

FENOMENOLOGÍA Y REALIDAD VIRTUAL: EL RETO DE UN NUEVO MUNDO¹

Karina P. Trilles Calvo

Universidad de Castilla-La Mancha

KarinaPilar.Trilles@uclm.es

ABSTRACT: *I try to study in this paper the virtual reality called SecondLife making use of the phenomenological method. For this purpose I analyze what happens in the natural attitude where reality is the factual existence here-and-now, and against which the virtual reality bears a duplication of planes: the real-real thing and my digital copy. To analyze what sustains the concept of reality it is necessary to make use of the epoche. By means of it, we find out the relation of a bodily subject to the world, in a sense that is not given in SecondLife, a virtual universe whose zero-point is just my avatar, that is, the physical object that represents me. The paper unfolds of the consequences of this contrast.*

KEY WORDS: *Phenomenology, Virtual Reality, Body, Avatar.*

PHENOMENOLOGY AND VIRTUAL REALITY: THE CHALLENGE OF THE NEW WORLD

RESUMEN: En este artículo pretendemos estudiar el fenómeno de la realidad virtual *SecondLife* usando el método fenomenológico. Para ello partimos del análisis de lo que sucede en la actitud natural. En ésta, la realidad es el aquí-ahora fácticamente existente que se me da, y la realidad virtual conlleva una duplicación de planos: lo real-real y mi copia digital. Para desentrañar el entramado que sustenta el concepto de realidad es necesario aplicar la *epojé*. Mediante ésta, damos con la imbricación de un cuerpo viviente y el mundo, relación que no se da en *SecondLife*, universo virtual cuyo punto cero es mi avatar u objeto físico que me representa. El artículo es el despliegue de las consecuencias de las ideas aquí expuestas.

PALABRAS CLAVE: Fenomenología, realidad virtual, cuerpo, avatar.

*"Soy, más, estoy. Respiro.
Lo profundo es el aire.
La realidad me inventa,
Soy su leyenda. ¡Salve!"*

Jorge Guillén

1. INTRODUCCIÓN: LA PRESENCIA SILENCIOSA DE LO VIRTUAL

Desde que el ser humano ostenta con dignidad dicha denominación ha deseado sobrepasar los límites de su cotidianidad –no siempre agradable, aunque no necesariamente tortuosa–, ha anhelado mudar su piel factible y navegar por el mar de lo posible. Naves no le han faltado para tan curiosa travesía: el recital de historias acompañado de gestos exagerados, de una voz que se basta, etc., es un alto en el camino vital; el teatro, con su peculiar baile de máscaras que escenifica tramas –en ocasiones, inverosímiles– crea una atmósfera de éxtasis en la que lo diario queda en

suspenso, aunque sólo sea mientras dure la representación; la novela que nos transporta a otros tiempos, lugares, maneras de ser... convirtiéndonos en ingenioso hidalgo, en princesa de mil cuentos, en sujeto de una muerte anunciada, en gigantes que bien pudieran ser liliputienses y un largo etcétera tan extenso como la imaginación del lector; el cine, fusión y alteración de los anteriores modos de volar que, con la explosiva mezcla de música, color –solemos olvidar que el blanco y el negro también lo son–, movimiento, enfoque... pone nuestra carne en el asador consiguiendo no sólo que nos transformemos, sino que *seamos* el antropólogo heroico, el jedi con Yoda, el Neo que danza con las balas, el vaquero de brillantes espuelas y un sinfín

de personajes que hacemos nuestros. He aquí una ínfima muestra de la flota humana para surcar el piélago de lo posible, embarcaciones que crecen al ritmo de una imaginación que no conoce límites y que ha demostrado ser la salvación de un hombre paradójico que se afana tanto en escapar de esta vida como en permanecer en ella.

Si hay algo que caracteriza al ser humano y a su imaginación es su esencial insatisfacción, lo que se traduce en una búsqueda asintótica que, si bien jamás llega a su plena realización, origina nuevos medios de enfrentarse, gozar, estar en/al mundo, etc. Indudablemente, uno de estos novedosos "productos" es la denominada "realidad virtual" que se ha colado en nuestras vidas sin apenas apercibirnos de ello. Es tal el alcance de aquélla que se han creado *mundos paralelos* habitados por millones de personas, con moneda propia, capaz de producir dinero con la venta de propiedades "inexistentes"; que alberga *platós* de programas que sintonizamos en nuestro televisor, sedes de Universidades afamadas o de bancos; en el que podemos asistir a presentaciones de libros por el propio autor y un largo etcétera que *hacen de un mundo, aparentemente, un mundo*. Éste es el caso, por ejemplo, de *SecondLife*² que se presenta como "a 3D online digital World imagined and created by its residents"³, una creación imaginativa que tiene como propósito originar –como indica su título– una "segunda vida" construida a gusto del usuario que, para qué negarlo, pretende superar las insuficiencias de su existencia real, ser aquello que fácticamente no puede ser. Ahora bien, ¿cuál es el estatuto ontognoseológico de dicho universo?, ¿es apropiado el uso del rótulo "realidad"?, ¿puede ser denominado "mundo"?, ¿qué cañamazo conceptual sostiene este "mundo"? Estas cuestiones (y muchas más) no han obtenido respuestas satisfactorias, quizás porque numerosos pensadores suelen considerar que no vale la pena detenerse en estas bagatelas que desaparecen al apagar una máquina. Pero lo cierto es que son interrogantes que responden a un fenómeno que atañe a millones de personas y que, en una u otra medida, afectan a la propia Humanidad que asiste a la proliferación de "realidades" y tiene miedo a perder pie en aquello que, hasta ahora, consideraba como lo único existente.

