

El error como garantía ontológica

Òscar Llorens i Garcia

1. LA REALIDAD VIRTUAL

La realidad virtual es algún tipo de realidad. Tal es la conclusión a la que llegamos en 2002 los que nos reunimos en Albarracín para filosofar sobre el asunto de la realidad virtual. Hay quien la llama irrealidad, hay quien virtualidad real, pero parece claro que la realidad virtual proporciona una fuente de contenidos noemáticos sean o no constitutivos de auténticas vivencias.

Ello es posible por la capacidad de la realidad virtual para generar ficción. Bien sea mediante el lenguaje, las artes gráficas, el cine, lo onírico o los estupefacientes; pues todo ello merece el adjetivo *virtual* por opuesto a la realidad sin engaños. Como advierten Moreno o San Martín, la virtualidad no es asunto exclusivo de la red de redes ni de la tecnología de la información en general, sino que es consustancial a lo antropológico en tanto que técnico. Desde que representamos la realidad mediante palabras, dioses o dibujos, los humanos hemos precisado de lo que Ruiz Calvente llama irrealidad para dar cuenta del mundo en que vivimos. Virtual es el ver doble de la borrachera, y virtual es el tren de los hermanos Lumiere que provocó que los primeros espectadores del cinematógrafo saltaran de sus sillas en las primeras proyecciones públicas del séptimo arte. Son reales, en la medida en que se presentan como percepciones, como objetos de la conciencia que constituyen lo pensado en la nóesis; y son virtuales por cuanto se presentan como lo que no son... como advertía aquél famoso cuadro que, representando una pipa, denunciaba de si mismo no serlo: no era más que pintura sobre una tela (creo).

Sin embargo, el uso común de la expresión realidad virtual nos emplaza, auspiciado por la ciencia ficción, a un terreno algo más concreto aunque, en opinión de muchas filósofas y filósofos, ontológicamente semejante: el de la realidad virtual cibernética inmersiva. Esto es, la ficción generada por una computadora con las prótesis necesarias para que la simulación se convierta en totalizadora, imitando lo que

fenomenológicamente pudiéramos admitir como mundo, como la realidad exterior, desde un realismo ingenuo o, incluso, generar una ficción perceptiva con leyes y objetos completamente independiente de lo que estaríamos dispuestos a llamar realidad sin más.

Este ámbito de la realidad virtual es el que les propongo como excusa para filosofar, y deseaba hacerlo a través de un ejemplo que se ha convertido en arquetípico, el de la película *The Matrix*, sobre la que se han vertido auténticos océanos de tinta, desde su edición. Ahora bien, para no arriesgarme a aburrir hasta los más entusiastas, pretendo ahora abreviar al máximo la descripción de la película así como lo que ya fue dicho en 2002 para desarrollar lo que les propongo ahora, el error como fase epistemológica suficiente como para sugerir cierta objetividad en la sensación interpretable como la fuente de mis percepciones fenoménicas y también la consecuencia lógica de esto en un entorno virtual inmersivo.

2. LOS LÍMITES TECNOLÓGICOS DE LOS SISTEMAS INFORMÁTICOS VIRTUALES INMERSIVOS

Aunque la filosofía puede plantear, como a veces la física teórica, experimentos ideales, tampoco está de más la cuestión de si es posible la construcción de un sistema virtual inmersivo tan perfecto que, para gozo cartesiano, pudiera confundir la conciencia hasta el punto de llevarla al límite siniestro de incapacitarla para distinguir la realidad de la ficción.

Hay una respuesta provisional negativa, puesto que la tecnología para conectar sistemas periféricos a cada uno de los sentidos, en especial considerando lo referido al tacto, o directamente al sistema nervioso central, siempre hablando en términos de sistemas informáticos, es pura ciencia ficción en 2008. La pregunta que sugiere dicha respuesta es poco menos que obvia: ¿Llegará el momento en que los sistemas informáticos de realidad virtual inmersiva superen estas dificultades tecnológicas para permitir una completa simulación irresoluble para la conciencia? Pues, por lo que parece la respuesta es que no, lo cual merece ser explicado aclarando entonces cuáles

son los límites de la realidad virtual informática inmersiva... que casi que, hasta nueva orden, vamos a llamar "realidad virtual" sin más.

