

CIBERTIERRA Y NO OSFERAⁱ

Por Philippe Quéau

Vivimos un “Ciber-Bang”, señala el autor, una revolución radical que trastorna a la economía y a la sociedad, a través de una radical modificación de la relación del hombre con las escalas del espacio y el tiempo. El impacto mayor se localiza en las nociones de centralización, territorialidad y materialidad. Se analizan en este trabajo las dificultades y los desafíos que este impacto está generando al entendimiento en particular y al pensamiento en general.

Es necesario rendirse ante lo evidente: vivimos un verdadero “Ciber-Bang” con consecuencias imprevisibles. La economía de lo virtual comienza a formar en profundidad una nueva sociedad, acelerando la desmaterialización de los flujos, y aumentando los cortocircuitos informacionales, cambiando los mercados de tratamiento de la información y generalizando la “desintermediación”. Pero también provocando las nuevas desigualdades entre “info-ricos” e “info-pobres”.

Todos los ingredientes de una revolución radical están de ahora en adelante reunidos: la comunicación instantánea y ubicua de la información de alto valor añadido, la replicabilidad infinita de las imágenes y de los sonidos por un costo cada vez más bajo, interfaces de ciber-navegación cada vez más flexibles e inventivas, la realidad virtual, imágenes 3D interactivas, redes y terminales, cada vez más potentes e inteligentes, a precios ínfimos. Esta revolución técnica anuncia también un trastorno económico y social sin precedente, como así también planetario y sincrónico. Los estados-naciones habituados a generar un territorio “real” no han sabido todavía adaptarse al ciber-espacio. La radicalización del teletrabajo, la generalización de las ciber-empresas deslocalizadas y virtualizadas, van a constituir un choque frontal para las visiones clásicas del mundo, habituados a la centralización, la territorialidad y la materialidad.

- A. El peligro principal de la hibridación creciente entre real y virtual es sin duda el de la confusión entre ambas dimensiones. La confusión toca al lenguaje, a la razón, a los valores, a los fines.
- B. Analizando la confusión de las imágenes podemos comprender mejor la confusión de la razón que se apoya sobre ellas.
- C. Pero la hibridación es también fuente de fusiones felices, sirviendo de testimonio para las

búsquedas interdisciplinarias, en los campos del arte y la ciencia.

- D. La “Cibertierra” permite la encarnación concreta de una “Noosfera”, con dos condiciones: menos confusiones y más fusiones.

A. Confusión.

- 1. Confusión de las metáforas y de los modelos.

“Una palabra es todavía el hombre, dos palabras son ya el abismo” dijo Roberto Juarroz, que nuestros lenguajes y nuestros sistemas de representación son manifiestamente imperfectos es bien sabido. Mientras tanto como éstos son solamente nuestros instrumentos de inteligibilidad, debemos esforzarnos en sacar la mejor parte según sus triunfos y debilidades. Desde ese punto de vista, el lenguaje natural y las matemáticas ocupan dos posiciones extremas, bastantes complementarias, dentro del arte de la representación. El propósito fundamental de un sistema de representación no debe ser “reproducir” lo real, que es bastante vano, sino que debe antes permitirnos “experimentar lo nuevo”. Debemos favorecer nuestra comprensión de ciertos aspectos de la realidad, a fin de permitir nuevas acciones, o nuevos pensamientos. Para tratar de hacer aparecer lo nuevo, para inscribir lo inesperado dentro de la mecánica de la lengua, el lenguaje natural usa y abusa de las metáforas y otras figuras retóricas. Dentro de las matemáticas, no hay propiamente un lenguaje metafórico, pero los “modelos” juegan un rol similar. La escritura de un modelo como una función heurística, trata de sugerir las similitudes, de efectuar deslizamientos, desplazamientos, para hacer aparecer nuevas “formas”, nuevos sentidos, nuevas interpretaciones.

Hay, sin embargo, una diferencia radical entre el lenguaje natural y la formalización matemática: las matemáticas favorecen la inducción y la generalización. Así como el razonamiento por recurrencia. Además las matemáticas se prestan a

la simulación y a los cálculos simbólicos. El lenguaje natural posee un poder menos formal, más oscuro, dice también porque no dice, es decir, deja entender por lo no-dicho. Deja al sentido infiltrarse dentro de los abismos que trazan las palabras entre ellas. Esa fuerza viene de su opacidad latente, que nosotros debemos aprovechar bien, e iluminar con nuestras propias luces. Está claro, sin embargo, que los lenguajes naturales y los lenguajes formales no son “lenguajes” dentro de la misma acepción del término. El pensamiento claro y el pensamiento oscuro no usan las mismas armas y no tienen las mismas miras.

El hecho de ver en ellos nada más que “sistemas de representación”, dando por ahí la impresión de permitir traducciones, pasajes, deslizamientos de unos a otros, puede ser peligroso. Se trataría allí de una pseudo interdisciplinariedad basada sobre un consenso simplista y generador de confusiones tanto más terribles, que serían alojadas en el corazón del lenguaje mismo. Es necesario aprender a distinguir las metáforas y los modelos. Es necesario jerarquizar y ordenar la claridad y la oscuridad de unos y otros sin mezclarlos. Porque pertenecen a dos órdenes diferentes de la razón.

Hay una razón sobre las esencias en tanto que ellas son conocidas, clarificadas y, una sobre las esencias, en tanto que ellas son ocultas, oscuras. La primera va de lo invisible a lo visible, la segunda va de lo visible a lo invisible. Ésta se parece a la sabiduría filosófica que busca un conocimiento por las causas primeras, aquella se parece a la ciencia que conoce solamente por las causas segundas. Eso es porque la filosofía asigna el orden que reina entre las ciencias, puesto que ella puede estar en condiciones de darse su propia medida lo que no puede el pensamiento claro.

