

VIRTUALISMO

LIBRO COMPLETO

© GUZMÁN MARÍN. 2001

Estimados lectores: En el año 2000 comencé a publicar mis descubrimientos en www.virtualismo.com en tres libros que podéis leer gratis, sin molesta publicidad, sin necesidad de registraros y sin hacer uso de vuestras cookies.

Continuando en mi empeño, aquí tenéis en PDF uno de mis libros que podéis leerlo también gratis y sin incluir publicidad. Espero que lo disfrutéis.

Recordar que este libro lo escribí en el año 2000.

ÍNDICE:

INTRODUCCIÓN

CIENCIA-FICCIÓN

EL CORTADOR DE CÉSPED
VIRTUOSITY
NIRVANA
ABRE LOS OJOS
NIVEL 13
MATRIX

PELIGROS

CIENCIAS

FÍSICA
QUÍMICA
BIOLOGÍA
MATEMÁTICAS
ASTRONOMÍA
PSICOLOGÍA

INFORMÁTICA

REALIDAD VIRTUAL
VIDEOJUEGOS
VIDA ARTIFICIAL

**SEXO
ROBÓTICA
SISTEMAS DE INMERSIÓN
CIBERESPACIOS
INTELIGENCIA ARTIFICIAL
INTERNET**

ARTE

EL PROGRAMA

ESOTERISMO

FILOSOFÍA

**PLATÓN
EL IDEALISMO
EL MATERIALISMO
LA NADA
LA METAFÍSICA
NUESTRA NATURALEZA
DUALISMO Y MONISMO
REALISMO E IDEALISMO
LA LIBERTAD
MUERTE Y VIOLENCIA**

ESPIRITUALIDAD

**NUESTRO ORIGEN
EL TAO Y EL NIRVANA
EL INSTINTO RELIGIOSO**

INTRODUCCIÓN

¿ES NUESTRO MUNDO REAL?

¿LA VIDA ES SUEÑO?

¿VIVIMOS EN UNA REALIDAD VIRTUAL?

La revolución informática está originando una nueva forma de cuestionarse viejas dudas existenciales. Gracias a ciertas creaciones de ciencia-ficción, especialmente cinematográficas, sugerir que nuestro mundo

pueda ser una realidad virtual empieza a ser parte de la cultura popular en los países desarrollados. Una nueva visión de la realidad, que hemos dado en llamar virtualismo, está naciendo en nuestra sociedad. Se trata de una nueva noción de la existencia que puede iniciar una revolución cultural sin precedentes. Un acontecimiento al que, por ser tan extraordinario, vamos a prestar atención en este libro.

A la cabeza de este imparable proceso de alteración cultural se encuentra la revolución informática. Tecnología que, con su incesante creación de personajes, mundos o escenarios virtuales, es el mayor centro productor de simulaciones y el que más interés despierta. Es ya tan habitual relacionarse con la virtualidad informática que pocas facetas del hombre moderno se libran de verse afectadas. La palabra “virtual”, un vocablo en desuso hasta hace poco tiempo, es ya una expresión frecuente del lenguaje popular.

Sobre este fenómeno social están corriendo ríos de tinta, aunque apenas se sacan claras conclusiones sobre lo que está pasando realmente. El progreso de la informática experimenta tan grandes cambios en su tecnología, y a tal velocidad, que los grandes intelectuales apenas tienen el tiempo necesario para estudiar a fondo el acontecimiento. Nos encontramos inmersos en una revolución cultural sin grandes visionarios que la dirijan, nacida en el pueblo y en su relación con las máquinas.

Revolución que —como cualquier otra— genera multitud de miedos; muy a menudo temores que culpabilizan a las modernidades tecnológicas de males que tienen otros orígenes. Se dice de los ordenadores que son una moderna adicción social, culpables de que gran parte de la población permanezca “colgada” en la evanescencia de sus pantallas. Sin embargo, en estas modernas máquinas no reside la principal causa de la nueva adicción por lo virtual; la complacencia de ensimismarse en realidades fantasiosas es tan vieja como lo es nuestra raza. El ser humano siempre ha sido un gran creador y consumidor de fantasías: véanse los sueños involuntarios que tenemos mientras dormimos, todo lo que al hombre le ha gustado de siempre

soñar despierto, las actuaciones teatrales delicias del pueblo en innumerables civilizaciones, o la gran cantidad de fantasías espirituales, convertidas en millares de creencias religiosas o esotéricas, de las que ninguna sociedad del pasado se ha librado.

La fascinación por la virtualidad no es una novedad para los seres humanos, lo novedoso reside en los avances tecnológicos al servicio de nuestro gusto por ensimismarnos con las fantasías. En la antigüedad, los relatos fantásticos se transmitían oralmente, por lo que su propagación y disfrute era muy limitada. Pero en cuanto las personas empezaron a saber leer, y las imprentas comenzaron a producir libros con relatos fantásticos, aumentó considerablemente el consumo de la ficción. Después llegaron el cómic, el cine y la televisión, modernas industrias que perfeccionaron la capacidad de seducción añadiendo imágenes a los relatos. Las imágenes en movimiento consiguieron que la virtualidad se hiciera tan seductora que los televisores se convirtieron en algo indispensable en todos los hogares de los países desarrollados, de tal forma que el tiempo dedicado por las personas al ensimismamiento en lo irreal aumentó considerablemente. Y ahora llegan los ordenadores, capaces de conseguir que aumentemos todavía más el tiempo de distracción con lo virtual, debido a su capacidad de hacernos vivir todavía más realmente las ficciones al permitirnos ser protagonistas de ellas.

Por supuesto que no vamos a ignorar la función informativa de los medios de comunicación audiovisuales y de los ordenadores, así como las extraordinarias herramientas de trabajo que estos últimos resultan para realizar ciertas tareas. Pero también hemos de reconocer que toda esta tecnología está siendo utilizada masivamente para fomentar la distracción de la realidad, la evasión a realidades fantásticas, llamadas virtuales en el caso de los ordenadores.

La gran novedad que nos aporta la cultura del ordenador a nuestra inclinación por la virtualidad es que, además de ser testigos de las fantasías, podemos participar activamente en ellas, en un régimen que se ha dado en llamar interactivo. Ya no solamente nos limitamos a disfrutar de los relatos

fantásticos, o a contemplarlos en las pantallas, ahora podemos penetrar y participar en ellos con un grado de realismo que aumenta día a día. Poco a poco vamos entrando en los mundos generados en el ordenador con un mayor grado de calidad, y, en consecuencia, podemos sumergirnos en la virtualidad con un mayor grado de realismo. Los videojuegos informáticos, tanto generados en los ordenadores como en las videoconsolas, son la nueva adicción de masivo consumo gracias a sus propiedades para hacer vivir situaciones fantásticas y divertidas en mundos virtuales. Capacidad de sumergirnos en la ficción que alcanza su grado máximo si hacemos uso de los sistemas de inmersión en los ciberespacios creados por la moderna tecnología de realidad virtual.

Ya se puede vivir la ficción con tal grado de realidad que las fronteras entre lo real y lo irreal empiezan a desvanecerse. Lo virtual invade muy a menudo nuestra realidad, mientras que lo real cobra frecuentemente cuerpo virtual. La convivencia entre lo real y lo irreal provoca que la ficción tome visos de realidad muy a menudo, y que la realidad pueda ser considerada una virtualidad. Tal mezcla de realidades empieza a conmover hasta los cimientos más profundos de nuestra cultura, pues se está empezando a sospechar que no debe de haber mucha diferencia entre ambas cuando se pueden mezclar y confundir tan fácilmente; por lo que se está empezando a extender la idea de que nuestro mundo pueda ser otra realidad virtual.

Suposición que lleva años explotando la ciencia-ficción, mostrándonos que los mundos de realidad virtual del futuro podremos sentirlos tan reales como el nuestro, o que éste nuestro mundo —que consideramos real— bien podría ser una realidad virtual.

No deja de sorprender que, en el cenit del desarrollo tecnológico, máximo representante del boyante materialismo de nuestro mundo, estemos encontrando razones para sospechar que la materia no existe. Y no solamente debido a la revolución informática, pues en otras disciplinas científicas también se pone de manifiesto que nuestro mundo no es tan real como nos parece. Supuesto que vamos a utilizar como hipótesis de trabajo en este

libro. Posibilidad que, de ser cierta, daría un vuelco a nuestra concepción de la existencia, pues afectaría a nuestra visión de las cosas, del mundo y del universo.

En el presente volumen vamos a realizar un escueto análisis de diversas vertientes de nuestra cultura relacionadas de una forma o de otra con el virtualismo. Observaremos que el supuesto de que nuestro mundo pueda ser una ilusión es un buen camino para continuar recomponiendo el puzle de nuestra existencia, pues el virtualismo quizás pueda llegar a ser una teoría que unifique muchas de las contradicciones humanas, es decir, las haga más comprensibles y hasta cierto punto lógicas.

Aunque es cierto que todo investigador, dispuesto a demostrar algo, se puede engañar en sus deducciones, sorprende la gran cantidad de hechos que encajan en el supuesto de que vivamos en una realidad virtual. En los diferentes ámbitos del saber humano existen multitud de evidencias que apoyan la hipótesis de la virtualidad de nuestro mundo. Pruebas o indicios con los que vamos a iniciar un camino que nos ayude a dilucidar si realmente nuestro mundo es virtual o no lo es.

