

REALIDAD IMAGINADA

Carlos Delgado Rivera



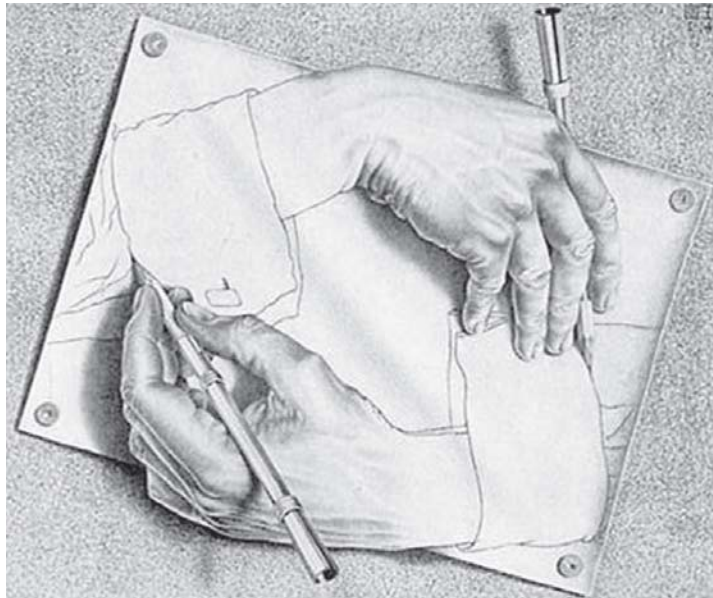
En esta obra Magritte enfrenta la imagen de una pipa con la frase «Ceci n'est pas une pipe», con esta afirmación nos introduce en la noción de virtualidad. Tanto la imagen que representa la pipa como la palabra que la nombra están lejos de ser el objeto nombrado. Tanto la imagen como la palabra son ideas de pipa y no pipas. El cuadro sin embargo, es al igual que la pipa un objeto material que podemos ver, tocar y nombrar. Que ocurre si por el contrario proyectamos la imagen del cuadro sobre una pantalla? Estamos ante un acontecimiento efímero que desaparece cuando cortamos el suministro de energía o nos interponemos en el rayo de luz. Esta imagen no puede considerarse un objeto material, pero no por esto deja de ser una realidad visible a nuestros ojos. Lo que ocurre es una regeneración continua de luces de colores que se proyectan en la pantalla, un cambio constante de formas percibidas por asociación de color. Consideremos ahora dos situaciones diferentes en las que miramos esta imagen en la pantalla: televisión y computador. Ambas son representativas de la manera como el desarrollo de las tecnologías de la comunicación han penetrado nuestras vidas transformando nuestra percepción de realidad.

En el primer caso estamos cómodamente sentados en nuestro hogar frente a un televisor que recibe la señal desde un satélite en el espacio; tenemos un control remoto en nuestras manos que nos permite cambiar la imagen que se ve en el televisor según nuestro gusto personal. Las alternativas son múltiples, seleccionamos un canal y nos sumergimos en la historia que vemos en la pantalla. Después de unos pocos minutos la historia se interrumpe para dar paso a unos mensajes comerciales y cambiamos el canal para entrar en otra historia diferente, la seguimos un tiempo y luego volvemos a la anterior o vamos a una tercera. Estamos ante un flujo continuo de narraciones de diverso tipo y saltamos de una a otra según sea nuestro estado de ánimo. Cuando la historia es larga se nos presenta dividida en segmentos para permitir que podamos mantener un ritmo rápido de cambio y que podamos entrar en una historia ya iniciada. Navegamos por entre historias fraccionadas en ritmos diferentes que coexisten y se superponen unas a otras. Son numerosas las alternativas que nos ofrece la señal del satélite y en cada una se nos presenta una imagen en continua transformación, las únicas constantes son el cambio continuo y la posibilidad de elegir entre alternativas.

En el segundo caso estoy frente al monitor del computador y consulto información en internet. Interactúo con la imagen que veo en la pantalla para seleccionar la información que deseo consultar. Selecciono una dirección que me ofrece la posibilidad de acceder a otras, que a su vez también llevan a otras y así sucesivamente creando un patrón que se repite una y otra vez. Encuentro la información de manera fragmentada, interrelacionando los fragmentos en un gran hipertexto que se multiplica y transforma continuamente. La red pareciera tener vida propia y estar en crecimiento.