a) Límites tecnológicos. Son los comentados arriba, a los que hay que sumar los derivados de cualquier sistema tecnológico complejo y los específicos de la realidad virtual, tales como potencia de los periféricos, capacidad gráfica, movimiento, sonido; aspectos todos de no poca importancia y, tal vez, puede que salvables en un futuro a largo plazo... cosa que no ocurre con los otros límites.

b) Límites ontológicos. Los límites ontológicos de la realidad virtual son los apuntados por Fernández Beites en 2002 y tienen que ver con las ilimitadas posibilidades de relacionarse con el mundo que una conciencia, incardinada en una persona, posee en el mundo de la vida. Según esta filósofa, no se trata de la imposibilidad tecnológica y por tanto quizá (sólo quizá) superable en el futuro, de imitar el mundo físico, éste que se supone que hay ahí fuera de mi conciencia; sino de límites que la propia ontología de lo que el sistema técnico es en esencia muestra como insuperables y relacionados con el infinito. Consideremos las posibilidades de un humano para relacionarse con un objeto (lo que es, la substancia del conocer), como por ejemplo una botella de orujo. Consideremos también lo que el entorno virtual informatizado puede ofrecerme. Y observemos que puedo utilizar la botella de orujo para beber uno o dos sorbos, media botella o toda entera (cosa poco aconsejable para mi hígado), pero además puedo optar por beber cantidades discretas hasta límites cuánticos. Y eso sólo es una parte casi negligible de lo que puedo hacer con ella: golpearme la cabeza, cerrarla, volverla a abrir, arrancarle la etiqueta, arrojarla al contenedor de vidrio, fundirla... todo lo cual supone una porción ridícula de lo que puedo hacer con la botella *en relación con* otros entes físicos de su mismo nivel ontológico. La idea es que un sistema de algoritmos lógicos como un sistema informático no puede imitar las infinitas posibilidades del mundo fenoménico de darse y, aún menos, de relacionarse del sujeto con dicho mundo. Para entender mejor esta cuestión cabe hablar de un tercer tipo de límite para la realidad virtual.

cumple en toda la matriz de secuencias de ceros y unos computable por un ordenador, lo que estamos diciendo es que la antidiagonal de Cantor, perfectamente definida lógicamente, no puede ser computada por un sistema informático ya que difiere de la secuencia en la *n*ésima posición.

Los límites de los ordenadores para representar la realidad o cualquier tipo de realidad alternativa, son los límites de la realidad virtual. Sin embargo yo les proponía el caso de la película *The Matrix* como excusa para la reflexión filosófica y no pretendía anular su encanto con argumentos que impiden su concepción como actualidad. Tal vez, no hayamos nunca nacido y estemos ahora mismo inmersos en un sistema virtual en cuyo mundo de origen habiten otras series de cosas e imperen otras leyes físicas inimaginables para nosotros... pero de nuevo acierta Fernández Beites cuando advierte que eso acerca o identifica, a esta inefable realidad virtual con el genio maligno de Descartes.

3. THE MATRIX COMO CAVERNA MALIGNA

Como cabe la posibilidad que haya quien, en esta sala, no hay visto ninguna de las películas de la saga *The Matrix* (si bien, la buena es, como en tantas otras veces, la primera) podemos entresacar un mínimo resumen de lo más relevante del filme en de lo dicho en 2002:

"Imagínense, un enorme pozo oscuro repleto de pequeñas urnas que contienen a los seres humanos desde que nacen hasta que mueren sumergidos en una especie de líquido amniótico y conectados, por distintas partes de su cuerpo, a un entramado virtual que todos los humanos, en cada una de sus jaulas cibernéticas, comparten y que se denomina Matrix. Desde que han nacido creen que lo que ven y escuchan, es la auténtica realidad e ignoran que viven prisioneros. Sin embargo, uno de ellos consigue liberarse y, en un proceso lento y tortuoso, consigue salir de la urna y aún al exterior del pozo. Al principio no puede dirigir su mirada hacia la luz ya que sus ojos están debilitados por la falta de uso y, las y los que le rescatan, tampoco le revelan directamente cuál es la auténtica realidad hasta que no se halla verdaderamente preparado para ello. Por fin adquiere conciencia de cómo es la realidad y de que lo que creía real hasta la fecha no era más que una ilusión creada por un ordenador. Finalmente, nuestro personaje vuelve a la caverna (...) para convencer a las demás y los demás de que la realidad en la que creen vivir no es la auténtica."¹

¹ Moreno Márquez y otros: "Filosofía y Realidad Virtual", Zaragoza, 2007. Pág. 405.