CIENCIA-FICCIÓN

Comenzaremos analizando algunas películas de ciencia-ficción cuyos contenidos están relacionados con el virtualismo. No lo hacemos porque sean de gran importancia para la investigación que nos hemos propuesto, sino porque a través de ellas se ha difundido a un nivel popular la existencia de la realidad virtual y la posibilidad de que nuestro mundo pueda ser una fantasía digital.

Las personas que tienen dificultades para entender qué es una realidad virtual, o para pensar en la posibilidad de que nuestro mundo pueda ser un inmenso ciberespacio, pueden conseguir cierta información de forma relativamente cómoda viendo estas películas (todas disponibles en formato de video en el mercado); pero, a su vez, también pueden adquirir ideas al

respecto muy alejadas de la realidad, a causa de los fantásticos adornos cinematográficos o de las predicciones científicas sin fundamento.

Hemos de agradecer a tales producciones cinematográficas la difusión del virtualismo, pero también hemos de reconocer que se trata de creaciones artísticas, repletas de fantasías científicas, que pueden crear confusos puntos de vista sobre la virtualidad de nuestro mundo. De hecho, ninguna película alcanza a exponer la realidad virtual, o la hipótesis sobre la virtualidad de nuestro mundo, con un mínimo de coherencia científica. Claro que, si así fuera, serían documentales y no creaciones artísticas. Por lo tanto, para que los interesados en el virtualismo, y a su vez aficionados al cine de ciencia-ficción, no acabemos perdidos entre espejismos cinematográficos, vamos a realizar unos sencillos análisis sobre algunas de estas películas.

Entre la multitud de filmes que tratan sobre el tema que nos ocupa elegimos aquellos que consideramos más importantes. Sus análisis podemos aplicarlos al resto de películas que no incluimos por no tratar el tema de la realidad virtual como argumento principal o porque no nos descubren nada nuevo de importancia.

EL CORTADOR DE CÉSPED

Estrenada en 1992, fue una de las primeras creaciones cinematográficas que trató el tema de la realidad virtual alcanzando un gran éxito de taquilla. Entre sus fantasías científicas podemos destacar el uso de la realidad virtual para fines terapéuticos, una predicción que, aunque se exagera enormemente en el film, acertó de lleno, pues hoy en día ya se están creando programas que intentan servir de ayuda en la rehabilitación de disminuidos psíquicos.

Otra ficción que podemos observar en esta película, con muy pocas posibilidades de que por ahora pueda llegar a conseguirse, es una relación sexual virtual integral entre dos personas unidas exclusivamente a través del ordenador. Es éste un tema que se aborda muy a menudo en ciencia-ficción, pero que tiene muy poco de ciencia y mucho de fantasía científica. Como irreal, por ahora, también es la completa descorporeización que podemos

observar en el desenlace final de esta película. Desde los comienzos de la realidad virtual se piensa en la posibilidad de abandonar el cuerpo y sumergirse totalmente en ella, algo que despierta grandes temores en algunas personas, y —sorprendentemente— grandes esperanzas en otras.

Debido a que esta película se filmó en los inicios de la realidad virtual, no aparecen en ella sofisticados sistemas de inmersión. Los que podemos ver se resumen a unos sencillos electro guantes, unos visiocascos, unos simples sistemas de suspensión corporal controlada, y una especie de traje de una tecnología indefinida que supuestamente consigue una inmersión en los ciberespacios de cuerpo entero.

Quizás lo más valioso de la película sea su argumento: Un investigador, que trabaja con realidad virtual en chimpancés para el ejército, decide experimentar por iniciativa propia con una persona de muy bajo coeficiente intelectual. Con la ayuda de drogas, y con inmersiones en ciberespacios educativos, que le transfieren datos culturales a gran velocidad, consigue acelerar prodigiosamente su capacidad de aprendizaje, hasta lograr convertirlo en una persona normal en muy poco tiempo. Pero el cambio no se detiene, y el proceso continúa, convirtiéndose en un superdotado con poderes paranormales y con las fuerzas de su lado oscuro en acción. Superhombre que finalmente decide sumergirse en las redes telefónicas, donde podrá continuar evolucionando, aunque tendrá que esperar a que la gran telaraña mundial, Internet, todavía en gestación por aquellos años, sea un hecho.

En general podemos decir que “El cortador de césped”, a pesar de los años que han pasado desde su estreno, de sus casi dos horas de duración, y de su inevitable fantasía científica, es una película entretenida y una de las mejores para introducirse en el conocimiento de la realidad virtual, pues, toca con cierta calidad cinematográfica muchas de las inquietudes que despierta dicha tecnología.

VIRTUOSITY

Tres años más tarde (1995) el mismo director del cortador de césped, Brett Leonard, nos deleitó con otra de las mejores películas sobre la realidad virtual. En este film, aunque todavía no se hace referencia a la posibilidad de que nuestro mundo pueda ser una ilusión digital, las dos realidades empiezan a confundirse, circunstancia que es aprovechada para mantener el suspense. Virtuosity, es una de esas películas de intriga y de trepidante acción que te mantienen pegado a la butaca. En ella podemos ver un ciberespacio, muy semejante al mundo material, en periodo de experimentación que es utilizado para adiestrar policías. Del cual consigue escaparse un delincuente virtual, programado con las tendencias delictivas de los peores asesinos y materializado con fantásticas tecnologías. La acción sigue las pautas de un típico argumento, donde el asesino es perseguido por el policía protagonista; pero en esta ocasión la acción sucede en dos mundos paralelos, en el real y en el virtual.

Los sistemas de inmersión son mucho más sofisticados que los mostrados en “El cortador de césped”, en ellos se sugiere la posibilidad de que algún día podamos entrar en las realidades virtuales engañando a nuestros sentidos manipulando nuestro cerebro, algo que todavía está muy lejos de que podamos conseguir, pues todavía la materia gris nos resulta una gran desconocida.

Esta película puede ser recomendable, para los aficionados al virtualismo, por la débil frontera que nos muestra entre lo real y lo virtual; aunque no podrán disfrutarla quienes no sean capaces de soportar las considerables dosis de violencia que contiene.

NIRVANA

En las películas anteriores no se hace mención a la posibilidad de que nuestro mundo pueda ser virtual, pero a partir de 1997, año en el que se estrenó Nirvana, ya se empieza a sugerir dicha posibilidad.

Lo más interesante para el virtualismo de esta película es el hecho de que un personaje de un videojuego alcanza a “despertar”, a tomar conciencia

de su situación, y a revelarse contra ella; llegándole a pedir a su programador que lo destruya borrando el videojuego donde habita, pues lo mantiene como un pelele bailando al son que marca el programa. Pero lo más sorprendente son los diálogos entre este extraordinario personaje virtual y su programador, donde se insinúa que nuestra realidad puede ser también un videojuego, aunque, a diferencia del informático, en el juego de la vida, el hombre tiene la posibilidad de romper las reglas del programa que intentan controlar su existencia.

Se trata de una película muy interesante y recomendable para los aficionados al virtualismo. Y, aunque puedan resultarnos pesadas sus dos horas de duración cargadas de temas transcendentales, nos vendrán bien como ejercicio estimulante de unas funciones intelectuales que necesitamos mantener en forma, especialmente para cuando intentemos profundizar más en serio en la supuesta virtualidad de nuestra vida.

Los sistemas de inmersión que podemos ver en este film son los que ya se ha acostumbrado a utilizar la ciencia-ficción por estas fechas, pertenecen a un lejano futuro donde supuestamente se conseguirá unir los ciberespacios informáticos con el cerebro. Algo que, si se llegara a conseguir, sucedería en un futuro lejano, porque, como ya hemos comentado, en el presente ni se atisba esa posibilidad tecnológica.

ABRE LOS OJOS

Estrenada en el mismo año que Nirvana (1997), en esta película también se sugiere la posibilidad de que la vida pueda ser una realidad virtual, un sueño en este caso; aunque diferencia la fantasía onírica de la realidad cotidiana. Pero la mezcla de ambas realidades, que en ciertos momentos de la vida experimentamos los seres humanos, en los que no sabemos si estamos dormidos soñando o despiertos, es aprovechada para mantener el suspense a lo largo de toda la proyección.

No estoy muy seguro si esta película puede estar incluida en el género de ciencia-ficción. Si la he incluido en esta sección es porque, aunque no

vemos en ella sofisticadas tecnologías futuristas, realiza una curiosa exposición de la realidad virtual. Si se tiene la paciencia de soportar las casi dos horas de intriga que le mantienen a uno en vilo, sin saber muy bien que es lo que está pasando, es una película que se puede recomendar a las personas interesadas en el virtualismo.

El sistema de inmersión que se utiliza no aparece en el film, en la pantalla no vemos artilugio tecnológico alguno, únicamente se da una explicación de su funcionamiento. Algo que en muchas ocasiones se agradece, pues es mucho mejor no mostrar nada antes que embrollar a los sufridos espectadores con extraños funcionamientos de los improbables engendros tecnológicos futuristas que tan a menudo nos muestra la ciencia-ficción cinematográfica.

