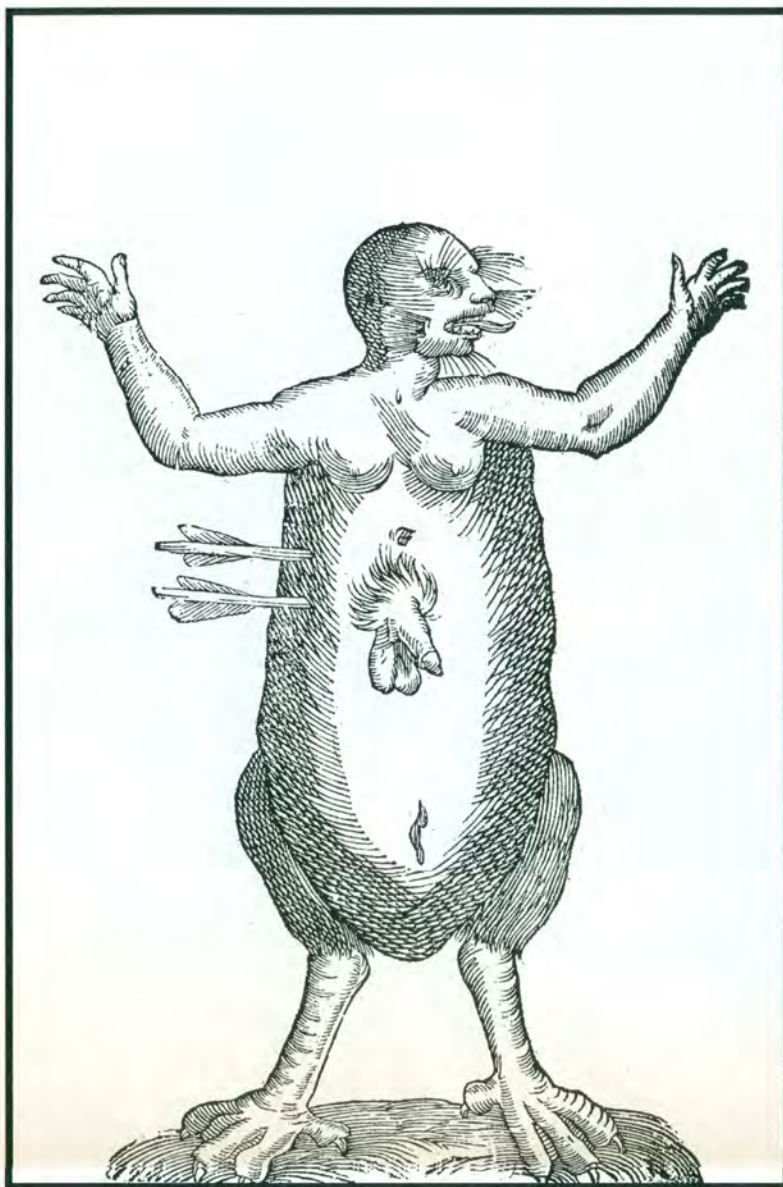


Sobre la imagen virtual (y su carencia de virtud)

Jesús González Requena

mular puntos de vista sobre el objeto más que el objeto real. Y esta tarea es la propia del arte, proponiendo puntos de vista distintos sobre la realidad de todos los días. Fallecido André Breton y extinguida la escuela surrealista, nos damos cuenta de hasta qué punto la RV podría haber servido para llevar a cabo el proyecto poético surrealista, desvelando lo maravilloso que yace agazapado en lo cotidiano. Pero la mayoría se conforma, simplemente, con las escenografías de Disneylandia y de sus imitadores en el negocio del espectáculo y del entretenimiento. No obstante, en el crepúsculo de la carrera espacial, cuando la guerra fría que la movilizó ha pasado a la historia y se ha demostrado que las excursiones al más allá resultaban muy caras y escasamente prácticas, el ciberespacio aparece como una nueva última frontera digna de exploración y de especial interés para los artistas.

