

# Pasadizos entre realidades alteridades y alteraciones virtuales

Roberto F. Menéndez

## Introducción

La confusión entre la realidad y lo virtual, en lo profundo de su significado, implica para la experiencia un confluir de elementos diferenciales entre ambos mundos. Tal y como entiendo el desarrollo del presente trabajo, la realidad y sus dobles, antaño el mito, hoy lo virtual, son fruto de una recíproca solicitud, como si la realidad necesitase una duplicación de sí misma para poder comprenderse, como si necesitase reproducirse para poder reconocerse, y viceversa. En este sentido, lo virtual no aparecerá aquí interpretado más que en relación dialéctica con la realidad, sin menoscabo de ninguna de las dos dimensiones y como entramadas ambas en un destino común, sea el que sea. En consecuencia, la pregunta que se trata de responder no es ¿qué elegir, la realidad o lo virtual? sino más bien, ¿qué me cabe esperar de una vida entre *realidades*? Para empezar a responder, varios son los presupuestos hermenéuticos con los que afronto esta cuestión: el primero, afirmar un *quién* que transita —de incógnito— entre la realidad y lo virtual, *quién* que será aquí —en sentido plural— *la experiencia*.

Como en el mito de Platón, en el que se presentan dos niveles de realidad, tales la caverna y su afuera, el mundo de las sombras y el mundo de las Ideas, aquí se presentan dos realidades, pero a diferencia del mito, no hay posibilidad de salvación de una en la otra. La condena ya no es la de la caverna, sino la del tránsito, de una y la misma experiencia entre las sombras y su afuera, entre lo virtual y la realidad. Es decir, que pese a que hoy esté en cuestión el estatuto de esa realidad suprasensible llamada realidad virtual, al contrario que en la filosofía de Platón donde lo estaba la realidad de los cuerpos y la carne, sigo afirmando que ambas realidades son *realidad*, y que una se mantiene gracias a la gravedad y magnetismo de la otra. Como trataré de explicar, no sólo la experiencia se configura en los viajes de ida y vuelta de una a la otra realidad, sino que esas mismas realidades se constituyen la una por la otra, a través del propio

tráfico de doble sentido que circula por los conductos privilegiados que he tenido a bien denominar pasadizos de la experiencia.

El siguiente presupuesto hermenéutico consiste en pensar lo virtual en esencia, y no en la actualidad de sus manifestaciones psicosociales. Entiéndase con ello una motivación similar a la que movía a Deleuze a filosofar sobre el cine, no tanto por el interés de las películas como por el de la misma cinematografía: «Es cierto que el mal cine (y a veces el bueno) se contenta con un estado de sueño inducido en el espectador [...] Pero la esencia del cine, que no es la generalidad de los films, tiene por objetivo más elevado el pensamiento, nada más que el pensamiento y su funcionamiento»<sup>1</sup>. Aquí, entonces, y de modo análogo a Deleuze, nos preguntamos por la esencia de lo virtual en relación a las formas de la experiencia. Dicho de un modo más rocambolesco, intentaré entrever cómo las estructuras de la realidad y las estructuras de lo virtual puedan interferirse a través de las infraestructuras de la experiencia. Sirva de momento tener presente que lo que aquí se piensa no es lo virtual como un sucedáneo, un sustituto o una antesala de la realidad, sino como una realidad formal y estructuralmente abierta<sup>2</sup>, con un parentesco lejano tanto de los mitos como de las Ideas.

Tenemos por tanto dos *realidades*, diferenciadas a partir de las diversas formas o figuras que la experiencia adopta para representárselas. De lo que resulta que a la experiencia le cabe estar en una realidad, estar en la otra, o estar en el tránsito más o menos dilatado entre ambas. El tránsito es el momento en que unas formas de representación se truncan en otras, pero al tener cada realidad formas de representación diferentes que no se cierran del todo en el cambio de realidad, pueden intervenir la una en la otra, y en sentido estricto recrearse. Esta es también la transición del sueño a la vigilia. Se aprecia también a la entrada y salida del cine, al entrar y salir de esa realidad de realidades proyectadas, la realidad de la sala de cine, la realidad de la película. La intuición —y la sospecha— es que por debajo de la habitud y la costumbre de tales oscilaciones se crea una tensión sumergida, inconsciente, que viene a soportar la experiencia misma. La hipótesis resultante y que trato de conjugar es entonces la

---

<sup>1</sup> .- DELEUZE, GILLES. *La imagen-tiempo*. Paidós. Barcelona. 2004 (p. 225)

<sup>2</sup> .- «La realidad de lo virtual consiste en los elementos y relaciones diferenciales, y en los puntos singulares que le corresponden. La estructura es la realidad de lo virtual» DELEUZE, GILLES. *Diferencia y repetición*. Amorrutu editores. Buenos Aires. 2002 (pp. 314-315)

siguiente: entre la afirmación de la continuidad y la costumbre que hace que pasemos de un estado a otro sin mayor turbación y sobresalto y la afirmación en la que se diferencia claramente una dimensión de la otra sin confusión, hay sin embargo una holgura en el diafragma de la experiencia que deja pasar elementos de una realidad a otra.

