

FICCIONALIZACIÓN, PENSAMIENTO, LENGUAJE Y NUEVAS NARRATIVAS VIRTUALES

Ficcionalization, thought, language and new virtual narratives

ANDRÉS HERMANN ACOSTA *

aehermann@yahoo.com / Instituto de Altos Estudios Nacionales / Quito-Ecuador

Resumen

Pensamiento, tecnología, lenguaje y nuevas narrativas virtuales constituyen formas de realidad virtual. Según los aportes conceptuales de David Deutsch en su texto *La estructura de la realidad*, la tecnología tiene como punto de inicio y concepción los procesos de pensamiento, imaginación y creación, que desde la perspectiva del aporte de este trabajo se irán articulando con el campo literario como expresión de ficcionalización y virtualización del conocimiento en el ciberespacio o metaverso.

La propuesta de este trabajo es mostrar cómo literatura urbana y *cyberpunk*, a partir del uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC), han planteado nuevas formas de relacionamiento, comunicación y narrativas, las cuales han permitido pasar del texto lineal al hipertexto, el cual propone el uso de imágenes, sonidos y enlaces dinámicos como nuevas formas de lenguaje.

Para poder entender las nuevas narrativas virtuales como formas de pensamiento y lenguaje abstracto, se analizarán dos obras del género literario *cyberpunk*: *Snow crash* de Neal Stephenson y *Ygdrasil* de Jorge Baradit. De esta manera se podrá ubicar espacial y temporalmente los inicios del cyberpunk en los Estados Unidos, para luego entender cuál ha sido el impacto de este género en el contexto latinoamericano.

El metaverso es un nuevo escenario que constituye un entorno digital simbólico que se aproxima a la idea de una metáfora del mundo real. Este “no-lugar” ubicado en Internet propone nuevas formas de narración, así como la destemporalización y desterritorialización de las relaciones sociales, y la democratización del acceso a los saberes, conocimientos, pluralidad de textos, tecnología, filosofía y representaciones artísticas, como nuevas formas de metarelatos en el ciberespacio.

El enfoque epistemológico que se sustentará el trabajo de las nuevas narrativas virtuales será el aporte del filósofo Ludwig Wittgenstein, que versa sobre el desarrollo del pensamiento a partir del lenguaje y el análisis de las proposiciones como oraciones o núcleos conceptuales que posibilitan la aclaración del lenguaje lógico y la consolidación de la estructura de la realidad.

Palabras clave

Ficcionalización, nuevas narrativas virtuales, metaverso, cibercultura, realidad virtual e hipertexto.

* Licenciado en Comunicación Social. Máster en Educación. Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje. Ha colaborado como profesor e investigador en importantes universidades del país. Actualmente es catedrático en el Instituto de Altos Estudios Nacionales. Sus investigaciones se han centrado en la comprensión de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en ámbitos como sociedad, cultura, filosofía, educación y literatura, a partir de las nuevas narrativas digitales.

Abstract

Thought, technology, language and new virtual narratives are forms of virtual reality. According to the conceptual contributions in his text "The structure of reality," David Deutsch argues that technology has as a point of conception the processes of thought, imagination and creation, which from the perspective of the contribution of this paper, will articulate with the literary field as an expression of fictionalisation and virtualisation of knowledge in cyberspace or the metaverse.

The purpose of this paper is to show how urban and cyberpunk literature, through the use of New Technologies of Information and Communication Technologies (ICTs) have allowed new forms of relationship, communication and narrative, which have allowed to move from line-ar text to hypertext, the last one which proposes the use of images, sounds and dynamic links as new forms of language.

To understand the new virtual narratives as ways of thinking and abstract language, we will ana-lyse two works of the cyberpunk genre: the novel "Snow Crash" by Neal Stephenson, and Jorge Baradit's "Ygdrasil". To thereby locate spatially and temporally the beginning of cyberpunk in the United States and then to understand what the impact of this genre has been in a Latin American context.

The metaverse is a new scenario that is a symbolic digital environment that approximates the idea of a real world metaphor. This "non-place" network located within the Internet offers new forms of narration and the detemporalisation, deterritorialisation of social relations and democra-tisation of knowledge, knowledge access, plurality of textbooks, technology, Philosophy and ar-tistic representations as new forms of meta-narratives in cyberspace.

The epistemological approach that will underpin the work of the new virtual narratives is the con-tribution of the philosopher Ludwig Wittgenstein, who deals with the development of thought from the perspective of language and the analysis of sentences or propositions as conceptual cores which will enable clarification of the logical language and the consolidation of the structure of reality.

Key words

Fictionalisation, new virtual narratives, metaverse, cyberculture, virtual reality and hypertext.

