

La “realidad” de la realidad virtual: el pliegue

Ricardo Sánchez Ortiz de Urbina

*À des heures et sans que tel souffle l'émeuve
Toute la vétusté presque couleur encens
Comme furtive d'elle et visible je sens
Que se devêt pli selon pli la pierre veuve.*

MALLARMÉ

I

En los últimos tiempos se ha generado toda una especulación acerca de la realidad virtual como *simulación* artificiosa de la realidad, que va adquiriendo tintes cada vez más mitológicos.

De un modo mucho más sobrio, definiendo que no hay un enfrentamiento *metamérico* entre lo real y lo virtual, sino que lo virtual y lo real forman *pliegues* diferentes que se implican, de manera que, en último término, nuestra realidad dispone de diversos *frentes virtuales*, de los que la simulación, en tanto que mundo imaginario estabilizado técnicamente, es el *primer frente*.

En las antípodas del entendimiento de la realidad virtual monopolizada por la simulación, Deleuze mantuvo sin embargo también que lo virtual (el Ser) se enfrenta con lo actual metaméricamente, y que siendo “lo virtual el principal nombre del Ser”, ahí se da la realidad como algo máximamente *determinado*, mientras que la actualidad es el otro lado de este único pliegue como reino de lo posible.

Deleuze acierta al separa enérgicamente la virtualidad de la posibilidad, pero se equivoca al presentar la virtualidad como realidad absolutamente determinada.

Si distinguimos tres estratos de realidad: realidad posible, realidad transposable y realidad imposible (el Ser para Deleuze, la materia indeterminada para nosotros), Deleuze supone un pliegue del Ser (absolutamente determinado), (A2/A1) que dará lugar, en su “actualización”, a un gran pliegue (BCDE/A), con sus dos planos de *referencia* (BCDE) y de *inmanencia* (A). Pensar será para Deleuze remontarse desde el plano de lo actual y posible al plano virtual.

(Ver diagrama al final del artículo)

Pero si, en cambio, A representa la materialidad absolutamente descentrada e indeterminada, no hay tal pliegue del Ser, sino diversos pliegues encadenados con su lado real y su lado virtual.

En primer lugar, desde luego, el gran pliegue BCDE/A, que llamaré de tercer orden, que articula la realidad como materia determinada, de lo absolutamente indeterminado y “fuera de lenguaje”. En segundo lugar, un pliegue de segundo orden, DE/BC, cuyo lado real viene dado por la realidad objetiva del “mundo vivido” y su lado virtual lo constituye lo que Husserl denominó *Sachlichkeit* (el lugar de las *Sachen* mismas por él buscadas). Este pliegue articula claramente la realidad objetiva con la virtualidad del sentido. O, si se quiere, con otra terminología, cuerpo externo con cuerpo

interno. (Hay que advertir que cuerpo interno no significa interioridad de una conciencia. No hay aquí nada parecido a una autopercepción).

En tercer lugar, dos pliegues de primer orden: el pliegue C/B dobla el cuerpo interno en un plano real en el que el sentido se ha estabilizado (hay *habitus* y sedimentaciones) y un plano virtual en el que los sentidos se hacen y deshacen en una proliferación de *Sinnbildungen*. Mientras que el pliegue E/D dobla la realidad objetiva en un lado real (la realidad posicional, *dóxica*, articulada por lo general eidéticamente) y un lado virtual, la imaginación como objetividad irrealizada, que podrá ser estabilizada tecnológicamente.

Así pues, dado que el pliegue E/D implica el DE/BC, y este el BCDE/A, resultará que, desde nuestra realidad objetiva, vivida, disponemos de tres frentes virtuales sucesivos: el objetivo de la simulación, el no objetivo del sentido y el heroico y último de la trituración de toda determinación. Y claramente hay un pliegue oculto, C/B, que, desde su articulación de sentidos, dirige el equilibrio del resto.

Si lo real y lo virtual no se enfrentan metaméricamente como *todos* (en las dos formas que he distinguido), el problema de la virtualidad se subsume en el más amplio de una teoría del pliegue.

(Se observará que, en el *progressus*, el plegamiento se da en la secuencia: pliegue de tercer orden BCDE/A; pliegue de primer orden C/B; pliegue de segundo orden DE/BC; y pliegue de primer orden E/D).

En resumen, un pliegue, tal como lo entiendo aquí, consta de: 1) un plano que representa la realidad en el nivel dado y un plano de realidad virtual correspondiente; 2) un hiato, salto o transposición, representado por el ángulo del diedro; 3) una característica común a los dos planos, real y virtual, que permita pasar (ida y vuelta) de lo real a lo virtual. Por ejemplo, en el pliegue E/D lo común es la objetividad (efectiva o no); en el pliegue DE/BC lo común son las síntesis producidas (activas o pasivas); en el pliegue C/B lo común es el sentido (sedimentado o no); y en el pliegue BCDE/A, el esquematismo (de lenguaje o fuera de lenguaje).

II

La realidad progresa plegando, y en el pliegue resultante hay siempre una parte virtual.

Identificaremos, pues, el pliegue con el *progressus* y el despliegue con el *regressus*. Hay otros para quienes la realidad progresa desplegándose, pero eso supone que, en el principio, esté el *ser* que se despliega y, en tal caso, el ser no sería la máxima virtualidad sino la máxima actualidad. Es una postura metafísica. Mientras que si, por reducción o anátesis, retrocedemos a lo máximamente desplegado, nos encontraremos con la materia que es lo máximamente virtual. O, mejor dicho, la virtualidad primera

aparece en el primero de los pliegues como doble de la realidad en el plegma o plegamiento que he llamado de tercer orden.