¿Cuando saltamos de una historia a otra o navegamos por la red, vamos a otro lugar? No, lo que ocurre es sólo una transformación de la imagen de la pantalla. El concepto de lugar es metafórico y se sitúa en una dimensión lingüística. Hablamos entonces de «sitio» y no de lugar ya que no nos movemos a través del espacio sino que nos sumergimos en la metáfora. Cuando la historia que veo transcurre en Brasil yo no voy a Brasil sino que me sitúo en Brasil. La página del museo del Louvre no está en Paris, el museo es el que está en Paris, la página es algo que está ocurriendo en la pantalla de mi computador y que me permite situarme en el museo.

Pero, ¿qué es situarse, qué es un sitio? Un «sitio» no es un lugar en el espacio sino un momento en el tiempo. Un sitio es una situación de tensión que nos reta a elegir entre un conjunto de posibilidades, es una relación de vecindad con una serie de alternativas. Un sitio está siempre en equilibrio inestable, cada vez que optamos por una alternativa se nos presenta una nueva serie de alternativas, no hay un final, sólo un continuo fluir de acontecimientos que se suceden uno tras otro. Esta situación de tensión será tan dinámica como sea la interacción entre quienes participan de ella. La interacción es entre nosotros y la información. Interactuamos cuando seleccionamos, interpretamos, traducimos o compartimos información. Un sitio es a un mismo tiempo un nudo de convergencia y de bifurcación, es el punto de partida para llegar a otras situaciones y es también el punto de llegada. Un sitio se transforma en otro como consecuencia de que algo ha ocurrido, ya sea causado o no por mis decisiones. Todo acontecimiento es consecuencia de otro anterior: los acontecimientos se suceden unos a otros, se encadenan y fluyen siguiendo cursos, transcurren en el tiempo. La imagen de la pantalla refleja esta situación y está en constante transformación según se desarrollen los acontecimientos.



Si no se interactúa con la información no ocurre nada; es como si no existiera, es sólo potencial. La información es una experiencia, es una acción y no un objeto. La información se propaga, no se distribuye como los objetos materiales; y aunque se transfiera, el emisor no deja de poseerla. Cuando yo le indico a otra persona donde queda la entrada, no por eso dejo de saberlo; pero si le entrego la llave, dejo de tenerla y no puedo volver a entrar. La información repercute en quien la recibe; a medida que se experimenta se transforma y crea más información. Cada cual interpreta la misma información de manera diferente y, por lo tanto, la transforma en el proceso.*¹

La información se puede guardar en la memoria, está compuesta por datos que pueden ser almacenados siguiendo un orden establecido, unidades básicas de información que nos permiten clasificar y jerarquizar la información para luego someterla a procesos de comparación o transformación y así obtener nueva información. En el computador procesamos información; procesar información no constituye un acto creativo y puede ser repetido de manera idéntica en múltiples máquinas y momentos con un mismo resultado. Aunque le introduzcamos relaciones aleatorias y variables dinámicas al proceso, el resultado que obtendremos será siempre más información, puede ser nueva información pero no más que información.



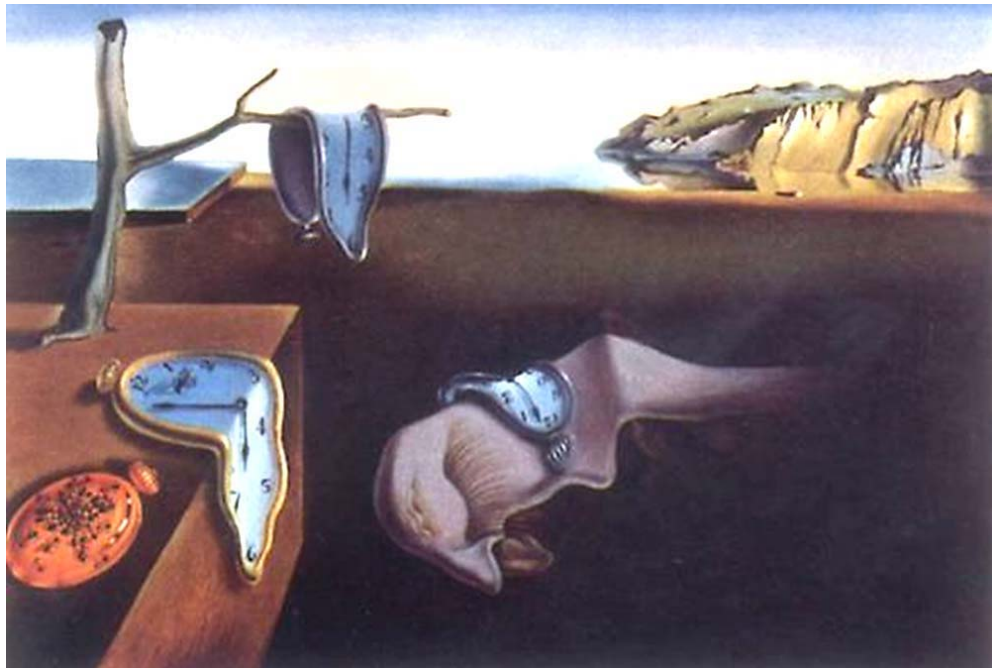
Pensar es más que procesar información; reflexionar, replantear, interpretar, entender o concluir son conceptos mucho más complejos que se basan en la adquisición de un conocimiento previo. Un pensamiento es el objeto de la acción de pensar, es lo que llamamos una idea. «La mente humana no procesa información sino que interactúa con el entorno. Nuestro pensamiento está necesariamente influenciado por emociones y acompañado de sensaciones. La mente humana piensa con ideas, no con información. La información no crea las ideas, las ideas crean la información. Las ideas no derivan de la información, sino de la experiencia.»*²