2. Confusión de la razón clara y del pensamiento oscuro.

“El hombre que sueña es un dios, éste que piensa, un mendigo” dijo Hölderlin. El pensamiento claro no puede tener las mismas ambiciones que el pensamiento oscuro, cuando los conceptos quedan fijados al sol, los sueños pueden volar infinitamente. Es importante no mezclar estas dos maneras de pensar, porque ellas corresponden a dos maneras de ser, dos modos radicales de pensar y de ser hombre. Para resumir, el hombre-máquina y el hombre-dios. Pitágoras pensó que los hombres forman el tejido del mundo y que el alma es un nombre que cambia. Esta intuición primera está lejos de ser algo pa-

sado de moda por la ciencia contemporánea. Los quarks, constituyentes últimos de la materia ¿no son ante todo los entes matemáticos?. El enfoque pitagórico, como proyecto contemporáneo de las ciencias físicas, está basado sobre una cierta forma de razón y luego sobre una cierta manera de considerar al hombre. Se trata de una razón razonable, construida en función de la fe en la inteligibilidad de las cosas, en la coherencia de la razón con ella misma y con la esencia profunda del hombre. Si todo es “numérico” el hombre puede ser asimilado a una máquina como lo pensaba, por otra parte Descartes. Julien Offroy de la Mettrie, “El hombre Máquina” (1747), afirma que el cuerpo humano es un “reloj” y que los hombres no son más que “máquinas verticalmente rastreras”. Más cerca de nosotros, Bergson exclamó en una conferencia en Birmingham en 1911: “yo los desafío a probar, por experiencia o por razonamiento, que quien les habla en este momento, es un ser consciente. Yo podría ser un autómatas ingeniosamente construido por la naturaleza, yendo, viniendo, hablando, las mismas palabras por las cuales yo me declaré consciente y podrían ser pronunciadas inconscientemente”. Este es el anticipo del texto de Turing. Hoy los autómatas están entre nosotros, y también en nosotros. Bergson subrayó a pesar de todo que no podremos llegar a recrear “el impulso vital” de la evolución. Podemos imitar la vida, pero no “el movimiento mismo de la vida”.

Más cerca todavía, Michaux muestra dentro de sus estudios sobre los efectos de la mezcalina, que dentro del alma hay “una máquina que adormece”, que trabaja “por repetición y simetría” y recíprocamente, André Bretón encontró dentro del maquinal “absoluto” el alma de un arte surrealista.

Esta razón clara, esta razón de los nombres y de las máquinas es una razón incapaz de tomar la naturaleza oscura del alma y del hombre. Ella prepara solamente el triunfo de lo abstracto sobre la forma concreta del ser, y la victoria de lo puramente mental sobre el sentimiento. Ella anuncia el peligro del pensamiento claro deslumbrándonos por las falsas luces y pretendiendo iluminar las depresiones del pensamiento oscuro. Heidegger pensó que “el suceso de las máquinas electrónicas en pensar y calcular” iba a conducir al “fin del pensamiento meditativo”. Nosotros no compartiremos este temor. Quedará en la conciencia que medite la tarea de meditar sobre la conciencia que calcula. Desde luego el pensamiento calculante es la capacidad de la razón, amplificada por las máquinas. Pero esta ca-

pacidad no tiene objetivo, no tiene fin, como hemos visto. Está pues librada a ella misma, o en tal caso se ofrece al honesto que la querrá ordenar a sus propios fines. El pensamiento oscuro debe planear debajo de los nombres, como un viento de Dios debajo de las aguas.

3. Confusión de los fines y de los medios.

La confusión no es solamente en el lenguaje o la razón, ella está también en los fines. Vivimos en una civilización caracterizada por la inversión de los fines y medios. Para Simone Weil en esto se encuentra la “locura fundamental que se da cuenta de todo lo que hay de insensato y de sangriento” en la historia. Esa locura viene según ella, de la búsqueda continua del poder, que es esencialmente impotente para saciar sus fines, y que se condena a tomarse ella misma por único fin. Esa inversión es también causada por la cosificación creciente que los sistemas de representación nos imponen. La cohesión de la ciencia es asegurada por los signos, las expresiones preestablecidas que utilizamos por encima de sus dominios de validez inicial, justamente porque los cálculos simbólicos proponen “naturalmente”, generalizaciones que parecen evidentes a-priori. En el dominio del trabajo y de la producción, son las infraestructuras y las máquinas que toman este rol de cimiento “natural”. En el dominio económico la cosa que regula cambios, el producto entre producción y consumo, es la moneda. Los modelos matemáticos, los cálculos algebraicos, los signos simbólicos, las máquinas y, la moneda imitan a la perfección el rol de reguladores que ellos juzgan cada vez más sistemáticamente sin control, porque los hombres han renunciado a eso que regula sus propias regulaciones por pereza o porque la tarea es sobrehumana.

Todos estos pensamientos sucedáneos son ciegos a la realidad que han considerado representada. Por supuesto, ellos crean una ilusión. Nos pueden hacer creer en su carácter heurístico o regulatorio. El simple juego de los cálculos simbólicos es frecuentemente advenedizo a hacer aparecer, dentro de las matemáticas por ejemplo, nociones nuevas, las cuales no son de otra sustancia que aquellas de las que están hechas las relaciones de signos, las abstracciones en relación con otras abstracciones, pero sin verdadero contenido humano. En el dominio económico, el “valor” de la moneda parece expresar la sabiduría omnisciente del mercado y parece poseer una virtud regulatoria. Pero un estudio más atento, muestra que la inventiva o la capacidad regulatoria de los signos quedan limitadas.

La inversión de los fines y de los medios se extiende a casi todos los sabios, que no se encuentran al servicio de un pensamiento soberano, sino por el contrario, dentro de la armada anónima de los servicios y de los adoradores de la ciencia constituida.

La industria no se encuentra al servicio de las verdaderas necesidades de los hombres, sino que deben encontrarse al servicio de la lógica industrial de sus épocas. El dinero no es más, desde largo tiempo, un proceder cómodo para cambiar los productos o los servicios, sino que son éstos los que sirven para hacer circular el dinero, según las modalidades cada vez más especulativas, des-materializadas, desencarnadas, virtualizadas. Los signos y las palabras, los modelos y las metáforas, el dinero y los instrumentos financieros hacen desde ahora la función de “realidades”, que parecen más “reales” que las cosas “reales” de las cuales son símbolos. Estos signos puros forman en efecto la materia de los productos sociales, que se estructuran por medio de esas ficciones irrefutables. Los signos no son siempre, desde luego, solamente simulacros, pero no quedan jamás en los medios. El problema, es que ellos se transforman en fines y son los hombres los que están transformando algunos signos en medios.

