aquello que puede convertirse en actual. Lo virtual es la presencial real y discreta de la causa”. O de manera algo poética, virtual “el arte que fabrica imitaciones de las que nos podemos servir”. Ya la convergencia se produce debido a una vinculación funcional entre uno y otro.

Lo posible y lo virtual poseen un rasgo común: los dos son latentes, no manifiestos. Mientras tanto, lo real y lo actual, son patentes o manifiestos. De forma que cada uno de estos pares “despliega una manera diferente de ser” (Lévy, 1999).

Se opera un cambio entonces, desde la concepción de potencial, de característica específica y propiedad del real, de oposición a lo actual, hacia el sentido de algo actual e irreal, derivando así un nuevo sentido para el concepto.

De manera similar, “la relación entre virtualidad y realidad ha cambiado. La cuestión del medio es de extraordinario interés en la actualidad. La interactividad puede producir una relación específica con la realidad (...) El desarrollo tecnológico y los medios combinan pasado, presente y futuro. El mundo se torna un museo” (Moritsch; Krämer, 1999).

En la actualidad, todos medios de comunicación –la televisión, la radio, los periódicos, Internet, etc.– convergen a través de la digitalización, mezclándose y entrelazándose resultando en una socialización de la comunicación. Lo digital, lo virtual se torna entonces la expresión cultural de la sociedad, afectando nuestro propio concepto de la realidad y el término sufre una “inflación semántica”:

Los mundos virtuales, más que simples representaciones en sí mismas, son una ilusión funcional del real. Echeverría (2000) destaca el carácter real de los entornos virtuales, dado que se han diseñado con la intencionalidad de que produzcan efectos e impresiones sobre las personas que los utilizan. Pero, los espacios virtuales también se pueden entender como mundos posibles, según la propuesta de Bruner (1984), como construcciones literarias que adoptan carácter de realidad en la medida en que dentro de ellos el sujeto realiza proyectos de acción. Es justamente, al rescatar el concepto de literariedad que nos vamos a encontrar con antecedentes del concepto de la virtualidad, presentes en distintas representaciones de la cultura y que nos hacen percibir que la virtualidad, o por lo menos su idea, no depende de la tecnología actual sino que es incluso anterior.

2 DESDE LA LITERATURA CLÁSICA HACIA EL CINE DE FICCIÓN CIENTÍFICA

La tradición de los mundos de ficción se origina en los mitos y leyendas, llegando hasta las utopías, y forman parte de la vida social, con amplia presencia en el teatro, en el cine, en la literatura, en la televisión, en los rituales religiosos, todos ellos precursores de los entornos informáticos virtuales (Echeverría, 2000). Pese a esta omnipresencia³, nos centraremos en los antecedentes literarios, debido a la ficcionalidad de la literatura frente a otras formas culturales.

Para Maldonado (1994), el tema de la literatura asume importancia pues “el tema de mayor credibilidad atribuida a la ficción (...) es inseparable del tema sobre el papel que están desempeñando las técnicas, cada vez más refinadas, de la representación del mundo visible”.

Según la sensibilidad barroca, entender la realidad como sueño y cuestionar los conceptos y visiones que tenemos de ella consiste una primera forma de realidad virtual (Arzoz; Alonso, 2001). Así, un antecedente del cuestionamiento ontológico de la realidad se encuentra en la obra de Calderón de la Barca, *La vida es sueño* (1636), abordando las cuestiones del destino, del libre albedrío, pero también de la concepción de la vida como una ilusión, como afirma el príncipe Segismundo: “¿Qué es la vida?, un frenesí; / ¿qué es la vida?, una ilusión, / una sombra, una ficción, / y el mayor bien es pequeño: / que toda vida es sueño, / y los sueños, sueños son”.

Según nota Aurora (2001), en Shakespeare también se encuentra presente la concepción onírica de la realidad, como afirma MacBeth, “Life's but a walking shadow, a poor player / That struts and frets his hour upon the stage / And then is heard no more. It is a tale / Told by an idiot, full of sound and fury, / Signifying nothing”.

La cuestión del sueño como sustituto de la realidad ya estaba presente en las *Meditaciones* de Descartes, que buscaba a la racionalidad como modo de alcanzar la certeza epistémica frente a su opinión de que “no hay indicios concluyentes ni señales que basten a distinguir con claridad el sueño de la vigilia”.

