

Espacio digital. Espacio virtual

Antonio Rodríguez de las Heras

[en Debats, núm. 84, 2004]

El espacio digital es un espacio virtual creado por la actividad tecnológica del hombre. Otros espacios virtuales existen por la actividad cerebral de cada individuo, como el sueño o la memoria.

Un espacio virtual debe tener otras propiedades, regirse por otras leyes o tener otras dimensiones espacio-temporales. Si un espacio virtual no mostrara alguna diferencia en sus leyes, dimensiones o en alguna de sus propiedades con respecto al espacio en que estamos y nos movemos no podríamos llamarlo virtual. Sería como una extensión del nuestro y pasaríamos a él como lo hacemos de una habitación a otra.

En el sueño, la lógica de los sucesos, los comportamientos, las situaciones, los desplazamientos de un escenario a otro, el transcurso del tiempo... se producen siguiendo unas leyes distintas a las que rigen en estado de vigilia. La memoria levanta unas dimensiones espacio-temporales que no coinciden con las que nos encierran en el presente. Podemos activar un recuerdo sin necesidad de desplazarnos al lugar en donde sucedió o pasar de un recuerdo a otro en el acto aunque estén separados en el tiempo los sucesos que los provocaron. Recordamos una vivencia sin que transcurra el mismo tiempo que se empleó cuando se produjo, incluso puede darse en la memoria una simultaneidad de los actos que se desarrollaron en el origen uno tras otro. El tiempo se puede detener en una acción que se recuerda, o incluso se puede invertir.

El hombre se viene esforzando en desarrollar máquinas de memoria, con los materiales y la disponibilidad técnica de cada época, que reproduzcan el funcionamiento de la memoria natural. Serían espacios virtuales generados por la actividad técnica. Se han hecho máquinas de memoria con poco éxito y otras fundamentales para nuestra existencia. Máquinas de memoria como las creaciones del arte de la memoria (Ramon Llull y Giordano Bruno...)¹, las del ingeniero del *Quattrocento* Giovanni Fontana², el teatro de la memoria de Giulio Camilo³, la rueda de libros de Agostino Ramelli⁴, el

¹ YATES, F.A., *The Art of Memory*, Londres: Routledge & Kegan Paul, 1966.

² BATTISTI, E. Y BATTISTI, G.S., *Le macchine cifrate di Giovanni Fontana*, Milán : Arcadia Edizioni, 1984.

³ CAMILLO, G., *L'idea del teatro*, Palermo: Sellerio editore, 1991.

saber en imágenes de Athanasius Kircher⁵, la máquina *Memex* de Vannevar Bush⁶, y la de mayor éxito: el libro. Ninguna ha conseguido una reproducción de todas las capacidades de la memoria, sólo son remedos.

El más allá de cualquier cultura (otro omnipresente espacio virtual) ofrece una existencia liberada de las leyes de aquí, aunque sea sólo la del tiempo y su duración; pero en general aporta poderes y estados de bienestar (o de sufrimiento) inalcanzables en nuestro mundo terrenal.

Pues bien, el espacio digital, creado a través de la tecnología actual, funciona con propiedades distintas a las del espacio en que nos movemos. Los objetos que existen en él están bajo leyes que no son las mismas que en el espacio natural. Por ejemplo, en el espacio digital es posible el funcionamiento de un objeto sin que sus componentes coincidan en un mismo lugar; es decir, que puede funcionar aunque esté desmontado. Es factible que las partes de un objeto digital residan en distintos lugares y, sin embargo, presentarse y funcionar el objeto como si sus componentes estuvieran ensamblados. Puedo distribuir las páginas de un libro por distintos servidores, pero el lector no percibir que el libro está descuadernado.

En el mundo digital los objetos se pueden romper, pero se regeneran sin dejar señal alguna de deterioro, o alterar y no dejar restos ni rastros de la transformación. Si estrello una botella de cristal contra el suelo se ha roto irremediablemente y su restauración no evitaría las huellas de los fragmentos. Si la botella es digital y estoy en una simulación de laboratorio o en un videojuego, se rompe y se vuelve a recomponer sin señales de la anterior fractura. La palabra escrita en soporte digital se borra sin dejar restos de esta actuación, como las virutas de la goma de borrar o el deterioro del papel, Y si extraigo palabras de un párrafo, el párrafo se remodela y el hueco desaparece: operación imposible sobre el papel.