De donde se desprende algo que no ha pasado inadvertido a nadie: que en *The Matrix* tenemos recogidos dos de los momentos filosóficos más significativos de la historia del pensamiento: 1) el mito de la caverna de Platón, por cuanto el proceso de liberación del personaje principal de su ignorancia hasta el conocimiento de la verdad es semejante en alto grado a lo expuesto en aquél mito y 2) porque no es menos semejante el poder totalizador del entorno virtual de *Matrix* comparado con la capacidad terrible que la argucia epistemológica de el genio maligno de Descartes tenía para generar engaño en alguna desafortunada conciencia.

Lo que tiene de relevante esta película, esta situación de realidad virtual totalizante que sólo la ciencia ficción nos puede proporcionar, es la comodidad didáctica para responder a la cuestión de como considerar el estatuto ontológico de una realidad, la virtual, que se caracteriza por ser ficticia cuando incluso, para mayor dramatismo, no pudiéramos distinguir a ciencia cierta la ficción de la realidad. Para responder es necesario acotar qué entendemos por realidad, tarea por antonomasia de la filosofía.

4. UNA ONTOLOGÍA MÍNIMA

Para hablar con sentido de cualquier asunto es necesario hacerlo desde unos supuestos de lo que entendemos por real, aunque tales supuestos se redujeran a lo que resulta transcendental para que se de el lenguaje que permite el *hablar con sentido*. Así, si es irrenunciable una base metafísica para poder decir, en cuanto filósofos o filósofas debemos hacer aquello que el saber ordinario y aún el científico olvidan: hacer explícita dicha base que ya bautizamos como metafísica mínima:

"De los hechos, en cuanto que datos del mundo exterior, puedo dudar; de que hay un mundo de ideas, no: puesto que en la misma duda se hace uso transcendental de dicho mundo. Sirva esto para distinguir radicalmente entre ideas y hechos en lo que (...) podemos llamar metafísica mínima como un mínimo cuerpo ontológico que nos permita llevar a cabo cualquier actividad racional posterior. (...) Además, su fundamento no sólo se limita a la transcendentalidad de lo eidético frente a la ausencia de ésta en lo fenoménico, sino a que el principio de contradicción es condición necesaria y suficiente para establecer el estatuto ontológico de cualquier entidad meramente ideal mientras que en lo empírico tal principio es necesario pero no suficiente, y a que en el mundo de los hechos, para incluir en él una entidad cualquiera, es necesario buscar el correlato empírico; con los límites de aquellas ideas que, aunque no se relacionen ellas mismas con ningún fenómeno como tal, sean necesarias para explicar otros fenómenos relacionados. (...) Hay, además, un tercer argumento acerca de la inevitabilidad del dualismo ontológico en cualquier sistema metafísico que complementa los ya introducidos de la

imposibilidad de dudar que hay ideas cuando sí es posible hacerlo respecto de los hechos y la distinta relación de ambos tipos de realidad respecto al principio de no contradicción: se trata del viejo problema del cambio. La diferencia más relevante, desde un punto de vista fenomenológico, entre ideas y hechos es que mientras las ideas no están sujetas a cambio alguno, éste representa un aspecto esencial en el mundo de los hechos."²

Tres son pues, los argumentos esgrimidos para defender la necesidad del dualismo ontológico y que podemos enumerar de forma esquemática de la siguiente manera:

- a) Las ideas, frente a los fenómenos, son transcendentales para poder decir algo.
- b) Basta el principio de no contradicción para afirmar que una idea es válida, no ocurre así con los fenómenos ya que se precisa del correlato empírico.
- c) Las ideas no cambian mientras que los fenómenos son puro devenir.