También *Las Aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* y *A través del Espejo* son aventuras que se estructuran a partir del sueño, de forma que Carroll parafrasea al personaje Segismundo: “Life, what is it but a dream?”. Sin embargo, en la continuación de la primera aventura también se puede identificar la cuestión del sueño dentro del sueño. Cuando Tweedledee y Tweedledum afirman a Alicia que el Rey Rojo le está soñando, y que si parara de soñar todos ellos se “apagarían” como velas, esto conlleva una “inversión o confusión de los roles soñador/soñadora-soñado/soñada y remite a la formulación

³ Algunas películas recientes que hacen referencia directa a la virtualidad y a la simulación como sustituto de la realidad son *Tron* (1982), *Blade Runner* (1982), *Total Recall* (1990), *The Lawnmower Man* (1992), *Strange Days* (1995), *Johnny Mnemonic* (1995), *Abre los ojos* (1997), *The 13th Floor* (1998), *eXistenZ* (1999) y la trilogía *Matrix* (1999/2003).

cartesiana de la difuminación de los límites entre la vigilia y el sueño y al concepto de la duda como eje fundamental del pensamiento humano” (Aurora, 2001).

La formulación de los mundos literarios como realidades alternativas, como bien lo ha advertido Echeverría (2000) también se encuentra en el *Don Quijote de La Mancha* (1605):

Se enfrascó tanto en su lectura que le pasaban las noches leyendo de claro en claro y los días de turbio en turbio; y así, del poco dormir y del mucho leer se le secó el cerebro de manera que vino a perder el juicio. Llenósele la fantasía de todo aquello que leía en los libros...y asentósele de tal modo en la imaginación que era verdad toda aquella máquina de soñadas invenciones que leía, que para él no había otra historia más cierta en el mundo.

Así, Don Quijote vivió en un mundo virtual, en el sentido de una sobredimensión simbólica de las cosas, en un mundo imaginario que daba sentido y determinaba sus acciones. Como nota Neugebauer (2000) en el *Quijote* se juega con la noción de lo que es real y lo que es verdadero, en otras palabras, con la percepción de la realidad misma. Don Quijote utiliza la imaginación para cambiar la realidad en fantasía y por otro lado justifica elementos de la realidad, no compatibles con su fantasía, como encantamientos, en lo que se define hoy como el problema del “retorno al real”. Todos los personajes tienen sus distintas percepciones de la realidad, de forma que también el lector empieza a dudar de su percepción de la realidad en la novela.

En Cervantes ya se observa una conciencia acerca de la virtualidad de la literatura, de la utilización de recursos y tácticas hipertextuales, además del planteamiento general de la obra. El *Quijote*, es dentro de la “compleja ambivalencia de la actual cibercultura, la premonición del mundo virtual al tiempo que su sabia crítica vital” (Arzoz; Alonso, 2001).

También en el *Quijote* se puede observar un anticipo de la aplicación práctica de la realidad virtual, en el episodio del viaje en el “Clavileño”, un supuesto caballo volador, que asocia el concepto de magia con la técnica⁴ a través de la “clavija que sobre el cuello lleva puesto”, con la reinención de “un motivo típico de la novela de caballerías fantástica –también proveniente de tradición oriental, convirtiéndolo en el primer simulador virtual de vuelo, ya que lo acompaña con efectos especiales como el viento producido por fuelles o por el calor generado por estopas encendidas” (Arzoz; Alonso, 2001). Coincidentemente, o debido al deseo ancestral del hombre por volar, uno de los primeros intentos de realidad virtual en la era moderna remonta a los años treinta, con el simulador de vuelo desarrollado por Edwin Link para la Fuerza Aérea norteamericana para el entrenamiento de sus pilotos de guerra (Wooley, 1994).

Pero la primera “formulación mítica” de la realidad virtual se encuentra en *Alicia en el país de las maravillas*. Al final de la obra, la hermana de Alicia sueña con los mismos

⁴ Anticipando la tercera ley de la tecnología del autor de ciencia ficción Arthur C. Clarke (1977): “cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia”.

personajes y el mismo mundo, cómo si se adentrara el mismo escenario virtual. En este caso, la permanencia de los escenarios virtuales es un producto de la subjetividad y no de la técnica (Gubern, 1999).