4. Confusión de los “valores”: el real y el virtual.

El suceso actual del paradigma de lo “virtual” posee, entre otras, una causa de orden psicológico. El mundo ha perdido toda noción clara de lo “real” y ha encontrado una suerte de respuesta provisoria a la inglesa que se deriva invocando un “virtual” que tiene lugar. Lo virtual aparece como una suerte de coartada de lo real, porque parece contener la suma inexplicable de los misterios del mundo. Lo “virtual” es una metáfora amplia y práctica que resume en una palabra todo eso que nosotros no “realizamos” claramente en lo real. Lo virtual introduce dentro de lo cotidiano una distancia cuasi filosófica frente a lo real. Obliga a considerar las “realidades” que nos da a ver, cada vez con más espíritu crítico. La realidad virtual, y más todavía la realidad aumentada, permiten experimentar “realidades intermedias” hechas de porciones o pedazos al azar, es decir, de modelos matemáticos y de sensaciones físicas, de conceptos abstractos y de percepciones concretas. Estas realidades de un nuevo género nos recuerdan evidentemente las intuiciones platónicas y los “metaxu” estos “seres intermedios” que permitían, antiguamente, unir la materia y la forma, el saber y la ignorancia, la belleza y la fealdad, los dioses y los hom-

bres. Para Platón los intermediarios permiten unir eso que sería inconcebible de juntar sin ellos. Los intermediarios son los ángeles, los quarks y las gluones que permiten unir el mundo y también, como defecto, llenan al menos las incisiones profundas que nuestro lenguaje hace dentro de la carne del mundo.

Hablamos anteriormente de la inversión entre fines y medios. Hay también una inversión entre lo real y virtual. Se sabe que el origen etimológico de lo virtual es el latín “virtus” -virtud, coraje, alma- palabra que viene ella misma de vir, el hombre. Entre los latinos, el hombre y la virtud tienen partes ligadas. Lo que es propiamente la esencia de un hombre es su “virtud”, y la virtud es propiamente humana. En esta perspectiva el hombre aparece, como un ser virtual en un mundo que no sería más que real, es decir, sin virtud. Lo virtual de los latinos es la verdadera realidad del hombre. En nuestros días, evidentemente, lo virtual parece ontológicamente inferior a lo real. Una primera inversión se ha efectuado, parecido a aquello que afecta a la palabra “autómata” que según Platón no podía aplicarse más que al alma y que hoy es inmensamente devaluado en su sentido exactamente contrario. Esta inversión a ciento ochenta grados del sentido de las palabras es fascinante. Son los síntomas de la inversión de los fines y medios que evocábamos. Pero hoy día, somos testigos de otra inversión. Lo virtual se vuelve más real que lo real. Permite actuar sobre lo real cada vez más “eficazmente” y con mayor comprensión. La toma de un lugar en esta nueva inversión es progresiva.

Ella toma en primer lugar la economía de revés. Los manipuladores de símbolos se vuelven los operadores de referencia de una economía en vía de desmaterialización, de desterritorialización. Las burbujas especulativas financieras o los fondos de capitales testimonian la inversión de los valores. Nuestra tesis es que esta virtualización de la economía va a traducirse, con una virtualización creciente de la imagen que el hombre se hace de sí mismo, puesto que ella será cada vez más tomada de su vida cotidiana por el juego virtual de las fuerzas abstractas de un mercado ligado a él. Paradójicamente esta virtualización va sin duda, a obligarle a definirse de otro modo que por las realidades o los bienes materiales, cada vez menos pertinentes. La virtualización podría ser una vía de reposición en forma profunda. La virtud romana podría bien volverse actualidad en la Babilonia explosiva de lo virtual generalizado. Ésta será de ahora en más necesaria por la confusión entre las diversas nocio-

nes de valor, que corre peligro de aumentar con la generalización del cruzamiento entre lo real y lo virtual.

El valor de las cosas no vendidas no es reconocido de la misma manera que el valor de las vendidas. Vendemos un libro al precio que cuesta fabricarlo y distribuirlo, y no por el valor de las ideas que contiene.

Esta contradicción es general: es por lo que nuestro sistema se vuelve esquizofrénico. La diferencia entre valores reales y valores comerciales, no cesa de aumentar, porque sólo las cosas cuyo valor es cuantificable son admitidas por el mercado.

Dicho de otra manera solo la parte cuantificable es evaluada por el mercado, pero se desperdician mientras tanto, muchas ganancias de las partes no cuantificables de las cosas, que hacen a su verdadero valor. Las cosas de la era de lo virtual cada vez más, se venden por lo que valen culturalmente, simbólicamente. Este valor inmaterial (de las ideas, de las invenciones, del estilo) es prácticamente imposible de tomar efectivamente. No se puede tomar más que lo que la sombra encarna: esto que dejan los objetos industriales, las “imágenes de marca”, las “reputaciones establecidas”. La lógica del mercado lleva a un malentendido fundamental: los vendedores creen vendernos “objetos”, pero nosotros no compramos más que “sentidos”. Además la lógica de la desmaterialización continúa su progreso. ¿Cómo el orden comercial podrá seguir viviendo sobre la explotación de productos materiales, cuyo real valor, inmaterial, podrá desde ahora, encarnarse cada vez más libremente, sin obligación de tiempos, de espacio, de apoyos? Una primera contención consiste en reforzar el derecho de autor, el derecho de la propiedad intelectual, de vez en cuando, por encima de los registros de patentes sobre periféricos de control e interacción. Pero esta contención es frágil. El trasfondo de la virtualización va a arrastrar toda nuestra sociedad “materialista” sobre su paso desintegrador.

B. Confusión de las imágenes: visión e inteligibilidad.

Las confusiones que el espíritu conserva en él mismo y sobre él mismo encuentran una ilustración ejemplar en el caso de las “imágenes” que utiliza. Como hay una cierta analogía entre “ver” y “comprender”, analizando la manera en que vemos las imágenes, podemos esperar una mejor comprensión de como pensamos. El pensamiento está hecho de vida y de errores, de obligaciones y de opacidad.