Si este análisis es correcto, entonces hay al menos dos ámbitos de realidad diferenciables cuya especificación se remonta casi al inicio de la preocupación filosófica por el mundo. Ello es de suma relevancia para el tema de la realidad virtual que nos ocupa. Para un entorno virtual inmersivo como el de *The Matrix*, cuyo fundamento parece rebasar las posibilidades de la realidad para sumirse en la ficción, en forma de genio maligno cibernético, las propiedades del mundo de las ideas permanecerían inalterables. Ya advirtió el propio Descartes que, en el proceso del sueño, las verdades analíticas permanecerían fuera de duda y, discrepando con el filósofo francés³, no hay genio maligno que no precise de los primeros principios y por tanto de la consistencia lógica adecuada incluso para ser; por lo que no es posible una ficción virtual del estilo "genio maligno" que no respete el modo de ser de lo eidético.

Puede ser que ustedes no estén ahí delante más que como fenómenos causados no por un mundo exterior a mí, sino por quién sabe qué artimaña virtual que me hiciera percibir el mundo diseñado a la carta por dicho artilugio... y así esta sala, Gijón, la península Ibérica o toda la galaxia. Pero no puedo dudar de los principios que me permiten interrogarme en este sentido, por la idea de galaxia y todas las demás ideas.

² Idem , págs. 409-413.

³ Descartes pensaba que un Genio Maligno le podría equivocar en los juicios analíticos.

5. EPISTEMOLOGÍA DEL ERROR

La gran cruz del racionalismo cartesiano y afín, fue el fracaso metafísico a la hora de fundamentar la existencia del mundo físico. Efectivamente, las pruebas de la existencia de Dios como garante de la res extensa caen en la categoría de las falacias circulares, lo que impide el utilizar a Dios como premisa para ninguna argumentación posterior. La genialidad de Kant propuso los fenómenos como objeto único para la investigación racional a la vez que su límite, renunciando al objeto en tanto que cosa en sí. Dicha renuncia sigue siendo válida para la situación aquí planteada. Los fenómenos que la realidad virtual nos presenta como tales, no tienen menor validez que los fenómenos que obtenemos de ordinario por la acción de la conciencia merced a los datos de los sentidos. La fenomenología nos ha devuelto las cosas a base de hurgar en la conciencia, no de reivindicar como hace el realismo ingenuo la petición de principio que supone poner a un hipotético mundo exterior como núcleo, y único núcleo, de cualquier ontología regional. Así que ahora es cuando viene lo bueno, la pregunta del millón respecto del tema de la realidad virtual que venimos tratando en este congreso: ¿Se vislumbra alguna manera de distinguir el engaño de la realidad virtual para una conciencia en él sumergida si fuéramos capaces de superar los límites antes expuestos para sistemas informáticos virtuales inmersivos? La respuesta es no. Tan cierto como que la realidad de las ideas permanece naturalmente no afectada por los engaños a los sentidos por constituir una realidad independiente, si pudiéramos construir una realidad virtual del estilo *genio maligno*, tomaríamos los fenómenos como válidos sin ninguna otra opción a menos que descubriéramos el engaño.

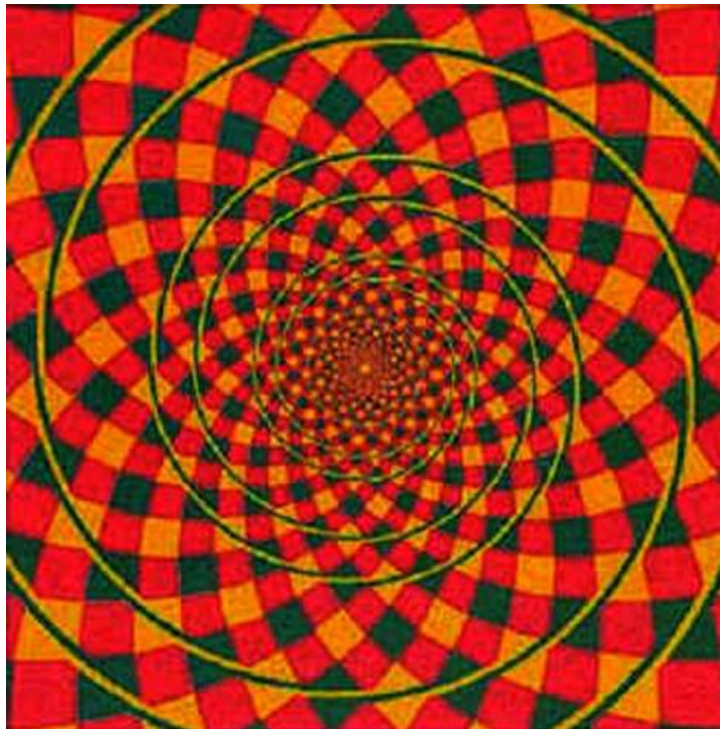
Sólo tenemos fenómenos, y nos hemos acostumbrado con razón, a hablar del mundo en base a ellos; así que los fenómenos originados por un dispositivo virtual son tan fenómenos como los generados espontáneamente por lo natural, sea lo que esto último sea. Aún así, se han aducido un par de argumentos razonables para suponer que ahí fuera hay un mundo que origina los fenómenos los cuales, por otro lado, es prudente creer que tienen un origen. Nos referimos a los argumentos de *coherencia* y *duración*.