Las ideas resultan de:

1. La interacción con el entorno, o sea de una experiencia de realidad. Esto es cualquier experiencia sensorial como también es el estar consciente de una existencia espacio-temporal. Es la reacción de la mente ante un acontecimiento en un contexto.
2. De otras ideas, ideas que ya teníamos en la memoria o que se nos presentan al enfrentar una cierta información que encontramos significativa.
3. De la confrontación de ambas, teniendo presente que pensar es en si misma una experiencia que puede ser recordada.

El proceso se hace más complejo con el paso del tiempo. Encontrar patrones y estructuras que entrelacen las ideas es adquirir conocimiento. El conocimiento se construye, no es algo que se puede transmitir como la información, sino que involucra necesariamente una transformación de quien lo adquiere. Se construye paso a paso; se requiere haber adquirido un conocimiento de base para poder llegar a otro más complejo. La integración de conocimientos de manera que formen criterios de contexto y conocimiento nuevo nos llevan por último a la sabiduría.

Las ideas se hacen visibles en la imaginación, pensamos con palabras pero también pensamos con imágenes. Imágenes que forman parte del conocimiento, imágenes que llueven a nuestra mente como señala Calvino: «La imaginación como repertorio de lo potencial, de lo hipotético, de lo que no es, no ha sido ni tal vez será, pero que hubiera podido ser»^{*3}. Pero ¿Cómo llegan esas imágenes a nuestra mente? Más adelante responde Calvino: «Podemos distinguir dos tipos de procesos imaginativos: el que parte de la palabra y llega a la imagen visual, y el que parte de la imagen visual y llega a la expresión verbal»^{*3}. El proceso imaginativo también puede ser estimulado por un sonido, un olor o tan sólo un recuerdo. Y qué decir del recuerdo de una imagen que nos queda en la memoria. Mientras permanece latente no es más que una posibilidad, pero cuando la recordamos la proyectamos en el pensamiento, la reconstruimos en nuestra mente, la imaginamos nuevamente.





De manera similar pero en estado de inconsciencia, en los sueños convertimos recuerdos en experiencias completas de realidad. Sentimos que ocurren en un espacio tridimensional, percibimos la fuerza de gravedad, tenemos conciencia del paso del tiempo e interactuamos con otras personas. Experimentamos sensaciones corporales como olores, sonidos, sabores y texturas superficiales y respondemos con reacciones «reales» frente a la experiencia imaginaria. Sed, dolor, rabia, miedo o angustia, permanecen aun después de haber despertado.

Así como los sueños son experiencias de realidad generadas en el pensamiento, la experiencia de realidad dentro de un espacio virtual, en estado consciente, es posible gracias a esa capacidad que tenemos de «soñar» despiertos. Lo que ocurre es sólo una transformación de la imagen de la pantalla, la aparente experiencia de realidad es producto de la capacidad de la mente de imaginar experiencias posibles, de imaginar la realidad.

*1 **Fritjof Capra**, *La trama de la vida*, Anagrama, 1998. Citando a Theodore Roszak en *The Cult of Information*

*2 **John Perry Barlow** *Vender vino sin botellas*, en *El Paseante* # 27-28 La revolución digital y sus dilemas

*3 **Italo Calvino** *Seis propuestas para el próximo milenio*, Siruela, 2001, pp. 89 -104