Si el paso es posible, como de hecho lo es el de la vigilia al sueño y del sueño a la vigilia, tiene que haber —por más que diferenciamos una dimensión de la otra— un momento, inconsciente ya, en el cual ambas realidades se entretajan en el nodo indisponible que une sus vértices (realidad  $\times$  realidad). De hecho, las más de las veces distinguimos el sueño de la vigilia sólo en el retorno a ésta. Es sólo en el *después* que se distingue el *antes*. Ahora, volviendo a lo virtual, reconozco *a posteriori* su capacidad para *deformar* las infraestructuras que la realidad *conforma* en la experiencia. Concretamente podemos hablar de una deformación de lo que Kant llamaba el esquematismo, a medio camino entre la sensibilidad y el entendimiento. Si nuestras representaciones tienden a adaptarse al reino de los objetos, no deja de haber un cortocircuito involuntario cuando la experiencia se mueve en varios reinos de objetos, diferenciados precisamente por las formas en que acceden a la experiencia. En conclusión, la capacidad, reconocida *a posteriori*, de una deformación virtual de nuestros esquemas de recepción de la realidad, es posible debido a que lo virtual es *real*, tiene la capacidad de afectar —para bien o para mal— los profundos mecanismos que configuran las formas de aparición de la *realidad*.

### **Pasadizos entre realidades**

Salvo en una definición excesivamente materialista de la realidad, lo que llamamos virtual puede ser considerado como real. Al menos alcanzaría a estar en aquel grado de realidad que Popper denominó Mundo 3, un mundo objetivo compuesto por fórmulas matemáticas, teorías científicas, obras de arte, etc. capaz de interactuar con el mundo 1 —el mundo de los objetos físicos— a través del mundo 2 —el mundo de los estados de conciencia. Parto aquí de una orientación parecida, al afirmar que la realidad virtual, con ser real, no es *la* realidad. Pues al igual que Popper, distingo de buena gana la realidad —para él mundo 1—, la experiencia —mundo 2— y la realidad virtual —mundo 3. Y mantengo que la realidad virtual es objetiva por su capacidad de afectar a la

experiencia, y consecuentemente de producir efectos en la realidad<sup>3</sup>. Por supuesto otras definiciones de lo virtual como real son posibles y pertinentes. Por ejemplo, la definición lógica, en la que se defiende la realidad de lo virtual por estar modelizada en un lenguaje informático que la articula y hace posible, creando un conjunto cerrado de variables posibles<sup>4</sup>. De este modo el fenómeno virtual ya no puede confundirse con una alucinación en la sola conciencia.

He dicho que la realidad virtual, con ser real, no es *la* realidad. Me interesa conservar esta idea. Es decir, que con ser real tanto lo virtual como la realidad, cada una se configura en una espacialidad y temporalidad propias. Esto es: 1) hay una base común entre la realidad y lo virtual que promueve una relación de continuidad entre las distintas experiencias. Hay unas referencias comunes a cada realidad, y que coinciden en su capacidad para afectar a la experiencia, o también, a los estados de conciencia. 2) Sobre la base de referencias comunes que hacen que ambas realidades sean *realidad*, se levantan las diferencias entre una y otra. Ya lo hemos dicho: la continuidad por la cual encadenamos acciones como comer, leer, consultar internet, salir a la calle, entrar en el cine, ver una película, salir del cine, caminar, dormir, levantarme, desayunar... no impide que diferenciamos unas dimensiones con otras, como puedan ser, por ejemplo, la dimensión del sueño y la vigilia, a condición de que se respete ese tránsito que requiere una involuntaria costumbre. 3) En un tercer nivel se producen las interferencias entre realidades, a través de cuales las diferencias vuelven a encontrarse en las referencias comunes. Se crea con esto un círculo, una cierta dialéctica a partir del reclamo magnético de unas y otras diferencias<sup>5</sup>. Esta dialéctica que, a la kantiana, provee una teleología sin representación concreta de su fin, es la que aquí y en adelante trataríamos de comprender.

Como conclusión de este apartado, es importante retener que la realidad virtual es lo *suficientemente real* como para estar a la misma altura y estatuto de la realidad, y comprendiendo a su vez la experiencia como una estructura maleable, capaz de alternar

---

<sup>3</sup>.- Sobre este punto véase POPPER, K.R. *Conocimiento objetivo: un enfoque evolucionista*. Tecnos. 2007 y *El cuerpo y la mente*. Paidós. 1997.

<sup>4</sup>.- Remito para este punto al artículo de Joaquín Siabra Fraile publicado en este mismo volumen, *Los géneros de videojuegos como géneros de mundos virtuales*.