Forma sugerida de citar: HERMANN, Andrés. 2012. "Ficcionalización, pensamiento, lenguaje y nuevas narrativas virtuales". En: *Revista Sophia: Colección de Filosofía de la Educación*. N° 12. Quito: Editorial Universitaria Abya-Yala, pp. 105-122.

Los relatos virtuales ya no son contados sino que se cuentan, y se cuentan con imágenes.

Álvaro Cuadra

La ficcionalización del pensamiento y la literatura a partir de la realidad virtual

El objeto de estudio del presente trabajo se centra en las nuevas narrativas virtuales, aquellas producciones comunicativas y literarias que se construyen a partir del empleo de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) y que permiten la ficcionalización del pensamiento a partir del lenguaje como una forma de representación de la realidad virtual.

Las NTIC en los últimos tiempos han generado nuevas dinámicas sociales, culturales y estéticas en la producción de discursos y narrativas en el campo literario. Entre las investigaciones realizadas en torno al papel de las tecnologías en los diferentes ámbitos del desarrollo de la cognición del ser humano, se ha determinado que tienen como punto de partida los procesos de pensamiento, imaginación y creación, en especial del campo literario, a partir de su capacidad de ficcionalización¹ y virtualización².

Desde esta perspectiva se podría decir que lenguaje y literatura, al igual que la tecnología, representan expresiones de realidad virtual, pues serían aquellas formas en que los sentidos perciben de manera modificada el funcionamiento normal del entorno especificado y no su funcionamiento real (Deutsch, 1999: 107).

Bertrand Russel propone que el “producto de la actividad de la mente es el pensamiento” y vinculado con este proceso se halla el lenguaje. Desde esta lógica se plantea como cuestionamiento “¿es posible concebir el desarrollo del pensamiento sin lenguaje?” Así, el ámbito literario aporta no solo desde la dimensión estética, sino también desde la construcción de significados, imágenes, representaciones, acciones y procesos que permiten la determinación de la aclaración lógica del pensamiento a partir de sus proposiciones y el paso de la realidad abstracta a la concreta.

David Deutsch, en su libro *Estructura de la realidad*, plantea que la materialización del conocimiento y la realidad concreta inician en el pensamiento a manera de realidad virtual. Desde esta lógica, el arte –desde su actividad creadora– es una forma de realidad virtual. “La realidad virtual constituye en una prueba de lo engañoso que son nuestros sentidos, y



su misma factibilidad debería ponernos en guardia acerca de las innatas limitaciones de los seres humanos para la comprensión del mundo físico” (Deutsch, 1999: 110).

Así, la tecnología no sería la única manifestación de realidad virtual, pues podría decirse que la literatura, desde su actividad estética, también permite la creación de impresiones sensoriales artificiales. Con lo expuesto, se plantea como una primera conjetura que las innovaciones tecnológicas de finales del siglo XIX y del siglo XX han sido previamente concebidas por los aportes del campo literario. Así tenemos las visiones futuristas de escritores como Julio Verne, Herbert George Wells y William Burroughs, quienes lograron anticipar algunos avances científicos y tecnológicos a partir de sus aportes literarios. “La imaginación es una forma evidente de realidad virtual. Lo que quizás no resulte tan evidente es que nuestra experiencia directa del mundo, a través de los sentidos, también es realidad virtual” (Deutsch, 1999: 127).

Ludwig Wittgenstein, en su obra *Tractatus logico-philosophicus*, había advertido cómo el lenguaje permite la construcción y el manejo de los signos de la realidad a partir de pensamientos complejos y la formulación de proposiciones, o en nuestro caso, a partir de las narrativas y expresiones artísticas. “El pensamiento puede expresarse en la proposición de un modo tal que a los objetos del pensamiento corresponden elementos del signo proposicional” (Wittgenstein, 2012 [1921]: 4).

Por otro lado, para poder entender a las nuevas narrativas digitales como formas de realidad virtual, se tendrá que definir el término ciberespacio como escenario donde confluyen y se construyen las dinámicas de relacionamiento y producción de nuevos discursos literarios. El ciberespacio³, en este contexto, es entendido como el espacio intangible mediado por entornos virtuales donde el ser humano construye su vida de manera paralela con el entorno físico o real, un espacio que está constituido por objetos que posibilitan la representación mental del pensamiento y que permite no solo proyectar imágenes, sino pensar proposiciones (Wittgenstein, [1921] 2012: 10).

Wittgenstein plantea que los objetos del pensamiento son los objetos que versan sobre proposiciones, de esta manera las narrativas en el ámbito literario posibilitan entender cómo el pensamiento se va consolidando desde el lenguaje, los signos sonoros, las figuras y los objetos de la realidad.