Para ofrecer respuestas satisfactorias a las cuestiones arriba mentadas no bastan las parcas definiciones que se han dado de la "realidad virtual" ya que no inciden en la esencia de ese entorno que parece tomar vida allende

la pantalla del ordenador. Es en este punto en el que el método dibujado por Husserl así como las indicaciones que ofrece acerca de la "actitud natural" y del campo pos-epójico-re(con)ductivo⁴ pueden devenir fundamentales. La Fenomenología nos abre una puerta para dilucidar el *quid* de un fenómeno contemporáneo (en expansión), ya que nos posibilita ir poniendo entre paréntesis las innumerables capas que lo envuelven para llegar a su esencia, la cual puede, finalmente, ser descrita sin condicionamientos. Además, en este proceder lo que se va dejando atrás jamás se pierde de vista, pues lo abandonado, en cierta medida, también pertenece al fenómeno estudiado, de manera que siempre tenemos todos los elementos a nuestro alcance. Objetivo de este breve estudio es mostrar cómo el procedimiento fenomenológico es plenamente válido para el análisis de lo virtual⁵. Comencemos sin más dilación tan ardua tarea a la que no le es ajena cierto carácter provisional del que no queremos desprendernos, ya que la contundencia categórica acabaría con nuestro aprendizaje.

2. EL PUNTO DE PARTIDA: LA REALIDAD VIRTUAL EN LA "ACTITUD NATURAL"

Iniciemos nuestra peculiar aventura situándonos en la posición "del hombre tal como vive naturalmente" (Husserl, 1992 [1913]: § 27, 48 [56]), es decir, del ser humano que vive en un mundo existente sin ni siquiera imaginar que es plausible hacer cuestión de la existencia. La realidad es el aquí-ahora que descubre y que acoge tal como se le ofrece, un brindarse que, desde luego, nada tiene que ver con una Realidad objetiva con mayúsculas que deviene inaccesible para un sujeto limitado por su sensibilidad. Ese mundo fáctico que se da al hombre que lo habita desde el instante de su nacimiento no es un conjunto de objetos cristalinos, de sólidos de formas perfectas y plenamente visibles en todas sus facetas, sino que es un universo práxico. Éste está conformado por esas cosas impregnadas siempre de fealdad o belleza, de comodidad o molestia, de gracias o sinsabores y un largo etcétera de matices subjetivos que vamos depositando en aquello que nos rodea. El mundo en el que *estamos* es *la* (no una) mesa en la que redacté mi Tesis cuyo color y textura me agradan; *el* (no un) cuadro regalado por una persona querida; *el* (no un) libro subrayado tantas veces que ya resulta ilegible... puntos suspensivos que apuntan a un horizonte indeterminado que se amplía

conforme se anda el camino de la existencia. Pero, por muy extenso que sea, será *mío*, alimentado por lo *a-la-mano* que siempre estará ahí, aunque no necesariamente en el modo del ahora. La teoría cede el terreno a la práctica en un universo jamás neutro.

Existimos –sin hacer cuestión de la existencia– en un mundo natural fáctico que se nos dona como real sin grietas por las que pueda colarse la duda acerca de su ser. A dicho universo le es inherente dilatarse horizontalmente, un ensanchamiento en el que lo realizado, lo realizable y lo que se está realizando conviven. Mas este mundo en el que *estamos* es aquí-ahora, de ahí que sea necesario hablar de un vector espacial y otro temporal. Respecto al espacio, cabe afirmar que cada cosa-para-mí coloreada por el transcurrir de mi vida, remite a un horizonte indeterminado de objetos que pueblan este entorno en el que me muevo. Nada hay deslavazado, sino que la más nimia de las cosas que tiene sentido para mí está inserta en una compleja y tupida red de cuerpos físicos dispuestos espacialmente. Así, esta mesa en la que ahora me apoyo arrastra consigo la silla que se le enfrenta, la habitación en la que está situada... que, a su vez, apuntan al suelo firme que se extiende allende la puerta. En última instancia, una "simple" mesa pone en juego a todo el mundo en su forma espacial vivida. Pero, cruzándose con este espacio desarrollado centrifugamente respecto a mi existencia, encontramos el vector del tiempo estructurado en la línea pasado-presente-futuro, cajones de los que no queremos prescindir para ordenar una vida que, casi siempre, se resiste a cualquier tipo de cuadrículas.