La idea de pliegue no sólo ha interesado a los filósofos. También a los poetas. Deleuze repite entusiasmado el hallazgo del sintagma de Mallarmé: *pli selon pli*. Y ya los antiguos asociaron enseguida pliegue y ritmo. Así Arquíloco, en su espléndido poema, tan apreciado por Heidegger, que comienza por el verso “Corazón, corazón, confundido por penas invencibles”, y acaba con el famoso “recuerda que es el ritmo el que tiene a los hombres”. O Píndaro en su *Nemea VI*: “Una sola es la raza de los hombres y los dioses; el aliento de ambos procede de una única madre, mas nos separa el distinto reparto...”, y en el mismo epinicio: “...las cualidades mucho se parecen a las tierras de cultivo fértiles que, alternativamente, dan unas veces sustento anual a los hombres y otras, en reposo, recobran el vigor”.

Los problemas que aparezcan en la *virtualidad* se darán simultáneamente en la *realidad* correspondiente del pliegue. Tendremos que habérmolas principalmente con estas cuatro cuestiones:

1. Si la realidad se dice de muchas maneras, otras tantas habrá de virtualidad. He distinguido las tres grandes zonas de la realidad: posible, transponible e imposible. Podemos hablar también de realidad *dóxica* (que coincide con la posible), que implica objetividad, y de realidad no dóxica o *Sachlichkeit* que podemos encontrar en numerosas *Stiftungen* o instituciones, por ejemplo en el arte. La realidad de una representación teatral, por ejemplo, no es objetiva, ni en el modo de la percepción, ni en el modo de la ficción (puesto que la imaginación es también objetiva), sino que tiene la consistencia de las *Sachen*, de la *Sachlichkeit*. O, también, hablamos de realidad efectiva, cuando la realidad vivida de la percepción está además configurada eidéticamente, etc. En consecuencia, habrá virtualidades diferentes en función de realidades diferentes y de la naturaleza del hiato, salto o transposición. No es lo mismo el hiato que divide lo imaginario objetivo y lo real objetivo que el hiato que divide el cuerpo externo del cuerpo interno.

2. En cada caso, la realidad va acompañada de su doble o sombra, en tanto que virtualidad como irrealización, o en tanto que virtualidad como desrealización, de la misma manera que en la física a una partícula acompaña siempre su antipartícula. Por ejemplo, la realidad objetiva va siempre doblada por su irrealización como imaginación, también objetiva, con la única condición de que no se produzca una escisión que quede fijada. O bien, el doblamiento que constituye el gran tema de la fenomenología: la *Sachlichkeit* que duplica virtualmente la realidad objetiva y efectiva. También decimos que la física clásica ha sido doblada por la física cuántica como doble, por relación a ella, virtual.

3. La realidad virtual aparece siempre afectada de una ambivalencia que recoge incluso el habla popular. Valoramos lo virtual de modo positivo en cuanto *vir*, *virtus*, fuerza, recurso implícito, y de modo negativo en cuanto que es algo alejado de lo real y no tan fiable.

4. Frente a esta noción amplia de realidad virtual hay una noción más estricta y generalizada como simulación imaginaria estabilizada, cuando para disfrutar de los recursos de lo virtual sin los inconvenientes de lo real, pero con sus ventajas, apuntalamos lo virtual dotándolo de una estabilidad que de por sí no gozaría. Gran parte de las especulaciones sobre la realidad virtual como ciberrealidad versan sobre esta acepción restringida.

III

Así pues, si el progreso de la realidad supone un plegamiento sucesivo con sus dos caras, virtual y real, según ese ritmo que, según Arquíloco, tiene al hombre, no es extraño que surjan en múltiples dominios ejemplos de virtualidad. Veamos cuatro casos bien conocidos.

Todos los días en la prensa se contraponen *Wallstreet* y *Mainstreet*, la economía real y la economía virtual. Evidentemente la economía financiera es también real. Pero el hecho de que su materia no sea el objeto producido e intercambiado, sino el dinero anticipado como crédito, le da ese carácter virtual. De hecho, la globalización financiera trabaja en un tiempo más rápido que la comercial. Y en tiempo de crisis hay propuestas de regular la economía virtual y desregular la real. En la economía virtual la universalización de los riesgos ha hecho convertir deuda imaginaria en títulos, como en el timo de la estampita. Claro que sin el lado virtual de la economía el lado real se bloquea, pero la cuestión es esa índole especulativa o imaginaria del lado virtual.

También esa misma relación se da entre nuestra vida perceptiva y nuestra vida imaginaria. La vida imaginaria amplía la perceptiva, pero nadie pierde su anclaje en su *Leib* real sin escisión patológica. La cuestión está en esa frontera que marca el límite en el que el propio *Leib* entra a formar parte, de modo *fijo*, de lo imaginado. En tal caso, el *Leib* se hace *Phantomleib*, cuerpo interno fantasmático, confundiendo lo virtual y lo real.

Segundo ejemplo. En la reciente campaña presidencial americana, una cadena de TV en sus estudios de Washington hizo aparecer, en un momento determinado, a su corresponsal en Chicago, superponiendo su imagen tomada por 35 cámaras y “teleportándola”. Es un ejemplo sencillo y estúpido de simulación, que puede complicarse hasta el infinito en dispositivos sofisticados de duplicación de la realidad, y puede llegarse hasta la situación generalizada de ciberrealidad constituida por imágenes escindidas, fijadas y congeladas, por rotura del pliegue D/E, con dos planos paralelos.