Uno de los aportes de Wittgenstein al desarrollo del pensamiento fue proponer que el lenguaje representa un conjunto de signos proposicionales, un conjunto de actos de habla que permiten materializar la realidad.

Campus Universitario en el Metaverso



Fuente: <http://www.sloodle.org/moodle/>

Uno de los aportes que persigue este artículo es comprender que en la actual “sociedad del conocimiento y de la información” se han generado nuevas formas de lenguaje, relacionamiento, comunicación y proposiciones, como la representación de objetos y signos de la realidad para la constitución de nuevas narrativas literarias. Así tenemos el paso del texto al hipertexto, o lo que llamamos el paso “del verso al metaverso”, como una forma de entender que la palabra escrita es remplazada por sonidos, imágenes y enlaces dinámicos que son representados en el ciberespacio como una “nueva geografía” que destemporaliza y desterritorializa las relaciones sociales, los signos, símbolos y objetos del pensamiento abstracto al concreto.

Otro de los aportes que plantea este estudio es demostrar que el uso de las NTIC ha reconfigurado la producción de nuevas narrativas y propuestas literarias en el ciberespacio, pues permite integrar lo que Pier Lévy llama: un escenario para la “interconexión, creación de comunidades virtuales y desarrollo del pensamiento colectivo”. El ciberespacio es un nuevo lugar que deslocaliza el conocimiento y permite democratizar el acceso a la pluralidad de textos, saberes, experiencias, formas de pensamiento, prácticas, producciones literarias y epistemologías “otras”, en el contexto de una nación que no posee dimensiones espacio-temporales, sino que representa una forma de “metanación” o “geografía otra”, donde es posible la construcción de identidades colectivas y metarelatos.

En este sentido, la propuesta que plantea el ciberespacio se ajusta a la idea de establecer un nuevo escenario de lucha social como estrategia para repensar el verdadero sentido del orden geopolítico, hacia la construcción de las relaciones de poder a partir de principios como la destemporalización y desterritorialización de las relaciones sociales (Hermann, 2011: 7).

Es de esta manera que lenguaje y literatura en el ciberespacio están generando una “nueva propuesta estética” a partir de los aportes del *cyberpunk*, un género que plantea debatir y develar cómo las tecnologías traen consigo procesos de deshumanización, criticar a las mafias de las megacorporaciones y denunciar la decadencia del sistema político mundial.

El ciberespacio propone el argumento de deslocalizar el poder como una estrategia y posición cultural, política, redefiniendo desde un orden local, es decir, que no se reduce al encuentro local desde una visión localista, sino a una visión de sociabilidad en el ciberespacio, que no se limita a la interconexión, sino que permite la integración sociocultural y de nuevos significados y experiencias en la red. (Hermann, 2011: 9).

110



Literatura cyberpunk: una nueva representación del pensamiento abstracto en el metaverso

Hiro se aproxima a la calle. La calle es el Broadway del metaverso, sus campos Elíseos. Es el bulevar brillante iluminado que se distingue, un reflejo miniaturizado he invertido, en los cristales de su visor. En realidad no existe, pero en ese mismo instante la recorren millones de personas.

Neal Stephenson

Ciudad en el Metaverso



Fuente: <http://secondlife.com>

Entre los aportes relevantes que dejara la década de los 80 en cuanto a producción artística está la literatura *cyberpunk*. ¿Pero qué se entiende por *cyberpunk*? Este término proviene de dos voces anglicistas: *cyber*, cibernético o tecnológico y *punk*, cambio radical. Esto quiere decir que lo *cyberpunk* constituye un tipo de “cultura digital” y una práctica de vida en donde el ser humano interactúa con las tecnologías, la inteligencia artifi-

cial, el ciberespacio –como nuevo escenario de configuración social– y el ciber mundo –como la totalidad de los hechos y las cosas.

En ámbito literario, el *cyberpunk* ha tenido sus orígenes en los géneros policial, ciencia ficción y negro, generalmente vinculados a la literatura urbana. Entre sus personajes principales están los *hackers*, los seres marginados y solitarios que conviven con las tecnologías, intentando converger el espacio físico (“real”) con el virtual, también denominado ciberespacio o metaverso.

Los exponentes más representativos de este tipo de literatura son los escritores estadounidenses: William Gibson, Rudy Rucker, John Shirley y Neal Stephenson. Este último, con su novela *Snow crash*, aporta nuevos elementos a la narrativa (lenguaje) y al género *cyberpunk*, pues propone categorías como “metaverso” (el ciberespacio como “metáfora del mundo real”) y “avatar”⁴ (la representación en el metaverso de un personaje virtual –intangible– que es controlado y simulado por un personaje real).