Para escribir un texto o dibujar una figura o pintar una imagen o esculpir una estatua o hacer sonar una música o recitar unos versos utilizo materiales y códigos distintos. En cambio todo esto en el espacio digital está creado con el mismo código, con el mismo

⁴ RAMELLI, A., *Les diverses et artificieuses machines*, París: 1558 (edición facsimilar, Fundación Juanelo Turriano, Madrid).

⁵ GÓMEZ DE LIAÑO, I., *Athanasius Kircher. Itinerario del éxtasis o las imágenes de un saber universal*, Madrid: Ediciones Siruela, 1990.

⁶ BUSH, V., "As We May Think", *The Atlantic Monthly*, 176 (1945), págs. 101-108. Y también en la edición electrónica de *Atlantic Unbound* www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm (consulta de 9.11.03).

ZACHARY, G.P., *Endless Frontier. Vannevar Bush, Engineer of the American Century*, Nueva York: The Free Press (Simon & Schuster Inc.), 1997.

lenguaje y sobre el mismo material. Utilizo igualmente ceros y unos para escribir un texto como para grabar una pieza musical o un vídeo. Y esos ceros y unos sobre el mismo soporte y del mismo modo registrados: incisiones, partículas... Es como disponer en el mundo digital de una arcilla hecha de dos tipos de granos bien mezclados -ceros y unos- con la que poder dar forma y funcionamiento a todos los objetos de este espacio virtual y que en el espacio natural necesitarían materiales distintos.

El desplazamiento por el espacio digital es rapidísimo. A pesar de que cada vez hay más objetos contenidos en el espacio digital, el movimiento por él y la localización de un objeto determinado rompen las leyes físicas que limitarían esta operación si todos esos objetos no fueran hechos de ceros y unos sino de las materias que les permitieran existir en nuestro espacio natural. Basta con que pensemos en un fichero de cartulinas y en un fichero digital: la velocidad de acceso a un registro concreto o para realizar cualquier combinación de datos contenidos en el fichero es incomparable.

La ubicuidad, capacidad tan frecuente en los mundos virtuales de las divinidades, es también una propiedad de los objetos en el espacio digital. Un objeto digital alojado en un servidor se hace visible a la vez en otros muchos puntos de ese espacio digital por alejados que puedan estar los lugares de acceso.

Estas son algunas de las propiedades del mundo digital que no pueden conseguirse en el mundo natural.

Para hablar de espacio virtual falta una condición también imprescindible: el espacio virtual debe ser contiguo. Contiguo al que estamos. La contigüidad significa que hay transferencia de un espacio a otro. Si no fueran contiguos, tendríamos que verlos como dos esferas alejadas una de otra: nada de lo que sucediera en el espacio virtual sería recibido por el otro espacio; nada de lo que se hiciera en nuestro mundo llegaría al virtual. Habría una total indiferencia entre los mundos. Si la teoría del universo inflacionario⁷ se consolida, habrá que aceptar que en el principio del *Big-Bang* se ha producido una dilatación sorprendente y, a la vez, la aparición de burbujas cada una con condiciones de comienzo diferentes y, por tanto, dando paso a universos distintos en su evolución y posibilidades. Pero cada burbuja, o universo, está irremediabilmente desconectada de nuestro mundo, porque la constante de la velocidad de la luz, como límite en la velocidad de transmisión de señales de los sucesos en el universo, impone que ninguna señal nos podrá llegar de los otros mundos. Pues bien, esto no puede

⁷ Guth, A.H., *El universo inflacionario*, Madrid: Editorial Debate, 1999.

sucedan con los mundos virtuales ya que es necesario que haya transferencia con el que estamos.

Nos sumergimos en el espacio virtual del sueño nocturno, pero volvemos a despertarnos por la mañana. Recordamos un suceso de antaño, pero volvemos a atender nuestro presente. Proyectamos escenarios futuros, en los que nos vemos actuando, lo que no impide que a continuación nos centremos en el escenario del presente. Hay un más allá y sacerdotes que conectan con las divinidades y transmiten los mensajes en ambos sentidos. Hay visiones del más allá por individuos excepcionales en condiciones excepcionales, místicos en éxtasis, y también apariciones o señales que llegan del otro mundo y que hay que interpretar.