<sup>5</sup>.- Es decir, las diferencias de lo virtual con respecto de la realidad aparecen como un vacío en el retorno a ésta, y tal vacío arrastra a la experiencia a una tensión que virtualiza aquello que le falta, y reactivamente, virtualiza la realidad entera.

entre diferentes realidades, capaz de sobredeterminarse a través de la alteridad en que constantemente de mueve, sea ésta una alteridad *real* o una alteridad virtual. El siguiente paso pone en cuestión otra hipótesis: ¿hasta que punto las sobredeterminaciones fenomenológicas que lo virtual integra no se colocan al lado de las determinaciones *a priori* del sujeto que percibe una realidad —como determinaciones *a posteriori*— sino que se impregnan directamente en las categorías *a priori*, creando híbridos que podríamos llamar tecnotranscendentales? Dicho de otro modo: los esquemas que nuestra experiencia pone en juego para percibir y participar en una realidad virtual, ¿no se mantienen operativos más allá de lo virtual, reconfigurando la total experiencia de realidad?

### **Alteridades y alteraciones**

El concepto de alteridad —como la circunstancia en Ortega y Gasset, la *Lebenswelt* husserliana o el ser-en-el mundo de Heidegger—, definido como constituyente del sujeto y no como constituido por él, interesa especialmente en el caso de la realidad virtual, donde por momentos puede resultar embarazoso determinar quién constituye a quién. En términos zubirianos podríamos preguntar: ¿forja el hombre lo irreal o lo irreal forja al hombre? Mi tesis es, antes de contestar estas preguntas, que la realidad virtual funda un reino propio de alteridad, si definimos ésta como intrínseca de las tonalidades del sujeto<sup>6</sup>. Lo virtual constituye una realidad suficientemente cerrada que no puede deducirse o derivarse mediante analogías con la realidad, precisamente a causa de las formas que pone en juego en el interior mismo de la experiencia y sus condiciones. Dicho sintéticamente, la metacategoría de alteridad se compone de la realidad y el conjunto de sus dobles, sin ser éstos un reflejo distorsionado, sino más bien el resultado de una involuntaria voluntad de la propia realidad. Ahora, tal reino de la alteridad ganado por lo virtual —al menos en esencia— se constituye en relación dialéctica con la realidad de la que proviene, y también con la experiencia a la que provoca.

---

<sup>6</sup>.- «La alteridad no se añade desde el exterior a la ipseidad, como para prevenir su derivación solipsista, sino que pertenece al tenor de sentido y a la constitución misma de la ipseidad» RICOEUR, P. *Sí mismo como otro*. Siglo xxi editores. Madrid. 1996 (pp. 344, 352)

Así, la alteridad se define también por las distintas formas de afección de la conciencia, que acaban por convertirse en una alteración de sus mismas estructuras. Hablo con ello de alteraciones virtuales de la experiencia de modo análogo a como se habla de estados de conciencia alterados por una droga. Lo que produciría la experiencia virtual es una modificación de la fenomenología del sujeto, no mediante una intervención química en el cerebro, sino mediante una sobredeterminación de nuestras categorías de representación-interpretación por las categorías que las realidades virtuales traen integradas. En lenguaje kantiano podríamos hablar de una *deformación a posteriori* de la profunda infraestructura del esquematismo, *conformado a priori* bajo las formas a priori de la sensibilidad y el entendimiento<sup>7</sup>. En conclusión, la experiencia virtual no sólo sería un tipo específico de experiencia de la alteridad, sino que tendría la capacidad de alterar las condiciones por las cuales los mismos objetos aparecen de uno u otro modo, bajo una u otra forma. Es decir, que lo virtual podría configurar retrospectivamente —para bien o para mal— toda la realidad, todo el orbe de la alteridad.

Pese a lo intrincado del discurso no creo estar diciendo algo que no podamos comprobar en la superficie de lo cotidiano. El cine representa una realidad autónoma, diferente de la realidad de la vida, pero consigue sin embargo que a la salida del cine la misma vida parezca cinematográfica. Lo mismo pasa con el videojuego, que añade a la existencia un componente de *jugabilidad*. El mismo Paul Ricoeur analizó estas relaciones entre la realidad y sus dobles, buscando elementos en común que pudieran sin embargo trastocar el orden de las cosas. Para el caso de la ficción literaria, nada alejada de la realidad virtual que estamos intentando tratar, destacó la importancia de la narratividad en ambos planos, el de la *Lebenswelt* y el de la ficción, indiciando como tal elemento común podría sin embargo retroalimentar ambos polos y transformarlos. De modo análogo debemos preguntar qué otros elementos —además de la narratividad— están en juego entre la realidad y lo virtual, hasta llegar a entrever hasta qué punto