Hasta ahora hemos descrito los ejes esenciales de la "actitud natural" que nos han puesto de manifiesto que la realidad se hace equivaler a lo existente de hecho tal y como se me ofrece a mí. Es momento de presionar el "on" del ordenador, entrar en *SecondLife* y considerar qué sucede, sin abandonar en ningún instante la posición natural. Dispongamos a navegar en primera persona. Sentada frente a la pantalla, pincho el icono de Internet y anoto la dirección www.secondlife.com. La página web inicial me anuncia que acabo de entrar en un mundo digital creado por sus residentes, rótulo acompañado de imágenes cambiantes que pretenden ser las fotos de presentación de dicho universo. Me registro (en su versión gratuita) introduciendo un nombre propio (no necesariamente el real), escogiendo un apellido de entre una larga lista (cerrada)

y tecleando una dirección de correo electrónico –eso sí, realmente existente–. A continuación, se me solicita que elija mi "avatar", *i.e.*, la apariencia física que voy a tener en la pantalla y que los otros habitantes de *SecondLife* van a ver de mí. Tengo doce opciones –desde el modelo corriente "next door" hasta el llamativo "cybergoth", en sus versiones masculina y femenina–, que se harían infinitas si dispusiese de una tarjeta de crédito y transformase los euros en Linden Dollars. Seleccionado mi avatar o *cuerpo objeto para los otros y para mí*, he de cumplimentar una página con mis datos reales (nadie va a verificarlos) y mi *mail* que quedarán anexionados a mi nombre ficticio y a mi apariencia "física", pero que jamás serán conocidos por los otros residentes. Mi "identidad" está, pues, a salvo y puedo "teletransportarme" cual si fuese Mr. Spock abandonando la nave "Enterprise".

Volviendo la vista atrás, me apercibo de que me he *inventado* un nombre, he *elegido* una forma físico-digital con la que presentarme o, en otros términos, me he *re-creado* en un mundo diferente al que habito fácticamente al *rebautizarme* y al *seleccionar* un avatar. Se da aquí una duplicación de planos, niveles que, en ningún momento, son confundidos: yo, la que esto escribe, me llamo "X", soy la que está sentada *frente* al ordenador, con un cuerpo viviente que experimento como cansado, inmersa en un mundo palpablemente real que se extiende de manera consistente en el espacio-tiempo, aspectos de los que soy certeramente consciente. Lo que tengo delante es una *copia* digital de mí que se presenta con una determinada figura corpórea⁶ –tanto a mí como a los habitantes del universo virtual– y que se mueve con soltura en una ciudad digitalmente creada que puede ser descompuesta en pixels. Jamás dudo de que la realidad está aquende y si alguien me pregunta el porqué de mi certeza pongo en tela de juicio su cordura. En la "actitud natural" lo real es lo aquí-ahora fáctico y aquello que no cumple este requisito es un "simulacro", una "alucinación"⁷ (Husserl, 1992 [1913]: § 30, 61, [53]). En resumidas cuentas, en dicha posición no hay rendija por la que la realidad devenga virtual ni viceversa, de ahí que, incluso, sea conveniente cambiar la expresión "realidad virtual" por otra que se ajuste más a lo experimentado. Quizás sea más adecuada la fórmula "simulación virtual", pero, más allá de este posible relevo lingüístico, lo importante es hacer notar que lo real *sólo* es lo existente fácticamente. Todo lo demás son molinos de viento que parecen gigantes.

3. UNA "ALTERACIÓN RADICAL": LA REALIDAD FÁCTICA EN TELA DE JUICIO

Lo real es lo real existente fácticamente que se me da. Parece que toda palabra que se añada a esta máxima sería un juego conceptual inútil propio de gentes sin juicio, ya que en ella queda resumida la evidencia del mundo natural y la conciencia cierta de estar en él. El problema es que sobre la certidumbre del universo fáctico se asienta la posibilidad de toda realidad, incluso la humana, lo cual supone que el hombre y sus actos son concebidos como meros elementos fácticos. De este modo, la existencia se convierte en un asunto material cuyos problemas han de ser resueltos como cuestiones de hechos, perdiéndose así la capacidad de formular interrogantes acerca del "sentido o el sinsentido de toda esta existencia humana" (Husserl, 1992: § 2, 4). Estas preguntas son fundamentales ya que atañen al hombre "en cuanto que es libre, dentro de sus posibilidades, de otorgarse y de otorgar a su mundo circundante una forma racional" (Husserl, 1992: § 2, 4). En definitiva, si seguimos con la definición de la realidad que manejamos en la "actitud natural" estamos abocados a una objetivación positivista del ser humano que no puede ser consentida por una filosofía que pretende hacer cuestión del sentido (o su falta) existencial y a la que no le faltan pretensiones éticas⁸. Así pues, para que el hombre pueda escapar a tan terrible aplanamiento, es necesario cuestionarse acerca de la evidencia irrecusable del mundo manifiesta en la posición descrita hasta el momento o, en otros términos, es imprescindible convertir en interrogante la concepción de la realidad que la hace equivalente a lo que se me da fácticamente. No es momento ni lugar para detenernos en la devolución de la dignidad al ser humano, pues nuestro objetivo sigue siendo el de analizar el fenómeno de la "realidad virtual". Pero, aunque no consideremos aquella restitución como nuestra meta, lo cierto es que en el camino para lograrla la concepción de la realidad va transformándose y su cañamazo conceptual se ve iluminado. En otros términos, siguiendo la senda marcada por Husserl lo real enseña sus entrañas y nos permite determinar su *quid* allende los límites fácticos.