La imagen encarna e ilustra las confusiones que nosotros hemos encontrado, en el dominio del lenguaje y de los modelos, como en los fines y los valores. Así, la imagen y el lenguaje, antiguamente separados, se reencuentran de ahora en más, objetiva y confusamente. La imagen y el "modelo", antiguamente categorías duales, se analizan, de ahora en adelante, como iniciación de un "paradigma" común, que rige los instantes de visibilidad o de inteligibilidad, confundiéndonos por otra parte. Lo mismo, la imagen y el lugar, la imagen y la presencia antiguamente opuestos término a término, comienzan a hibridarse de manera inesperada. Para no dar vueltas a nuestra confusión, esta fusión progresiva de la imagen con sus conceptos duales deben analizarse en profundidad. Pues si la transdisciplinariedad puede entenderse como una necesidad viviente, los obstáculos concretos son numerosos. El caso de la imagen es un caso de escuela. Escapando a la confusión donde las imágenes pueden prolongarse fácilmente, efectuando una ascésis de la imagen, aquello que Maestro Eckhart llamó en su tiempo una "desimaginación" (Entbildung), nos preparamos de hecho a desimaginar mejor la realidad. El ejercicio de crítica de la imagen y de sus virtualidades que los fenomenólogos llaman la "suspensión" de nuestra creencia del mundo, la "postura entre paréntesis" que habla Husserl (l'epoché), se hace irremplazable.

En todo tiempo, la distancia entre lo que es visible y lo que queda más allá de lo visible, en el dominio puramente inteligible, ha parecido imposible de llenar. Pero hoy, en el caso de las imágenes virtuales, lo visible y lo inteligible parecen confundirse cada vez más. Aquí es donde el paradigma de lo virtual intenta manifestarse. La revolución de las imágenes virtuales se apoyan sobre varias etapas tecnológicas, las principales son las siguientes:

- La aparición de las técnicas de síntesis y de tratamiento numérico de la imagen.
- La posibilidad de interactuar en tiempo real con la imagen.
- El sentimiento de inmersión "en" la imagen.
- El desarrollo de las técnicas llamados de "telepresencia" y de "televirtualidad".

Se avecina una revolución radical de la importancia de la imagen en nuestra civilización. Es necesario compararla a otras revoluciones fundamentales de nuestra técnica de representación, como la aparición de la escritura alfabética, la invención de la imprenta o el nacimiento de la fotografía.

Podemos comprender los cambios de esta profunda revolución analizando el destino de las categorías mentales utilizadas para las imágenes, categorías recuperadas de oposiciones cuyas bases se vuelven hoy caducas. Así, las relaciones clásicas entre la imagen y el lenguaje, la imagen y sus modelos, la imagen y el lugar, la imagen y la apariencia, evolucionan de una manera fundamental. Entre los polos de estas parejas de conceptos se anudan relaciones nuevas.

1. Imagen y lenguaje

Clásicamente, el mundo de las imágenes y del lenguaje (el visible y el legible) quedan en compartimentos estancos el uno del otro, el nombre y la letra o la luz y la palabra, el ídolo y el libro. El logos es comentado y el ídolo manipulado.

Las palabras pueden en su totalidad acompañar las imágenes o venir inscriptas en ellas, las imágenes pueden ilustrar las palabras, pero no hay ligaduras operatorias, directas entre estos dos universos de representación. En contraposición con la síntesis de las imágenes, las formas del lenguaje abstractas, los arreglos simbólicos pueden producir directamente las imágenes. Las imágenes antiguas, intrínsecamente ligadas a los razonamientos visibles producidos por el mundo real y la interacción de estos razonamientos fotónicos con superficies fotosensibles, pueden en adelante ser producidas en concreto por manipulaciones en abstracto. Estas representaciones matemáticas pueden directamente producir lo visible. Las consecuencias de esta unión directa entre representaciones lingüísticas, formales, y visualización sensible son considerables. La imagen se libera de la materialidad del mundo (los pigmentos de la pintura, la gelatina fotoquímica, el efecto foto-electrónico) y se constituye esencialmente como pura abstracción. La imagen, sobre todo, puede manipularse como se manipulan las formas lingüísticas, sin tener que sufrir las leyes de la materia o de la luz. Que la imagen se apropia de su unión de filiación con la necesaria luz, no está en duda, es una fina conquista. A nuestro entender, esto signa la desaparición de una era escritural.

2. Imagen y modelo

Una segunda diferencia con la posición clásica de las imágenes es la abolición efectiva de la diferencia de naturaleza entre el mundo de las imágenes y el mundo de los modelos del cual ellas son extraídas. La imagen es un elemento debilitado de una realidad preexistente, de un modelo real que es la imagen. Es el simulacro de algunas cosas más reales que ella, a la cual devuelve sin cesar, en una economía de la memo-

ria, del rastro o de la copia. El modelo encarna toda la substancia de lo real donde la imagen, simple ectoplasma, está desprovista. El modelo de la pintura es siempre mas viviente que la mesa que le da lugar. La imagen fotográfica o cinematográfica no es más que un síntoma, un signo reenviado a una realidad, teniéndose esencialmente en otra parte, más allá de la imagen. Separación estricta de los modelos y de las imágenes, de lo real y del simulacro.

Las imágenes sintéticas, en cambio, no son de una naturaleza diferente de los modelos que las engendran. Las imágenes numéricas o sintéticas y los modelos del cual ellas son nacidas poseen la misma esencia matemática. La imagen numérica no es menos substancial que el modelo numérico, pues ellos son el uno y el otro de la misma naturaleza, de la naturaleza intermediaria de representación matemática. En cuanto a los modelos, ellos son ya clases de imágenes. Es una notable consecuencia de permitir un ir y volver funcional entre los modelos y las imágenes. Claramente, las imágenes pueden servir para modificar los modelos de donde ellas provienen. Las técnicas de visión por computadora, de reconocimiento de formas, de tratamiento de imágenes pueden ser utilizados para cambiar los parámetros o la estructura misma de los modelos que hayan generado las imágenes, creando un cierre de circuito inédito entre el nivel de los modelos y aquel de las imágenes. Las imágenes y los modelos mantienen por lo tanto, uniones de generaciones complejas. Sin forzar la metáfora, podemos decir que la imagen genera los modelos tanto como que el modelo engendra la imagen. Hay allí un proceso de co-evolución recurrente, al cual no nos habían habituado las imágenes del pasado, necesariamente fijas en su materialidad propia.