---

<sup>7</sup> .- «Este esquematismo de nuestro entendimiento con respecto a los fenómenos y la mera forma de ellos, es un arte escondida en las profundidades del alma humana, cuyas verdaderas operaciones difícilmente le adivinaremos alguna vez a la Naturaleza, y las pongamos en descubierto a la vista» KANT. *Crítica de la Razón Pura*. Buenos Aires. Colihue. 2007 (p. 240). Pensando ahora en una investigación que supera el alcance de este artículo, se trataría de saber cómo la experiencia de las realidades simuladas mediante la tecnología podría sobredeterminar este esquematismo trascendental, creando nuevos «a priori» de representación y nuevas formalizaciones de la fenomenología del sujeto.

ciertas características propias de lo virtual podrían estar ya escondidas y ocultas en la misma realidad<sup>8</sup>, y también, para el caso de la experiencia, cómo ésta podría haber sido virtual antes de la existencia de la realidad virtual, o como dice Bernard Stiegler del cine, cómo nuestra conciencia, antes de la invención de la cinematografía, habría estado haciendo cine sin saberlo<sup>9</sup>.

### **Formas de la experiencia**

Si hemos acordado que las diferencias entre una y otra realidad —y con ello entre uno y otro reino de la alteridad— se producen a partir de las diversas formas de representación de sus objetos, podemos referir ahora brevemente un tipo especial de experiencia que de modo general lo virtual pone en juego. Como hemos señalado, el hecho que nuestra fenomenología pueda ser igualmente fenoménica —en relación a objetos naturales— y/o cinematográfica —en relación a los objetos mediados por la pantalla— habla ya a favor de la morbidez de las categorías con las que nuestras facultades esquematizan los elementos de una alteridad. Dicho con un ejemplo, en el caso del videojuego podemos comprender su teleología y sus herramientas si tenemos una adecuada alfabetización, al igual que podemos comprender con facilidad un fenómeno atmosférico. Ahora bien, además de la posibilidad de que en el videojuego el *ego* asuma los roles de un *alter ego*, me interesa tratar la posibilidad de que la experiencia pueda asumir nuevas formas de excentricidad, en un sentido plural, como experiencia de algo y sin necesidad de que sea experiencia de alguien, o mejor, sin que tal experiencia necesite de los contenidos de una primera persona, de un sujeto de atribución. Pondré en seguida algunos ejemplos. Antes quisiera perfilar un esquema en que añadir, a la mencionada dialéctica entre la realidad y o virtual, una nueva dialéctica entre la experiencia en primera persona y la experiencia excéntrica o sin atribución a un sujeto.

---

<sup>8</sup> .- «Lo virtual hasta debe ser definido como una estricta parte del objeto real, como si el objeto tuviera una de sus partes en lo virtual, y se sumergiera allí como en una dimensión objetiva» DELUZE, GILLES. *Diferencia y repetición* (p. 314)

<sup>9</sup> .- En el tercer volumen de *La técnica y el tiempo* Stiegler desarrolla «la hipótesis de una estructura esencialmente cinemato-gráfica de la conciencia en general, como si ésta hubiera “siempre hecho cine sin saberlo”». STIEGLER, BERNARD. *La técnica y el tiempo. III. El tiempo del cine y la cuestión del malestar*. Editorial Hiru. Hondarribia. 2004 (p. 16)

Según esta imagen, nos encontraríamos con un campo magnético donde la realidad de los objetos físicos y la realidad de mi primera persona ejercerían los centros de gravedad fuertes, y en donde los mundos virtuales y la experiencia excéntrica funcionarían como satélites, capaces sin embargo de ejercer a distancia configuraciones en la materia de tales centros de gravedad. En lo que sigue, entonces, dejaremos atrás la relación entre la realidad y lo virtual y nos desentenderemos de la relación entre el *ego* y el *alter ego*, para centrarnos en las configuraciones virtuales de la experiencia excéntrica o sin atribución a un sujeto. El motivo de tal metodología es tratar una cuestión que creo que quedado muy oscurecida por la atención masiva a la relación entre *ego* y *alter ego*, que las realidades virtuales sin duda han explotado en exceso. Se ha tratado mucho el tema de las máscaras de la primera persona, tanto desde la psicología y la sociología como desde la misma filosofía, por lo que me eximo de tratarlo aquí, centrándome en esta otra cuestión de las propias infraestructuras trascendentales de la representación de una realidad. Podría quizá hablar por ello, más acá de las máscaras del *ego*, de un travestismo de lo trascendental, en donde, quizá paradójicamente, tengo la intuición de que haya un mayor potencial de apertura, ya que el baile de disfraces de los *alter ego* se mueve en una dimensión espacial, cuantitativa, mientras que este travestismo de lo trascendental es más bien una cuestión temporal, de la temporalidad en la que se va constituyendo la experiencia humana en general.