El Positivismo del siglo XIX así como la creencia en la omnipotencia de las ciencias naturales fundamentada en sus innegables logros, asentaron una determinada idea de realidad en la sociedad occidental europea. Dicha concepción giraba en torno a la facticidad aperecida por los

sentidos humanos –en especial, el de la vista–, lo que, sin duda, suponía un aplanamiento de *lo que es*⁹. Además, tomaban como punto de partida indiscutible la existencia del mundo tal y como lo concebían: pura facticidad. Pero el verdadero problema no residió tanto en convertir en tesis absoluta lo que era una creencia –basándose en la cual ofrecieron una determinada definición de lo real–, sino en universalizar ambos puntos. En ese mismo instante, lo que eran meros constructos de una cultura concreta, se tornaron en patrón indiscutible de lo que *verdaderamente se daba*. La afirmación de la existencia del mundo fáctico como pivote alrededor del cual se desplegaba centrifugamente *lo que hay* se convirtió en dogma y cualquier cuestionamiento de su carácter basal conllevaba, casi automáticamente, su ridiculización o su expulsión de un Saber cada vez más escuálido –"castigos" que la Filosofía experimentó en primera persona–. Pero, si se persigue la disolución de la definición positivista del ser humano es imprescindible poner en tela de juicio dicha tesis, hacer *epojé* de la misma¹⁰, ponerla entre paréntesis. Mediante esta estrategia, nos percatamos de que lo que se tenía por fundamento inmovible de todo el edificio sapiencial no es tan firme como se creía y, por lo tanto, es susceptible de un cuestionamiento profundo y, quizás, esclarecedor. Con la *epojé*, pues, asistimos nuevamente al tránsito de la *doxa* a la *episteme*, de la creencia a la ciencia rigurosa. Ahora bien, en el mismo momento en que consideramos que hay que interrogar la tesis puntal de la perspectiva naturo-positivista estamos abandonando la "actitud natural" –que, realmente, jamás se puede dejar de lado– y tomando otra posición de corte teórico que supondrá el punto de inicio de una larga serie de reducciones que Husserl resume con el título de "reducción fenomenológica" (Husserl, 1992 [1913]: § 33, 69 [60]). Pero nosotros somos seres humanos insertos desde nuestro nacimiento hasta el fin de nuestro días –e, incluso, más allá de nuestra muerte ya que nuestro recuerdo está mediatizado– en una cultura concreta que condiciona nuestra manera de pensar, sentir y actuar. En otros términos, el dogma de la existencia fáctica del mundo es nuestra segunda piel, de ahí que para cuestionarlo hayamos de *tomar distancia*¹¹ respecto de nuestra placenta cultural y convirtamos en *espectadores desinteresados* de la misma¹². Mediante la realización de este esfuerzo nos aperecimos de tres cosas: por un lado, que nuestra cultura es una más entre otras (*pares inter pares*) que se ha configurado a lo largo de un determinado devenir histórico; por otra parte, que no existe una Realidad en sí al margen de

lo subjetivo, sino que las realidades asoman al mundo en tanto que vividas por un sujeto concreto. Finalmente, que si es plausible poner fuera de juego la existencia fáctica del mundo, entonces –en un quiebro de reminiscencias cartesianas– dicha tesis no puede ser el fulcro del Saber. Así pues, lo que antes era un dogma de fe se convierte en una creencia entre otras que sólo se acepta por motivos culturales que, para qué negarlo, están sembrados de intereses acomodaticios.

Nos hemos quedado sin mundo, sin suelo firme en el que apoyarnos pero, ¿qué sentido tendría un método (no escéptico) si nos llevase a un callejón sin salida? La metodología fenomenológica cierra puertas a lo fáctico y abre ventanas por las que se cuelga un sujeto viviente al que le es inherente una perspectiva desde la que percibir (en sentido laxo) el mundo. Éste ya no puede ser una Realidad independiente (o “en sí”), sino un “para mí”, el otro extremo de la cuerda de mi experiencia perceptiva corpóreo-corporal. Ahora bien, si nos quedásemos en este punto estaríamos muy cerca de convertir el medio entorno en una suma de alucinaciones individuales, pasando así del aplanamiento de lo fáctico a la incoherencia de la locura. Para evitar tal absurdo, resulta evidente la defensa de una *estructura racional de la experiencia* (San Martín, 2005: 166) en la que van a entrelazarse los elementos subjetivos –que dependen del transcurso vital de cada cual– y los componentes intersubjetivos por los que cada percepción enlaza con la de otros seres humanos. El mundo es, pues, *mío* en cuanto que lo vivo y lo coloreo de una determinada manera condicionada por el devenir de mi existencia, al tiempo que es *de todos*, esa placenta en la que nos reconocemos, en la que convivimos sorteando los límites del delirio. En cierto modo, el otro y yo somos los mutuos garantes de nuestras respectivas corduras al ser árbitros de nuestro estar *en/al* mundo.