La virtualidad de la simulación se da porque comparte con la realidad la objetividad, sin los “inconvenientes” de la efectividad en caso de error. Es un ejemplo sencillo de pliegue. Los componentes de la efectividad desdoblan lo real en una cara virtual que sigue siendo objetiva y otra real que *además* es efectiva. El pliegue me permite trabajar sin confusión en ambos planos. Como en el ejemplo anterior, la clave radica en que la ficción imaginaria forma parte del cuerpo externo, de la realidad intencional y constituida, y no de la *Sachlichkeit*, que es un estrato de realidad sin estructura intencional. Lo que añade la simulación a la intencionalidad imaginativa es la

estabilidad de la que carece la imaginación, mediante dispositivos artificiosos que proporcionan la estabilidad propia de la apercepción perceptiva.

El tercer ejemplo lo tomaremos del campo de las ciencias naturales y formales. Pongamos el caso de la ampliación del concepto de número. Puede parecer que la introducción de la raíz cuadrada de menos uno no es muy diferente de la introducción de la raíz cuadrada de menos dos, y que los números imaginarios y complejos sólo contribuirían a solucionar problemas algebraicos generalizando la radicalización. Pero, mientras que los números reales sí engranaban con la realidad y satisfacían todas las exigencias de una mecánica de objetos, los números imaginarios no parecían hacerlo. Y cuando se aplicaban, la realidad resultante adoptaba a veces la virtualidad, por ejemplo, de los conjuntos de Mandelbrot, solo con realizar en el plano de Wessel la aplicación muy sencilla de z sobre z al cuadrado más c , siendo z el número complejo (x más iy) y c un número complejo debidamente seleccionado. Pero para ello hemos tenido que sustituir el plano real de coordenadas por un plano virtual en el que el eje de abscisas es el de los números reales, pero el de ordenadas está constituido por la serie negativa y positiva de los números imaginarios.

Este ejemplo se confirma cuando comprobamos el papel fundamental que estos números complejos han tenido en el desarrollo de la física cuántica, un estrato de la realidad física que muchos denominan virtual por cuanto que, aun siendo comprobadamente, experimentalmente, real, no cumple con las estructuras espaciotemporales de la realidad física objetiva. Por ejemplo, en esa "realidad" física no se cumplen las leyes de conservación que rigen la realidad física "real". Tendría que haber, para que fuese así, una especie de comunicación instantánea que, esa sí, violaría toda la física sin más, o tendría que haber experiencias simultáneas de rutas alternativas, etc.

La tentación es grande, entonces, de decir que ahí no hay realidad, ni causalidad, ni siquiera virtual, sino sólo construcción matemática. Pero la evidencia empírica nos dice lo contrario. Si, para abreviar, designamos por RR la realidad real y por RV la realidad virtual, nos encontraremos con que, en este caso, se han hecho las siguientes propuestas:

1.- Sólo hay RR, y RV es un puro formalismo. Es la interpretación que dio Niels Bohr.

2.- Sólo hay RV, y toda otra realidad se da en una gran superposición en la que también está incluido el propio experimentador. Es tal vez la interpretación de Deleuze.

Se observará que hay una extraña connivencia entre estas dos propuestas, tal vez por aquello de que los extremos se tocan. Si aplicamos aquí la distinción de los tres géneros de materialidad de Bueno, en un caso percibimos una reducción hacia el segundo género, M2 (interpretación de Copenhague), y en otro caso una reducción hacia el tercer género, M3 (interpretación llamada del multiverso). Y lo que se ha evaporado en ambos casos es el género de materialidad básico, M1, que es el que da profundidad o "exterioridad", por decirlo así, a cualquier interpretación. Ahí está, creo yo, la clave de la equivalencia de esas dos soluciones "planas" y reduccionistas. En un caso, la función de Schrödinger es un artificio, y en otro es un estrato no percibido por el experimentador. En ambos casos la "realidad" se ha evaporado.

3.- No hay RR ni RV. Es el punto de vista de muchos físicos profesionales. Es la actitud positivista. De un De Broglie, por ejemplo.

4.- Hay RR y hay RV. Hay dos estratos de realidades en pliegue, conformado por realidades de diversa “consistencia” y relacionadas entre sí por implicación y olvido. Es la cuestión de la “realidad” de la realidad virtual.

No es un asunto de sólo filósofos. Los propios físicos utilizan el adjetivo estricto de virtual. Hay, dicen, partículas virtuales que ni siquiera pueden conceptuarse como antipartículas, porque no es que tengan un número negativo con igual masa, sino que su propia masa (o energía) es negativa. Y por lo tanto no tienen algo así como una existencia “independiente”. Pertenecen a “otra” realidad.

El cuarto ejemplo lo tomaré del arte. Es un ejemplo que suscita en los filósofos reacciones contrarias, desde el entusiasmo de los románticos a la desconfianza posterior. Pero es un ejemplo interesante porque permite aludir a un estrato de la realidad (virtual) diferente de la virtualidad de la simulación. Todos admiten sin dificultad que la obra de arte tiene un aspecto objetivo. Requiere un soporte objetivo, pero no consiste en él. Deleuze va más lejos y atribuye esta bipartición a cualquier objeto. Un objeto tendría, según él, una parte virtual donde rige la *différentiation* (con t, no con c), y otra donde funciona la *différenciation*.

Cabe un recurso que evita este problema y que consiste en hacer entrar tanto lo artístico como lo estético por las vías de lo imaginario y, como sabemos que lo imaginario es objetivo, la obra de arte tendría sin más una consistencia objetiva. Pero podemos recordar el análisis fundamental de Husserl cuando, a propósito del arte teatral, establece fehacientemente que Ricardo III es en escena algo imaginario sólo si el actor es malo, en cuyo caso coexisten la apercepción perceptiva de lo escenificado y el suplemento imaginado, tanto por el propio actor malo como por el espectador resignado. Pero si el actor vive su personaje haciéndose con su *Leib*, y el espectador entra en ese juego, también con su *Leib*, la “realidad” de lo experimentado estéticamente está más allá de la realidad objetiva y de la realidad simulada. Tal realidad –*Sachlichkeit*– funciona como una realidad virtual, en pliegue con la realidad objetiva. Es una realidad que, en *fantasía perceptiva* (Husserl), permite experimentar también virtualmente (como hacemos de modo distinto con la simulación) la realidad, también sin los condicionamientos más estrictos de la realidad objetiva.