Vayamos ahora a los ejemplos, de menor a mayor, de la literatura a la realidad virtual. En el relato de ficción, como muy bien dice Ricoeur, tienen lugar dos discursos<sup>10</sup>. Están en juego de modo general la acción de una primera persona y la perspectiva de una tercera. Se entretajan así, en un mismo relato, en una misma historia, los conceptos de forma y contenido. Por ejemplo, leemos el principio de *Cien años de soledad*:

Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento, el coronel Aureliano Buendía había de recordar aquella tarde remota en que su padre lo llevo a conocer el hielo.

---

<sup>10</sup>.- «En la ficción tienen lugar dos discursos: el del narrador y el de los personajes [...] Hay que poner en juego, pues, la dialéctica del personaje y del narrador, al considerar a éste último como una construcción tan ficticia como los personajes de la narración». RICOEUR, P. *Tiempo y Narración II*. O.c. (p.p. 477-478)



En este caso se conjuga la primera persona de Aureliano Buendía y la tercera de la voz narrativa, que con un golpe de efecto logra colocar al lector ante la intuición de un gran arco temporal que va desde el pelotón de fusilamiento hasta la tarde remota del recuerdo. Sin que el personaje haya realizado todavía acción alguna, la voz narrativa nos ha introducido de repente en un mundo que queremos conocer. Para ello, no necesito atribuir nombre alguno a esa voz narrativa, sino que ésta se encubre para servir de pantalla a la acción y a la historia, siendo sin embargo la única protagonista de nuestra inmersión. Es el estilo o la técnica narrativa quien consigue este efecto de adhesión a la trama. Volviendo ahora a la cuestión anterior, conviene insistir en que aquí no interesa la figura de Aureliano como *alter ego* con el que yo me identifique, sino el estilo o técnica narrativa, que no necesita de la atribución subjetiva concreta y que es capaz de impregnarse a mi capacidad para configurar cualquier otra acción. Esto es, no tengo necesariamente que enmascarar mi *ego* con un *alter ego* para impregnar la configuración narrativa de la experiencia. El *yo*, que siempre es *en* y *con* una circunstancia, no tiene que perderse en la máscara para ganar en experiencia.

Muchos años después, escribiendo sobre la realidad virtual, el investigador Roberto Obarri había de recordar aquella fría mañana en que su madre le regaló *Cien años de soledad*

En este ejemplo he configurado voluntariamente mi primera persona inspirándome en el relato en tercera persona. Se mantendría por tanto el contenido de mi *ego* —asumiendo que el *ego* es siempre su historia y su mundo—, en este caso la experiencia de que me hayan regalado el libro *Cien años de soledad*, ganando una formalización narrativa de tal contenido, en este caso desde la tercera persona del narrador del mismo libro, *Cien años de soledad*. Dicho sencillamente, no he tenido que transformarme en un *alter ego mejor*, que represente mis más altas aspiraciones y mis imposibles utopías. He ganado una comprensión a distancia, una visión en perspectiva, sin que me pierda por ello. Ahora, y porque los ejemplos son ejemplos, quiero matizar dos cosas. En primer lugar, lo que he hecho es una configuración voluntaria y específica de mi persona. Lo que quiero destacar, no obstante, es que no es un único relato el que me configura, sino el conjunto de formas y estructuras comunes a todas las realidades de las que participo, sean ficciones literarias, películas, juegos online... y que además se

adhieren a mi fenomenología de modo involuntario, configurando perspectivas desde las que experimento la *realidad*.<sup>11</sup>

En segundo lugar, es verdad que la perspectiva narrativa no parece ser por sí sola una experiencia, sino más bien la configuración de una experiencia, pero mi tesis consiste en afirmar que en la realidad virtual tal perspectiva excéntrica o sin atribución subjetiva se convierte en una experiencia en sí y no sólo en una configuración posible de mi experiencia personal. Para ello es necesario invertir el orden de los ejemplos: en vez de aplicar la misma *forma* a diferentes *contenidos* —en los ejemplos el coronel Aureliano Buendía y mi propia persona— lo que habría que poner a prueba son otras *formas* para un mismo *contenido*, sea éste la realidad de mi propia persona o la de quien ahora lee. Esto es, se trataría de ver como la realidad virtual puede configurar nuevas experiencias excéntricas aparte de las narrativas. Antes, y siempre en el orden de los ejemplos, me serviré de un puente aludiendo al caso de la cinematografía, donde el estilo o la técnica narrativa que me sirve para proyectar la historia se sustituye por la pantalla de cine. En este caso parece quedar eliminado el componente de la tercera persona: la voz narrativa, aún sin la necesidad de ser atribuida a un sujeto concreto, guarda aún el componente humano del lenguaje, de la voz. En el caso de la cinematografía, salvo en el caso de la *voz en off*, la perspectiva de los personajes y su historia queda reducida a la distancia que marca con el espectador la propia pantalla.