La ausencia de reglas físicas limitadoras en los entornos virtuales aparece en el episodio en el que Alicia, junto a la oveja, en la tienda, se encuentra con objetos flotantes, no respetando las leyes de la gravedad y la solidez de los objetos. Pese a la irracionalidad de la situación, Alicia se adapta a las reglas del juego intentando atrapar los objetos, forzándolos contra el techo, de donde supuestamente no podrían escapar, pero estos también lo atraviesan. En este entorno dotado de una lógica siempre cambiante, la racionalidad de Alicia es inútil y no es posible saber cualquier cosa con seguridad, ocasionando dificultad para la realización de las cosas sencillas. Pese a estos y otros obstáculos enfrentados, Alicia mantiene su predisposición a enfrentarse a nuevas situaciones y a reconsiderar sus asunciones y capacidad de aprehender la realidad (Constable, 1993), en una actitud semejante a la que se postula para el aprendizaje investigativo en entornos virtuales.

Para Miller (1996) la experiencia de Alicia en el País de las Maravillas es la mejor descripción para entornos informáticos interactivos y participativos, dado que ambos se encuentran dotados de “ complejidad, disposición al juego, e impredecibilidad”.

Esta identificación de la aventura de Alicia con los espacios virtuales también se percibe en el proceso de su inmersión en el País de las Maravillas, se puede comprender como sueño, pero también como una analogía de las tecnologías virtuales. El conejo blanco, es al mismo tiempo parte de su realidad y parte del mundo subterráneo, marcando la partida de Alicia desde la realidad hacia una “realidad aumentada”. A continuación, en la medida en que Alicia se torna parte de este nuevo entorno, familiarizándose con su carácter fantástico, se relaciona con la noción de “virtualidad aumentada”, donde se incluyen estímulos reales dentro de un mundo virtual. Al final, Alicia pasa a aceptar incondicionalmente su situación, de forma que se encuentra totalmente inmersa en la realidad virtual.

Por otro lado, en el *Quijote* también se percibe la creación de una realidad artificial de forma intencionada, en el episodio del gobierno de la Ínsula Barataria, con la creación de un país imaginario y “como si de un juego de rol se tratara, los nobles amigos del Quijote simulan una sociedad de conflictos, políticas, etc. que Sancho ha de administrar juiciosamente” (Arzoz; Alonso, 2001).

El concepto de las realidades inducidas artificialmente ya se encontraban presentes en la tradición barroca, por ejemplo en el *Sueño de una Noche de Verano* con la utilización del filtro amoroso y de forma similar en *La Vida es Sueño*, en el momento en que el Rey Basilio hace a su hijo y prisionero Segismundo creer que sueña y que es rey, con el objetivo de probar sus capacidades de monarca. En este caso, más que la creación de una realidad artificial, se procede a la asunción de una realidad alternativa, dentro del dominio del posible, aunque el cambio se realice con el auxilio de un “remedio tal que os suspenda los sentidos”.

También en Shakespeare, ya no en su obra original sino en la adaptación de *Las Alegres Comadres de Windsor* a la ópera Falstaff de Giuseppe Verdi (1893), con libretto de Arrigo Boito, el personaje Sir John Falstaff alude a la alteración de la realidad de forma intencionada, pero de forma menos artificiosa:

Tutto nel mondo é burla / L'uom é nato burlone / La fede in cor gli ciurla / Gli ciurla la ragione / Tutti gabbati! Irride / L'un l'altro ogni mortal / Ma ride ben chi ride / La risata final.

Todo en el mundo es burla. / El hombre ha nacido burlón, / en su cerebro vacila / siempre su razón. / ¡Todos embaucados! / Todo hombre se ríe / de los demás mortales, / mas ríe mejor quien ríe el último.

Afirmación que se puede entender en el sentido de las tecnologías del virtual como el hecho de que la comprensión del modelo subyacente (el carácter burlesco, pero alterable del mundo real) suscita ventajas a aquellos que operan en el mundo, concientes de este fenómeno (ríe mejor quien ríe el último).