En resumen, estos cuatro ejemplos, tomados del uso corriente de la noción de virtualidad, nos ponen en la pista de la complejidad del problema. ¿Un único pliegue en enfrentamiento metamérico, o múltiples pliegues escalonados en inclusión, con estratos de realidad y virtualidad dichos de muchas maneras? Parece que la virtualidad (que no es posibilidad, como insiste eficazmente Deleuze) acompaña a la realidad como su sombra. Y la sombra sólo se pierde en los cuentos.

Si realidad virtual y realidad “real” forman pliegues, cuya arista es un hiato, por transposición de registro, el problema de la “realidad” de la realidad virtual se transforma en el más amplio, como decía al principio, de una teoría del pliegue.

IV

He tomado la filosofía de Deleuze como contrapunto, puesto que considero que, *malgré lui*, profesó una filosofía como fenomenología en el límite. Es, tal vez, una fenomenología en estado virtual.

Si, como sostiene Deleuze, lo virtual es “el principal nombre del Ser” en tanto que *absolutamente determinado*, es lógico que haya en tal caso un único gran pliegue con el otro lado como *actualización* de lo virtual. Si en lo virtual hay singularidades y relación de singularidades, en lo actual habrá composición de esas singularidades y especificación de esas relaciones.

En ese único y gran pliegue podríamos decir que lo real es a lo actual como lo actual es a lo posible. Pero si, en ese caso, plegar significa progresar desde la determinación absoluta, entonces plegar es desplegar. Cuando en su brillante libro sobre *El pliegue en Leibniz y el barroco* (p.13), compara el organismo a las muñecas rusas por su capacidad infinita de pliegue, acaba diciendo que “la más pequeña contiene todas las que van a venir, siendo cada una llamada a desplegarse llegado el momento”. Naturalmente que existe un pliegue originario a partir de la virtualidad de la materia *absolutamente indeterminada*, pero entonces hay necesariamente pliegues sucesivos, *pli selon pli*, con nuevos planos de virtualidad y de realidad.

Esta estrategia de Deleuze que yo interpreto como radicalización apresurada de la fenomenología genética, consiste en denunciar lo *actual* como plano de representación en el que la conciencia impone sus síntesis de identidad, y pasar al plano de la realidad virtual con sus síntesis *disyuntivas*. Y tendría razón si la fenomenología se redujese sólo al plano intencional en el que el sujeto operatorio constituyese síntesis objetivas. Pero hay todo un estrato de realidad no actual, en el que lo posible es transponible, y complica el pliegue único virtual/actual.

En lugar de una matriz con dos bandas horizontales: realidad actual, realidad virtual, dispondremos de otra con tres filas: realidad posible (y actual), realidad transponible (con síntesis pasivas), realidad imposible (materia indeterminada absolutamente descentrada). Y, en virtud de la definición de pliegue, a toda realidad le corresponderá su lado virtual. Disponemos así de las tres bandas duplicadas: A1-A2-B-C-D-E.

La razón de los subíndices de A, la da Deleuze: el pliegue del Ser, A, en A2/A1, da lugar instantáneamente al gran pliegue, que él considera único: BCDE/A.

La fila inferior de la matriz nos da la realidad del mundo vivido, el mundo de la apercepción perceptiva de objetos. Husserl estableció la articulación de este nivel de la realidad objetiva como correlación triple; *Auffassung-Erscheinung-Darstellung*, o: lo noético, lo hylético y lo noemático (que eventualmente puede ser eidético). Como se sabe, impuso esta articulación triple que supone: 1º: el acto, 2º: el fenómeno propiamente dicho (los esquicios hyléticos) y 3º: el fenómeno derivado, lo que aparece (lo apareciente), en polémica con el esquema dual meramente representativo, de

Twardowski. Si bien este esquema, llamado comúnmente de *Auffassung-Inhalt*, no se puede generalizar a las filas superiores como demostró Merleau-Ponty, yo sí creo que se conserva la estructura de la correlación ternaria en deformación coherente (en expresión del mismo M-P), y que esas tres verticales se corresponden con los tres géneros de materialidad.

Podemos pasar de una fila a otra por virtualización o actualización, en la terminología de Deleuze, según que procedamos a la *différentiation* del contenido virtual de las Ideas problemáticas o a la *différenciation* de la actualización en la constitución de soluciones. Husserl hablaba por su parte de reducción y constitución. Pero como las verticales de la matriz son tres, propugnó toda su vida la reducción por la primera vertical, acompañada necesariamente (por la connivencia entre los actos y las síntesis resultantes) por una reducción operada en la tercera vertical. Son las llamadas reducción fenomenológica y reducción eidética. Mientras que la innovación fundamental de Merleau-Ponty consistió en proponer operar la reducción sobre el eje central hylético. La diferencia es importante. Toda reducción va acompañada por la posibilidad de constitución. Llega la reducción hasta el *límite* donde es posible invertir el proceso. Ocurre entonces que la reducción husserliana no puede ir más allá de la realidad posible, puesto que en la correlación de la realidad transponible ha desaparecido la intencionalidad. Esta es la razón por la que Husserl hizo coincidir el horizonte del acontecimiento originario con el horizonte de lo que llamó *Lebendige Gegenwart*, presente viviente en flujo. La solución de Husserl se aproxima así en este punto a la de Deleuze, con la diferencia fundamental de que mientras que Husserl habla de *subjetividad trascendental*, en el plano de inmanencia de Deleuze (en tanto que campo de fuerzas del afuera) no hay lugar para pretensión alguna no solo de trascendencia, sino de cualquier forma de subjetividad. (Si disociamos los dos horizontes husserlianos, resultará que la subjetividad trascendental quedará asignada al horizonte inferior, desapareciendo del superior.)