Todo esto plantea que la literatura ha entrado en un proceso de reconfiguración de su propuesta narrativa y filosófica. De ahí que nos planteemos como hipótesis la siguiente premisa: el ciberespacio o metaverso, producto de su dinámica en la red, ha hecho que las narrativas, las formas de pensamiento y el lenguaje planteen nuevos discursos, donde predomina lo auditivo, visual e hipertextual, así como una estructura de la realidad con proposiciones binarias, pues el metaverso es una constitución de unos y ceros.

Es por esta razón que la propuesta de las nuevas narrativas virtuales se inscribe en la llamada “cultura digital”, la cual se caracteriza, como habría planteado Pier Lévy, por ser el conjunto de sistemas culturales surgidos a partir de las tecnologías y los entornos virtuales binarios. “Los entornos simbólicos digitales comprenden la inmensa gama de informaciones y contenidos que residen y circulan en los entornos materiales (bases de datos, protocolos, programas, textos, hipertextos, imágenes, sonidos, videos, hipermedia, aplicaciones, portales...)” (Lévy, 2010: 10).

Ahora bien, aunque la propuesta de este trabajo es analizar el aparato conceptual de la literatura *cyberpunk* en el contexto latinoamericano, es de gran importancia revisar previamente sus orígenes en la literatura estadounidense, a través de obras como *Neuromante* de William Gibson, pero sobre todo *Snow crash* de Neal Stephenson, la cual nos permitirá establecer un marco espacial, temporal y epistemológico de la propuesta estética y literaria *cyberpunk*.

Snow crash es una novela de ciencia ficción publicada en 1992. El título de la obra hace referencia a la pérdida de la señal de la pantalla de un computador a causa de un virus informático. La historia se desarrolla



a principios del siglo XXI en la ciudad de Los Ángeles, Estados Unidos. Su personaje principal es Hiroaki Hiro, un joven repartidor de pizzas en el mundo real, pero un príncipe guerrero espadachín en el metaverso.

Hiro (“héroe”) construye una identidad paralela en el ciberespacio, una forma de *alter ego* que intenta representar a un espía que filtra información a las mafias de su ciudad gracias a sus actividades de *hacker*⁵, mientras reparte pizzas. Hiro se cuestiona cómo en el mundo real no ha logrado una condición de vida digna, mientras en el metaverso es un *hacker* y un guerrero exitoso que posee bienes e inversiones y no tiene que vivir en un “guarda trastos”, como él llama a su hogar del mundo real.

Una ventaja de esta obra es que puede ser analizada desde lo literario, estético, social, cultural y filosófico. En este último ámbito se puede reflexionar sobre la comprensión del pensamiento vinculado a la constitución de las proposiciones e inferencias del lenguaje y de las figuras, como hechos plasmados a partir de la narrativa y la ficcionalización del pensamiento.

112



–Si eres un hacker...

–¿Cómo es que entrego pizzas?

–Exacto

–Porque soy un hacker independiente...

Último de los hackers independientes. El mejor espadachín del mundo cazadatos, Corporación Central de Inteligencia. Especialista en Intel sobre software (música, películas y microcódigo) (Stephenson, 1992: 14).

Snow crash plantearía una forma de denuncia social del estilo de vida norteamericano del siglo XXI, donde predomina la corrupción, la hiperinflación, la devaluación de la moneda, el conocimiento como legitimador del poder, el crimen violento y el uso de tecnologías en la mayor parte de las actividades del ser humano.

Desde esta perspectiva, el aporte que trae el *cyberpunk* a la literatura y al campo epistemológico a través de la reconfiguración del lenguaje y el pensamiento, es que ha logrado promover y movilizar una propuesta política en torno al uso libre de la información, la democratización del conocimiento y la crítica a los gobiernos corruptos. El *cyberpunk* plantea que el ciberespacio constituye un escenario donde es posible construir nuevas propuestas sociales, discursos, lenguajes e identidades paralelas, las cuales son posibles en la imaginación, el pensamiento, el metaverso y las narraciones (Hermann, 2012: 2).

Stephenson plantea en su obra cómo las mafias controlan la economía nacional, de allí que el metaverso constituiría un recurso para

criticar al mundo real, el cual responde a una similar dinámica en la construcción social, cultural y política de sus personajes. Con lo expuesto puede ratificarse lo que David Deutsch plantea en torno a la realidad virtual como producto del pensamiento y de la imaginación, que en este caso será representada y simbolizada en el metaverso. La literatura, desde su naturaleza, ha permitido construir realidades abstractas como una metáfora de la realidad concreta y como una forma de integrar la totalidad de los pensamientos que representan al mundo y sus objetos.