Como inmersión en la realidad virtual se utiliza un sistema de sueño inducido, una especie de control onírico un poco chapuza, que frecuentemente consigue que al paciente se le convierta en pesadilla. Algo que no es de extrañar, pues es ésta una posibilidad que está muy lejos de conseguirse por las ciencias de la mente humana. De todas formas, es una de esas películas que aborda con seriedad las inquietudes del virtualismo.

NIVEL 13

En 1999 ya se empieza a divulgar en las salas cinematográficas la posibilidad de que nuestra realidad podría ser virtual, aunque el soporte digital de nuestro mundo que nos sugiere la ciencia-ficción, creado por computadoras, tenga muy pocas posibilidades de llegar a ser cierto. Como ya hemos comentado, las fantasías futuristas se suelen alejar demasiado de las posibilidades reales de la tecnología del futuro. Son a todas luces improbables de conseguir las inmersiones —casi mágicas— de cuerpo entero en realidades virtuales perfectas que podemos ver tanto en esta película como en la mayoría de su género. En Nivel 13 los sistemas de inmersión funcionan sin periférico alguno aplicado al cuerpo. Una especie de scanner lee el cerebro, lo vacía de contenido y lo transfiere a otro cuerpo, virtual, por

supuesto. Mundos, y personajes con capacidad autodidacta de aprendizaje, son creados en potentes ordenadores; situación excelente para realizar fantasías cinematográficas, pero improbables científicamente.

En esta película se vuelve a utilizar la realidad virtual para aumentar el suspense. Además de mantenernos en vilo buscando al típico asesino de toda típica película de intriga, el espectador se las ve y se las desea para distinguir a los personajes reales de los virtuales que se pasean entre los mundos simulados y el material con una facilidad pasmosa, de tal forma que ni incluso al final el espectador acaba sabiendo quién es real y quién virtual.

A pesar de tal embrollo, y de haber pasado sin pena ni gloria por las salas cinematográficas, podemos considerar a esta película recomendable para las personas interesadas en el virtualismo, pues seguir su argumento obliga a realizar una gimnasia mental que puede servir para ejercitar los músculos de la materia gris. Lo que nos vendrá bien —como venimos diciendo— para abordar más en serio la hipótesis de que nuestro mundo pueda ser virtual.

Quizás lo más interesante de esta película para el virtualismo sea la extraordinaria mezcla de realidades virtuales. En ella podemos ver como se crea una realidad virtual dentro de otra realidad virtual, una simulación dentro de otra simulación, una copia dentro de otra copia; algo que es posible estemos realizando en la actualidad al crear mundos virtuales desde nuestra realidad supuestamente virtual.

Otro aspecto interesante que nos muestra esta película es la transferencia de conciencias entre los diferentes cuerpos y mundos virtuales, poniendo de manifiesto que nuestra esencia no radica en nuestros cuerpos, sino en nuestra conciencia. En diversos mundos simulados podemos ver a varios personajes virtuales con personalidad propia, con alma, que se trasfiere de una realidad a otra. Proceso que, aunque se realiza con excesiva facilidad y fantasía, nos sirve para ejercitarnos en la búsqueda de esa esencia invariable que supuestamente deberá de existir en nuestro interior.

MATRIX

Hubo una gran guerra mundial, allá por el futuro, entre las máquinas y los hombres. Ganaron éstas, y redujeron a la toda la Humanidad a un estado vegetal. Sumergidos en matrices artificiales, los cuerpos de las personas son utilizados para generar la energía que alimenta a las máquinas. Y, para que los seres humanos tengan la sensación de estar llevando una vida normal, las máquinas los sumen en un sueño digital, en una realidad virtual generada por ellas, que los mantiene soñando en el año 1999 (precisamente el año que se estrenó esta película). Pero un grupo de revolucionarios han despertado, se han liberado de la matriz artificial (The Matrix) y luchan contra ella intentando liberar al resto de la Humanidad.

Cuatro Oscar y una gran recaudación de taquilla nos confirman que nos encontramos ante una obra de arte cinematográfica. Un éxito que podemos explicarlo por la buena dirección e interpretación de sus actores, y por sus efectos especiales; pero Matrix tiene algo más. En esta película se utilizan muchos de los grandes arquetipos enraizados en lo más profundo de nuestra civilización. En ella podemos ver al gran héroe, al salvador de la Humanidad, al elegido, al resucitado, y —como no— al judas, al traidor, quien vende a sus compañeros a cambio de que lo dejen seguir soñando con la riqueza y los placeres de la ilusión. También se nos muestra la búsqueda de la verdad, el despertar, el renacimiento, la liberación de las cadenas de la ilusión, y el amor que resucita a los muertos. Viejas metas espirituales que aun pululan por las profundidades del hombre moderno, y que, muy probablemente, ayudaron a conseguir el éxito a esta película.

Muchas de las grandes obras de ficción consiguen su éxito porque entre su trama de fantasía incluyen fragmentos de nuestra profunda realidad, a menudo inconsciente. En Matrix también vemos reflejados algunos de nuestros grandes miedos: la gran guerra mundial tecnológica que arrasa el mundo, y la revolución de las máquinas que nos convierte en esclavos de

ellas. Agoreras predicciones apocalípticas que esperemos no se cumplan nunca.

El sistema de inmersión en la realidad virtual que se nos muestra se realiza a través de una especie de conectadores, implantados por las máquinas en los cuerpos, por los cuales se realiza la transferencia al mundo artificial. Un sistema tan fantástico de inmersión como lo es casi toda la tecnología de futuro que podemos ver en esta película. Incluso su argumento tiene muy pocas posibilidades de que algún día pudiera llegar a ser cierto. Se trata de una fantasía cinematográfica en toda regla, sazonada —como hemos dicho— con profundas realidades humanas.

Su gran difusión a un nivel mundial ha popularizado enormemente la posibilidad de que podamos estar viviendo en una realidad virtual, llegando a convertirse este film en un importante acontecimiento para el virtualismo, por no decir el más importante hasta ahora. Y es que Matrix, a pesar de mostrarnos un futuro excesivamente fantástico, consigue hacernos recordar viejas inquietudes existenciales que estábamos olvidando, quizás porque nos exigían demasiado esfuerzo intelectual. Esta película consigue que sus más de dos horas de duración, cargadas de profundas cuestiones existenciales, no se hagan insoportables. Su incesante acción, repartida entre una realidad y otra, la convierte en un film entretenido. Sin lugar a duda es la película más recomendable para las personas interesadas en el virtualismo, pues obliga a realizar una gimnasia mental muy completa con las cuestiones existenciales que tarde o temprano tendremos que afrontar, si la revolución cultural que nos ocupa no se detiene.

Tan importante está siendo Matrix para el virtualismo que, en mi opinión, ha conseguido que los seres humanos estemos más preparados que nunca para afrontar con éxito la virtualidad de nuestra existencia y para iniciar una nueva forma de búsqueda de la verdad. Y, quizás, con esta nueva visión aplicada a la película de nuestra vida, hasta consigamos liberarnos de la matriz que supuestamente nos tiene atrapados en la ilusión.

PELIGROS

Los peligros derivados del virtualismo son imprevisibles, no tenemos ejemplos semejantes en la Historia que nos ayuden a predecir qué nos deparará esta revolución tecnológico cultural. Nunca la Humanidad ha vivido nada parecido, por lo que nos va a resultar muy difícil predecir qué peligros esconde su proceso evolutivo en nuestra sociedad.

Si analizamos las dos vertientes del virtualismo, en una de ellas podemos observar los riesgos derivados de las nuevas tecnologías dedicadas a sumergirnos en la virtualidad informática. Ya son muchas las personas que se preguntan si las nuevas tecnologías no estarán difuminando peligrosamente los límites entre la realidad y la ficción. Peligros que podrán ser mayores a medida que vayan perfeccionándose los sistemas de inmersión en las realidades virtuales.

Recuerdo que, en una ocasión, en una de esas máquinas que hay en las salas de recreo juvenil, me puse a los mandos de un Ferrari virtual frente a una gran pantalla, con gran profusión de sonidos y de movimientos del asiento acordes con las escenas que aparecían delante de mí. El programa del videojuego me exigió correr en una competición. Carrera que en la que no conseguí premio alguno, ya que no pude centrarme en competir, pues todo mi esfuerzo se centró en intentar mantener aquel peligroso vehículo dentro de la carretera. A pesar de que apenas pisaba el acelerador, aquel coche virtual corría como el demonio, en un circuito en el que las rectas brillaban por su ausencia. Tanto esfuerzo me costó mantenerlo sobre el asfalto que acabé sudando, mientras los chavales que me observaban se reían de mi torpeza como piloto de carreras y de mi excesiva tensión frente a lo que era un simple juego.

En este caso, mi mente, debido al elevado grado de realidad que ya pueden inducir los videojuegos, y a mi falta de costumbre en esta moderna forma de jugar, actuaba como si yo realmente estuviera metido en un coche en una prueba contrarreloj. De alguna forma, mi cerebro, acostumbrado a

conducir en realidad, pensaba que lo que sucedía en aquellos momentos también era real.