Rescatando la tradición de Quijote y Calderón de la Barca, Miguel de Unamuno, en *Niebla* (1914), vuelve al concepto de la vida como sueño y recobra la tragedia del hombre en una vida sin finalidad, enlazando así el pensamiento contemporáneo con el clásico a través de la afirmación “y la vida es esto, la niebla, la vida es una nebulosa” (Miramón, 1997). Por otro lado, en el argumento, también se observa la fusión entre la literatura, la realidad y la ficción; de ahí su virtualidad, en la medida en que su personaje de ficción, al cuestionar su realidad, se enfrenta con su autor –en otras palabras, se externaliza a su universo de observación, rompe la barrera endofísica– cuestionando la propia existencia de Unamuno, es decir, aludiendo a la posibilidad de la simulación total recurrente:

No se sueña dos veces el mismo sueño. Ése que usted vuelva a soñar y crea soy yo será otro. Y ahora, que usted está dormido y soñando que reconoce usted estarlo y que yo soy un sueño y reconozco serlo, ahora vuelvo a decirle a usted lo que tanto le excitó cuando la otra vez se lo dije: mire usted, mi querido don Miguel, no vaya a ser que sea usted el ente de ficción, el que no existe en realidad, ni vivo, ni muerto...no vaya a ser que no pase usted de un pretexto para que mi historia, y otras historias como la mía, corran por el mundo. Y luego, cuando usted se muera del todo, llevemos su alma nosotros. No, no se altere usted, que aunque dormido y soñando aún vive. ¡Y ahora, adiós! (Unamuno, p.275)

De forma muy similar, en el ensayo de Jorge Luis Borges titulado *Everything and Nothing*, encontramos una afirmación equivalente

La historia agrega que, antes o después de morir, se supo frente a Dios y le dijo: *Yo, que tantos hombres he sido en vano, quiero ser uno y yo.* La voz de Dios le contestó desde un torbellino: *Yo tampoco soy; yo soñé el mundo como tú soñaste tu obra, mi Shakespeare, y entre las formas de mi sueño estás tú, que como yo eres muchos y nadie* (1960, p. 69-70).

Este sería el problema de la hipótesis de la conciencia alimentada por una simulación generada informáticamente (matrix o matriz) en la medida en que los creadores de una simulación tampoco podrían saber si ellos mismos no hacen parte de una simulación de grado superior, como se intuye en la novela de ficción científica *Simulacron III* de Daniel F. Galouye. La hipótesis “Matrix” implica que una matriz es una simulación diseñada artificialmente por ordenador alimentando a la conciencia de un cuerpo material “enfrascado”, alejado de la realidad como se observa en la serie de películas de mismo nombre (CHALMERS, 2003).

También cabe notar que en la película *Matrix* se propone abiertamente discutir los desarrollos de la simulación, de la realidad virtual y de las tecnologías del virtual al utilizar el libro *Cultura y Simulacro* del teórico francés Jean Baudrillard en una de las escenas del inicio, de forma casi simultánea a la breve aparición del conejo blanco de Alicia. Su idea que la cultura de la simulación lleva a una hiperrealidad, se encuentra presente en el concepto de Matrix, tanto en el nivel de simulación hiperreal de la realidad como experiencia hiperreal que la eclipse (Merrin, 2003).

Por intermedio de la literatura, en la novela *Gray Matters* de William Hjortsberg, en la que se describen a los “cerebromorfos”, cerebros vivientes y pensantes inmersos en acuario pero dotados de su propia realidad, también se suscitan los planteamientos filosóficos y ontológicos basados en las hipótesis de estas características (Lem, 1977).

Pero como argumenta Chalmers (2003), una realidad del tipo Matrix constituye en sí misma una realidad, de forma similar, pero con distinta justificación, en la cual no profundizaremos: a la que el filósofo del siglo XVIII George Berkeley atribuía una realidad endógena a las apariencias y a los sentidos. Literariamente, el Augusto de *Niebla* se pregunta:

Y ¿por qué no he de existir yo? –se decía–, ¿por qué? Supongamos que es verdad que ese hombre me ha fingido, me ha soñado, me ha producido en su imaginación; pero ¿no vivo ya en la de los otros, en las de aquellos que leen el relato de mi vida? Y si vivo así en las fantasías de varios, ¿no es acaso real lo que es de varios y no de uno solo? Y ¿por qué surgiendo de las páginas del libro en que se deposite el relato de mi ficticia vida, o más bien de las mentes de aquellos que la leen –de vosotros, los que ahora leéis– ¿por qué no he de existir como una alma eterna y eternamente dolora?, ¿por qué? (p. 264)

Así, los mundos literarios, a la semejanza de los entornos virtuales adquieren “carácter de realidad, cuando dentro de ellos construye el sujeto sus proyectos de acción;

dentro de ellos, en virtud de lo que cree o aspira, espera tener razón, lo que es equivalente a participar en la realidad de esos mundos virtuales” (García Carrasco, 2001).