Con la *epojé* y sucesivas reducciones se arriba a la conclusión de que el universo lo es para un sujeto que lo habita, un sujeto dotado de cuerpo y cuyo ser es inconcebible sin el del otro. Tomemos esta tesis como nuevo punto de partida de nuestro estudio sobre la realidad virtual y, con la sola fuerza de la contundencia de las afirmaciones, dejemos que nuestro peculiar barco bese la orilla que considere oportuna. *Somos cuerpo* –idea que Merleau-Ponty llevó a su cenit (Merleau-Ponty, 1945, 175)–, mas, en primera persona, no nos consideramos un conjunto

de huesos y músculos, sino que nos vivimos “desde dentro”, nos sentimos autointerpretándonos (Merleau-Ponty, 1945, 175) y nos convertimos en el “punto cero” (Husserl, 1952: § 41, 158) a partir del cual el mundo se despliega: éste ya no es la facticidad en sí; por el contrario, es la comodidad/la incomodidad, la belleza/la fealdad, la facilidad/la traba, etc., pares de contrarios cuyo significado viene definido por aquella corporalidad. Pero, además, el cuerpo que *soy/somos* es el *Nullpunkt* a partir del cual se desarrolla un espacio vivido (*mi izquierda, mi derecha, a dos pasos de mi...*) que no se ajusta a la objetividad métrica de la Ciencia, sino a las necesidades de un sujeto humano inserto en un mundo del que se alimenta y al que nutre –reversibilidad que no cabe olvidar. Dicha espacialidad primaria varía en función del movimiento corpóreo-somático, un movimiento que, a su vez, responde a las peculiares llamadas del mundo habitado organizando las diferentes “partes” del cuerpo para que la “respuesta” sea la indicada. Demasiadas palabras para algo tan simple: imagínense que estoy sentada y he de alcanzar un libro que está a *mi derecha, cerca* pero también *lejos* porque no puedo asirlo sin levantarme. Sin pensar, yo-cuerpo¹³ ando unos pasos –para lo cual, mi corporalidad ha de estructurarse convenientemente–, doblo la espalda y, por fin, llego al libro, a ese libro que *me apetece* hojear, cuyo lomo *acaricio* y del cual me llega el olor de la antigüedad del Saber, etc. Pero en esta experiencia tan simple, incluso banal, hay algo más que cabe resaltar: su repetibilidad tanto por mí como por el otro. Si en otro instante de mi vida, me encuentro en mi silla y quiero coger lo que está *a mi derecha, cerca/lejos* puedo repetir el proceso antes indicado o, simplemente, imaginarlo. Mi prójimo también puede reproducir esos pasos y alzarse con el premio del libro. Nos encontramos aquí con un cañamazo experiencial prieto que, en su ser urdido conjuntamente por los otros y por mí, nos aleja del abismo de la alucinación ya que hace factible la *reproductibilidad* de las percepciones.

El cuerpo *que soy/somos* no es –como ya indicamos– un órgano anatomofisiológico únicamente susceptible de explicaciones causales, sino que es una corporalidad viviente en contacto permanente con un mundo que es su otro rostro. Dicho *soma* se autointerpreta, hermenéutica que debe su peculiaridad a la ausencia de distancia entre el sujeto que experimenta y lo experimentado. No estamos ante una corporeidad objetiva que *me* sería completamente visible; por el contrario, nos hallamos ante una corporalidad que

se siente en relación con su *estar-en/al-mundo*, con la actividad que ha de desarrollar en él, una imbricación tan estrecha entre sensibilidad sentimental y medio que se habita que, incluso, aunque un miembro desaparezca físicamente se continúa experimentándolo y se sigue tendiendo hacia el entorno como si estuviese aún presente (Merleau-Ponty, 1945, 97 y ss.). Pero, además, el cuerpo que *soy/somos* es "aquello" con lo que he nacido, aseveración que va de suyo y que, sin embargo, cabe remarcar debido a la moda actual de reconstruir nuestra figura mediante la cirugía –incluso, ha logrado cotas artísticas en Orlan–, modificación que, obviamente, tiene su correlato en la forma de experimentarlo.

Mi mundo se articula en torno al *soma* consciente –o su equivalente en un lenguaje más clásico, alrededor de la conciencia encarnada– capaz de percepciones que aúnan lo personal y lo ajeno, y que se insertan en una corriente perceptiva intersubjetiva en la que prima la reproductibilidad en el espacio-tiempo. Ahora bien, ¿sucede lo mismo cuando yo, X, entro en *SecondLife*? En primer lugar, *elijo* la forma con la que presentarme ante los otros, es decir, selecciono qué figura *física objetiva* van a captar, imagen que, incluso, puedo construir punto por punto –en la versión de pago– y que se ajusta a los deseos no cumplidos en mi existencia *aquende* la pantalla. Además, ese avatar es también visible para mí de manera que cuando, con las teclas de flechas, lo hago moverse, me es posible observar *como si fuera otro cualquiera* el movimiento de mi representante. Todas sus caras me son accesibles como objeto que es y cuando se cae, vuela, etc., no siento su dolor o su sensación de ligereza. Es mi copia pixelada en otro mundo, una *cosa* que me obedece inserta en un medio construido digitalmente, aunque, pese a ser un mero objeto, es capaz de ser el punto cero de una espacialidad primaria. *Mi* avatar es el centro que define *su* izquierda, *su* derecha..., un curioso juego de posesivos que pone de manifiesto la duplicación de cuerpos así como de los mundos que cada uno de ellos habita. A *este lado* del ordenador estoy yo, cuerpo consciente que se experimenta en primera persona, creador de un espacio vivido según el cual, en estos momentos, la impresora está a *mi* derecha, la ventana a *mi* izquierda, el bolígrafo rojo *cerca*, etc. *Allende* la pantalla está *mi* representación avatárica, corporeidad-cosa a la que únicamente tengo acceso visualmente, que no puedo sentir de primera mano, origen de un espacio que, en estos instantes, señala que a *su* derecha está el jardín, a