En cambio, la reducción operada sobre el eje hylético, que Richir denomina reducción arquitectónica (y que supone la *epojé* previa de toda articulación eidética a priori de las filas), conduce hasta el *límite* del horizonte de regresión de la materia o del afuera, sin haber eliminado con ello el territorio de la realidad transponible.

V

Deleuze no admitiría, pues, el pliegue de segundo orden DE/BC con su lado virtual y su lado real, que resulta de la diferencia entre la “realidad” de lo virtual-transponible y la realidad de lo actual-possible.

En el proceso que Deleuze ha montado contra la conciencia, ha barrido, junto a las síntesis activas de la conciencia intencional, también las síntesis pasivas transposables. Aunque, tal vez, de la lectura de *Diferencia y repetición* parece desprenderse que, de modo subrepticio, Deleuze sí que sigue ejercitando, sin reconocerlo, las síntesis pasivas. Alexander Schnell (*La genèse de l'apparaître*, p.55) lo ha explicado así: “Deleuze desarrolla de este modo... una teoría de las síntesis temporales que se apoya, conviene subrayarlo, en una noción clave de la fenomenología

husserliana (heredada a través de la *Fenomenología de la percepción*), la noción de síntesis pasiva”.

La *Sachlichkeit* se contrapone a la *Realität*. *Sachlichkeit* remite a *Sachen*, esas cosas mismas exploradas insistentemente por Husserl, que sin embargo no fueron suficientes como para obligarle a modificar sus criterios de reducción que conducen a la subjetividad trascendental. La virtualidad de esta realidad no es, como en el caso de la simulación imaginaria, una irrealización (que mantiene sin embargo la objetividad), sino una desrealización que conserva sólo asociaciones con sentido. Hay en la *Sachlichkeit* una consistencia propia, que es *heterogénea* con relación a la consistencia de la realidad objetiva. Si en un caso hablamos de aperccepción perceptiva de objetos, en el otro hablamos de aperccepciones de fantasía o fantasías perceptivas, en el extraño término acuñado por Husserl, correlacionadas con síntesis esquemáticas pasivas, tal como se dan, por ejemplo, en el arte. La *Sachlichkeit* es un lado de la realidad no imaginario, pero también no posicional. Constituye una realidad virtual que, a diferencia de la realidad real objetiva, no posee estructura intencional, ni hay en ella actos de un sujeto operatorio. No podemos hablar en ella, como hace Deleuze, de actualidad, ni por lo tanto de posibilidad, sino de transposibilidad. No hay en la *Sachlichkeit* síntesis de identidad, sino ajustes no coincidentes, no hay sensaciones materiales como esquicios, pero sí “sensaciones” hyléticas no presentes; ni tampoco continuo de presentes sino, en la terminología de Richir, fases de presencia, con protecciones-retenciones sin presente.

Hay en esta realidad virtual el “hacer” de una subjetividad, la del *Leib*, que “transpuede” en una suerte de “actividad” que, frente a la “otra”, parece pasiva. Y hay sobre todo en ella síntesis esquemáticas que no son objetivas. En suma, se trata de la experiencia de un estrato de la realidad de consistencia diferente, frente a la unidad continua de la experiencia objetiva y que, por ello, la completa virtualmente. Es el pliegue que articula cuerpo interno con cuerpo externo.

VI

Si, en mi opinión, el pliegue de Deleuze, como pliegue de tercer género, implica este pliegue de segundo género, a su vez éste implica dos pliegues de primer género. Uno es el pliegue E/D que articula la realidad objetiva con su doble imaginario en tanto que irrealización, y el otro es el pliegue C/B del propio cuerpo interno, que articula en la *Sachlichkeit* la zona que, aun sin estructura intencional, goza de la estabilidad que dan los *habitus* y sedimentaciones de sentido, y aquella otra, su lado virtual, que carece de la estabilidad que proporcionan esas sedimentaciones. Es la virtualidad desde la que verdaderamente pensamos, la zona estrictamente esquemática y fenomenológica en la que se generan sentidos en ebullición permentente.: *Sinnbildung* como registro que no cristaliza en *Sinnstiftung*, en institución.

Sin la realidad virtual de la *Sachlichkeit*, nuestro segundo frente virtual (con su propio pliegue interno), el problema de la virtualidad se simplifica drásticamente. Desde la realidad real objetiva dispondríamos solamente de dos frentes virtuales: el imaginario de la simulación y el último, heroico, de la trituración y descentramiento de toda realidad en la virtualidad del Ser, del Noumeno, de la Materialidad trascendental o del

Fenómeno en cuanto fenómeno, como quiera que desde muy diferentes enfoques lo diseñemos. Pero resultaría ser ese un panorama empobrecido, en el que las funciones del cuerpo interno habrían de ser suplidas por las del cuerpo externo (con el riesgo de escisión imaginaria), o bien se tendría que acudir siempre a la virtualidad última como recurso supremo, matando moscas a cañonazos.

Queda así manifiesta la sutil correspondencia que se establece entre las filas de la matriz y las verticales, las columnas. En particular, parece evidente que sólo se pliegan y despliegan en toda su variedad y extensión los lados reales y virtuales, si los mecanismos de *regressus* y *progressus* se han desanclado de su estructuración eidética a priori. Sólo entonces hay un plegar y desplegar estrictamente arquitectónico. Por el contrario, la eidética como condición previa de las estructuras horizontales produce un enmascaramiento que generaliza indebidamente la dualidad *eidōs/factum*. En tal caso resulta difícil reconocer la *Sachlichkeit* con su realidad y virtualidad propias, y se acaba confundiendo *factualidad* con *facticidad*.