3. Imagen y lugar

En razón de numerosos contratiempos ligados a la fabricación o a la proyección de las imágenes, estábamos limitados hasta el presente a una actitud de espectadores. Quedarnos parados delante de las imágenes. Las imágenes están necesariamente ligadas a la pantalla, incluidas por ella misma en una relación limitada al espacio cercano. Focalizando nuestra mirada sobre la pantalla, las imágenes hacen olvidar el mundo alrededor nuestro, ocultan el espacio para substituirlo en un "engañifa", un velo sin secreto, sin espesor propio.

Como revancha, con las técnicas de lo virtual, podemos entrar en la imagen. La ilusión virtual no disimula más el espacio, ella lo simula. Lo vir-

tual se vuelve un mundo propio, al costado del mundo real. Con la aparición de los mundos virtuales, la imagen quita la pantalla y se vuelve ella misma un lugar, donde podemos desplazarnos, reencontrar otras personas, de las cuales podemos tomar sus gustos, sus señales, con las cuales podemos terminar por disfrutar lo mejor de sus tiempos profesionales o de sus lugares. Lo verdaderamente real, el mundo donde comemos y dormimos, se volverá, entonces, quizás una especie de sostén en el cual será necesario volverse de tiempo en tiempo para respaldarse antes de irse sobre las redes virtuales del teletrabajo y de las comunidades ciberespaciales.

Esto impactará sobre nuestra manera de inscribirnos en el mundo. ¿Dónde estamos realmente? ¿Aquí donde estamos situados o allí donde pensamos? Recordemos la palabra del Doctor Angélico: "el alma está más allá donde ella ama que allá donde ella anima". Lo virtual es una a-topía, porque nos revela el topos. El topos es un lugar donde estamos, el lugar de nuestra posición en el mundo. Lo virtual es lo contrario de un espacio real, es un espacio del lenguaje: pertenece al topos, el universo infinito de las metáforas. El no está en posición pero hay flujo de movimiento. No podemos ocuparlo, se disuelve sin fin. Lo virtual es heraclitiano. El nos llevará en sus flujos desarraigados.

4. Imagen y presencia

Clásicamente, la imagen trata de substituir a la presencia misma de la cosa. El medallón conteniendo el retrato, o el fotograma que lleva la imagen de la estrella de cine, significan sin ambigüedad, la ausencia, la distancia de los sujetos representados. La imagen es lo contrario de la presencia.

En contraposición con la televirtualidad o la telepresencia, la imagen virtual no es más que una simple imagen, una ilusión, como lo del "presentador" televisivo, encargado de imitar los signos de la presencia. La imagen televirtual presenta el signo de una presencia real. Alguien "viviente" está "allá", desde luego virtualmente por la apariencia pero "realmente" por la atención disponible, por la capacidad de comunicar y de actuar. La televirtualidad, a diferencia de las técnicas de videoconferencia, permite declinar diversas modalidades de "presencia", de múltiples maneras de hacerse representar simbólicamente y funcionalmente, en el tiempo y el espacio.

Por su fusión creciente con el mundo real, las imágenes nos obligan a discernir lo que en nuestro mirar y en nuestro saber depende de lo real,

es decir, del ser, y de lo que depende la imagen que nosotros tenemos.

Tomado entre imágenes y seres de razón, el pensamiento substituye a lo real como una suerte de falsa moneda, que no tiene verdaderamente más curso. Es porque el pensamiento crítico, o epistemológico, no debe comenzar por conocerse él mismo como lo quiere Descartes, pero sí debe borrarse silenciosamente para permitir la experiencia primera, la "roca" fundamental, la experiencia del ser. Pues el ser viene antes del pensamiento. No comemos de lo comido, comemos del pan.

C. Fusiones del arte y de la ciencia: las artes de lo virtual

La tendencia a la hibridación no es solamente portadora de confusiones. Hay también fusiones felices, benéficas, innovadoras. El reencuentro interdisciplinario del arte y de la ciencia es un ejemplo.

En el dominio de la creación de imágenes y de sonidos, lo numérico está a un paso de volverse una técnica genérica, como el impreso pudo serlo en el dominio de la literatura. Esto no quiere decir que lo numérico va a sustituir a todas las otras técnicas de representación. Pero lo numérico es de ahora en más capaz de federar y de hibridar las técnicas de la imagen, del sonido y también de la escena. De esta proximidad y de esta transparencia de diversos medios se apoyan nacimientos de nuevas mediaciones, de nuevas formas de creación. Un arte auténticamente nuevo emerge, un arte no obligado a referirse a la gramática y a los estilos del pasado, un arte que posee su propia forma, su propia fuerza. Múltiples vías de búsqueda se abren desde ahora a los artistas de lo "virtual". Ellas son extraordinariamente variadas.

Mientras tanto es posible señalar algunas pistas, seguidas por los artistas que se liberan decididamente de los esquemas clásicos de producción. La elección que se va a seguir es evidentemente subjetiva y necesariamente limitada. Pero permite poner un mapa de líneas de fuerza, las más significativas, según mi opinión, para el futuro. Podemos relevar las investigaciones ligadas al lenguaje mismo de la imagen (metamorfosis y combinatorias de imágenes reales y virtuales), el desarrollo de la animación de imágenes por el intermedio de modelos (vida artificial), la explotación de nuevas formas de interacción entre los espectadores y las obras, los dispositivos proponiendo nuevas experiencias del espacio escénico y de los ambientes virtuales, y por último la emergencia de nuevas maneras de compartir las

obras con el público a través de museos en red y de formas de arte on line.

1. Los nuevos lenguajes de la imagen

Las innovaciones formales posibles, gracias a las nuevas técnicas de manipulación numérica y de síntesis de la imagen permiten el desarrollo de un medio onírico, imaginario, apariencia cortada de toda referencia a la realidad objetiva o al contrario sirviéndose de ciertos aspectos reales para metamorfosearlos libremente. Los artistas como Yoichiro Kawaguchi o Michel Bret han fundado sus estilos sobre mundos de formas fluidas y metamórficas, llevados a la plástica indefinidamente modelable. Y otros como Tamas Walicky utiliza el libre juego de las matemáticas para crear ambientes de perspectivas paradójicas, integrando los personajes reales en decorados e imágenes sintéticas do-tadas de propiedades desconcertantes. Otros como Peter Voci o Nancy Burson explotan las posibilidades de la metamorfosis continua de las imágenes (morphing) para crear caras imposibles o para recrear apariencias de personas desaparecidas, o todavía para realizar sutiles e inquietantes transiciones entre las imágenes reales e imaginarias.