su izquierda la puerta del ágora... Es obvio, pues, que no compartimos el horizonte espacial, que se produce una incoherencia en dicho vector que nos indica con suma claridad que estamos en dos mundos diferentes. Estamos ante un *aquí* y un *allí* a los que, además, les corresponde un horizonte temporal diferente. Si *aquende* soy lo que fui, lo que soy y aspiro –o me dejo llevar– a lo que seré, en un transcurrir existencial en el que me transformo en mi contacto con el mundo, *allende* el pasado es el simple historial de mis conexiones, el ahora se corresponde con la duración de mi sesión actual y el futuro es un plausible reentrar en *SecondLife*. No hay en esta forzada "línea" temporal una modificación de mi avatar, el cual sigue con su misma apariencia física y que, si no es por mi experiencia como humana real-real, volvería a empezar cada vez de cero. La memoria virtual depende de *mi* recuerdo, haciéndose notar aquí, una vez más, la dependencia unidireccional de la esfera digital respecto de la experimentada en primera persona.

En mi estar más acá de la pantalla –peculiar espejo de una nueva Alicia– *soy/somos* cuerpo de manera que éste es mi quicio con el mundo, siendo impensable cualquier experiencia del entorno que acaezca sin la presencia de aquél. Puesto que a la presencia encarnada le es inherente un aquí-ahora, las percepciones –en sentido laxo– se producen siempre desde una determinada perspectiva, la cual, unida al peso de las experiencias temporales, deviene personal. Este carácter no se mantiene en mi avatar. Puede suceder que le ceda a mi amigo el ordenador y que él dirija a *mi* representación física, viendo, por tanto, lo que *mi* imagen pixelada le presenta. El otro, pues, ha hecho *suya* la perspectiva de *mi* avatar sin que éste ni yo nos hayamos visto afectados. Parece que nos encontramos ante una representación digital que bien puede ser considerada como una nave susceptible de ser capitaneada por múltiples seres humanos reales-reales o –para ofrecer una descripción actual– como el exoesqueleto de Stelarc capaz de ser manejado por cualquiera que se ofrezca a ello. En definitiva, resulta obvio que en el mundo virtual yo *no soy mi cuerpo*, sino que soy representada por una corporeidad objetiva concebida como mero continente que ni siquiera me pertenece y al que no soy capaz de experimentar en primera persona.

Aquende y allende están separados no sólo por una frágil pantalla, sino por la consistencia de una realidad-real y

por la debilidad de una "realidad" virtual dependiente de aquella otra. En el caso de la existencia en el *más acá*, parece innegable que existe un cañamazo bien trabado entre el mundo, el otro y yo, de manera que no podemos vivir sin estar *en* el medio entorno o sin dirigirnos *hacia* él, un *en* y *hacia* que siempre se producen con ese prójimo que me acompaña hasta con sus silencios. Pero, además, tanto él como yo *somos* sujetos corporales, experimentamos los sucesos, los objetos, etc., dependiendo de nuestra perspectiva así como del devenir vital, ejes que no son intercambiables. Se mezclan aquí lo estrictamente individual y lo intersubjetivo, amalgama que, por un lado, evita la caída en un solipsismo paranoico y, por otra parte, permite la salvaguarda mutua de nuestra cordura. *Conjunta, corporalmente, con experiencias coherentes espacio-temporalmente y con el ser ajeno, y en comunión con el mundo*: he aquí algunos de los rasgos fundamentales que definen la realidad-real compacta. Frente a ésta se alza la débil "realidad" virtual. Si aquende nos encontráramos con un tapiz tejido con los hilos mundanos, propios y ajenos, allende nos hallamos ante una parcela fragmentada de un universo tecnológico en constante reactualización. Dicha precariedad se manifiesta en la reducción de lo que soy a un avatar pixelado al que yo (X real-real) soy incapaz de trasvasar mis sentimientos, de expresarme en él, de convertirlo en mi *alter ego*. Sólo es un títere que dura tanto como una sesión, cuya existencia depende de mi deseo veleidoso de ser habitante de *SecondLife* ya que al cesar mi anhelo, la imagen física desaparecerá sin dejar rastro en el ciberespacio. Ni tan siquiera tiene la oportunidad de dibujar una determinada ordenación del espacio que supuestamente habita –ese orden de las cosas que tanto echamos de menos cuando una persona conocida fallece– porque el entorno en el que se mueve está cerrado y sólo le posibilita hacer lo que *puede ser hecho* y porque, además, su ser se limita a unas sesiones en las que siempre comienza de cero anulándose así cualquier conato de temporalidad impregnante. *No hay un mundo coloreado avatáricamente*, sino un universo digital construido por demiurgos informáticos escondidos en servidores. En dicho entorno pixelado sólo cabe un cuerpo objetivo que ora puede ser manejado por mí, ora por el otro, una intercambiabilidad que aniquila tanto la individualidad digital como la alteridad virtual. Sin un prójimo que me confirme, sin un yo que lo reafirme, sin un mundo en el que encontrarnos con nuestros sentimientos, nuestros pensamientos, nuestros actos expresados magistralmente por la conciencia