Ahora bien, si hemos acordado que en el relato de ficción la tercera persona del narrador se encubre para crear la ilusión de que la historia aparece por sí sola, en el caso del cine son las técnicas cinematográficas quienes se encubren para que el mundo del film aparezca como una realidad *sui generis*. La técnica narrativa, asociada a una voz en tercera persona, se convierte ahora en técnica cinematográfica, asociada a una mirada que es ya nuestra propia mirada como espectadores, pero sobredeterminada por sus propias técnicas, tales el zoom, la cámara lenta, el ángulo de enfoque y en general todas las técnicas vinculadas al montaje. Es decir, que la mayor neutralidad del cine con respecto a la literatura, en donde ya no es necesaria la mediación de una voz en tercera

---

<sup>11</sup> .- El distanciamiento respecto de la vida cotidiana en la experiencia de lo virtual no queda reducida a su propio marco. Devueltos al quehacer cotidiano, tal experiencia excéntrica es igualmente posible, no ya animada directamente por esta o aquella obra concreta, sino por el conjunto magnético de los dobles de la realidad, de los mundos virtuales en los que hemos participado, y que permanecen *formalmente* en nuestros esquemas interpretativos.

persona sino nuestra propia mirada, es en realidad una configuración mucho más determinante en tanto que más disimulada, al darnos la impresión de ser nosotros quien elegimos cómo mirar. Así pues, la configuración narrativa de nuestra propia experiencia, posible a mi juicio a causa de la capacidad de autodistanciamiento de la conciencia, en su *despliegue* como *voz narrativa de la conciencia*, se transforma ahora en *repliegue cinematográfico de la conciencia*, a la manera de un montaje de retenciones y protecciones, de recuerdos y expectativas. En conclusión, la *afección más disimulada* en que consiste la representación cinematográfica, en donde todas las técnicas están ocultas a fin de destacar la acción por sí misma —y en donde no sólo no necesitamos la atribución a una tercera persona, sino que a falta de voz sólo nos queda la identificación con una mirada que supera nuestras posibilidades— es capaz de conmocionar en mayor medida —como *repliegue* y no como *despliegue*— la capacidad de la experiencia que hemos denominado excéntrica o sin atribución subjetiva<sup>12</sup>.

¿Qué podemos decir ahora de la realidad virtual? En los videojuegos más recientes he visto, además de la posibilidad de controlar y manejar el *alter ego*, diferencia que suele destacarse en contraste con el cine o la literatura, la posibilidad de manejar toda la técnica encubierta de la perspectiva de juego. Esto es, no sólo controlamos uno de los personajes, y como tal, un *alter ego*, sino que determinamos todo aquello que en cine parecía funcionar por sí solo: ángulo, zoom, cámara lenta, rápida, y en general toda la figuración de la circunstancia del héroe. Además, esta mirada que acompaña a distancia la aventura deja de poder entenderse en el videojuego como una cuestión estética, siendo ya imposible diferenciar acción de contemplación al ser absolutamente necesario el buen control de la perspectiva para avanzar con éxito en la teleología del videojuego. Es aquí, en lo virtual, donde la experiencia excéntrica deja de ser una perspectiva para ser un poder, devuelto a la realidad en forma de potencia. Tales poderes que sobrevuelan la historia del héroe convertido en mi *alter ego*, y que superan por tanto su *egocentricidad*, vienen a ser poderes devueltos a la experiencia de mi circunstancia, que igualmente supera mi egocentrismo, y me son dados en forma de

---

<sup>12</sup> .- «La conciencia se ve afectada por los fenómenos que por regla general se le presentan, pero lo es de manera particular por los objetos temporales. Esto nos importa porque la película, como la melodía, es un objeto temporal. Por lo tanto, comprender la singularidad del afecto de la conciencia por los objetos temporales es empezar a comprender lo que constituye la especificidad del cine, su fuerza, y como puede *transformar la vida*». STIEGLER, BERNARD. *O.c.* (p. 23)

potencias de configuración excéntrica de la experiencia, no de mi persona aislada, sino del horizonte que me envuelve<sup>13</sup>. No creo por ello estar hablando de jugar a ser Dioses, violando las condiciones que buenamente requiere de un lado el cuerpo, del otro la realidad. Más bien me sitúo en una temporalidad posible donde el videojuego —y con él la realidad virtual— está en pañales, donde todavía queda mucho por ver respecto de la experiencia sin atribución subjetiva, asumiendo que con todo sea siempre la experiencia de un sujeto que se hace responsable de su excentricidad.