En efecto, por un lado, los fenómenos tienen un orden racional, con todo lo que ello supone, sin el cual no sería posible no sólo la intelección del mundo, sino que tampoco hubiera sido posible la ciencia, tan escrupulosa con el respeto por la experiencia. Si abro un cajón y meto dentro un sello de correos, lo cierro y, al volverlo a abrir descubriera un entrecot a la pimienta, además de lo que me ahorraría en restaurantes, no dejaría de sorprenderme. Si el mundo de los fenómenos, de los hechos si se quiere, no estuviera sometido a regularidades más o menos lógicas, no podríamos elaborar leyes ni hipótesis para su descripción. A esto llamamos la coherencia del mundo fenoménico.

Por otro lado, a diferencia de lo onírico, el mundo de los fenómenos tiene duración, es decir, a pesar de su indudable carácter dinámico, observamos que o bien los fenómenos ocupan una determinada parcela de tiempo, desde unas décimas de un meteoro o siglos de un monasterio, o bien se puede identificar a unos como causa de otros formando el continuo de la gran cadena del ser.

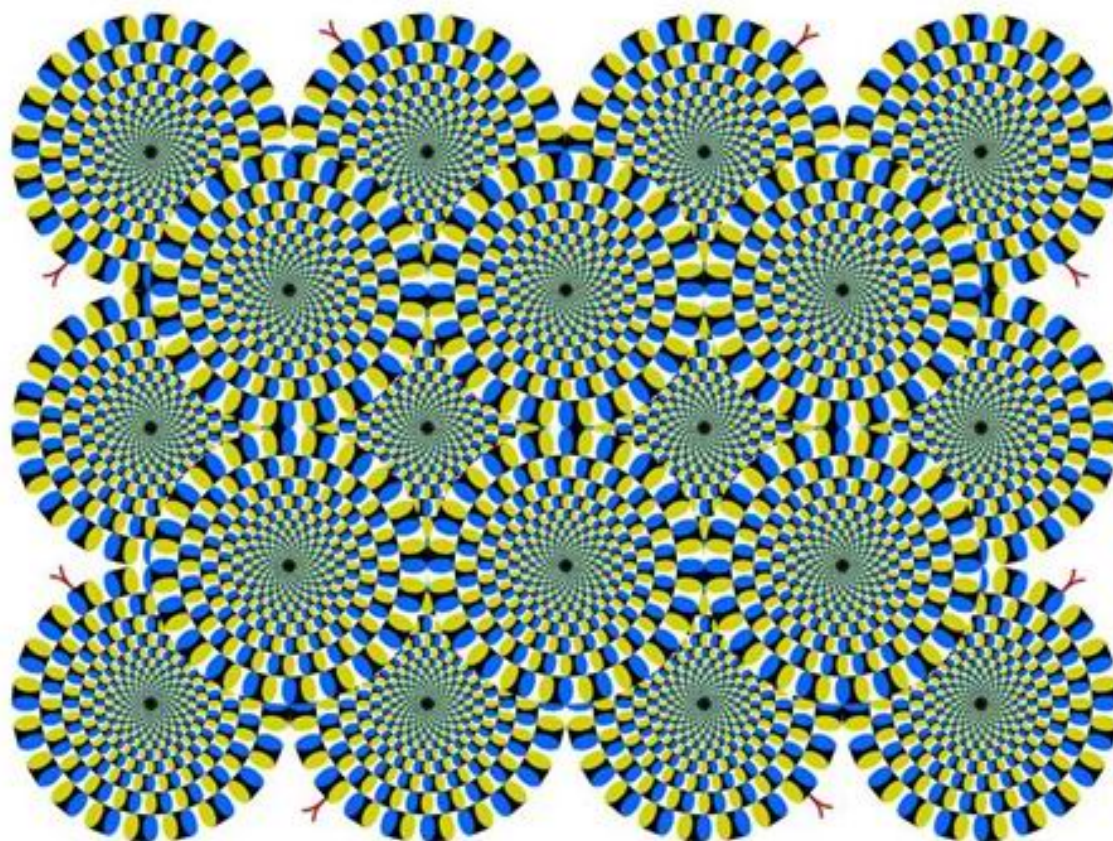
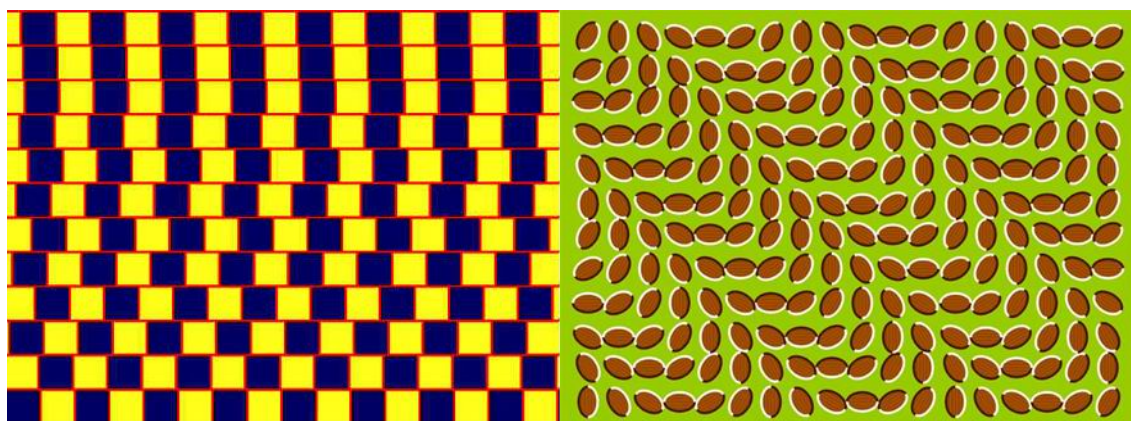
Lo que aquí exponemos es otro pequeño criterio para defender la existencia no de los fenómenos, que se presentan como datos de conciencia y, en este sentido, su realidad no es controvertible, sino quizá de algún tipo de realidad no sé si exterior, pero sí objetivable; es el criterio del error.

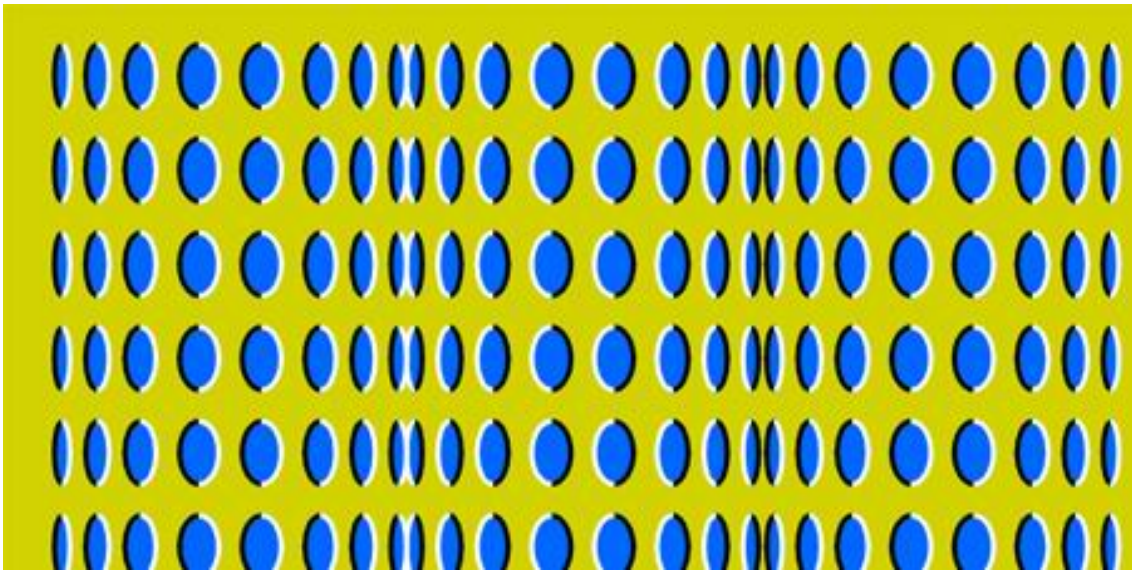
Los fenómenos son cosas que llegan a la conciencia y que nosotros, para convertirlos en tales cosas, apresamos mediante una idea. En ocasiones tal aprensión conduce a un error, generalmente porque