Nuestro mundo de los sentidos entra en contacto con nuestros mundos virtuales y da como resultado lo que llamamos realidad. Por un lado está la tierra firme de los sentidos y por el otro los mares de las creaciones virtuales, cuando entran en contacto aparece la playa de la realidad, que es continente y mar a la vez. La playa es tierra y agua en un incesante flujo y reflujo.

Si nos separamos de la playa y nos vamos tierra adentro, entramos en el estado vegetativo. Si, por el contrario, nos metemos en el mar, nos ahogamos en la ensoñación patológica.

Marcel Proust dice en *Du côté de chez Swann* que “la réalité ne se forme que dans la mémoire”. Está claro que un daño profundo en la memoria, una enfermedad de Alzheimer, te aleja de la realidad. La realidad del presente se hace con las mareas ininterrumpidas del mundo virtual de la memoria⁸. Lo mismo que el futuro es otro mundo virtual que marca la línea del presente; y que cuando ese futuro se debilita o desaparece, el presente se desprende de la realidad, que necesita permanencia, y puede hacerse insoportable. Sócrates, ya condenado a muerte, comienza a aprender a tocar una pieza de música en la flauta, no se entretiene en interpretar algo conocido, sino que dilata su futuro con un proyecto de aprendizaje. Y cuando a un personaje de la actualidad, persona de edad, le preguntan los periodistas después de la presentación de su última obra que cuál será su próximo proyecto, contesta: “pues morirme”; y está bien, porque consigue convertir lo irremediable y cercano en un proyecto de futuro.

⁸ Así que desde esta interpretación podríamos salir de la zozobra en que nos coloca la reflexión de Marion, personaje de la película de Woody Allen, *Otra mujer*: “Y me pregunté si un recuerdo es algo que se tiene, o algo que se ha perdido”.

¿Dónde está el punto de contacto entre nuestro mundo y el digital? En la pantalla electrónica. Es ahí adonde llegan los objetos del espacio digital y es ahí donde los tocamos e interactuamos con ellos. En la pantalla nos situamos a la orilla del espacio digital y chapoteamos en él. Una marea de ceros y unos llega hasta ese borde difuso y toman forma y movimiento, y a la vez, y en sentido contrario, nuestras acciones sobre la pantalla se diluyen en ceros y unos.

La transferencia entre los dos espacios no tiene que limitarse a la frontera de la pantalla, aunque hoy es un fenómeno clave de la contigüidad del espacio digital. Por estar en contacto con un espacio virtual, también podemos sumergirnos en él; de igual modo que el creyente va al templo porque es un lugar de aproximación y contacto con el mundo de la divinidad, pero también excepcionalmente puede transponerse, abandonar este mundo, porque los sentidos quedan embargados, y tener una vivencia extática. Las personas pueden vestir una escafandra, que les arrebatara los sentidos y los desconecta de su entorno natural, y experimentar la inmersión en el mundo virtual generado por la tecnología digital. Lo importante es volver tras la experiencia, siempre breve, porque de no ser así se convertiría en una condena, en una alienación. Nos habrían privado de pisar y movernos por esa estrecha franja que constituye la realidad, pero que es nuestra patria. Lo inquietante es que la vida fuera sueño y no volviéramos de él todos los días. Supondría una condena como la que sufre el malvado pirata del cuento de José María Castroviejo, “Buques fantasmas en Galicia. El cura de Darbo y los marineros”, sometido al castigo de volver a naufragar y morir con su bergantín en los imponentes acantilados de las Islas Cíes todas las noches de tormenta.

O Morel y sus amigos, en la obra de Adolfo Bioy Casares, *La invención de Morel*. Mueren para vivir gracias a una máquina que los sumerge en el mundo virtual de una semana de felicidad vivida juntos y que se repite una y otra vez, mientras el tiempo transcurre en el mundo que han abandonado y al que ya no podrán volver. Por el contrario, en la cárcel de la Isla del Diablo, de la novela, también de Bioy Casares, *Plan de evasión*, los presos encerrados en sus celdas individuales viven, por un invento de su gobernador, Castel, sumergidos en un mundo virtual que les hace sentir que están libres en una isla del Pacífico; y salen todos los días de ese mundo, pero es para dormir y, por tanto, para sumergirse en otro mundo virtual.