3 EL CAMINO INVERSO

De esta forma, cerramos un ciclo, con la atribución de carácter real a las ficciones, a partir de la ficcionalidad del texto. Este concepto también se encuentra en la *Biblioteca de Babel* (1941) de Borges, a partir de la cual se podría construir cualquier texto, cualquier realidad:

(...) la Biblioteca es total y (...) sus anaqueles registran todas las posibles combinaciones de los veintitantos símbolos ortográficos (número, aunque vastísimo, no infinito) o sea, todo lo que es dable expresar: en todos los idiomas. Todo: la historia minuciosa del porvenir, las autobiografías de los arcángeles, el catálogo fiel de la Biblioteca, miles y miles de catálogos falsos, la demostración de la falacia del catálogo verdadero, el evangelio gnóstico de Basíledes, el comentario de este evangelio, el comentario del comentario de ese evangelio, la relación verídica de tu muerte, la versión de cada libro a todas las lenguas, las interpretaciones de cada libro en todos los libros⁵ (...) (Borges, 1974, p. 105)

En la literatura de Borges, la construcción de otras realidades es una constante, pero aparece de forma más notable en *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*, donde un grupo anónimo de los más variados especialistas y sabios crea primero un país, y luego un planeta desconocido, primeramente entendido por sus desconocedores como “un mero caos, una irresponsable licencia de la imaginación; ahora se sabe que es un cosmos y las íntimas leyes que lo rigen han sido formuladas, siquiera en modo provisional”. Paradójicamente, la descubierta del artículo apócrifo sobre la imaginaria nación de Uqbar se da por la visión de un espejo y por el recuerdo de una cita: “para uno de esos gnósticos, el visible universo era una ilusión o (más precisamente) un sofisma. Los espejos y la paternidad son abominables (*“mirrors and fatherhood are hateful”*) porque lo multiplican y lo divulgan”, algo que también podría ser dicho de la literatura y de la realidad virtual, el llamado “espejo de silicio”.

La actual tendencia cultural de las construcciones ilusorias, como substitución de la realidad, son destacadas por el filósofo y escritor de ciencia ficción. Lo explica a través de su teoría de la “fantasmología” (Lem, 1977). Específicamente en la ciencia-ciencia ficción se observa un papel ambiguo y en equilibrio entre el dominio de la ciencia y de la paraciencia; en la ficción científica todos los mundos son posibles, incluso aquellos que en el estado actual del conocimiento resultan imposibles (Maldonado, 1994).

Cabe notar que el personaje principal de la novela *Solaris* (Lem, 2001) encuentra una solución para el problema de la simulación total, en cuanto a su percepción por los

⁵ E incluso el presente trabajo, para desesepero de su autor.

habitantes del universo simulado, en un sentido débil, es decir como una simulación generada por su propia condición psicológica. A través de un “*experimentum crucis*”, compara los resultados de un cálculo astronómico extremadamente complicado realizado totalmente con el auxilio de un satélite con la respuesta parcial de los cálculos que ha realizado con la ayuda parcial de la máquina. Según su razonamiento, si él mismo estuviera simulando su realidad a través de una alucinación, de ninguna manera los cálculos coincidirían, pues el resultado del cálculo realizado por el satélite, supuestamente creado por su propia mente, no podría ni siquiera aproximarse al cálculo realizado por el ordenador. Sin embargo, se trata de una condición especial, pues si la simulación sucediera en un sentido fuerte, con la recreación de toda su percepción a través de una inteligencia externa tipo Matrix, el propio resultado del cálculo del satélite sería generado por la simulación.

En cierto sentido esta distinción se asemeja a la diferencia entre la “hipótesis de la Matrix reciente”, en la cual la simulación no se ha realizado toda la vida, sino que se ha implantado recientemente, como sucede en la película *Abre los Ojos*, de Alejandro Amenábar. Una “hipótesis de nueva Matrix” concibe la supresión de la realidad para toda una vida, a partir del nacimiento mismo. Las dos hipótesis generan resultados distintos, en la medida en que la hipótesis de nueva Matrix genera creencias falsas acerca del pasado y verdaderas en cuanto al presente (en el sentido mencionado anteriormente), mientras que la hipótesis de la Matrix reciente abarca a las creencias verdaderas sobre el pasado y falsas acerca del presente. El elemento de distinción es la existencia de un punto de fijación en relación con la realidad, de un áncora, en esta última hipótesis.