¡Bienvenido! Es un placer dar la bienvenida a toda la gente con clase que visita Hong Kong. Tanto si viene por negocios o para un merecido descanso, siéntase como en casa en nuestro humilde entorno. Si hay algún aspecto que no le parezca profundamente armonioso, le ruego que lo haga notar y me esforzaré por ganarme su satisfacción... El gran Hong Kong de Mr. Lee es una entidad cuasi nacional soberana, privada y totalmente extraterritorial no reconocida por otras nacionalidades y sin ningún vínculo con la antigua Colonia Real de Hong Kong, que forma parte de la República Popular China (Stephenson, 1992: 59).

Pero *Snow crash* es una de las novelas más representativas de la literatura *cyberpunk* no solo por la crítica a las megacorporaciones y el sistema político, sino también por mostrar cómo la tecnología influye la construcción del pensamiento, el lenguaje y los sentidos en el sujeto. De allí que esta novela se interne en la cultura sumeria, la cual aportó a la filosofía del conocimiento con la invención de la escritura.

En *Snow crash* se analiza la esencia del lenguaje sumerio, que se caracteriza por “el uso de morfemas y sílabas”; de esta manera se presenta el término *nam-shum*, que tiene como acepción “fuerza mágica”, el cual, en palabras de Stephenson, es un encantamiento que puede usarse en actividades como el arte, especialmente en la literatura.

En religión, la magia y la medicina están tan profundamente entrelazadas en Mesopotamia que separarlas es un trabajo frustrante y quizá inútil... Los encantamientos sumerios demuestran una estrecha conexión entre lo religioso, lo mágico y lo estético, tan completa que cualquier intento de distinguirlos distorsiona el conjunto (Stephenson, 1992: 121).

En tal sentido, el *nam-sum*, como fuerza estética y de construcción del lenguaje y la magia, es posible a partir de las narrativas y el metaverso. De ahí que Stephenson usa como ejemplo una imagen sumeria que intenta representar una forma de lenguaje visual, así como el pensamiento filosófico de esa cultura:

Lenguaje visual y pensamiento



114



Fuente: Stephenson, 1992

Desde los planteamientos de Stephenson, el “metaverso es una estructura ficticia de diversos programas y los programas son una forma de habla”, donde se genera una dinámica social y una producción de nuevos relatos que han pasado del verso –texto plano o lineal– al hipertexto, y donde se proponen nuevas formas de navegación, comunicación e interpretación de los signos y de la realidad. O como habría referido Wittgenstein: el pensamiento como la posibilidad del estado de cosas, que son hechos en el mundo a partir de un lenguaje lógico y proposicional.

Aproximación de la literatura cyberpunk al contexto latinoamericano

Suspirando, se acercó a los monitores y pidió el perfil digital de Mariana; al verlo, casi se le salieron los ojos. La imagen de la mujer aparecía rodeada de una maraña de vínculos, vasos comunicantes, infecciones digitales, y seguimientos policiales; todo un karma electrónico muy ruidoso. Ramírez sintió que entraba en pánico.

Jorge Baradit

Como se ha venido discutiendo a lo largo de este texto, la literatura *cyberpunk* tiene su origen en los Estados Unidos, pero se ha ido introduciendo en las letras y el pensamiento latinoamericano. Esta entrada se da a partir de los géneros de ciencia ficción y urbanos, con autores como: Octavio Paz, Carlos Fuentes, Cristina Peri Rossi, Julio Cortázar, Roberto Bolaño, Pablo Palacio, entre otros.

De esta manera, se podría decir que actualmente, en Latinoamérica, está consolidándose el movimiento *cyberpunk*, aunque su estadio natural de origen hayan sido los géneros antes mencionados. Podríamos decir que ya existen algunos autores adscritos a este movimiento como: Vladimir Hernández (Cuba), Isidro Ávila, Gerardo Porcayo, Homero Sepúlveda (México), Juan de Urraza (Paraguay) y Jorge Baradit (Chile); este último es uno de los autores más representativos de la literatura *cyberpunk* latinoamericana, a quien pondremos particular atención en su novela *Ygdrasil*.

Para poder acercarnos a la literatura *cyberpunk* en Latinoamérica, analizaremos la literatura urbana, la misma que ha planteado una nueva dinámica en las transformaciones del contexto de la ciudad. Así, las urbes en la segunda mitad del siglo XX constituyen un nuevo personaje en la narrativa, el lenguaje y la concepción del pensamiento, pues las relaciones sociales pasan del ámbito rural al ciudadano.