Y, ahora, cabe preguntarse si no puede suceder algo semejante a la inversa. Si cuando un joven, acostumbrado desde la infancia a los videojuegos de carreras de deportivos, coja un coche de verdad, su mente no lo interpretará como si estuviera jugando, no dándole importancia alguna a la posibilidad de dar un montón de vueltas de campana; final del juego que en la virtualidad solamente significa poder volver a jugar, pero que en la realidad material significa acabar en una silla de ruedas de por vida, o algo peor.

Ya se están dando otros casos en los que los jóvenes llegan a comportarse como sus héroes guerreros virtuales, actuando tan agresivamente como ellos, incurriendo en delitos o asesinatos. Los legisladores de algunos países, al darse cuenta de estos peligros, intentan limitar la edad de acceso a los videojuegos violentos.

Otro de los peligros que pueden deparar los modernos sistemas de inmersión en realidades virtuales es la excesiva descorporeización, la desconexión de nuestra realidad, incluso de nuestro propio cuerpo; la posibilidad de quedarse “colgado” en los ciberespacios. Previendo esta posibilidad, se aconseja no permanecer demasiado tiempo sumergido en una realidad virtual. Veremos qué sucede a medida que se vayan perfeccionando los sistemas de inmersión y la calidad tridimensional de los ciberespacios.

La otra vertiente del virtualismo, la que expone la posibilidad de que nuestro mundo pueda ser una realidad virtual, todavía no ha dado indicios de que pueda resultar peligrosa; quizás porque no se ha extendido su idea por la sociedad ni se ha profundizado en ella. Pero tal visión de la existencia es probable que cree ciertos problemas, precisamente existenciales, cuando se empiece a tomar en serio. Por esta razón, conviene advertir que puede suponer un riesgo la lectura de este libro, donde nos tomamos en serio el virtualismo. Aquí, al realizar un análisis de la revolución cultural que se nos avecina, nos estamos adelantando a los acontecimientos. Usted, en este momento, amable lector, va a ser de los primeros en experimentar los

cambios que posiblemente el virtualismo provocará en la población dentro de varios años. Si desea arriesgarse, puede acompañarnos en la aventura que nos hemos propuesto; si no lo desea, abandone la lectura de estas páginas, y espere a que el virtualismo vaya invadiendo nuestra sociedad y le pille por sorpresa. Si siente curiosidad y temor al mismo tiempo, yo le aconsejaría que leyera los contenidos de las secciones poco a poco, digiriendo la lectura. Y si siente alguna perturbación, molestia o vértigo, abandone nuestras páginas y vuelva a ellas cuando se sienta bien y con nuevas ganas de saber más sobre el virtualismo.

Personalmente, no creo que la revolución que se nos avecina nos haga correr más peligros que los que ya estamos corriendo en nuestro vivir cotidiano. Muy a menudo las grandes revoluciones culturales despiertan más temores por miedo a los grandes cambios que por los peligros que la revolución encierra en sí misma. La mente humana es muy temerosa ante lo desconocido. La ciencia-ficción, como acabamos de comprobar en los capítulos anteriores, se llena de terroríficas expectativas de futuro ante los cambios sociales o tecnológicos. Y no nos olvidemos de los agoreros voceras apocalípticos, que aprovechan cualquier cambio social para insinuar que es una señal del final de los tiempos. Seguro que el virtualismo no va a ser ignorado por ellos. Aunque para los estudiosos de nuestra hipótesis no dejará de tener cierta gracia tanto aspaviento amenazante apocalíptico a lo largo de los tiempos, ya que no deja de ser irónico predecir el final de un mundo que, según nuestro supuesto, es muy probable que ni siquiera exista.

El virtualismo, en vez de crear nuevos peligros, quizás nos pueda descubrir viejos temores escondidos en nuestra existencia, como, por ejemplo, cuando nos insinúa que estamos atrapados en un sueño donde no recordamos que estamos dormidos. La lucidez intelectual ante las grandes revoluciones culturales es el mejor antídoto contra los fantasmas del miedo.

La crisis cultural que se nos viene encima no tiene por qué ser aterradora. El grado evolutivo de nuestra inteligencia ya permite encauzar los grandes cambios sociales por sendas iluminadas, exentas de fantasmas y de

demonios, principalmente religiosos. Vamos a intentar tener una visión luminosa del virtualismo que nos permita ver los peligros reales y desechar los imaginarios. Aunque reconocemos que es un empeño un poco difícil de conseguir, porque todavía no sabemos muy bien qué es la realidad.

CIENCIAS

Vamos a continuar realizando un análisis de diversas ciencias bajo la nueva visión cultural. El rigor científico nos será muy útil para desarrollar una hipótesis que puede dar cabida a multitud de efímeras especulaciones. Aunque los cimientos de tal rigor pueden ser zarandeados por la nueva visión de nuestra realidad, ya que, si el virtualismo prospera, habrá que cambiar de raíz toda concepción científica.

FÍSICA

El más importante veredicto científico para la demostración del virtualismo lo tendrá que dar la reina de las ciencias: la física. Ella es quien precisamente estudia la materia, sustancia esencial de nuestra realidad, y elemento supuestamente virtual según la hipótesis que estamos estudiando. Suposición nada descabellada, pues los físicos no saben todavía a ciencia cierta que es en esencia la materia, no han sido capaces de encontrar los ladrillos de los que nuestra realidad física está hecha.

Los enormes aceleradores de partículas, destinados a estudiar las profundidades del átomo, están gobernados por potentes ordenadores que captan a través de sus sensores lo que sucede en el interior de las cámaras de burbujas, lugar donde se estrellan las partículas subatómicas entre sí, con la intención de conseguir trocitos más pequeños de materia; pues bien, ya hemos conseguido en los colisionadores, a base de golpear y golpear a grandísimas velocidades las partículas subatómicas entre sí, unos trocitos de materia tan pequeños que muchos de ellos ya no podemos decir que sean de materia tal y como siempre la hemos conocido. Dichas partículas son

fantasmagóricas en muchos casos, casi inexistentes, “virtuales”, sin masa, irreales para nuestra concepción de la realidad, en muchos casos puntos matemáticos, números cuánticos. Muchos de los físicos buscadores de la esencia constituyente de la materia desesperan ante tanta búsqueda frustrada, esa partícula elemental de materia no termina de encontrarse, solamente tenemos números y más números: matemáticas.

Los americanos en el Fermilab y los europeos en el CERN, los dos aceleradores de partículas más importantes del mundo, han emprendido una carrera competitiva en busca de esa partícula esencia de la materia, (búsqueda que por cierto nos está costando a los contribuyentes gran cantidad de dinero debido a los elevados presupuestos de estos dos grandes súper colisionadores). Parece ser que existe un campo, llamado de Higgs, importante responsable en la creación de la materia, que supuestamente esconde una partícula esencial, buscada por los físicos desde hace varios años en las cámaras de burbujas de los aceleradores, sin que todavía se haya encontrado.

El virtualismo puede añadir a esta compleja búsqueda que quizás esa partícula primordial, ese campo creador de la materia, no sea una partícula en sí, sino una sencilla formula —semejante al comando de un programa de ordenador— que genera materia virtual para un universo virtual. Por esta razón, si nuestro supuesto es cierto, si nuestra realidad es una realidad virtual, los científicos ya pueden gritar ¡eureka! Porque probablemente ya hayan encontrado la esencia de la materia: “las matemáticas”.

La partícula de Higgs es posible que no sea una partícula en sí, sino un campo cargado de voluntad de crear materia, una fórmula primigenia que inicia la existencia de una materia virtual en una realidad virtual. Partículas de materia virtual que continuarán gobernadas por las matemáticas, combinándose para crear átomos y moléculas, hasta crear el complejo universo donde vivimos.

Todavía no se ha definido qué es exactamente la materia en esencia. El virtualismo puede añadir la posibilidad de que sea una fórmula matemática.

El elemento más real de cualquier realidad virtual son las matemáticas que la rigen. En una realidad virtual no existe materia alguna, podemos tener sensaciones de materialidad si nos sumergimos en ella, pero la materia en sí no existe, es una pura ilusión matemática.

En la moderna teoría de las cuerdas tenemos una importante evidencia de lo que estamos diciendo. Algunos físicos-matemáticos nos están presentando un modelo matemático de lo que pudiera ser la base de nuestra realidad, compuesto por unas cuerdas de pequeñísima longitud, pero sin grosor alguno; es decir: por unas cuerdas virtuales, esencialmente matemáticas. Cada partícula elemental de materia estaría formada por una determinada vibración de dichas cuerdas, que dicho sea de paso vibran en nueve dimensiones. Tales físicos persiguen conseguir de esta manera una teoría del todo, que explicara matemáticamente la esencia de toda forma de materia y de toda ley que la gobierna. Y, como sucede con la partícula de Higgs, también esperan poder observar en el futuro alguna de dichas cuerdas. Aunque es muy posible que nos tengamos que conformar con la evidencia de que existen, pues la teoría de las cuerdas es muy probable que nos esté definiendo las vibraciones básicas de nuestra realidad física, semejantes a las vibraciones básicas de los bytes de un ordenador en el que se esté generando una realidad virtual. Vibraciones digitales, compuestas por la combinación de los bits, imposible de ser observadas desde el interior de un ciberespacio, a pesar de que sean las responsables de su existencia.