Todos estos pasos tienen un punto común: la imagen numérica o virtual permite todas las combinaciones, todas las hibridaciones entre lo natural y artificial, entre realidad y virtualidad. Desde entonces, lo que hace al interés de estas investigaciones se mantiene entre los diversos niveles de realidad y de virtualidad coexistentes en una misma representación o más aún, en un mismo mundo. La resultante de los esfuerzos de los artistas interesados por estos nuevos lenguajes de la imagen es, bien a menudo, una interrogación sobre la naturaleza misma de la representación y una liberación radical de toda unión a un referente real.

2. Vidas artificiales

Una de las tendencias más nuevas del arte de lo virtual es sacar provecho del progreso de los algoritmos desarrollados en el dominio de la inteligencia artificial o también de las conclusiones de las investigaciones más fundamentales (algoritmos genéticos) para crear formas de "cuasividas" puramente simbólicas, pudiendo enarbolar así los comportamientos extremadamente complejos has-ta imitar la idiosincrasia de "seres" simbólicos dotados de "personalidad", de "voluntad", de "de-seo", pero pudiendo también simular comportamientos colectivos, "sociales", evolutivos.

El artista puede meterse, en cierto modo, en el rol de "demiurgo" y crear "seres" sintéticos, capaces de evolucionar de interactuar con el medio virtual pero también con el mundo real. Estos "seres" sin-téticos pueden tomar metáforas vegetales, animales o "humanas" para determinar su manera de "vivir", de "reproducirse", de "evolucionar" y de "morir". En todos los casos, la complejidad de su evolución es tan grande y tan rica que toda apariencia de automatización desaparece, y ellos parecen estar "vivos". El artista se parece al "dios" de estos cuasi-mundos y de estos cuasi-universos, de los cuales nos propone probar la estructura y el destino. Él creó las condiciones iniciales de estos mundos así como las grandes "leyes" que los gobiernan. Lejos de caer en un determinismo soso, estos mundos utilizan las propiedades de los modelos para servirse de bucles extraños, dudosos e impredecibles, abiertos a todos los cambios. Podemos citar a Karl Sins que consiguió crear las formas cuasi-vivientes y dotados de capacidades de evolución genética, y susceptibles de aprender comportamientos complejos con la ayuda de ensayo y error, Ulrike Gabriel que trabaja sobre las formas de vida artificiales reaccionando con el medio (luz, sonido) y los espectadores (gestos, andar exploratorio), y más recientemente Michaël Tolson ("Las Meninas").

3. Interacciones virtuales y conceptuales

Una de las funciones, más interesantes de lo numérico es alentar todas las clases de interacciones con las imágenes o los mundos generados por la computadora. Estos "ambientes interactivos" permiten así a los espectadores participar (a niveles variados y según modalidades concretas muy diversificadas) en la creación de la obra o la evolución de ella. Los niveles de interacción pueden ser limitados a la apariencia exterior de la obra, a su imagen, pero pueden también modificar profundamente la estructura misma de la obra, afectando el modelo formal que la dirige y pudiendo también modificar en una cierta medida el concepto de la obra, en el límite querido por el artista. Esta es la noción misma de la obra artística, señalable, autenticable, que es entonces devuelta a su origen. El artista interactivo radical propone a los espectadores una cooperación creativa, una "co-creación", un proceso en el cual dirige la discusión temático-conceptual de la "obra". En este espíritu trabajan artistas como Monika Fleishmann (Rigid Waves, Liquid Views), Christa Sommerer y Laurent Mignonneau (A-volve, Trans Plant, Phototropy), Jeffrey Shaw (The Legible City, The Virtual Museum), Agnes Hegedus (Handsight, Between the Words).

4. Medios virtuales

La inmersión virtual "en" la imagen es innegablemente uno de los aspectos más conocidos y los más mediatizados de la revolución virtual. Las casacas de estereovisión y otros anteojos estereocópicos permiten entrar en la imagen. Hasta ahora, con la pintura, el cine o la televisión, tenemos una experiencia frontal y bidimensional de la imagen. En adelante, la imagen se vuelve un espacio en el cual podemos virtualmente o "físicamente" desplazar lo que podemos explorar como un "mundo" infinitamente complejo. Estos espacios virtuales pueden ser simples metáforas del espacio real o constituir bien mundos aparte a los propietarios arbitrarios, oníricos, sumisos a la voluntad programática del artista, arquitecto y animador. Podemos así citar el trabajo de Christian Hübler de Knowbotic Research ("DTWKS"). Podemos reconstituir experiencias vividas realmente pero hasta ahora difícilmente particionables, como la alucinación, el sueño o la pesadilla, podemos también crear universos de formas y de sonidos diferentes de toda experiencia real. Podemos evocar la tentativa remarkable de Rita Addison de simular las consecuencias de su accidente teniendo que arrastrar un traumatismo craneano ("Desviar Atención: Brain Deconstruction Ahead"). Podemos también mezclar, hibridar la realidad (el medio real, tangible) y las imágenes virtuales, creando así una clase de "neo-realidad" o de "realidad aumentada". Podemos así superponer imágenes virtuales y arquitecturas reales. Lo virtual, allí todavía, lejos de oponerse a lo real, puede estar en condiciones de hacer íntimamente parte de la textura misma de la realidad.

5. Arte en red

Las obras musicales, pictóricas, cinematográficas, audiovisuales son de ahora en adelante cada vez más abundantes sobre las redes mundiales de comunicación. Internet, la "red de redes", ofrece un número creciente de servicios de imágenes y sonidos, que pueden ser accesibles en forma libre y gratuita, o de lo contrario consultables contra un pago o por abono (los servicios comerciales comienzan a proliferar). El Vaticano ha anunciado su intención de poner on line las reproducciones de los manuscritos de la Biblioteca del Vaticano en forma íntegra. Los manuscritos del Mar Muerto son en parte accesibles en Internet, así como las obras de prestigiosos museos.