la idea bajo la cual subsumimos el fenómeno es vaga, inexacta o completamente inadecuada... es como si me piden a mi que inventaría el contenido del motor de un cohete espacial. Sin embargo hay otras cuyo origen se produce en la propia percepción, en la sensación diría yo; y sobre éstas me quiero detener un momento. Me refiero a sensaciones cuyo posterior análisis, revelan una mala aprensión por su propia estructura. Las paradojas ópticas constituyen una magnífica versión de este tipo de errores perceptivos. Consideremos la típica imagen que interpretamos como espirales en tanto en cuanto se trata, como revela una revisión concienzuda, de círculos concéntricos. Lo que antes he visto como espirales, lo veo ahora como círculos concéntricos, utilizando mi razón y, en especial, su aspecto más geométrico. ¿Se trata del mismo fenómeno? Si el fenómeno es un dato de conciencia, diría yo que no. Pero, ¿es la misma sensación percibida de forma distinta según nuestra forma de hacerlo? Analicemos lo que hacemos frente a este tipo de percepciones: 1) La lámina con la falsa espiral es un fenómeno que se nos presenta como un garabato espiral. 2) Aplicando nuestra razón, advertimos que para ser un espiral, el anillo más exterior deberá ir metiéndose hacia el centro o, lo que es lo mismo, se tratará de un único trazo. 3) Mediante comprobación experimental (siguiendo la línea con el dedete) observamos que la premisa esgrimida en 2, no se cumple y, finalmente, 4) Acordamos que se trata en realidad de un dibujo con círculos concéntricos. ¿Un mismo fenómeno, con duración en el tiempo, percibido de forma distinta o dos fenómenos independientes? Quiero decir, si los fenómenos son datos de conciencia y nada más que datos de conciencia, entonces lo que he visto son dos cosas igualmente válidas: una serie de espirales y luego unos círculos concéntricos. Si aceptamos eso, entonces a cada instante arbitrariamente definido, hay tantos fenómenos como se desee, bien en forma de impresiones, bien en forma partes de impresiones. Como resulta que al conocer, se adjudica una idea a una impresión, sensación, dato de los sentidos, percepción o lo que fuere, si mantenemos que en el fenómeno anterior lo que se ve es un garabato sobre un folio, si mantenemos que tal fenómeno es el mismo⁴, entonces habremos de admitir que cuando interpretábamos que se trataba de un espiral, estábamos en un error.

⁴ Para distinguirlo de lo idéntico, cuyo uso se torna problemático, en una realidad cambiante.





Algunas paradojas ópticas

Si cabe una disociación entre el fenómeno y su percepción, hay un buen argumento para suponer que el mundo de los fenómenos, si bien no puede pasar, por definición por el mundo de las cosas en sí, es algo que se da en la conciencia pero con una cierta externalidad que podemos llamar mundo. La epistemología y la ontología son cosas distintas, por cuanto el mismo fenómeno puede ser conocido adecuada o inadecuadamente, en esto reside la ontología o la epistemología del error. Tampoco descubro ahora que el agua moja, lo que digo es algo tan sencillo como que el hecho de que me equivoque cuando percibo el mundo, si soy luego capaz de enmendar el error mediante mi conocimiento, es que hay algún ámbito donde apoyarme para poder decir que he enmendado tal error y que, este ámbito, sin dejar nunca de ser fenoménico, es de algún modo al margen de lo que mi conciencia percibe en un determinado momento. Dicho aún más fácil, la posibilidad de error indica que tengo percepciones y que son algo más que mi imaginación o que nada más que ideas.