A parte de estas consideraciones metafísicas, *Solaris* ha recibido interpretaciones mucho más allá de su concepción original como reconoce el autor en su sitio Web personal: “quería crear una visión de un encuentro humano con algo que existe ciertamente, de una manera poderosa quizás, pero que no puede ser reducido a conceptos, ideas o a imágenes humanas.”⁶

Una de estas interpretaciones críticas contempla la posibilidad de que el océano sensitivo de *Solaris* representa a los efectos producidos por tecnologías de comunicación en competición, ilustrando metafóricamente que las tecnologías moldean y determinan la conciencia y la percepción, realizan el registro y el almacenamiento de información anteriormente imposible de ser presentada y que pertenecían al subconsciente (Enns, 2002). Pese al acierto o no de esta hipótesis, según Lem, la cuestión de la comunicación asume importancia fundamental en la novela, ante la imposibilidad de realizarse una “traducción” del lenguaje del océano, ente superior, al humano. En este sentido, las misteriosas estructuras construidas por el océano –“simetrías”, “asimetrías” y “mimoides”– aunque se pudieran describir matemáticamente por los científicos terráqueos no se podrían comprender, por estar más allá de la comprensión humana. De cierta manera, este es uno

⁶ <<http://www.cyberiad.info/english/kiosk/kiosk.htm#solstation>.>

de los riesgos la simulación, el de tomarlas por real, sin comprender plenamente su condición de modelo y de lo que realmente significan e intentan representar.

Por último, un aspecto final de virtualidad en *Solaris* se relaciona con los “visitantes”, creaciones del océano, simulacros perfectos aunque constituidos de una materia diferente, recrean a personas relacionadas con los deseos y culpas presentes en la memoria de los científicos ocupantes de la estación, y cuyo objetivo comunicativo tampoco se puede comprender: ¿castigo, experimentación, u otra cosa? Al final el personaje principal, Kelvin, opta por la concepción del océano como un Dios imperfecto, “enfermo de una ambición superior a sus propias fuerzas, y él no lo sabe. Un dios que ha creado relojes pero no el tiempo que ellos miden. Ha creado sistemas o mecanismos, con fines específicos, que han sido traicionados. Ha creado la eternidad, que sería la medida de un poder infinito, y que mide sólo una derrota”.

En cierta manera, se está hablando del propio hombre mismo, aunque para Kelvin el hombre sería distinto debido a su carácter condicionado socialmente y no como un ser aislado determinante de sus propias metas. Así uno de los temas principales en *Solaris* es el de la naturaleza de la exploración y la autocomprensión humana en función de este deseo e intento de explorar y comprender el “exterior”, sin descubrir previamente su realidad interna; o según las palabras del personaje Snaut: “no tenemos necesidad de otros mundos. Lo que necesitamos son espejos. No sabemos qué hacer con otros mundos. Un solo mundo, nuestro mundo, nos basta, pero no nos gusta como es”. Una advertencia más que adecuada para la exploración de los mundos virtuales.

4. CONCLUSIÓN

A partir de los conceptos de virtualidad, la realidad virtual como una forma de representación autónoma basada en modelos, y de la simulación como una forma alternativa de intelección y comprensión de la realidad se hace posible aplicar estos conceptos al desarrollo de las varias áreas de la actividad humana donde intervenga la tecnología de información y comunicación. Esta nueva forma de representación, entretanto, tiene raíces profundas en el imaginario, lo que se puede distinguir claramente a través de la aparición de la dialéctica real-virtual en la cultura, principalmente en la literatura, a lo largo de la historia moderna. Más que eso, nos atrevemos a conjeturar que es justamente esta amplia (y seductora) diseminación de ideas y cuestionamientos acerca de la realidad que ha creado un “marco mental”, un terreno fértil que permitiera transformar lo literario en aplicación tecnológica, la imaginación y la creatividad en realidad, literalmente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARZOZ, I.; ALONSO, A. Miguel de Cervantes, la primera novela moderna. **Bitniks**, 2001.

AURORA, E. (2001). Alicia en el país de Borges. **Espéculo Revista Literaria**, n. 16, 2001. Disponível em: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero16/car_borg.html>. Acesso em: 20/04/04.