encarnada, la "realidad" deviene un simulacro, una burda imitación de la realidad-real que nos acoge y a la que modificamos sin cesar *en/hacia* nuestro ser/estar (*être*) en ella. Para hablar de realidad-real no basta con unos gráficos impresionantes, con la conexión simultánea de más de 8 millones de personas, con promesas de una segunda vida mejor, con la elección de nombre o de apariencia física, con la posibilidad de gastar dinero y construir una segunda vida que supere el "quiero y no puedo" de la existencia cotidiana... Eso puede ser válido para un allende lúdico –pese a que los "secondlifianos" se consideren residentes, no jugadores– sin más consecuencias que los SIMS, pero no para un aquende que se nutre de una mismidad, una alteridad y una mundaneidad tan estrechamente unidas que hasta deviene absurdo separarlas terminológicamente. Tríada indisoluble que impide que los molinos se presenten como gigantes.

3. CONCLUSIÓN: DE MOLINOS Y GIGANTES

A lo largo de estas páginas hemos intentado asentar las bases para un estudio sobre la realidad virtual, siendo conscientes de que apenas hemos arañado la superficie de un fenómeno complejo cuya problematicidad aumentará geoméricamente en años venideros debido al innegable avance tecnológico. Ahora se trata de una cuestión que bien puede reducirse al juego de unos dioses de pacotilla que se divierten cual niños vistiendo a unos muñecos pixelados articulados y que comparten con otros infantes adultos aventuras "peterpanescas" en un mundo digital. La frontera entre lo real y lo virtual aún es nítida dada la distancia existente entre el sujeto corporal que *soy/somos* y el ordenador, entre unas acciones con consecuencias incluso sociales y unos actos cuyo alcance queda limitado por el cierre de una sesión... Pero, quizás, en apenas un lustro –posiblemente, menos– tal diafanidad puede enturbiarse si tenemos en cuenta la progresión que ha experimentado la creación digital. No resulta absurdo pensar en experimentos –similares a los que se realizaron para comprobar la visión estereoscópica– que impidiesen a una persona diferenciar la realidad cotidiana de la que *le hacen sentir* mediante artilugios diversos, "ficción" digital en la que él se sentiría implicado, en contacto con los otros y habitando un mundo como si fuese el real. Este simple caso ya pondría a la Filosofía en un duro brete y

la concepción de realidad que hoy manejamos necesitaría complejos cambios, a menos que no nos importase que se creasen niveles ontoepistemológicos distintos –siempre con consecuencias ético-moral-sociales– entre Sanchos que ven molinos y Quijotes que afirman percibir gigantes. La evidencia, la conciencia indubitable de *estar en/hacia* el mundo, la verdad y una larga serie de conceptos fundamentales deberán ser reconvertidos para que el ser humano siga pisando suelo firme y sepa, cuando menos, si está en la meseta castellana o en la Ínsula de Barataria.

Estamos, pues, ante una cuestión crucial ya que sin esa tierra inmóvil bajo nuestros pies poco importa si alucinamos o no, si estamos dormidos o despiertos, si estamos conectados o en Sión, si estamos muertos o vivos, etc. En este punto sólo cabe un deseo: que la Fenomenología pasada, presente y futura nos restituya la cordura, la vigilia, la existencia del aire fresco que nos golpea en la cara, del olor a rosas (o a pútrido), de la caricia (o del golpe), de la música (o del ruido)... en definitiva, que nos devuelva la vida para, simplemente, vivirla.