En la base de este modelo que estoy diseñando aparece “la realidad”, es decir, la realidad vivida objetiva, la realidad posicional que, en tanto que *dóxica*, sí está articulada eidéticamente, al menos en nuestro mundo de racionalidad filosófica. Desde esta realidad, desde “la” realidad, disponemos de un triple frente virtual (el segundo además con su frente propio).

Apliquemos esta múltiple virtualidad a uno de los ejemplos que apuntaba al principio. Me refiero al pliegue que conforma la economía virtual y la economía real, hoy en crisis por escisión de los dos planos. En tal situación, los remedios aportados en el plano virtual y los remedios aportados al plano real fracasan, y se dice (Krugman) que: “las reglas normales de la política económica ya no son válidas”. Lo que significa que hay que acudir al *segundo frente virtual* y, entonces “la naturaleza de la intervención ha de realizarse en clave que ya no es tanto económica cuanto política”. Para lo cual hay que retroceder también al nivel crítico del horizonte del tercer frente virtual.

Es el mismo problema del neurótico en quien el yo ha dejado de articular el lado real objetivo y el imaginario objetivo de su vida. En tal situación de escisión del pliegue primero, el propio ego operatorio se hace imaginario, y se necesitaría entonces la intervención de un ego externo en el segundo frente virtual, desde la *Sachlichkeit*, para que le “contagie” su *Leib*.

VII

Volvamos a la estructura del pliegue inferior. La realidad virtual que le corresponde es la noción más extendida e hipertrofiada de realidad virtual, que acaba eclipsando los demás frentes virtuales. Por ejemplo, la mayor parte de las intervenciones en el último Congreso de la Sociedad Española de Fenomenología, sobre el tema “Filosofía y realidad virtual”, según las Actas de 2007 (Prensas universitarias de

Zaragoza), versan sobre la realidad virtual como simulación de la realidad “real” en un ámbito virtual artificioso, entendiendo por virtualidad el “efecto de realidad”, de manera que un conjunto de dispositivos tecnológicos producen un entorno artificial que da lugar a efectos semejantes a los del entorno natural.

Aun siendo esta una visión reduccionista de lo virtual, está clara la importancia de este primer frente virtual. No hay mundo vivido sin esa virtualidad primera que dobla “la” realidad irrealizándola de modo conflictivo. Irrealización y conflicto son las dos características básicas de la virtualidad del primer frente. Y son las que permiten los dispositivos tecnológicos de estabilización de lo que por sí mismo es fugaz e intermitente. (En “la” realidad la estabilidad la proporcionan primero los esquicios hyléticos que realimentan el proceso de experiencia continua, y luego la articulación eidética de la objetividad).

En cambio, lo que hay en la virtualidad del *segundo* frente es una desrealización sin conflicto. La *Sachlichkeit* es simplemente una realidad heterogénea. En ella no hay correlación intencional con objetos “figurados”, y no se plantea en ella la ficción. La razón última de esta virtualidad no conflictiva radica en el cambio de régimen de temporalidad. No hay aquí presentes que fluyen en un tiempo continuo, sino fases de temporalización sin presente.

En la virtualidad imaginaria sí hay presentes, y objetividad. Es justamente el lugar donde se articulan actos, presentes y objetos. Pero en la imaginación no hay más hyle que la del propio acto de imaginación (Richir), y eso es lo que me permite alternar los dos lados del pliegue, real y virtual. El peligro que acecha detrás de esa relación conflictiva es el de la escisión.

La cristalización de la objetividad en el medio de la intencionalidad del sujeto operatorio depende de un delicado equilibrio controlado por la afectividad, y por el pliegue escondido C/B, de manera que si el desencadenamiento del afecto que acompaña el cambio de régimen temporal es excesivo, puede cortocircuitar la transpasibilidad del segundo horizonte virtual con su pliegue interno, que es el de la generación de sentidos, que acompaña siempre como trasfondo a la vida normal. En cuyo caso, la afectividad no es vivida, sino sufrida, y la imaginación en forma de virtualidad irrealizada se adueña del campo entero de la realidad. El sujeto como *Leib* se extingue, y una vida imaginaria, meramente virtual, coexiste con una afectividad somatizada.

VIII

Me gustaría introducir brevemente ahora el caso del arte como ejemplo de virtualidad completa. Dado que el arte recorre en un gran arco todos los frentes virtuales, es evidente que Deleuze tenía que emplearse aquí a fondo como demostración de su pliegue único, en el que lo actual enlaza con lo virtual absolutamente determinado. El resultado es, por ejemplo, su *Lógica de la sensación* sobre la pintura de Bacon, para mi gusto su libro más redondo y logrado.

Pero ese gran arco virtual puede también interpretarse como el sucesivo plegamiento (y desplegado) de diferentes frentes virtuales sucesivos. Desde esta perspectiva nos encontraríamos con el primer obstáculo. En efecto, sólo si el artefacto en tanto que objeto percibido (aun en el llamado arte conceptual) puede eludir el atasco en el pliegue de lo imaginario, puede tener lugar la experiencia estética. En este sentido, el arte opera a contrapelo de la presencia masiva de imágenes en nuestros días. Ahí radica el gran malentendido de los que confunden experiencia estética y satisfacción imaginaria, y el riesgo del llamado arte virtual cuando la imagen estabilizada sea sólo el callejón final.