Si estamos en lo cierto, de la misma forma que no podemos observar un byte de un ordenador desde el interior de una realidad virtual generada por él, tampoco podremos observar una cuerda desde el interior de ésta nuestra realidad supuestamente virtual. Nos tendremos que conformar con haberlas descubierto, con haberlas intuido, con presentir sus vibraciones; todo un logro científico, aunque nos parezca insuficiente.

No cabe duda de que la teoría de las cuerdas es la aportación de la física más importante a la hipótesis de que nuestra realidad sea virtual. Pero, aun así, puede continuar siendo difícil imaginar tal posibilidad. El hombre

siempre ha sido reacio a cuestionar su habitual concepción de la realidad. Es una molestia, intolerable en ocasiones, poner en duda las tradicionales creencias sobre nuestra existencia. A los científicos les costó siglos de arduos esfuerzos demostrar que muchas de las creencias religiosas eran engañosas; pero al final lo consiguieron, y las sociedades occidentales cambiaron su concepción de la realidad religiosa por una concepción científica de la realidad. Sin embargo, las ciencias, especialmente la Física, en su imparable evolución, ya se han demostrado a sí mismas que la típica concepción de la realidad científica, que tantos siglos les costó imponer en la sociedad, es también otra ilusión. Pero en esta ocasión la comunidad científica calla. Supongo porque por un lado no querrán echarse piedras sobre su tejado, y, por otro lado, porque no tienen otra visión científica “sólida” de nuestra realidad que ofrecernos, ya sea porque no han encontrado una unificación de la física, o porque lo que han encontrado es demasiado complicado de entender para el ciudadano medio.

Sin embargo, ahora, con la llegada del virtualismo, y con su extensión a un nivel popular, es posible que la nueva física se empiece a entender mucho mejor. La sospecha de que nos podamos encontrar inmersos en una realidad virtual encaja con la sensación de desmaterialización de la materia que la nueva física está obteniendo en sus investigaciones. Ya no tiene porqué ser impopular la física de partículas porque esté dejando de ser física a medida que se va convirtiendo en matemáticas. Bajo nuestro supuesto la física no existe, es pura matemática aplicada para producir la sensación virtual de un mundo físico. Quizás muy pronto los físicos nucleares, ayudados por el virtualismo, puedan abandonar la infructuosa búsqueda de esa partícula primordial de materia sólida, acaben reconociendo que tal solidez no existe sino en nuestra mente, y lleguen a la conclusión de que los átomos están formados por partículas que no existen como materia sólida, sino como puras matemáticas, la realidad más sustancial de toda realidad virtual.

Y si no deseamos ponernos a estudiar las complicadas investigaciones, que se están realizando en los modernos súper colisionadores, para llegar a

sospechar que nuestro mundo no es tan real como nos parece, la física que nos enseñaron en las escuelas también puede ayudarnos en nuestro empeño. La doble condición de partícula y onda de los fotones, que aprendimos en las escuelas, ya nos demuestra que la materia puede ser una vibración electromagnética. A la comunidad científica le costó admitir tal hecho, durante años estuvieron debatiendo si los rayos de luz estaban compuestos de partículas o de ondas; hasta que, contra toda lógica, tuvieron que admitir la doble naturaleza de la luz. Una concepción que empezó a desmaterializar nuestro concepto habitual de materia.

Einstein, con su teoría de la relatividad también dio un varapalo a la solidez de nuestro mundo material. Los sólidos cuerpos materiales, si eran sometidos a altas velocidades, cambiaban de tamaño, de peso, e incluso de tiempo. Las inamovibles dimensiones de la materia resultaron no ser tan inamovibles: un metro sometido a grandes velocidades se hace más corto, un kilo de materia se hace más pesado, y un segundo pasa más deprisa.

Otra bomba que hizo temblar nuestra concepción de la realidad fue la aparición en escena de la antimateria. Parece ser que para todo tipo de partícula de materia existe otra antipartícula, de tal forma que en el caso de encontrarse ambas se desintegran, desaparecen como por arte de magia. Esto es algo que sucede muy a menudo en las cámaras de burbujas de los grandes aceleradores.

¿Necesitamos más evidencias para sospechar que nuestro mundo pueda ser virtual? Pues sí, las necesitamos. No basta saber qué si los átomos están constituidos por partículas virtuales, el resto de nuestro mundo constituido por átomos también es virtual. Nuestra sólida concepción de la realidad es tan tenaz que no termina de convencernos la idea de que pueda ser una ilusión, aunque tengamos delante de las narices las pruebas suficientes para convencernos. Por esta razón hemos de continuar investigando, dudando de todo aquello sobre nuestro mundo físico que siempre hemos considerado como real.

¿Por qué aquella manzana cayendo del árbol, que inspiró a Newton las leyes de la gravitación universal, cayó con la misma aceleración que caen todos los cuerpos? Las leyes de la física, como otras leyes de la Naturaleza, son consideradas algo evidente, son leyes naturales, divinas para los creyentes, en las que creemos porque así lo vemos, porque las comprobamos tantas veces como las ponemos a prueba. Pero ¿Quién o qué ha puesto esas leyes ahí? ¿Qué las mantiene inamovibles? ¿Cómo se mantienen tan estables? ¿Por qué la manzana siempre cae con una aceleración y no con otra? ¿Por qué al final es siempre un número el que manda? ¿Es que acaso nuestra realidad es una realidad virtual que responde a unas órdenes matemáticas programadas de antemano?

Una vez se empieza a pensar en la posibilidad de que nuestro mundo pudiera ser virtual, no dejan de aparecer evidencias de que pudiera ser cierto. Incluso en el sólido mundo de la materia, siempre acabamos encontrando que tras toda realidad física se encuentra una realidad matemática gobernándola, unos comandos, una programación donde se asienta nuestra realidad, un control matemático, tan similar al que controla una realidad virtual generada en el ordenador, que no nos queda otro remedio que sospechar que nuestro mundo bien pudiera ser otra realidad virtual.

QUÍMICA

Si ya hemos observado que las partículas elementales de materia bien pueden ser partículas virtuales, es evidente que los átomos también pueden ser corpúsculos virtuales de materia, pues están formados por dichas partículas. Suposición que, si algún día se llegara a confirmar, nos demostraría a su vez que todo nuestro mundo —hecho de materia compuesta por átomos— es un mundo virtual.

Si unas partículas —de dudosa materialidad— componen a los átomos, y son éstos los que forman moléculas, y son éstas las que uniéndose crean los diferentes materiales inorgánicos o tejidos orgánicos que existen en nuestro mundo, es evidente que toda nuestra realidad física tiene muchas

probabilidades de que pueda ser una ilusión. Un mundo —el nuestro— que además funciona a golpe de matemáticas, como lo hace un mundo virtual generado en un ordenador. Las leyes de la Naturaleza son contundentes órdenes de programación que combinan las partículas subatómicas para formar átomos; y, después, las mismas matemáticas de la Naturaleza controlan la combinación de átomos para crear las diferentes moléculas; y, a su vez, otros comandos controlan los complejos procesos combinatorios entre éstas. Sucediendo todo de forma tan semejante a cómo podría suceder en el interior de un ordenador, en el cual se generase una realidad virtual, que todo parece indicar que nuestra realidad se haya creado de forma similar.

La química es un importante eslabón entre la física atómica y los diversos cuerpos. Una zona intermedia donde esta ciencia ha descubierto el impresionante control matemático que ejercen las leyes naturales sobre los átomos y las sustancias. La física y la química son dos ciencias descubridoras de gran parte de las matemáticas que gobiernan nuestro mundo, descubridoras de gran parte del programa matemático que mantiene nuestra realidad en funcionamiento.

Pero la importancia de la química para el virtualismo no acaba aquí. En algunas de sus ramas, esta ciencia estudia otro aspecto muy importante de la vida y primordial para determinar si vivimos o no en una realidad virtual.

Si toda la materia de nuestro mundo es virtual, nuestro amado cuerpo de carne y hueso —hecho de materia— también lo es. Digamos que el inmenso programa, que controla la vida en este mundo, ha creado un sofisticado cuerpo virtual compuesto principalmente de robótica química, donde nuestra conciencia se sumerge obteniendo grandes sensaciones de realidad de un mundo irreal. Si llegamos a entender esta posibilidad, comprenderemos que es a través de la química como nos asomamos a nuestra supuesta realidad virtual. Los sentidos de nuestro cuerpo son esas ventanas que nos asoman al mundo exterior y a nuestro interior, órganos de percepción primordialmente químicos. Ventanas que nos asoman al universo virtual donde nos encontramos supuestamente sumergidos, con tal grado de

perfección que nos hacen percibir la ilusión como real. Las percepciones y sensaciones de realidad de nuestra existencia son esencialmente químicas, ya sea debido a las reacciones químicas que suceden en nuestros órganos sensoriales o a las que suceden en el interior de nuestro cerebro.

Quizás no hayamos encontrado demasiada resistencia para aceptar que las partículas subatómicas puedan ser virtuales, pero, llegados a este punto, es muy probable que nos cueste más aceptar que los átomos, y sobre todo las moléculas, puedan serlo; pues nuestro propio cuerpo está formado por ellas. Es tan elevado el grado de realismo con el que nos sentimos de carne y hueso que probablemente pueda resultar muy difícil concebirnos compuestos de materiales virtuales. Pero, si hemos de continuar desarrollando nuestra hipótesis, tendremos que hacer de tripas corazón, y contemplar la suposición de vivir en un cuerpo virtual, hecho de química virtual.