NOTAS

- 1 Este artículo se enmarca dentro del Proyecto de Investigación "Teorías y prácticas de la Historia Conceptual: un reto para la Filosofía" (HUM2007-61018/FISO) subvencionado por el Ministerio de Educación y Ciencia y que cuenta con financiación FEDER.
- 2 Existen numerosos mundos virtuales: *Force of arms* (Wardog Studios), *Dark Horizons: The Awakening* (Max Gaming Technologies), *Forgotten Legends* (Doomsberg Entertainment), *SecondLife*, *HiPiHi*, el futuro *Novoking* (2008)... Pero, para este artículo nos vamos a centrar en *SecondLife* (www.secondlife.com) ya que no es un juego –al menos, no es concebido ni tratado como tal por aquellos que lo usan–, sino un "metaverso" en el sentido que se pone de manifiesto en la novela *Snow Crash* de Neil Stephenson (Barcelona, Ediciones Gigamesh, 2000 [1991]). El "metaverso" es considerado por sus *residentes* (jamás *jugadores*) como un mundo alternativo mejor al de la existencia factible. Esta duplicación de mundos así como la vivencia de los mismos es lo que nos interesa para nuestro estudio.
- 3 <http://www.secondlife.com>. Fecha de consulta: 4 de octubre de 2007, a las 18:12 horas.
- 4 Este estudio tomará, fundamentalmente, las herramientas husserlianas expuestas en *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Erstes Buch*, Hamburg, Felix Meiner Verlag, 1992 [1913]. [Gesammelte Schriften, Band 5]. Las traducciones del alemán han sido realizadas por el Prof. José Manuel Sánchez Fernández, traducciones que han sido comparadas por quien esto escribe con las que realizó Paul Ricœur al francés (Paris, Gallimard, 1950).
- 5 Dejaremos para otra ocasión el estudio de lo que puede aportar la "realidad virtual" a la propia Fenomenología, ciencia en constante progreso, pese a los que la consideran sólo digna de un museo de historia filosófica.
- 6 Utilizaremos el término "corporeidad" y derivados para hacer referencia al cuerpo-objeto y usaremos el vocablo "corporalidad" y voces asociadas para designar el cuerpo-sujeto.
- 7 Este tema lo hemos tratado en Trilles Calvo, Karina P.: "La alucinación. A propósito de un texto de Merleau-Ponty" en Moreno, C. (ed.): *Fenomenología y Realidad Virtual*, Teruel, Centro de Estudios Turolenses. (En prensa).
- 8 Contra las opiniones generalizadas, a la Fenomenología le es inherente

Recibido: 15 de octubre de 2007

Aceptado: 15 de noviembre de 2007

una inquietud ética puesta de manifiesto por el propio Husserl, a veces de manera solapada. Entre 1908 y 1914 imparte unas lecciones sobre ética que han sido publicadas en el volumen 28 de *Husserliana* y editadas por Ullrich Melle. Cf. Husserl, E.: *Vorlesungen über Ethik und Wertlehre. 1908-1914*, The Hague, Kluwer Academic Publishers, 1988.

- 9 Seguimos con la duda de si la afirmación de la profundidad de la realidad contrapuesta a la superficialidad de la definición fáctica, no supone tomar ya como punto de partida aquella profundidad. En cierto modo, parece como si se buscara lo que se escondió de antemano.
- 10 No vamos a detenernos en la explicación del método fenomenológico descrito por Husserl, metodología, por otra parte, sumamente compleja y zigzagueante. En este punto, recomendamos el escrito de J. San Martín "Die Struktur der phänomenologischen Reduktion" que a nosotros nos resultó absolutamente fundamental para el entendimiento de aquél. Cf. San Martín, J.: "Die Struktur der phänomenologischen Reduktion", en San Martín, J. (Hrsg.): *Phänomenologie in*

Spanien, Würzburg, Königshausen & Neumann, 2005, pp. 157-172.

- 11 No hemos de olvidar que estamos en una actitud teórica y toda *theoria* se alimenta de una distancia, generalmente, la clásica sujeto vs. objeto.
- 12 Esta expresión ha sido malinterpretada por los detractores de la Fenomenología que han visto en ella un desasimiento respecto a la situación concreta del ser humano, de su sufrimiento y angustias. Resulta absurdo pensar esto de Husserl que hizo del cuerpo, del *Lebenswelt*, del mundo concreto, etc., ejes centrales de su pensamiento.
- 13 Es increíble lo difícil que resulta explicar actos tan sencillos debido a la carga de cartesianismo de nuestro lenguaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Husserl, Edmund (1992 [1913]): *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Erstes Buch*, Hamburg, Felix Meiner Verlag (Gesammelte Schriften, Band 5).
- (1952): *Ideen zu einer Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Zweites Buch: Phänomenologis-*

che Untersuchungen zur Konstitution, Haag, Martinus Nijhoff [Edición a cargo de Mary Biemel, *Husserliana*, Band IV].

- (1992): *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie*, Hamburg, Felix Meiner Verlag. (Gesammelte Schriften, Band 8).
- (1988): *Vorlesungen über Ethik und Wertlehre. 1908-1914*, The Hague, Kluwer Academic Publishers. [Edición a cargo de Ullrich Melle, *Husserliana* 28].
- Merleau-Ponty, Maurice (1945): *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard.
- San Martín, Javier (2005): "Die Struktur der phänomenologischen Reduktion", en San Martín, Javier (Hrsg.): *Phänomenologie in Spanien*, Würzburg, Königshausen & Neumann, pp. 157-172.
- Stephenson, Neil [2000 (1991)]: *Snow Crash*, Barcelona, Ediciones Gigamesh.
- Trilles Calvo, Karina P. (en prensa): "La alucinación. A propósito de un texto de Merleau-Ponty", en Moreno, C. (ed.): *Fenomenología y Realidad Virtual*, Teruel, Centro de Estudios Turolenses. (En prensa.)
- www.seconddlife.com