De esta forma, la literatura se vuelve parte de los procesos de masificación, industrialización y mercantilización, producto del actual sistema económico capitalista que genera un nuevo discurso hegemónico, de dominio cultural, político y del conocimiento científico. Desde esta lógica, Juan Gelpí habla sobre este nuevo espacio de configuración social y de comunicación: “la ciudad como texto, como inscripción humana en el espacio, pero también como medio de interacción e integración de diferentes prácticas de sujetos” (Gelpí, 1997: 1).

En lo que se refiere a las producciones literarias y la caracterización de la ciudad podemos citar la novela de Octavio Paz *El laberinto de la soledad*, obra que retrata a la identidad mexicana inmersa en los procesos de exclusión y a la ciudad como nuevo espacio textual de significados, la cual refleja el paso del mexicano del campo al pachuco de la ciudad, producto de la migración, y la reconfiguración de los espacios urbanos como nuevos escenarios que permiten “mejores condiciones de vidas”.

Es así que podemos ubicar dos tipos de narrativas en torno a la consolidación de la literatura urbana: la primera a inicios de la segunda mitad del siglo XX –caracterizada por describir al sujeto que pasó del agro a la ciudad– y la segunda entre finales del siglo XX e inicios del siglo XXI –que describe al sujeto que se relaciona con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. En este sentido, puede decirse que las

propuestas literarias que construían atmosferas en la ciudad dieron paso a la literatura *cyberpunk*, como lo destaca Mario Valencia cuando habla sobre las características de las nuevas narrativas virtuales en las obras literarias en Colombia.

Tales referentes urbanos van desapareciendo poco a poco de las novelas urbanas colombianas, para ser remplazadas por lugares virtuales de encuentro sexual por las grandes discotecas, la prostitución móvil (el sistema prepago) y la virtual, los grandes moteles, los grandes conjuntos cerrados y, en general, por espacio abstractos en los que se resuelve la vida concreta, planos y dimensiones en los que se ha perdido el concepto de ciudad como totalidad (Valencia, 2005: 7).

Este paso de la literatura urbana a la literatura *cyberpunk* ubica a los espacios citadinos y virtuales como protagonistas de sus narraciones, los argumentos ponen énfasis en la espectacularización de las pugnas individuales y en la construcción de identidades paralelas, donde los individuos proyectan sus deseos, propuestas sociales, culturales, políticas y filosóficas como nuevas formas de representación de la realidad abstracta a partir del metaverso.

En este punto es importante marcar la diferencia entre la ciencia ficción, como aquel género que pensó los avances y desarrollo tecnológico y científico de manera prospectiva, y la literatura *cyberpunk*, que ubica a la tecnología en un escenario actual –el metaverso o ciberespacio– y lo vuelve el nuevo lugar para la construcción del sujeto y el conocimiento desde la tecnología.

Con lo antes expuesto se podría plantear que el espacio ha entrado en un proceso de reconfiguración, o como habría advertido Giovanni Sartori: la llamada realidad virtual como irrealdad que ha sido creada por la imagen y la cultura de la pantalla. El ciberespacio como un “no-lugar” de interconexión y simulación funcional multisensorial del espacio (Cuadra, 2003: 158-160).

Para poder entender este nuevo escenario remoto de píxeles, intangible y de pensamiento abstracto, nos acercaremos de manera breve a la obra del escritor chileno Jorge Baradit, *Ygdrasil*, cuya propuesta narrativa se caracteriza por ser la más representativa de la literatura *cyberpunk* en Latinoamérica.

En su novela Baradit ubica como personaje principal a Mariana, una asesina a sueldo chilena adicta a la droga del maíz. Este personaje es tomado como instrumento de la milicia y el Estado corrupto mexicano para emprender una misión de espionaje que busca obtener información de mafias y corporaciones como el Banco de México, La Nato, Chrysler

e *Ygdrasil*, las cuales saben cómo producir una energía cibernética que permite la supervivencia.

En *Ygdrasil* se puede ver uno de los rasgos representativos de la cultura *cyberpunk*, que es la manipulación del ser humano a partir de las tecnologías en un intento por construir *cyborgs*⁶, que vendrían a ser la mezcla entre el humano y la máquina. Es así que un militar mexicano de apellido Ramírez somete a Mariana a un experimento, instalando circuitos y un líquido amniótico que le permitiría substituir para alcanzar sus objetivos de espionaje.

–¿Quién los autorizó a implantarme, hijos de la chingada?! –gritó la mujer, tomándose la cabeza a dos manos. El dolor le perforaba el cráneo.

–Tranquilízate. Somos del gobierno de México. Busca nuestras instrucciones entre tus recuerdos recientes... (Baradit, 2005: 6).