Con la RV se maximiza lo que Paul Virilio ha llamado "el golpe de estado informático", que ha suplantado la realidad por sus apariencias, clonizando el espacio óptico. Pero esto ha ocurrido habitualmente en los dos últimos milenios de la historia del arte occidental, aunque con medios más artesanales y a escala más reducida. La confusión entre vida real y ficción (y aquí hay que recordar de nuevo a aquel que no sabía si había vivido algo o lo había visto en televisión), ha sido eficazmente preparada por varias décadas de cultura cinematográfica, televisiva y publicitaria, y abonada por una presión mediática hacia el culto narcisista del **look** personal, un **look** que no es otra cosa que la imposición de una ficción embellecedora a una existencia personal insatisfactoria. A partir de esta premisa, no ha de extrañar que los medios se hayan convertido prevalentemente en biombos artificiales y poco inocentes para ocultar los aspectos menos gratos de la realidad. Y que la RV sea la expresión más congruente de una cultura social hipericónica que tiende a valorar más el parecer que el ser, el **look** que la identidad.



¿La Realidad Virtual tiene algo de real o es una simple simulación? ¿Por qué no hablar de Realidad Artificial? El autor sostiene que la escisión que opera la RV entre el Yo y el cuerpo real, creando una aparente liberación, lo único que consigue es dar rienda suelta a un Yo delirante que escapa de lo real.

González Requena es Profesor Titular de Comunicación Audiovisual de la Universidad Complutense de Madrid y autor de varios libros; entre ellos destacamos: Discurso televisivo. Espectáculo de

es lo mismo que tener el capital en la mano". (Ver «posible»). 2. (física): Existente como supuesto físico necesario en la producción o desarrollo de un fenómeno, pero no con existencia real: "Foco [imagen] virtual". (María Moliner, II, pág. 1535)"

Lo virtual, entonces, diríase situado a medio camino entre lo **real** y lo **irreal**: se trata de aquello que no siendo, puede llegar a ser: está, pues, por ello mismo, cerca de **lo posible**.

Sucede, sin embargo, que lo que llamamos **Realidad Virtual**, no corresponde exactamente a esta definición: pues no nombra algo que, **no siendo, puede llegar a ser**, sino algo que **no siendo, y sin pretender llegar a ser, funciona como si realmente fuera**.

¿Sería preferible, entonces, la expresión de **Realidad Simulada**? Pues el **simulacro**, sin ser real, pretende modelarse sobre la realidad, imitándola.

Sin duda que lo que la tecnología de la **Realidad Virtual** plantea responde a algo que tiene que ver con lo que se juega en el campo semántico de la **simulación** y el **simulacro** —así, por ejemplo, cuando se habla de vuelo simulado, etc.

Pero lo que hoy más nos fascina y, a la vez, nos inquieta, es la otra dimensión que la Realidad Virtual parece hacer posible: no ya el simulacro de situaciones existentes, sino la creación y experimentación de situaciones inexistentes pero concebibles y, en esa misma medida, diseñables. Es decir: la creación de mundos no reales, pero dotados de cierta, peculiar, forma de existencia.

Comprendemos entonces por qué es **virtual** la palabra elegida, a pesar de su carácter paradójico y, en esa misma medida, deficitario. Con ella se trata, precisamente, de nombrar esa peculiar forma de existencia.

Cierta expresión se ha impuesto con un acentuado poder de fascinación en el mismo momento en que la Modernidad y la Posmodernidad parecen haber confundido sus límites: la de **Realidad virtual**. Que es ésta una expresión en extremo paradójica es algo que atestigua bien el hecho de que la palabra **virtual** designa precisamente algo que, en sí mismo, no es real. ¿**Irreal**, entonces? Sí, pero sólo de cierta manera, con cierta cualificación: lo **virtual** es aquello que, siendo irreal, puede llegar a formar parte de la realidad.

no son, sino todo lo contrario: están destinadas a no ser otra cosa que lo que son. Para nada, pues, virtuales, sino artificiales: realidades, Mundos Artificiales.

Pero insistamos, ¿por qué no se ha escogido la palabra **artificiales**? Es obligado atender a la diferencia que el significante traza. De hecho, hay un buen motivo para ello: pues hay algo, en lo que la tecnología de la Realidad Virtual suscita, que la palabra **artificial** excluye, algo que no es compatible con el campo semántico definido por sus connotaciones.

¿Qué? Precisamente eso que sin embargo está presente en otra palabra que mucho tiene que ver con toda la temática que aquí nos ocupa: la imagen y, muy exactamente, eso que en ella resulta irreductible al ámbito de lo real. Es decir: lo imaginario.