En el museo del Prado podemos contemplar las tablas de Sandro Botticelli que representan La historia de Nastagio degli Onesti, contada en el Decamerón de Boccaccio. Un joven que sufre el desdén de su amada presencia el prodigio de una

escena en la que otro joven como él, que se había suicidado por el amor no correspondido, persigue a su amada, le arranca el corazón y se lo entrega a sus perros de caza. Y este espanto se repite periódicamente como horrendo castigo para la mujer que le había despreciado. Entonces, para conseguir el amor hasta entonces esquivo, prepara un banquete en el lugar del bosque y en la fecha en que se reproduce el suceso para que su amada, junto con todos los asistentes, presencien el castigo por un amor no correspondido.

También el mundo virtual puede penetrar en nuestro mundo a través de los objetos clónicos. En este caso el espacio digital hace de espejo y recoge la imagen idéntica, o más exactamente, toda la información del objeto original que está al otro lado, es decir, de nuestro lado. De esta manera está traducida toda la información que se necesita para recrear el objeto a ristas de ceros y unos, del mismo modo que la información genética de un ser vivo lo está en ristas de pares formados a partir de sólo cuatro bases nitrogenadas. Es un objeto virtual. El siguiente paso es la reproducción de este objeto digital, hecho de ceros y unos, con los materiales originales. Esta reproducción se puede hacer, entre otros procedimientos, convirtiendo la información digital en señales transmitidas a instrumentos robotizados que actúan sobre los materiales como el autor lo hizo con el original. El resultado es un clon⁹.

Y la intrusión del mundo virtual en nuestro espacio perturba el orden que aplicamos a nuestro mundo: ya no hay la jerarquía del original y la copia; ya no hay la certeza de qué es irreplicable y singular.

Jorge Luis Borges presenta esta existencia irreconciliable de dos objetos idénticos en varios de sus relatos. Entre ellos están “Parábola del palacio” y “Del rigor en la ciencia”.

En “Parábola del palacio” el poeta, llamado por el Emperador Amarillo para que cantara en sus versos las maravillas de su palacio, recita una breve composición que “hay quien entiende que constaba de un verso; otros, de una sola palabra. Lo cierto, lo increíble, es que en el poema estaba entero y minucioso el palacio enorme, con cada ilustre porcelana y cada dibujo en cada porcelana y las penumbras y las luces de los crepúsculos y cada instante desdichado o feliz de las gloriosas dinastías de mortales, de dioses y de dragones que habitaron en él desde el interminable pasado”. Al oírlo, el Emperador exclamó: “¡Me has arrebatado el palacio!”. Y lo mandó matar.

⁹ Y no es necesario recurrir a la ficción, como la del filme *Blade Runner* y sus Replicantes Nexus-6; la empresa Factum Arte ha construido un clon de la Dama de Elche. [www.factum-arte.com]

En “Del rigor en la ciencia” los primorosos y tenaces cartógrafos del Imperio se empeñaron en levantar un mapa en el que “una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el mapa del imperio, toda una Provincia”. Pero no satisfechos en su perfeccionismo “levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él”

En el primer caso Borges apuesta por la desaparición del original ya que “en el mundo no puede haber dos cosas iguales; bastó (nos dicen) que el poeta pronunciara el poema para que desapareciera el palacio, como abolido y fulminado por la última sílaba”. Y en el segundo caso es el clon el que perece y “en los desiertos del Oeste perduran despedazadas ruinas del Mapa, habitadas por animales y por mendigos”¹⁰.

Si entendemos que lo virtual es un espacio contiguo, generado por la actividad cerebral o creado artificialmente por el hombre, con un sistema diferente de dimensiones espacio-temporales o/y de leyes (físicas, lógicas, morales...), entonces el espacio digital es un espacio virtual que está creciendo junto a nosotros, por lo que aumentarán considerablemente las transferencias con él, así como las inmersiones, a la vez que sus prolongaciones habitarán entre nosotros.

¹⁰ Por eso la memoria, como mundo virtual, no ofrece un calco exacto de lo vivido. De ahí que sea un retorno imposible la pretensión del poeta José Manuel Caballero Bonald expresada en estos versos:

Mi propia profecía es mi memoria:
mi esperanza de ser lo que ya he sido.

José Hierro acepta esa imposibilidad en su poema *Fe de vida*:

Sé que si busco al que fui
no lo encontraré.