Si en cualquier facultad de ciencias naturales tildaran la anterior argumentación como trivial, me sentiría confortado, porque lo cierto es que no creo que se decidieran ni siquiera a tomarla en serio. Dejaremos para el final alguna consideración sobre el realismo ingenuo, ahora conviene no olvidar que los fenómenos se dan a la conciencia y que, si bien indican una cierta externalidad (quizá mejor objetividad), dicha externalidad queda muy lejos de ser asimilable a un homólogo mundo material como lo concibe el sentido común, sino que no debe concebirse como nada más allá de los sentidos. Veámoslo en el siguiente capítulo.

6. CONSECUENCIAS CIBERNÉTICAS

¿Qué consecuencias se derivan de admitir el error como criterio epistemológico para argumentar la relevancia ontológica del mundo de los fenómenos en el ámbito de la realidad virtual tal y como la hemos entendido aquí a base de un sistema informático virtual inmersivo del estilo genio maligno? Pues, ninguna; o casi ninguna. Una realidad virtual así planteada podría caer en el error de olvidarse del error y alguna pobre conciencia conectada al entorno virtual, podría sospechar sobre la ausencia de error en su intelección de los fenómenos; pero también pudiera darse, puestos a imaginar cosas siniestras, que el sistema virtual maligno imitara los errores que, de natural se dan en la percepción de modo que quedarán insuflados en la mente de turno.

Recordemos sin embargo, que hablábamos de un sistema virtual, el maligno, metafísicamente inconstruible, que habría de superar impedimentos técnicos, ontológicos y lógicos para ser viable y que, si encima funcionara bajo la genuina batuta directiva de Windows, se colgaría cada vez que quisiéramos hacer más de una cosa a la vez.

7. UNA NOTA SOBRE EL REALISMO INGENUO

Los fenómenos son datos en la conciencia, no se pueden concebir de otra manera, que tengan una objetividad no altera para nada esta condición. Llamar a los fenómenos *mundo*, es una consecuencia lógica aplastante, puesto que es lo que tenemos por tal. Suponer que hay un mundo exterior que coincide con los fenómenos es razonable y útil, pero metafísicamente es un salto en el vacío, porque es rebasar los límites que la crítica trascendental puso a la metafísica e iguala al conocimiento que presume la existencia del mundo que origina los fenómenos como idéntico a éstos, a las cuestiones religiosas por su pretensión de absoluto y su recurso a cosas que trascienden la experiencia. Supone además, olvidarse del error que, habiendo servido de fundamento ontológico de una cierta objetividad fenoménica por presentar cierta autonomía frente a lo consciente, se presenta ahora como un impedimento epistemológico para la presunción de identidad mundo-fenómeno o cosa-hecho. Si observamos la historia de la ciencia, observaremos como es la historia de errores y correcciones, o conjeturas y

refutaciones como quería Popper; ello debería hacernos cuestionar que nuestro conocimiento de las cosas mantenga una relación de identidad con el pretendido mundo exterior, de ser así, el mundo exterior habría sufrido tantas transformaciones fácticas como revoluciones científicas han tenido lugar.

Si damos por sentado que hay ahí fuera un mundo exterior, cosa por otra parte muy probable, que puede ser conocido, admitimos que su conocimiento es diferente de él mismo, lo que lo vuelve a convertir en misterioso; de ahí que la reflexión racional, tanto filosófica como científica, debe versar, si no se desea dar ningún salto especulativo, sobre fenómenos; sean del orden natural, sean del orden virtual lo que no implica, como hemos pretendido defender aquí, renunciar a algún tipo de objetividad sensorial.

BIBLIOGRAFIA

- Descartes, René: "Discurso del Método", Madrid, 1982, Alianza.
Descartes, René: "Meditaciones Metafísicas", Madrid, 1987, Alba.
Gómez Pin, Víctor: "Conocer Descartes y su Obra", Barcelona, 1979, Dopesa
Moreno Márquez y otros: "Filosofía y Realidad Virtual", Zaragoza, 2007, Prensas Universitarias de Zaragoza.
Penrose, Roger: "La Nueva Mente del Emperador", Barcelona, 2006, Debolsillo.
Platón: "La República", Barcelona, 1994, Edicomunicación.
www.wikipedia.org