Pero ya algunos artistas buscan utilizar la red Internet como un nuevo medio original, ligando parte de su interconectividad generalizada y el poder colectivo inimaginable de terminales que

une a través del mundo. Ciertamente hacemos así circular imágenes a lo largo de la cadena de creación, como Toshihiro Anzaï y Rieko Nakamura recreando sobre la red electrónica los "Renga" (poemas circulantes) del Japón Medieval. Otros como David Blair con su WaxWeb creando mundos accesibles en línea, en los cuales otros artistas pueden venir a crear nuevas líneas, nuevas "galerías", componiendo así una soberbia metáfora audiovisual y multidimensional de la Biblioteca de Borges.

Es posible ir todavía más lejos en el emparejamiento de la función "red" y de otras funcionalidades evocadas (vida artificial, interacción, inmersión). Por ejemplo, desde hace poco, un proyecto de "reserva virtual" llamada "Tierra", fue lanzado sobre la red Internet por Tom Ray. Podremos encontrarnos todas las clases de seres cuasi-vivientes, incluidos "virus" informáticos, que deberán aprender a cohabitar, a hibridarse y a co-evolucionar. Todas las criaturas de vida artificial son invitadas a poner sus "seres" en esta "reserva" mundial. Podemos acá todavía imaginar numerosas generalizaciones de este tipo de práctica, donde las palabras claves son cooperación, interacción, cambio, partición, ubicuidad, instantaneidad, -valores más cerca del mundo de la investigación universitaria que de aquellos del arte, y, para esta razón, fermentos de aceleración de las mutaciones técnicas en curso y de las transformaciones de las prácticas sociales a escala planetaria.

D. Cibertierra y Noosfera

1. La confusión viene de la naturaleza misma del hombre

Las confusiones múltiples que nos afligen, ¿en qué se originan? Ellas no son ciertamente debidas a la revolución técnica per se sino que no es más que el revelador circunstancial. Ellas vienen delante de toda la confusión de nuestra propia naturaleza. El hombre es un Janus. Su naturaleza es fundamentalmente doble, por eso desordenada. El hombre está ocupado entre lo horizontal y lo vertical, es un compuesto de carne y de espíritu, de cuerpo y de alma, de fijeza y de movimiento. El poder espiritual del alma viene de su propia capacidad de discernir, de juzgar, de elegir, de contemplar. Todavía es necesaria alguna materia donde aplicar estos talentos. El espíritu necesita de la materia para realizar la prueba.

Por esta doble naturaleza, el hombre se prepara a su tarea cósmica. Es el lugar donde se opera la fusión de lo inteligible y de lo sensible, es como

dice Gregorio de Nisa, la "unión entre lo divino y lo terrestre".

No estamos hechos para quedarnos desgarrados por este dualismo constituido. Si lo Divino, como nosotros lo creemos, es simple, sin costura, ni sutura, el hombre que es a su imagen debe deshacerse de todo dualismo y apuntar a la unidad. Nuestra naturaleza animal, irracional, se enfrenta a la imagen de Dios, nuestro espíritu está arraigado en la materia. Para volver a ser esta unidad divina, anterior de la caída, debemos quitar todo lo que hemos recibido con nuestra vestimenta de carne. Puede parecer imposible de quitar este estado siendo "a-tópico", como dice Gregorio de Nisa, este no-lugar donde nosotros hemos caído, donde nosotros hemos decaído. Pero el mal no está en la materia ni en el lugar o el no-lugar (a-topos). El mal está en nuestra desviación. Nosotros nos estamos desviando de nosotros mismos, como del ser. Es necesario que nosotros comencemos por reconocer nuestro desvío, nuestro desdoblamiento. Es necesario renunciar a nuestra doble naturaleza. Si nos falta esto, nos quedaremos incapacitados de conocer, de ver.

Cuando por el acto de conocer creemos "captar" una definición conceptual nos acostumbramos, no captamos la esencia misma de la más pequeña ramita de hierba, de la menor estrella. La razón de nuestra incapacidad visual es la siguiente: desde que la inteligencia se refugia en la evidencia de la representación ella cesa de ver, no ve más. Una representación no es más que un momento. "Ver" no es dejarse impregnar por una imagen. Es un movimiento que adelanta toda representación. La visión es un impulso, es como el espíritu, una infinidad que deviene. Es un deseo que no encuentra saciedad, que cree sin fin, quemarse él mismo. Conocemos la grandeza de nuestra propia naturaleza, no en la "comprensión", pero sí en el reconocimiento que escapa a toda evidencia y a toda conquista intelectual. Esto es semejante a la visión mística que enuncia que "ver no es ver" y que "a medida que se aproxima a la visión de Dios, el espíritu ve siempre más claramente la invisibilidad de la naturaleza divina".

2. Un segundo origen de la confusión

Un segundo origen profundo de la confusión viene del reencuentro entre las naturalezas, la naturaleza del hombre y la del mundo. Toda cosa es en efecto su propia naturaleza. Pero el reencuentro de estas diferentes naturalezas se hace a la aventura. Cuando las cosas se encuentran en relación las unas con las otras, estas relaciones

no tienen necesariamente similitud con sus naturalezas propiamente respectivas. Estos reencuentros son compuestos de naturaleza y aventura. Los reencuentros pueden ser también inopinables y arbitrarios como el de “un paraguas y de una máquina de coser sobre una tabla de disección”. También, el hombre que reencuentra las cosas no puede “conocerlas” más que en la medida en la cual llegan a “ser” esas cosas. ¿Pero cómo podemos ser lo que no es? Hay tantos grados de ser, tantas maneras de conocer...

Es el problema que trata el movimiento transdisciplinario. La realidad está compuesta de naturaleza y de aventura. Esta composición tornasolada son “metaxu” en el sentido platónico de seres intermediarios. Estos son los intermediarios entre todas las clases de hechos, de los hechos de sentido común, de los hechos naturales, de los hechos lógicos, de los hechos científicos, de los hechos filosóficos. ¿Cómo ordenarlos, diferenciarlos, enlazarlos? Hay seres reales, seres de razón, seres intencionales y seres relacionados, seres actuales y seres posibles. ¿Qué asignará sus razones de ser a estas diversas clases de seres? Hay conocimiento por analogía, por los signos, por fenomenología, conceptuales o noéticos. ¿Qué dirá la manera en que las cosas conocidas son aprendidas por estos diversos tipos de conocimiento?