Pues estas nuevas **Realidades** son –y ésta es, añadámoslo de una vez, su radical novedad– a la vez Artificiales e Imaginarias: si poseen la estructura de lo Artificial y, por ello mismo, su eficacia, simultáneamente movilizan el deseo en ese campo que es propiamente el suyo: el de la imaginación.

Y es que en su configuración convergen, de manera admirablemente cohesionada, los registros de lo semiótico y de lo imaginario.

El registro semiótico, porque el registro de la **Realidad Virtual** es el del significante en su dimensión más pura: el número. Pues los entornos configurados por esta nueva tecnología son el resultado, por decirlo así, de las frases mejor consuevidas, de las más estrictamente codificadas: las ecuaciones matemáticas. Esas mismas que han permitido llegar al hombre a la Luna o alcanzar con sus naves espaciales Marte, precisamente ese lugar al que quería irse de vacaciones el protagonista de *Desafío Total*, film cuya anécdota narrativa se configura a partir de cierto campo de posibilidades abierto por la tecnología virtual.

movilizar el deseo del sujeto. Cristaliza en ellas, por tanto, el salto del significante arbitrario a la imagen analógica, es decir, del signo inteligible, decodificable, a la imagen reconocible e identificable –y, por ello mismo, objeto, al menos potencial, de identificación.

No puede extrañarnos, entonces, la proliferación creciente de nuevas fantasías populares en torno a ellas. Así, por ejemplo, la latente en la pregunta lanzada a la audiencia desde cierto programa radiofónico que invitaba al debate: “¿Desearía usted tener una experiencia de Realidad Virtual con Sharon Stone?”

¿Y por qué no? Es cuestión tan sólo de un previsible progreso tecnológico y de guantes más sensibles.

Pero ésta es, en todo caso, la novedad que esta nueva tecnología introduce –o más bien, lo que en ella se acentúa extraordinariamente en una senda que otras innovaciones tecnológicas, desde la emergencia de la fotografía y el cinematógrafo, habían ya anunciado–: sí, en la historia de los hombres, los artificios constituían mediadores, instrumentos en sí mismos no deseables, por artificiales, pero a la vez transitivos, en el intento de alcanzar ciertos objetos de deseo, nos encontramos ahora, de manera neta, con un nuevo artificio definitivamente intransitivo: ya no medio para alcanzar el deseo, sino realización imaginaria de la presencia del objeto de deseo en sí mismo.

Pues obviamente, lo que el locutor radiofónico ignoraba es que Sharon Stone, la Sharon Stone que concita su deseo, ésa que quisiera experimentar a través de la Realidad Virtual, no es, después de todo, otra cosa que eso precisamente: Realidad Virtual fabricada artificialmente por el cine. A fin de cuentas, ¿quién duda realmente que, si chocara con ella por la calle, carente entonces del halo imaginario con el que la imagen filmica la ha investido, habría inevitablemente de decepcionarle?

erótico-tecnológica de nuestro locutor radiofónico. Muy concretamente: su dimensión narrativa. Y he aquí, por cierto, el motivo de que la expresión **Realidad** virtual parezca haberse impuesto sobre la más comedida, de **Imagen** Virtual. Nos referimos al carácter a la vez dinámico e interactivo de lo que en ello se ofrece.

Pues ésta es, entonces, la fantasía inevitable: una película en la que yo entro y actúo eficazmente; algo así como la multiplicación del cine de Hollywood por la consola Super Nintendo. Es decir: el acceso al interior de un universo narrativo abierto a múltiples trayectos interactivamente modificables.

La multitud de Mundos Artificiales, Imaginarios, Virtuales, que así se nos abren comparten, en cualquier caso, cierto rasgo común de estructura: todos ellos me identifican como Yo, como punto de vista interactivo, a la vez cognitivo y deseante, y, simultáneamente, suprimen, excluyen de su juego a mi cuerpo.