Por otro lado, entre las temáticas que expone *Ygdrasil* está la tecnología, biología, mística, violencia, onirismo, ciberespacio, sexo, magia, drogadicción, surrealismo, sadismo, nanotecnología, filosofía y el llamado “ciberchamanismo”, que representa uno de los rasgos propios de la literatura *cyberpunk* en Latinoamérica.

En la travesía de Mariana por encontrar la fuente de energía cibernética para la supervivencia, le acompaña el espíritu de un joven alemán muerto en la Segunda Guerra Mundial llamado Günter y un personaje llamado Reche, un *selknam* o brujo indígena chileno. Estos dos personajes la protegerán y prevendrán de todos los peligros ocasionados por sus captores, mafiosos que la buscan para matarla.

Al igual que la propuesta de ficcionalización de Gibson y Stephenson, *Ygdrasil* rescata los rasgos del *cyberpunk* como la crítica a las mafias y al sistema político de los países del siglo XXI. En el caso de esta novela se puede evidenciar cómo el Gobierno y la Milicia mexicana han entrado en procesos de espionaje para logra el control político y del conocimiento a partir de las fuerzas místicas y cibernéticas.

–Vas a trabajar para nosotros, te guste o no –sentenció Ramírez en tono sombrío–. Además, no es necesario que seas experta en nada; tienes la cabeza llena de chips recipientes, capaces de alojar a decenas de espíritus de colaboradores muertos, médicos, asesinos, ingenieros, lo que necesitamos (Baradit, 2005: 8).

La novela *Ygdrasil* representa cómo la literatura *cyberpunk* y las nuevas narrativas digitales, a partir de un lenguaje sensorial y visual, se han incorporado en el contexto latinoamericano; muestra cómo en nuestra región se van incorporando las tecnologías en gran parte de los ámbitos del pensamiento y la tecnología; asimismo, muestra cómo es-

tas herramientas constituyen estrategias para legitimar el poder político, económico y bélico, tal cual lo había advertido Habermas en *Ciencia y técnica como ideología*.

Finalmente, el haber planteado algunas de las obras de la literatura en el contexto de la cibercultura busca interpretar el sentido del ciberespacio como un escenario donde es posible analizar las nuevas narrativas virtuales y el pensamiento, entendidos estos como formas de totalidad del lenguaje a partir de las proposiciones que intentan falsear la objetividad del mundo real y deconstruir los lenguajes para re-significarlos en el metaverso. “El hombre posee la capacidad de deconstruir lenguajes en los cuales todo sentido puede ser expresado sin tener una idea de cómo y qué significa cada palabra. Lo mismo que uno habla sin saber cómo se han producido los sonidos singulares” (Wittgenstein, [1921] 2012: 33).

118



Nuevas narrativas virtuales y su concepción filosófica

Lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad son solamente dos modos diferentes de la realidad.

Pier Lévy

La proposición construye un mundo con la ayuda de un armazón lógico; por ello es posible ver en la proposición, si es verdadera, el aspecto lógico de la realidad.

Ludwig Wittgenstein

El sentido de haber abordado el enfoque filosófico del desarrollo del pensamiento desde el lenguaje y las construcciones literarias, se vincula en que los procesos como la imaginación, creación y nuevas narrativas digitales constituyen formas de ficcionalización y realidad virtual.

Pier Lévy, en su texto *Cibercultura*, plantea que el desarrollo de la construcción de la cultura digital en estos entornos virtuales se da a partir del ciberespacio como escenario de representación material, organizativa y simbólica, que posibilita el inicio del pensamiento desde su proceso de virtualización de la realidad abstracta hacia la materialización del conocimiento en los entornos reales.

Las nuevas narrativas virtuales y las tecnologías han incidido, tanto en los diferentes ámbitos del ser humano como en las actividades económicas, sociales, políticas y filosóficas, y en las manifestaciones de la literatura, mejorando la expresión del lenguaje y la construcción del pensamiento. Pero la realidad virtual, como se ha venido planteando, no

solo se relaciona con el ámbito tecnológico y cibernético, pues su punto de partida está en el “análisis filosófico”. Desde esta lógica, Pier Lévy sostiene que lo virtual es “lo que no existe más que en potencia y no en acto” (Lévy, 2010: 33). De ahí que para comprender la virtualidad como un acto de pensamiento abstracto y ficcionalización, se tendrá que hacer la comparación entre virtualidad y actualidad propuesta por Lévy como un “juego de temporalidades y probabilidades”. Es decir, lo asincrónico es una forma de prever la realidad concreta: la diferencia entre lo real y lo virtual se entiende desde los diferentes tiempos.