Una química que, además de servirnos de hábitat, nos sirven para percibir la realidad. Nuestra hipótesis nos muestra a nuestro cuerpo como una sofisticada máquina virtual en la que hemos imbuido, con una robótica química fundamental para su funcionamiento, que a su vez influye directamente en nuestra conciencia. Muchos de los procesos químicos que suceden en nuestro cuerpo influyen en nuestras sensaciones, comportamientos, e incluso en las percepciones de nuestros cinco sentidos.

Y todavía el estudio de la química nos puede ayudar a ir más allá en nuestras indagaciones, pues es sabido que la robótica química de nuestro cuerpo no es tan estable como en el resto de los seres vivos, sufre muchas más variaciones extraordinarias. Un cuerpo virtual, de una realidad virtual generada en un ordenador, no tiene por qué sufrir zarandeos en su composición interna de bits durante su funcionamiento. De hecho, los seres vivos sencillos se comportan como auténticos robots, en ellos se puede apreciar claramente su inalterable programación de vida. Pero a medida que la vida se hace más compleja, especialmente en los seres humanos, se aprecia un aumento del grado de conciencia y como éste influye muy directamente en la química corporal. Los seres humanos, somos los robots

de químicos más extraordinarios que ha creado la Naturaleza, capacitados para contener un alto grado de conciencia, pero, a su vez, afectados por dicha conciencia. Por un lado, vivimos las reacciones químicas automáticas de la típica programación animal, y, por otro lado, nuestro cuerpo sufre otras variaciones químicas provocadas por nuestras reacciones psíquicas.

Lo que nos lleva a sospechar que la virtualidad de nuestro cuerpo y de nuestra realidad bien podría estar creada en un campo psíquico, en materia mental, en una especie de sueño como veremos más adelante. Probablemente nuestra mente puede alterar con suma facilidad la realidad de nuestro cuerpo porque esa realidad es también mental.

Alteraciones que también pueden ser producidas por nuestra voluntad, por nuestras acciones. La cultura, nuestra visión de la vida, o nuestros traumas psicológicos, pueden alterar el automatismo de la química de nuestro cuerpo; pero también se puede alterar —por ejemplo— añadiéndole las pócimas o medicinas que siempre ha ingerido el hombre, o las drogas que nunca han faltado en cualquier civilización.

La drogadicción, para el virtualismo, es una gran evidencia de cómo el ser humano siempre ha intentado cambiar el sueño de su vida, ingiriendo sustancias que alteran sus estados de conciencia, sus percepciones de la realidad; a pesar de que tales manipulaciones de su química interna les cause graves daños en su cuerpo, irreparables en ocasiones.

Bajo el prisma del virtualismo quizás algún día podamos comprender mejor el fenómeno de la drogadicción. Aunque primero tendremos que conocer cómo nos sumergimos en nuestra realidad cotidiana a través de la química, para después comprender cómo también a través de ella se puede cambiar la percepción de dicha realidad.

BIOLOGÍA

Los últimos avances en genética nos están descubriendo los procesos de datos que gobiernan la biología de los seres vivos. Estamos empezando a saber cómo funciona el ordenador interior que cada forma de vida alberga,

descifrando poco a poco el programa de control biológico que reside en el ADN, memoria molecular que se “copia” incesantemente en las pautas reproductoras.

La idea de que toda forma de vida —incluida la humana— es mecánica, robótica, ha cobrado una fuerza inusitada en los últimos tiempos. Los biólogos están entusiasmados, descifrando las matemáticas de la vida. Nunca como ahora ha cobrado tanta fuerza la idea de que los seres vivos somos máquinas, robots biológicos.

Estamos viviendo momentos semejantes a los vividos cuando Darwin expuso su teoría sobre la evolución de las especies. La comunidad científica celebra otra victoria sobre el misticismo. El comportamiento mecánico de la vida descubierto tira por tierra muchos de los conceptos religiosos sobre la creación.

Ahora sólo nos queda esperar a que pasen las celebraciones de la nueva victoria, para sopesar tranquilamente lo que realmente se ha descubierto y todo lo que todavía nos queda por descubrir. Pues ni las teorías evolucionistas ni las matemáticas de la genética nos dicen cómo se originó la vida en esa hipotética sopa prebiótica hace millones de años. No sabemos cómo ni por qué las moléculas se juntaron para formar los primeros organismos unicelulares o multicelulares. Tenemos abundante información sobre la vida, pero no sabemos cómo apareció en la Tierra. Conocemos las leyes de la vida y los materiales de los que está compuesta, pero no sabemos hacer vida con ellos. Lo que nos hace sospechar que la vida es algo más que su química y su matemática genética.

Si damos por cierto que nuestra realidad es virtual, la biología estaría estudiando la estructura y funcionamiento de los cuerpos virtuales que consideramos vivos, de la misma forma que alguien sumergido en una realidad virtual, generada por ordenador, se pusiera a estudiar los cuerpos del ciberespacio. En ambos casos se descubrirían los materiales virtuales que formarían los cuerpos y las matemáticas que los rigen; pero, si se obviara la virtualidad, si se ignorara la existencia del programa central que gobierna a

toda realidad virtual, entonces se ignoraría algo esencial, y los investigadores no tendrían una visión objetiva de sus descubrimientos, llegando cada uno a tener su visión subjetiva particular, según la zona de la realidad virtual estudiada por cada uno de ellos.

Es muy probable que algo semejante ya nos esté sucediendo en la realidad, pues cada rama de la biología tiene su forma de definir la vida, sin llegar a un acuerdo. Así como cada rama de la química nos da su versión especial sobre las causas que obligan a los átomos a unirse para convertirse en moléculas. Resulta obvio que falta algo esencial en las ciencias que unifique los descubrimientos y que explique el origen de las leyes de la Naturaleza, pues estamos tan deslumbrados por ellas, por su descubrimiento, que muy pocos se preguntan de donde proceden.

La hipótesis de que podamos encontrarnos en una realidad virtual nos indica el camino a seguir para descubrir el origen de las leyes naturales, y, evidentemente, de las leyes de la vida. El virtualismo nos sugiere la existencia de un programa general que controla nuestra realidad, probablemente formado por varios programas ensamblados entre sí. Uno de ellos sería el que gobernara a los seres vivos, encargado de ordenar a la materia inorgánica para que formara cuerpos, los cuales acabarían convirtiéndose en organismos vivos gracias a su dinámica de programación.

El virtualismo nos indica que no vamos a encontrar en los seres vivos todas las respuestas sobre la vida. Los impresionantes bancos de memorias encontrados en los cromosomas contienen importantes instrucciones sobre los seres vivos, pero, probablemente, les falten otras esenciales. No parece que pueda ser cierto que en el ADN de unas células madre se encuentren las órdenes que crean a un ser vivo a partir de un embrión. La creación de la multitud de células tan diferentes que forman a los mamíferos —por ejemplo—, su ubicación exacta en la formación de los cuerpos, y su funcionamiento correcto y coordinado, son unos hechos que, a pesar de ser mecánicos, repetitivos generación tras generación, corresponden a una programación tan complicada que resulta muy atrevido pensar que pueda

encontrarse exclusivamente en ADN. Y aunque llegáramos a pensar que en los genes se encuentra todo el programa que rige la vida, siempre nos quedaría por responder cómo se han programado.

Para el virtualismo es evidente que la ubicación del programa de la vida no se encuentra en los seres vivos. Las leyes de la Naturaleza no residen ni en la materia ni en la vida, aunque sean gobernadas por dichas leyes.

Si el virtualismo prospera, es muy posible que nos ayude a completar los planos de la robótica de la vida, mostrándonos que todos los seres vivos somos robots biológicos, robots virtuales; pero dotados de conciencia, especialmente en el caso de la especie humana. Cualidad del soporte mental que —como ya hemos comentado— probablemente sustente el ciberespacio de nuestro universo, cualidad de la mente colectiva que sueña nuestra realidad. Siendo los seres humanos los robots virtuales que más conciencia podemos admitir, inteligencia que quizás algún día nos permita descubrir todas las leyes que rigen la existencia de la vida, de nuestro propio sueño, al que llamamos realidad.

MATEMÁTICAS

Como ya hemos observado, las matemáticas son otra de las cuestiones que nos invitan a sospechar que nos encontramos inmersos en una realidad virtual. No conocemos la forma en que la Naturaleza aplica sus leyes para ordenar las partículas primigenias subatómicas y crear el mundo en el que vivimos, pero sabemos que lo hace a golpe de órdenes matemáticas, como lo hace un programa de realidad virtual que ordena los bits de la informática para crear ciberespacios.