Superado este trance, se despliegan los pliegues restantes. Se accede a la *Sachlichkeit* cuando el artefacto deja de tener consideración de objeto y pasa a ser “cosa” percibida en fantasía: fantasía perceptiva. En tal caso, este impulso artístico empujará al receptor hasta el lado virtual del último pliegue, donde se experimentan las *aparencias* últimas. Son las “sensaciones” de que habla Deleuze, cuya *différentiation* de singularidades analiza a propósito de las aparentes distorsiones de Bacon. Es sólo entonces cuando un poeta como Rimbaud puede escribir:

Elle est retrouvée.
Quoi?- L’Eternité.
C’est la mer allée
Avec le soleil.

Según el comentario conocido de Garelli.

El arte es así un viaje hacia ninguna parte, un despliegue (y pliegue) continuo, si no se atasca en el pliegue imaginario, y de ahí su proximidad con la filosofía. Basta recordar los términos del coro Místico al final del Fausto: *das Unzulängliche, das Unbeschreibliche...* hasta *das Ereignis*.

Hay que recordar que este despliegue continuo está ya en los comienzos de la estética. Baumgarten distinguía dos planos: lo conocible (analizable) y lo reconocible. Lo conocible podía ser distinto o confuso. Y lo reconocible podía ser claro o bien oscuro. Si hacemos el cruce cartesiano resultará que, eliminada la solución de lo *oscuro* y *confuso*, el nivel de lo *claro* y *distinto* es el nivel de lo objetivo en el primer pliegue, el nivel de lo *confuso* y *claro* es el de lo artístico en el segundo pliegue y el nivel de lo *distinto* y *oscuro* es el de lo estético.

A la misma solución llega Deleuze por distintos caminos. Así lo resume en la pag. 358 de su *Différence et répétition*: “Si llamamos *distinto* el estado de la Idea completamente diferenciada (*différentié*)... romperemos con la regla de proporcionalidad de lo claro y distinto: la idea es en sí misma *distinta-oscuro*, y de este modo es dionisiaca frente a lo claro distinto de la representación apolínea”

Tal vez sea en la música donde este movimiento de virtualización sea más evidente. En la interpretación ha de procederse de modo que los presentes percibidos de cada nota sean anulados y acaben resonando los ritmos esquemáticos del último pliegue. En medio estará el pliegue de la *Sachlichkeit* con su lado real percibido en fantasía

perceptiva (experiencia artística) y su lado virtual (experiencia estética). Todo el misterio de la interpretación y la escucha radica en que “el ataque, la vibración interior, la duración y la intensidad física de cada sonido, la distribución de los silencios, estén tan finamente regulados que se encadenen entre sí de manera que no constituyan una serie de presentes que parecería arbitraria” (M. Richir, *Fragments phén. sur le temps et l'espace*, p. 209). Esa arbitrariedad de los presentes es la de los principiantes que obligan a trabajar a la imaginación.

El viejo Arquíloco, instaurador de la lírica, sabía muy bien este lugar del arte cuando en uno de sus éposos habla de *ákron parà rêgmína*, en las últimas, en las extremas rompientes de la última orilla, en el límite, *ákron*, donde la realidad rompe, *rêgnymi*.

IX

Quedarían por examinar dos pliegues: uno de primer orden, C/B y otro de tercer orden BCDE/A, que se corresponde con el pliegue de Deleuze.

El pliegue C/B es seguramente el más escondido y misterioso. Y la razón es que lo que dobla en él es la propia *Sachlichkeit*, la “realidad” que funciona como virtualidad de la realidad. Lo que dobla son los llamados “objetos transicionales” con su peculiar consistencia de síntesis pasiva no resultante de actos intencionales (constructos sin identidad que percibimos en apercepciones de fantasía). Y el corte del hiato es ahora mucho más tajante que en los anteriores de la irrealización conflictiva y de la desrealización heterogénea. Es el corte que escinde lo que tiene consistencia simbólica por disponer de *habitus* y sedimentaciones, de lo que es puramente esquemático sin consistencia persistente. La virtualidad de esta efervescencia de generación de sentidos, desde la que pensamos, alimenta así la “realidad” del monólogo interior.

La *virtus* de este pliegue radica en su carencia de *Stiftung*, sin posibilidad alguna de apercepción, frente a la primera consistencia posible de la *Sachlichkeit*. Y por ello aparece en él (como *aparencia*), con todo su vigor, la materialidad en su primer género, y sin presente. Ese es entonces el lugar donde aparece el amarillo de Bergotte, las “sensaciones” de Bacon o el rojo que comenta Merleau-Ponty en una página memorable, la 174, de *Le visible et l'invisible*.

Resta por comentar el último frente de virtualidad en el último pliegue; como dice Deleuze, el pliegue del Ser.

Escribe Badiou en el *tombeau* que dedica a su amigo-adversario con el título prestado de *La clameur de l'Être*: “Podemos decir que, para Deleuze, el Ser se declina unívocamente como Uno, como vida inorgánica, como inmanencia, como donación insensata de sentido, como virtual, como duración pura, como relación, como afirmación del azar y como eterno retorno” (p.117). Y comienza también el capítulo titulado *Le virtuel*: “Virtual es sin ninguna duda en la obra de Deleuze el principal nombre del Ser”.

Así pues, para Deleuze, el Ser, al plegar, revela lo virtual último, lo virtual-real, absolutamente determinado, frente a su actualización en un plano de representación, en un pliegue único. Pensar será buscar sentidos, relaciones de singularidades en ese plano virtual de inmanencia, absolutamente determinado. Y, como último y único recurso virtual, quedan igualadas y uniformadas las virtualidades que he distinguido, en un plano que será de *referencia*.