Con lo expuesto, Lévy concluye que “lo virtual existe sin estar ahí”, es una forma de simulación interactiva, una sensación física de estar inmerso en una situación definida. Es por eso que, como parte de esta reflexión, planteamos que el desarrollo del pensamiento ha estado ligado al lenguaje y las proposiciones a partir de expresiones como la literatura, pero sobre todo a partir de las nuevas narrativas en el ciberespacio como escenario donde es posible construir realidades abstractas desde las comunidades virtuales para desarrollar un pensamiento colectivo en el metaverso. “Una comunidad virtual se construye sobre las afinidades de intereses, de conocimientos compartiendo proyectos en un proceso de cooperación o de intercambio y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertinencias institucionales” (Lévy, 2010: 100).

Otro de los aportes conceptuales, que dará sustento epistémico a las nuevas narrativas virtuales, es el estudio del pensamiento y el lenguaje de Wittgenstein, quien ha planteado la importancia de las proposiciones como aquellos elementos o núcleos conceptuales que dan un sentido lógico al conocimiento, es decir, como aquellas estructuras del lenguaje que permiten consolidar la estructura de la realidad y aclarar el pensamiento lógico.

El metaverso o ciberespacio constituye un escenario donde es posible reflexionar sobre los procesos sociales, culturales, estéticos y filosóficos. No es un espacio intangible desde la perspectiva de lo irreal, sino una de las expresiones de la realidad concreta, o como habría referido Wittgenstein: es aquello que sucede y está ahí desde la comprensión lógica del lenguaje, los hechos y la sustancia de los objetos en el mundo real.



Comunidad Virtual en el Metaverso



Fuente: <http://secondlife.com>

El sentido del mundo debe quedar fuera del mundo. En el mundo todo es como es y sucede como sucede: en él no hay ningún valor, y aunque lo hubiese no tendría ningún valor.

Ludwig Wittgenstein

120



Notas

- 1 El término “ficcionalización” proviene de la palabra ficción y es utilizado en el campo literario para referir el paso de una narración real a una fantástica o irreal. En el contexto de este trabajo el término se vincula a la construcción de nuevos lenguajes abstractos en el metaverso.
- 2 La “virtualización” refiere el paso de la realidad concreta y el lenguaje escrito a la realidad inmaterial o lenguaje hipertextual, como nuevas formas de presentación de los sentidos y la realidad en el ciberespacio o metaverso, como metáfora del mundo real.
- 3 El término “ciberespacio” fue propuesto por primera vez por el escritor estadounidense William Gibson, en su novela *Neuromante*, escrita en 1984. Esta obra es considerada como la pionera del género literario *cyberpunk*.
- 4 La palabra “avatar” proviene del hinduismo y refiere la encarnación y materialización de un dios en el mundo terrenal. Se podría decir que Jesucristo y Buda son avatares que representan a dioses en la tierra.
- 5 Expertos diseñadores y programadores en NTIC tienen la capacidad de violentar la seguridad de computadores y redes informáticas.
- 6 La palabra *cyborg* proviene de las voces anglicistas *cyber*: cibernético y *organism*: organismo. Este término se utiliza para referirse a una persona que comparte en su cuerpo dispositivos cibernéticos o tecnológicos que mejoran sus funciones o actividades humanas.

Bibliografía

- BARADIT, Jorge
2005. *Ygdrasil*. Chile: Ediciones B.
- CUADRA, Álvaro
2003. *De la ciudad letrada a la ciudad virtual*. Santiago: Manuscrito inédito.
- DEUTSCH, David
1999. *La estructura de la realidad*. Barcelona: Anagrama.
- GELPÍ, Juan
1997. "Sujeto y cultura urbana". En: *Revista de Crítica Cultural*, 1-8.
- HERMANN, Andrés
2011. "El ciberespacio una geografía otra". En: *Utopía*, 6-9.
- HERMANN, Andrés
2012. "La literatura cyberpunk". En: *Edu@news*, 5-7.
- LÉVY, Pier
2007. *Cibercultura*. Barcelona: Anthropos.
- STEPHENSON, Neal
2000. *Snow crash*. Estados Unidos: Gigamesh.
- VALENCIA, Mario
2005. *Principios estéticos de la novela urbana, crítica y contemporánea*. Colombia: Transversal.
- WITTGENSTEIN, Ludwig
[1921]. "Tractatus Logico-Philosophicus". [En línea], disponible en:
<http://www.philosophia.cl/biblioteca/Wittgenstein/Tractatus%20logico-philosophicus.pdf> [Accesado el 5 de abril de 2012].



Fecha de recepción del documento: 16 de enero de 2012
Fecha de aprobación del documento: 28 de marzo de 2012