Pero debe advertirse que es del cuerpo real de lo que ahora hablamos; pues por el contrario el cuerpo imaginario, ése en el que el Yo se reconoce, se convierte en protagonista de la narración que le aguarda. Conviene pues añadirlo: en ningún lugar como en éste, es decir, en el contexto de una situación de inmersión en la realidad virtual, la diferencia entre el cuerpo real y el Yo imaginario se hace tan empíricamente patente. Y en pocos lugares, podemos añadir, su configuración imaginaria se manifiesta con tan extrema evidencia y autonomía. Pues es precisamente el carácter imaginario del Yo, su procedencia externa y especular, lo que explica la extrema rapidez y facilidad –y la intensa pregnancia y fascinación– con la que el individuo conectado al dispositivo de la Realidad Virtual, en una escala semejante aunque mucho más intensa de lo que sucede ante la Sega o la SuperNintendo, se acomoda en un universo que no es el suyo y en la **piel** cibernética de un personaje que nada tiene en común con él. Nada excepto, precisamente, la es-

comparte con la palabra “yo” su carácter absolutamente genérico e inespecífico, tan intercambiable como vacío: todos, cualquiera, pueden decir *yo* y reconocerse como tal en los juegos de ping-pong del lenguaje.

Insistamos en ello: mundos virtuales, hechos de las más precisas ecuaciones y de los objetos más deseables –o también, por qué no, de los más indeseables: no tardarán mucho en llegar las Realidades Virtuales Siniestras, así por ejemplo una virtual *Pesadilla en Elm Street* nº. 25. Mundos, pues, virtuales, fascinantes o siniestros pero, en cualquier caso, en los que el Yo del sujeto participa separado, escindido de su cuerpo.

Este es, entonces, el registro que falta: si en la Realidad Virtual se abrochan tan eficazmente los registros semiótico e imaginario, y si a partir de ese abrochamiento el Yo, liberado de todo anclaje corporal, puede entregarse a explorar los más variados universos virtuales, es precisamente por la radical exclusión, en su juego, de lo real.

Y precisamente porque el cuerpo real queda excluido de ese juego –¿cómo podría ser de otra manera si lo propio de esos mundos virtuales, imaginarios, es precisamente carecer de materia?–, porque el Yo que ahí se introduce lo hace escindido –diríase, ingenuamente, **liberado**– de su cuerpo, al que ha dejado fuera para acceder a un mundo sin materia ni cuerpos, sólo poblado de imágenes tan fascinantes como descorporeizadas, por eso, el Yo del individuo se encuentra en las condiciones idóneas para abandonarse a sus delirios imaginarios. No, entonces, un sujeto, sino, bien por el contrario, un Yo delirante, a nada sujeto, pues no está sujeto a cuerpo alguno.

Y también, por tanto: uno que se adentra en el mundo de la Realidad Virtual huyendo de lo Real.

Huyendo, decimos, de lo Real: eso que en el mundo se nos resiste, es decir, eso que, en el ámbito de la experiencia, se manifiesta como resistente al Yo –es decir: a ese narcis-

que pesa, que desconcierta, que a veces cuesta infinitamente mover.

Después de todo, un antídoto absoluto contra esa resistencia es lo que el comercial de Memory Call ofrece al protagonista de *Desafío Total*: "Su cerebro no notará la diferencia... Las verdaderas vacaciones son un coñazo. A veces pierdes el equipaje, el tiempo no acompaña o topas con taxistas ladrones.

Viajando con Memory Call todo va como una seda... ¿Qué ha sido exactamente igual en todas las vacaciones que anteriormente ha hecho? Usted. Es el mismo, no importa dónde vaya porque es usted, siempre va usted. Le sugiero que se tome unas buenas vacaciones de sí mismo. Si, ya sé que suena algo raro, es el último grito en viajes, lo llamamos Ego Tour, amigo."

Pero no deberíamos perder de vista el hecho de que el viaje del protagonista de *Desafío Total* cobra progresivamente la forma de un delirio paranoico. De hecho, todos los personajes que le rodean le dirán tarde o temprano que está delirando, que todo lo que está viviendo, incluso su propia identidad, ha sido inventada por la máquina a la que está conectado. Paranoia, pues, pero antes que nada, paranoia respecto al cuerpo: de lo Real nada y por eso, nada del cuerpo, en tanto cuerpo real.

Diríase que, en su delirio, lo real recusado retorna manifestándose precisamente en el lugar del dispositivo destinado a evacuarlo: la máquina, el dispositivo tecnológico que hace posible la liberación del lastre del cuerpo y la inmersión en el viaje imaginario terminan entonces, finalmente, por ocupar el lugar mismo de lo recusado: excluido el cuerpo, la propia máquina termina por manifestarse como su sucedáneo siniestro. Diríase que la metáfora delirante ha cristalizado: es ahora a esa inquietante máquina a la que el personaje se vive sujeto.