BORGES, J. L. Everything and nothing. In: _____. **El hacedor**. Buenos Aires: Emecé, 1960.

BRUNER, J. **Acción, pensamiento y lenguaje**. Madrid: Alianza Editorial, 1984.

CASTELLS, M. (2001). Museums in the Information Era. Cultural connectors of time and space. **ICOM News** - Newsletter of the International Council of Museums, v. 54, n.3, 2001.

CLARKE, A. C. **Perfiles del futuro**: una investigación de los límites de lo posible. Barcelona: Caralt, 1997.

CHALMERS, D. J. **The Matrix as metaphysics**, 2003. Disponível em: <<http://www.u.arizona.edu/~chalmers/papers/matrix.html>>. Acesso em 06/07/05.

CONSTABLE, E. C. The precarious reality of Alice's World. *The Victorian Web*, 1993.

DAVIS, L., ROLLAND, J., HAMZA-LUP, F. *et al.* Enabling a continuum of virtual environment Experiences. **IEEE Computer Graphics and Applications**, v. 23, n. 2, p. 10-12, 2003. Disponível em: <<http://csdl.computer.org/dl/mags/cg/2003/02/g2010.htm>>. Acesso em 06/06/2005.

DE KERCKHOVE, D. **The skin of culture**. Barcelona: Editorial Gedisa, 1999.

ECHEVERRÍA, J. **Un mundo virtual**. Madrid: Nuevas Ediciones de Bolsillo, 2000.

ENNS, A. Mediality and mourning in Stanislaw Lem's **Solaris and His Master's Voice**. **Science Fiction Studies**, v. 29, n. 1, 2002.

GARCÍA CARRASCO, J. **Materiales con los que la mente opera en la zona de construcción del conocimiento**. Manuscrito não publicado, 2001.

GUBERN, R. **Del bisonte a la realidad virtual**: la escena y el laberinto, 2. ed. Barcelona: Editorial Anagrama, 1999.

LEM, S. **Phantastik und futurologie**. Frankfurt am Main: Insel, 1977.

_____. **Solaris**. Barcelona: Minotauro, 2001.

LÉVY, Pierre. **¿Qué es lo virtual?** Barcelona: Paidós, 1999.

MALDONADO, T. **Lo real y lo virtual.** Barcelona: Editorial Gedisa, 1994.

MERRIN, W. "Did you ever eat tasty wheat?": Baudrillard and The Matrix. **Scope. An Online Journal of Film Studies**, 2003. Disponível em: <<http://www.nottingham.ac.uk/film/journal/articles/did-you-ever-eat.htm>>. Acesso em: 04/05/05.

MILLER, J. The disembodied consciousness of virtuality. **Graduate Student Conference - Department of English, University of British Columbia**, 1996. Disponível em: <<http://www.longhouse.ubc.ca/access/usr/jeffmiller/disembodied.html>>. Acesso em 14/04/2005.

MIRAMÓN, A. S. Introdução. In: UNAMUNO, Miguel de. **Niebla**. Madrid: Alizanza Editorial, 1997.

MORITSH, O., KRÄMER, H.. The invisible person: an interactive virtual environment at the Technisches Museum Wien. **Museums and the Web 99. Selected papers**. Pittsburgh: Archives and Museum Informatics, 1999. Disponível em <<http://www.archimuse.com/mw99/papers/kraemer/kraemer.html>>. Acesso em 12 out. 2004.

NEUGEBAUER, J. Don Quijote, ¿realidad ambigua? **Revista Hispánica**, n. 1, 2000. Disponível em: <<http://www.dickinson.edu/departments/span/neugebauer.html>>. Acesso em 08/12/2005.

QUÉAU, P. O tempo do virtual. In A. PARENTE, A. (org.), **Imagem máquina**:. a era das tecnologias do virtual. São Paulo: Editora 34, 1993, p. 91-99

_____. **Lo virtual**: virtudes y vértigos. Barcelona: Paidós, 1995.

UNAMUNO, Miguel de. **Niebla**. Madrid: Alizanza, 1997. (Coleção Biblioteca Unamuno).

VERDI, Giuseppe. **Falstaff**. Tradução de José Francisco Pertusa. Disponível em: <<http://www.geocities.com/Vienna/Choir/7652/falstaff/falstaff.htm>>. Acesso em 23 mai. 2003.

WOOLEY, B. **Virtual worlds**. Madrid: Acento, 1994.