Por supuesto que tal comparación no podemos realizarla adecuadamente. Los mundos virtuales generados en los ordenadores los conocemos mejor que el mundo físico porque los hemos construido nosotros; podemos vivirlos desde dentro y observar cómo funcionan desde fuera, podemos conocer su interior sumergiéndonos en ellos mediante la tecnología de realidad virtual, y también podemos conocer su estructura

científica y su funcionamiento. Pero a nuestro universo no podemos observarlo desde afuera, únicamente lo conocemos desde dentro; apenas sabemos nada de la estructura que lo sostiene. Estado de ignorancia comprensible para el virtualismo, pues es muy difícil, por no decir imposible, descubrir los entresijos que soportan una realidad virtual conociéndola únicamente desde dentro.

Si a una persona inexperta en informática le sugerimos que intente deducir cómo funciona una realidad virtual, y para ello la sumergimos en ella, ocultándole la tecnología y los programas que son necesarios para que todo funcione, no tendrá apenas posibilidades de que pueda hacerse ni una pequeña idea de cómo funciona todo aquello, aunque le permitamos tomarse el tiempo que quiera.

Quizás sea por la misma causa por lo que los seres humanos llevamos miles de años viviendo en el interior de ésta, nuestra realidad, y todavía no sabemos a ciencia cierta cómo funciona. No conocemos el soporte que la mantiene funcionando, así como tampoco conocemos en su totalidad el programa que la gobierna. Y digo en su totalidad porque algo ya hemos descubierto, algunas partes de dicho programa ya las conocemos, son retazos de programación, códigos matemáticos, que hemos dado en llamar leyes de la Naturaleza. De hecho, conocemos mucho mejor las matemáticas que gobiernan nuestra realidad que el soporte que la sustenta y como las aplica.

Descubrimientos que se los debemos a las generaciones de científicos que llevan siglos realizando ese trabajo, devanándose los sesos para descubrir las leyes de la Naturaleza. Galileo declaró hace cuatro siglos que el libro de la Naturaleza estaba escrito en un lenguaje matemático. Y desde entonces las ciencias no han cesado de descubrir las fórmulas que gobiernan nuestro mundo. Gracias a los científicos conocemos muchos comandos de programación, incluso algunos parecen encajar en diagramas de flujo, como en los programas de ordenador.

Las matemáticas gobiernan las partículas subatómicas para llegar a formar los átomos, y a su vez éstos se combinan bajo severas leyes para formar moléculas, y a su vez algunas moléculas se vuelven a recombinar bajo exactas leyes de la Naturaleza para formar vida; y en el comportamiento de los seres vivos también podemos observar pautas instintivas que parecen seguir severas imposiciones de ciertas leyes naturales.

Las matemáticas fueron esenciales en la construcción de nuestro mundo, y son esenciales para su funcionamiento, tal y como sucede en un mundo virtual generado por ordenador. En una realidad virtual son las matemáticas quienes mandan, los elementos que en ella se mueven lo hacen siguiendo estrictamente lo programado de antemano. Y lo que hemos dado en llamar las leyes de la Naturaleza es lo que manda en nuestro mundo, supuesta realidad virtual según la hipótesis que estamos estudiando.

Suponer que nos encontramos inmersos en una gran realidad virtual hace comprensible y lógica la existencia de las leyes de la Naturaleza. Y, viceversa, tales leyes nos sugieren la posibilidad de que nos encontremos inmersos en una realidad virtual, pues actúan sobre la materia de nuestro mundo de la misma forma que los comandos informáticos actúan sobre la materia digital de una realidad virtual generada en un ordenador.

Por supuesto que nos quedan muchas leyes naturales todavía por descubrir, y llevará su tiempo completar el programa matemático que gobierna nuestra supuesta realidad virtual. Los físicos, en la dimensión que estudian, ya lo están intentando en su anhelada búsqueda de la gran unificación de la física. Esperemos que si el virtualismo se introduce en la comunidad científica sirva de ayuda para conseguir tal propósito. La hipótesis de que nuestra realidad pueda ser virtual puede ayudar a recomponer el esquema matemático de nuestro mundo, puede ayudar a descubrir el diagrama de flujo de la existencia, el programa completo que rige nuestra realidad.

No pretendo que este artículo sobre las matemáticas, incluido en la sección científica, sea de ciencia-ficción, aunque dé la impresión de ser

fantástico. Muy a menudo sucede que perdemos la capacidad de asombro ante nuestra cotidiana realidad. El minucioso análisis científico puede ayudarnos a recuperarla y a contemplar lo extraordinario de nuestra realidad más vulgar. Newton descubrió la ley de la gravedad observando la caída de una manzana, no había perdido su capacidad de asombro ante un suceso tan banal. Y, si Newton viviese en la actualidad, es muy probable que todavía siguiera haciéndose más preguntas sobre tan vulgar acontecimiento, preguntándose por el origen de esa ley que hace caer a las manzanas siempre en la misma dirección y a la misma velocidad.

Este artículo es una invitación a los matemáticos para que empiecen a pensar en la posibilidad de que vivimos en una realidad virtual. Y, bajo tal supuesto, intenten recomponer las fórmulas que crearon nuestro mundo y lo mantienen funcionando. Un interés por conocer los algoritmos que crean en los ordenadores los espacios tridimensionales y a sus personajes, puede servir de ayuda. Si nuestra hipótesis es acertada, habrán de ser los matemáticos quienes completen el programa que supuestamente mantiene nuestro mundo en funcionamiento.

Un esfuerzo que puede parecer excesivo, más si observamos el camino que ya hemos andado en ciencias exactas, no cabe duda de que los seres humanos tenemos una capacidad excepcional para comprender las matemáticas. Más aún, si el mundo virtual en el que supuestamente vivimos se está generando en nuestra mente colectiva, es evidente que cada individuo, como proyección de tal inteligencia, tendrá sus propiedades, incluyendo sus facultades matemáticas.

Nuestro supuesto nos indica que las matemáticas son una cualidad típicamente humana, que tenemos por naturaleza un espíritu eminentemente matemático, que somos matemáticos por naturaleza, aunque no lo reconozcamos. Por lo tanto, no se trataría tanto de descubrir nuevas leyes de la Naturaleza, sino de recordarlas; pues nuestra mente, según nuestro supuesto, fue el artífice de la creación.

ASTRONOMÍA

Pudiera parecer que el virtualismo se va a derrumbar al enfrentarse con la realidad del universo, puede dar sensación de que nuestra hipótesis va a ser engullida por la inmensidad del cosmos; pero no tiene por qué ser así, más bien, es muy probable que suceda todo lo contrario. Si nuestra hipótesis tiene un mínimo de consistencia, si estamos considerando que vivimos en una realidad virtual, todo el cosmos ha de “caber” en dicho supuesto, aunque nos dé la sensación de que el inmenso espacio exterior no puede tener cabida en él.

Llegados a este punto, el virtualismo comete uno de sus mayores atrevimientos al considerar el más inmenso portento de la creación como una ilusión de nuestra mente colectiva; por lo que a la mayoría de los astrónomos nuestra hipótesis les parecerá una curiosa teoría de ciencia-ficción, y puede que pasen bastantes años hasta que la empiecen a tomar en serio. Aunque un pequeño interés, por parte de los científicos de las estrellas, sobre la realidad virtual generada en los ordenadores, podría adelantar los acontecimientos, ya que solamente es necesario un pequeño esfuerzo para empezar a sospechar que vivimos en una realidad virtual.

El estudio del universo —como el de las partículas subatómicas— nos traslada a dimensiones irreales, virtuales en muchos casos, a cálculos matemáticos que encajan en el supuesto de que todo esté sucediendo en una realidad virtual. Tanto al observar lo inmensamente pequeño, como lo inmensamente grande, nos encontramos con los límites de nuestra realidad, y empezamos a percibir lo fantasmagórico de la materia, de nuestro mundo, y, como no, del universo.

La exploración del cosmos nos ha llevado a encontrarnos con descubrimientos —semejantes a los encontrados en la física cuántica— que no encajan en nuestra típica concepción de la realidad, pero que sí concuerdan con nuestra hipótesis. Existen muchos fenómenos en el universo que nos hace pensar en su virtualidad, como los agujeros negros, la curvatura del tiempo, el hecho de que el universo no parezca tener límites ni

centro alguno, y, sobre todo, su proceso de creación; ya que el Big Bang se parece demasiado al inicio de un programa de ordenador.

Como en cualquier otro ámbito de la Naturaleza, en el cosmos nos encontramos con precisas leyes matemáticas que, como comandos de programación, mantienen el universo en acción. La existencia de esas leyes por sí solas —como venimos diciendo— ya justifica que se tome en serio la hipótesis de que toda nuestra realidad, incluido el cosmos, pueda ser una realidad virtual. Pero es que, además, el estudio del universo nos ha llevado a conocer su nacimiento, el principio de nuestra realidad, que se asemeja sorprendentemente al inicio de un programa de realidad virtual generado en una computadora. Los científicos han conseguido determinar cómo fue ese momento, ese segundo, en el que todo nuestro universo se formó. Instante que se ha dado en llamar gran explosión, el Big Bang, por su semejanza a un inmenso estallido. Pero quizás pronto se empiece a llamar de otra manera, “inicio del gran programa” o algo así, pues la creación del universo se parece más al arranque de un programa de ordenador que a una explosión.