### ¿Qué va siendo del huevo y la gallina?

Todo *alter ego* ha de volver al *ego*, asumiendo que todo *ego*, en cada caso el mío, es un ser-en-el-mundo-con-los-otros, es un *yo soy yo y mi circunstancia*. De igual modo la conciencia, desplegada o replegada por la experiencia, ha de volver en sí, sin que sea tan preciso decir cuál es el sí de la conciencia, o cuál es el sí del yo. Todo lo contrario este carácter del *Sí* se caracteriza por su apertura, al igual que lo virtual, del otro lado de la realidad, se caracteriza por la temporalidad de su evolución. Es verdad que la conciencia, vuelta a *sí* tras el extravío por lo virtual, no vuelve nunca a un *sí* fijado con anterioridad, sino convertida en potencia de lo que en la realidad virtual fue un poder. Más sencillamente: tras el desvío por lo virtual ya no soy capaz de detener el tiempo ni de acelerarlo: ni el carácter del *yo* de mi primera persona ni el carácter del *sí* de mi conciencia como experiencia pueden superar este límite. Sin embargo, es posible virtualizar la realidad, convirtiendo el poder en potencia, la potencia del *como si*. Aquello que me era imprescindible en la teleología del videojuego me es ahora imposible, sólo transferible en la forma de un *como si* hermenéutico, que deja aparecer la realidad bajo la óptica de una potencia tanto novedosa como imposible de actualizar. Es por ello que las tecnologías recreativas que hacen posible lo virtual sólo vuelven a la

---

<sup>13</sup> .- El mismo Ortega, pese a hablar de la circunstancia insoslayable de toda existencia, no dejaba él mismo de mantener una holgura en cuanto a la representación de tal circunstancia. Así por ejemplo, leemos en las *Meditaciones del Quijote*: «Del mismo modo que las siluetas de las rocas y de las nubes encierran alusiones a ciertas formas animales, las cosas todas, desde su inerte materialidad, hacen como señas que nosotros interpretamos. Estas interpretaciones se condensan hasta formar una objetividad que viene a ser una duplicación de la primaria, de la llamada real. Nace de aquí un perenne conflicto: la “idea” o “sentido” de cada cosa y su “materialidad” aspiran a encajarse una en otra. Pero esto supone la victoria de una de ellas. Si la “idea triunfa”, la “materialidad” queda suplantada y vivimos alucinados. Si la materialidad se impone, y, penetrado el vaho de la idea, reabsorbe ésta, vivimos desilusionados» ORTEGA Y GASSET. *Meditaciones del quijote*. Alianza. Madrid. 2001 (p. 102). Siguiendo este hilo en el que se presenta una ambivalencia representativa, nos preguntaríamos aquí por las determinaciones que lo virtual podría realizar sobre lo que aquí se llama la “idea”.

realidad como potencias recreativas, a nivel hermenéutico. Ahora bien, al igual que lo virtual puede repercutir en la esquematización de la realidad, en el re-conocimiento de la realidad, no es menos cierto que tal re-conocimiento conlleve una creación y recreación de lo virtual.

Dicho de otro modo: si lo virtual puede sobredeterminar las formas *a priori* de la experiencia y el esquematismo que une la sensibilidad al entendimiento, es igualmente cierto que estas sobredeterminaciones recrean a posteriori la realidad virtual, vinculando así dialécticamente la historia de la realidad virtual —como parte de la evolución de la tecnología<sup>14</sup>— y la historia de lo que aquí he llamado experiencia excéntrica, o también, con Nietzsche, la evolución de la conciencialidad<sup>15</sup>. La pregunta sería, entonces: si las tecnologías recreativas, a la base de la realidad virtual, tienen su propia historia y evolución, desde la literatura hasta el videojuego, ¿cómo pueden repercutir en la historia y evolución de la experiencia de la conciencia, entendida igualmente como *Gewissen* y como *Bewusstheit*, como conciencia reflexiva y como conciencia intencional? Como es de suponer, surgen aquí dos bloques de respuestas, que podemos catalogar, siguiendo la terminología de Umberto Eco, en apocalípticas e integradas<sup>16</sup>. Conviene tener presente, al menos, la verdad de esta dialéctica entre la realidad y el doble, entre el sujeto y la

---

<sup>14</sup> .- «La cuestión que se plantea es saber si se *puede prever* y es posible *orientar* la evolución de la técnica, es decir, de la potencia. ¿Qué poder tenemos sobre la potencia?» STIEGLER; BERNARD. *La técnica y el tiempo. I. El pecado de Epimeteo*. Editorial Hiru. Hondarribia. 2002 (p. 41)

<sup>15</sup> .- «La conscientividad [Bewusstheit] es la última y más tardía evolución de lo orgánico, lo más sin acabar y lo más carente de fuerza [...] Mientras no esté completamente desarrollada y madura, una función es un peligro para el organismo: ¡es bueno que hasta ese momento sea tiranizada a fondo! Así es tiranizada a fondo la conscientividad, ¡y no es la menor de las tiranías la de estar orgulloso de ella! Se piensa que en ella reside *el núcleo* del hombre, ¡lo permanente, eterno, último, más primigenio de él! ¡Se considera la conscientividad como una magnitud fija dada! ¡Se niega su crecimiento, sus intermitencias! ¡Se la toma por «unidad del organismo»! Esta ridícula sobreestimación y mal entendimiento de la conciencia tiene como consecuencia la gran utilidad de que de ese modo se ha *impedido* un desarrollo demasiado rápido de la misma. Dado que los hombres creían tener ya la conscientividad, se han esforzado poco por adquirirla, ¡y tampoco ahora sucede de otro modo!». NIETZSCHE. *La gaya ciencia*. §11.