Las realidades múltiples de los “metaxu” no cesan de multiplicarse los unos por los otros en manojos continuos. Como dice Basarab Nicolescu, “¿Qué puede ser el sonido de “yo soy” sobre los diferentes niveles de realidad?” No hay nada más justo que la palabra “vivo” que los atraviesa todos en un relámpago. Pero precisamente esta palabra no tiene el mismo sentido para el matemático, el físico, el artista, el filósofo.

Jacques Maritain, en *Los grados del saber* distingue:

- 1) las ciencias físicas interesándose por los seres de la naturaleza que son objetos que no pueden existir sin la materia ni ser concretos sin ella;
- 2) las matemáticas, que se ocupan de seres de razón que son objetos de pensamiento que no pueden existir sin la materia sensible, pero que pueden ser concretos sin ella;
- 3) la metafísica que se interesa de las esencias, que pueden ser concretas sin la naturaleza y existir sin ella.

Algunos de estos "grados" del saber no atienden al saber último. El solo "objeto" que el hombre podría realmente comprender, es él mismo, él

mismo en tanto que “sujeto”. El hombre es la mejor medida de él mismo. Pero nosotros somos a nosotros mismos mundos, torrentes de apariencias. ¿Cuál es nuestra verdadera cara? ¿Qué personas somos? La cara de la persona es el sello de lo divino. La incomprendibilidad del alma, la profundidad última de la persona explicándose simplemente por nuestro parecido con Dios. Estamos tejidos del mismo misterio.

Nosotros no podemos conocernos más que por analogía, como conocemos el universo. Pues tenemos ojos muy fácilmente deslumbrables por el sol del ser de las cosas. Queremos muy rápido penetrar en ese sol, ese lugar trans-inteligible. Sabemos desde el origen que está allí nuestra verdadera morada. Es para nuestra inteligencia el juego más precioso de entrever oscuramente y de la manera más pobre, algunas cosas de ese sol, que poseer claramente y perfectamente eso que no es más que nuestra medida.

La humildad de la razón y del lenguaje no es una confesión de impotencia, es una espera confiada. Una contemplación. Las expresiones más humildes, y también un misterio ocultan una analogía de proporción inagotable, rebalsante de sentido. Es necesario desvestir nuestra inteligencia encima de palabras en las cuales ella se debilita. La humildad del lenguaje deberá acompañar nuestra alma. Sólo esta doble humildad nos permitirá sentir la profundidad infinita que nos rodea y que el lenguaje oculta.

Desde Heráclito, sabemos que los signos se manifiestan al velarse y se cubren al manifestarse. El lenguaje más humilde, el más oculto, es aquel que puede manifestar lo máximo.

3. Cibertierra y Noosfera

La cibertierra es un nuevo "medio" en el cual necesitaremos aprender a navegar. Es necesario habitar este medio, civilizarlo, crear las condiciones de las metamorfosis por venir. Viene a privilegiar las vías que favorecen el bien común, reduciendo las exclusiones, disminuyendo la injusticia, favoreciendo el desarrollo de las personas y la expansión del espíritu. Nos resta inventar una filosofía del valor, una ética del poder, una estética de lo virtual, una voluntad de comunicarse y de la memoria, una solidaridad humana global. La "noosfera" de Teilhard de Chardin puede servirnos de referencia poética y filosófica.

Pero antes que nada, es necesario salir de nuestra confusión, antes de navegar sobre los océanos del ciberespacio, será necesario comenzar por aprender a navegar en nosotros. El sextante y la brújula no sirven a nadie si el capitán

duerme. Es necesario que clarifiquemos nuestro propio lenguaje, que ordenemos la confluencia del pensamiento claro con el oscuro, es necesario que no confundamos nuestros medios con los fines, es necesario que sepamos darle al César lo que es del César y a Dios lo que es de Dios, para ser breve, es necesario que aprendamos a distinguir "realmente" lo real y lo virtual.

Las imágenes podrán venirnos una vez más en ayuda. Será necesario aprovecharlas. Las imágenes y los hombres están en simpatía desde tiempos lejanos. Nada de esto es asombroso: los hombres son ellos mismos imágenes, y cada vez que descubren nuevas imágenes, es un poco de su propia naturaleza que se descubre a sus ojos. Nada de lo que es imagen, de lo que se hace imagen, tenemos que descuidar si queremos comprender lo que es una imagen, y de allí, si queremos remontar al prototipo del cual somos la imagen.

La imagen es pues el lugar necesario de una transdisciplinariedad consciente de sus medios y de sus fines, de sus metáforas y de sus modelos, de sus claridades y de sus oscuridades, de sus realidades y de sus virtualidades. Pero la imagen por sí misma no es suficiente. Pues la imagen no es la semejanza.

Nos queda "parecerse". ¿Parecerse a qué? A nosotros mismos, a nuestra propia nobleza, que es infinita, que es siempre insatisfecha, que es siempre la búsqueda de ella misma.

Es necesario parecerse a nuestro deseo, que es un deseo perpetuo, encomiable.

Así, para concluir, dos métodos:

- Uno que concierne a nuestra inteligencia del mundo y de nosotros mismos. Se trata de reducir la confusión omnipresente, de distinguir los planes, de poner el orden entre las cosas.
- Otro que concierne a nuestro propio deseo. Nuestra naturaleza doble no nos satisface. Es necesario unificarnos, es necesario buscar la unidad sin cesar del desear. No se trata más de conocer sino de amar.

Pues al final la verdadera transdisciplinariedad es el amor, "que impulsa el sol y las demás estrellas".

Pues, el amor se encuentra delante de la inteligencia. Tanto, que el amor no ha acabado de transformar el alma, ésta no vive más que su propia vida, en sus límites finitos.

ⁱ Traducción y adaptación de la conferencia perteneciente al coloquio: "El arte dentro de la ciencia y la ciencia dentro del arte: por encima de las dos culturas", Festival Internacional del Teatro de San Pablo, Brasil, 27-29 de octubre de 1995.