Sin duda, son muchas las posibilidades de experimentación narrativa que abre la Realidad Virtual. Narraciones, pues, abiertas e interactivas, en las que el Yo, liberado del cuerpo, se adentra en universos virtuales interviniendo influyentemente en el devenir de la narración misma.



Cambia pues, la relación del individuo con el relato al que accede: su posición ya no es la del lector, siempre incapaz de modificar el destino de los personajes, para convertirse, él mismo –su propio Yo– en personaje capaz de actuar, de tomar decisiones, de protagonizar la configuración de su trayecto narrativo.

Conquista, pues, de protagonismo: literalmente, el Yo del que fuera lector se convierte ahora en protagonista. Pero conviene llamar la atención sobre su precio: precisamente, la desaparición del lector, es decir, la desaparición de la relación que sólo el relato instaura entre los personajes que lo conforman y el lector que accede al devenir de sus vicisitudes. Nos referimos a ese proceso por el que el sujeto, confrontado al universo narrativo, accede a los diversos puntos de vista de los múltiples personajes que lo habitan y, en esa misma medida, al

reconocimiento –a la exploración– de sus diversos deseos antagónicos.

Pero si eso es posible en el proceso de lectura –o de escucha– de un relato, es porque el universo que lo configura es un universo de ficción: no el universo real en el que el sujeto se juega de inmediato su supervivencia. Todo lo contrario, por tanto, a las situaciones que debe afrontar en su realidad cotidiana, en las que la tensión de sus incesantes confrontaciones con los otros le obliga a aferrarse a su Yo, resultándole imposible en la mayor parte de los casos siquiera considerar los puntos de vista de los otros. Esta es entonces la virtud, si se quiere, profiláctica del relato: porque el universo de ficción al que el lector accede, puede permitirle aquello que los incesantes desafíos de la realidad le impiden: participar de los puntos de vista de los otros, saber de los deseos que sostienen, explorar su antagonismo. Y, por esa

vía, reconocer, a escala de su inconsciente, los conflictos mismos que lo habitan.

De manera que el relato confronta así a su lector con la trama configurada por los deseos antagónicos de los personajes que habitan su universo. Una trama en la que el inconsciente del lector reconoce la metáfora de los deseos antagónicos que lo habitan y, así, elabora sus conflictos interiores. La cifra de esa trama devuelve entonces el enunciado de una ley: una que siempre remite, de una u otra manera, a esa Ley simbólica que constituye al sujeto: la cifra, la trama, es decir, el complejo, de Edipo.

Pero nada de esto es posible en esos otros universos que las narraciones interactivas ofrecen, sean a la escala, todavía modesta, de la Sega o la Super Nintendo, o a esa otra, extraordinariamente más intensa, que es la de la Realidad Virtual. Pues allí, el jugador se lo juega todo en cada movimiento –y no suele existir, por lo demás, tiempo para la indecisión: como en la realidad más dramática, se juega su destino en cada instante. De manera que el otro, los otros que habitan esos universos, son siempre figuras amenazantes, hostiles, de las que es necesario precaverse. Pero incluso en el caso en que no fuera así, en el que algunos de ellos pudieran aparecer como aliados, nada invita a contemplar su punto de vista: la lógica misma del dispositivo interactivo, por ser tal, exige del jugador, del experimentador virtual, aferrarse a su posición yoica –y finalmente paranoide– donde el otro es sólo enemigo a batir o aliado del que servirse.

Desaparecen pues, en las narraciones interactivas que la realidad virtual ofrece, los dos rasgos nucleares de los que depende la eficacia simbólica del relato: tanto el estatuto ficcional de su universo, que permite al sujeto relajar la tensión de su Yo para explorar la red de deseos antagónicos que lo conforman desde sus diferentes y contradictorios puntos de vista, como ese su inexorable devenir que conduce a un inapelable desenlace que, al clausurar el relato, permite la cristalización de su trama.

Y por eso, la Realidad Virtual se nos descubre entonces, finalmente, como una realidad vacía de toda Ley simbólica.

Sobre la Imagen Virtual (y su carencia de Virtud) en *Tres al cuarto*. Actualidad, psicoanálisis y Cultura, nº 7, Barcelona, 1997.

www.gonzalezrequena.com