<sup>16</sup> .- Como es sabido, Horkheimer y Adorno, en su *Dialéctica de la ilustración* fueron los primeros en temer por el colapso de la conciencia por la cinematografía, convirtiendo la conmoción del esquematismo en control del individuo. Véase STIEGLER, BERNARD. *O.c.* (cap. II. El cine de la conciencia). Ahora, y tomando del todo en serio el alcance de tal crítica, mantengo, con Tomás Maldonado, la siguiente pregunta: «¿Es justo sostener que la naciente *cultura de la virtualidad* (o, si se me permite, de la *hipervirtualidad*) deba configurar siempre y de todas maneras una irreversible enajenación en nuestra relación con el mundo real? En otras palabras, ¿es correcto excluir en principio que la frecuentación de las realidades virtuales pueda contribuir a un enriquecimiento, y no siempre a un empobrecimiento, de nuestra relación cognoscitiva y, en última instancia, operativa con el mundo real? En sustancia, se trata de saber si la producción computerizada de imágenes de alta fidelidad puede verdaderamente enriquecer nuestra experiencia y hasta procurarnos más experiencia de la que habríamos podido obtener sin la mediación de lo imaginal en una relación, digamos, empírica con la realidad». MALDONADO, TOMÁS. *Lo real y lo virtual*. Gedisa. Barcelona. 1992 (p. 65)

experiencia, entramado que conforma una madeja compacta de dificultades, tanto ontológicas como políticas, y que pone a la esencia y a las posibilidades de la realidad virtual en entredicho. No tiene interés ahora preguntarse por aquello que fue antes, si el huevo o la gallina, si la realidad o sus dobles, sino preguntarse por lo que va siendo, y por lo que pueda ser de la experiencia de la conciencia y de la conciencia de la experiencia.

## **Conclusión**

Ni Descartes ni Cervantes podían jugar a dobles a un videojuego. Tengo por seguro que tanto uno como el otro, y por diferentes motivos, les habría maravillado la experiencia inmersiva en la que consiste la realidad del videojuego. En el tiempo que ellos vivieron no existía el *como si* de lo virtual, muy relevante hoy en día en cuanto que las potencias del *como si* empiezan a ser muy efectivas en su capacidad de afectar a la conciencia, a la que le concierne siempre el espectro de un *cómo de la conciencia*, sea reflexiva, sea intencional. Lo que he intentado dejar claro, antes del insoslayable debate sobre las consecuencias de la realidad virtual en la realidad de la experiencia, es la compleja infraestructura que está en juego entre ambas dimensiones, el entramado de relaciones que hay entre la realidad y lo virtual, haciendo muy complicado elegir entre una cosa y la otra, ya que lo virtual conlleva involuntariamente un re-conocimiento de la realidad. En conclusión, si es la experiencia quien hace al sujeto y no al revés, en un mundo como el nuestro donde ésta oscila entre la caverna y su afuera, no queda más remedio que admitir que la experiencia se constituye mediante la tensión que de un lado suponen los elementos prereflexivos de la realidad, y del otro las sobredeterminaciones de lo virtual. O dicho más sencillamente, no es tan fácil, para el debate, situarse fuera de la caverna, pues ésta ha impregnado sus sombras a nuestra mirada, de modo que la realidad se ve doble, doblada, desplegada y replegada sobre sí. Si es verdad que hay una relación intrínseca entre la vida y el relato por medio de la narratividad, si también es cierto que entre la existencia y el cine media el elemento de los flujos de conciencia, hay que preguntarse ahora por el elemento mediador entre la vida y el videojuego, examinando las categorías que vienen a sobredeterminar dinámicamente las categorías *a priori* por las cuales algo sencillamente aparece. Para ello es necesaria una fenomenología de la experiencia virtual, con el examen de sus consecuencias

ontológicas y políticas, ambas vinculadas al problema de la libertad. A mi juicio no hay arcadia de la conciencia, no hay un *antes* desde el cual resistir las configuraciones que los nuevos habitantes del mundo 3 popperiano producen en el mundo 2. Mi conclusión, fruto de una sutil sospecha, descansa en la intuición de la imposibilidad de la libertad fuera de lo virtual, como en una realidad pura: no queda más que la conjugación de modos de estar en los cuales mantener la tensión entre la realidad y sus dobles, entre la experiencia y *la* experiencia.