Con este planteamiento es evidente que lo trascendental se desvanece, y con él todo rastro de subjetividad. El plano de referencia como mera “actualización” de la realidad virtual no será más que sentido común, y en ese saco van juntos Kant y la fenomenología entera. Cito a Deleuze: “Lejos de invertir la forma del sentido común, Kant la ha multiplicado, ¿no hay que decir otro tanto de la fenomenología? ¿no descubre ésta un cuarto sentido común, fundado esta vez en la sensibilidad como síntesis pasiva...? (D.R. p.179).

Pero este pliegue del Ser (A2/A1) supondría la existencia en el Ser de una realidad doblada por una virtualidad hiperreal absolutamente determinada.

En el *regressus* hemos llegado a la *realidad imposible* como materialidad absolutamente indeterminada. En este caso el pliegue “único” continúa sucesivamente plegándose, *pli selon pli*. Dicho algebraicamente, al plegar el Ser o la materia, no lo hace en la forma A2/A1, sino en la forma BCDE/A. O, en términos de Richir, el esquematismo puramente fenomenológico es también reesquemmatización en lenguaje. Con lo que la subjetividad y el sentido serán los dos polos en el pliegue siguiente de la realidad transposable.

De modo heroico, Deleuze cree que para pensar hay que regresar a lo que Husserl llamaría la *primordialidad*, donde *Leiblichkeit* y *Leibhaftigkeit* están fundidas y donde, en consecuencia, no hay un *aquí* y un *ahí* absolutos como singularidades capaces de erigirse en inicio de un “yo transpuedo”. Y en esa primordialidad, como reconoce Badiou (p.70): “lo virtual, bajo su forma caótica es donación antepredicativa absoluta”. ¡Donación!. Deleuze se revolvería en su tumba al verse colocado en las proximidades de Jean-Luc Marion

Pero Deleuze sí tiene el mérito inmenso de combatir la ceguera de lo real concebido como actualización de lo posible y contra la fenomenología estabilizada por la intencionalidad y el papel omnímodo de la actividad de un sujeto constituyente; contra la filosofía reducida a “conceptos” y a los cierres inapelables de la identidad. En ese pliegue del Ser (aunque no sea único), se hace manifiesto que la subjetividad no tiene *todavía*, en ese lugar, poder constituyente.

En conclusión, la realidad virtual se pliega y se despliega en frentes sucesivos y no se reduce metaméricamente ni sólo a un frente último que subsume a todos los demás (Deleuze) , ni sólo a un frente primero, el de la simulación imaginaria que, hipertrofiado (ciberrealidad), debilita los otros recursos virtuales. Desde “la realidad” disponemos de tres frentes virtuales.

X

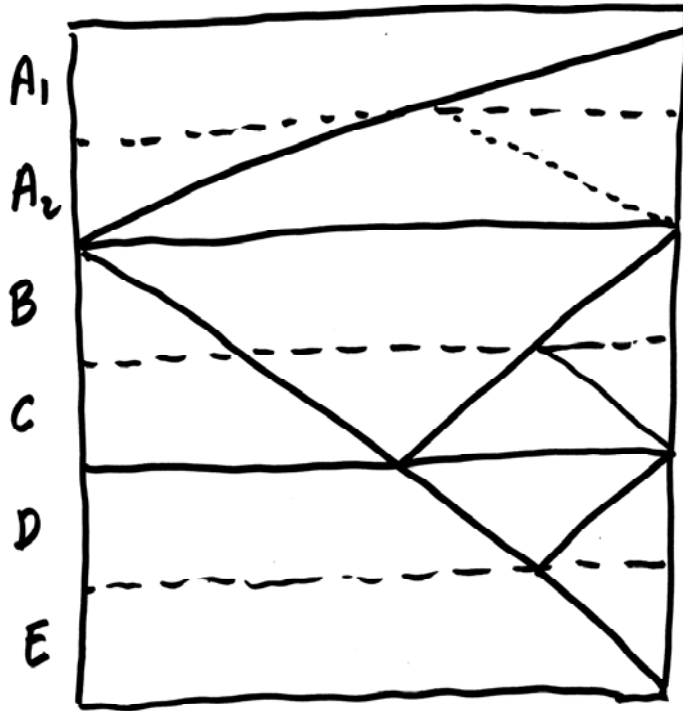
Pli selon pli, pliegue a pliegue, es la expresión de Mallarmé en uno de sus sonetos y que Boulez ha transformado en una impresionante obra musical.

El soneto se titula prosaicamente *Recuerdo de unos amigos belgas*, y su primer cuarteto dice así:

*A des heures et sans que tel souffle l'émouve
Toute la vétusté presque couleur encens
Comme furtive d'elle et visible je sens
Que se dévêt pli selon pli la pierre veuve.*

No me atrevo a traducirlo para no quebrar su sutileza infinita. Invito sólo a releerlo en su contexto. El 18 de febrero de 1890 Mallarmé da una conferencia en Brujas en el Círculo Excelsior sobre Villiers de l'Isle-Adam. Allí trabó amistad con un pequeño grupo y quedó fascinado por las piedras de Brujas, como Unamuno con las de Salamanca. Vuelto a Francia mandó a sus amigos como recuerdo este soneto.

El poeta contempla Brujas una mañana brumosa del norte. Ve las piedras color de incienso y contempla cómo se desvisten ante él pliegue a pliegue. Ocurre en un momento extraño, no suscitado ni por un soplo de viento. Pero las piedras, que ahora son viudas y de color de incienso (no doradas como las de Salamanca ni ocre encarnadas como las de Niza), se le aparecen como resultado del *pliegue sobre pliegue* que opera el tiempo, y Mallarmé las va desvistiendo, *pli selon pli* en su *epojé* poética.



Guadarrama, 3 de diciembre de 2008.