Una explosión no surge de la nada, tiene que haber un material explosivo, un algo que estallé, y todo parece indicar que el Big Bang surgió de la nada; pues los complejos cálculos matemáticos de los expertos nos dicen que si sumáramos todas las energías de universo nos daría cero; es decir que, si todo el universo se volviese a unir en un punto, como estaba antes del Big Bang, no quedaría nada. Tal y como sucede cuando se apaga el programa de un ordenador, no queda nada de la realidad virtual que en él se esté generando.

También se está llegando a la conclusión de que de una típica explosión no ha podido surgir la estructura del universo. Es esta una cuestión que intriga a muchos científicos. El cosmos tiene un orden, una homogeneidad determinada, una armonía de la materia, una organización gravitatoria, que no ha podido surgir de un caos explosivo. Se ha llegado a la conclusión de que la súper explosión primigenia que creó el cosmos no fue una reacción incontrolada, sino un hecho calculado de antemano. Para que el universo

haya surgido de semejante explosión tal y como es hoy en día, tuvo que ser programado para que así sucediera. Las leyes de la Naturaleza tuvieron que existir antes de que se creara la materia. Se hace evidente que antes de producirse el Big Bang ya debía de existir un programa que ordenara el universo tal y como ahora se encuentra ordenado. Algo que vuelve a justificar la sospecha de que el todo el cosmos sea una creación virtual que sigue las pautas de su programación desde el arranque su programa, tal y como sucede en un ordenador donde se genera una realidad virtual.

Por lo tanto, en la inmensidad del cosmos también encontramos importantes evidencias de que podemos estar viviendo en una realidad virtual. Y es muy probable que cuanto más sepamos del universo —como de las partículas subatómicas— más fuerza cobrará dicha evidencia. Pues ambas investigaciones alcanzan los límites de una realidad que, si ciertamente fuera real, no debiera de tenerlos.

PSICOLOGÍA

El hecho de suponer que nuestro universo es una realidad virtual, generada en un soporte mental, sitúa a la psicología en un lugar clave en la evolución del virtualismo. Si nuestra realidad es una ilusión de nuestra propia mente colectiva, un sueño, sobre la psicología recae el mayor peso de la investigación de los cimientos de nuestra existencia como seres humanos. Una responsabilidad que puede desbordar las tradicionales expectativas de estudio de nuestra mente.

Divididos en varias ramas, los psicólogos no llegan a un acuerdo que defina la naturaleza de nuestra mente y nos aclare su funcionamiento. Dificultades y desavenencias que son hasta cierto punto lógicas para el virtualismo, pues es muy difícil estudiar una mente desde el interior de una ilusión generada por ella, especialmente si se desconoce o no se tiene en cuenta tal circunstancia. Pero, si empezamos a reconocer que nos podemos encontrar viviendo en una realidad virtual, a partir de ahí es posible que obtengamos mayores éxitos en el estudio de nuestra psique, aunque en un

principio nos cueste concebir tal idea, o nos parezca imposible que toda nuestra realidad pueda ser una mera ilusión.

La primera dificultad para que el virtualismo prospere en psicología se encuentra en concebir una entidad mental que sea capaz de soñar el universo en el que vivimos, y, por supuesto, capaz de soñarnos a todos nosotros. Una descomunal unificación mental todavía difícil de entender para muchas personas. Aunque poco a poco nos vamos acercando a imaginarla, gracias a que vamos descubriendo los vínculos unificadores entre ciertas partes que siempre hemos considerado independientes.

Ya nos empezamos a preguntar —por ejemplo— si el auténtico ser vivo es la hormiga o es el hormiguero y si es el árbol o es el bosque. Son las mentes individuales entidades completas en sí mismas ¿o son en realidad partes de una mente colectiva? Los seres humanos somos entidades individuales ¿o somos parte de una mente social, colectiva? Jung ya nos habló de la posible existencia de un inconsciente colectivo que nos une a todos. Y, si hemos llegado a vislumbrar que los individuos de una especie pueden tener una mente común, ¿no podríamos empezar a intuir que todas las mentes colectivas de las diferentes especies de seres vivos pueden estar unidas en otra mente de mayor envergadura? Y llegados a este punto ¿qué dificultad entraña concebir que todo lo que existe es parte de una enorme inteligencia?

Darwin nos demostró que todos los seres vivos pertenecemos a una misma realidad en evolución constante, somos miembros de una misma familia, parientes, muy lejanos, pero parientes. ¿No es esa comunidad de seres vivos, evolucionando constantemente, una realidad anterior a la de cada ser individual? También se habla de que el planeta Tierra, Gaya, puede ser un gran ser vivo, del cual todos somos parte. ¿Cuesta mucho ahora pensar, si continuamos unificando, que el auténtico ser vivo sea todo el universo? ¿Un enorme ciberespacio soñado por nuestra mente universal?

Y, si especulando de esta forma todavía encontramos dificultades para tener una idea aproximada de la mente que puede soportarnos, debido a la

inconcebible inmensidad mental que nos viene a la imaginación, pensemos que, si nuestras pequeñas mentes individuales son capaces de soñar cada noche diferentes mundos extraordinarios repletos de seres, la mente que supuestamente sueña nuestro universo no tiene por qué ser tan inmensa como en un principio nos puede parecer.

La psicología de la Gestalt también nos acerca a intuir esta gran unificación. Si nos dice que las totalidades son previas a las partes que las componen, ¿no será toda nuestra realidad una gran Gestalt, una gran totalidad organizada que condiciona tanto toda percepción como todo comportamiento?

Y si también hemos descubierto que cada ser humano vive en cierta manera en un mundo que se ha creado él mismo. ¿Es muy arriesgado ahora suponer que todos vivimos en un mundo que hemos creado entre todos nosotros?

Y, si todavía no podemos concebir tal posibilidad debido a que nos continúa desbordando la sensación de inmensidad, podemos recurrir a la realidad virtual generada en un ordenador, donde se están creando mundos virtuales extraordinarios en pequeñísimos chips, en los que podemos sumergirnos. ¿No queda ahora bien claro que nuestra mente es capaz de hacernos experimentar la ilusión de vivir una en una inmensidad creada en un pequeño soporte?

El poder de ilusionismo de nuestra mente es enorme, capaz de mostrarnos una visión del mundo y de nosotros mismos engañosa. La teoría constructiva cognitiva nos dice que la percepción del mundo y de sus objetos es algo que construimos nosotros mediante complicados procesos mentales. Ya hemos descubierto en multitud de casos la subjetividad de nuestras percepciones. ¿Tendremos que esperar largos años de investigaciones para que acabemos descubriendo que el resto de las percepciones que consideramos reales son también una ilusión? ¿O podemos ya empezar a pensar, con un cierto margen de seguridad, que todo lo que nos rodea, incluidos nosotros, es una creación de nuestra mente?

En fin, son muchos los argumentos de los que la psicología dispone para que nos empecemos a tomar en serio el soporte mental de nuestra realidad que propone el virtualismo. Unos argumentos que, aunque no sean científicos, crean un mapa de nuestra realidad mental —en mi opinión— más completo que el resto de los mapas que disponemos. Ninguna de las diferentes ramas de la psicología ofrece una visión general satisfactoria de nuestra mente. Ninguna de las diferentes escuelas psicológicas, centradas cada una en un diferente aspecto de nuestra mente, nos ofrece una visión global de nuestra realidad mental que las unifique a todas ellas. A pesar de tratarse de importantes investigaciones, nos ofrecen visiones parciales de nuestra actividad mental. La visión general que propone el virtualismo puede empezar a conseguir que encajen las diversas piezas descubiertas por la psicología, y que hoy constituyen un auténtico rompecabezas sin resolver.

Como sucede en otros ámbitos de estudio de nuestra realidad, falta en psicología una visión más completa de nuestra existencia, un supuesto que unifique sus diversas ramas de estudio, incluso aquellas que hasta ahora han sido irreconciliables; y que además nos ayude a explicarnos aquellos fenómenos mentales para los que todavía no hemos encontrado explicación. Es muy probable que el virtualismo pueda empezar a satisfacer tales expectativas, y su extraordinaria visión de la existencia acabe por imponerse en psicología. En el nuevo mapa de nuestra realidad mental, propuesto por el virtualismo, se aprecia una enorme capacidad para ubicar en su supuesto aquellos diversos fragmentos del funcionamiento de nuestra mente estudiados por las diversas escuelas psicológicas. El simple hecho de suponer que vivimos en una realidad virtual, generada en nuestra propia mente, es capaz de unificar teorías ya consolidadas sobre nuestra naturaleza mental, incluso aquellas que parecen ser incompatibles. El conductismo, por ejemplo, encaja muy bien en nuestro supuesto, pues todo personaje virtual se mueve por un estímulo-respuesta programado de antemano. Pero, al mismo tiempo, también cabe el humanismo y el existencialismo, pues la conciencia que se halla inmersa en la virtualidad es una entidad aparte del mecanicismo

programado; una entidad de naturaleza libre, aunque se encuentre sumergida en la ilusión y zarandeada por los comandos programados de la realidad virtual.

Otro conflicto que puede llegar a solucionar el virtualismo es el dualismo cuerpo-mente, ya que en un sueño todo es mente, incluido el cuerpo con el que nos identificamos. La psicología y la psiquiatría pueden a empezar a fundirse y a solucionar sus desavenencias. Estas dos ciencias siguen caminos en apariencia muy diferentes, pero nuestra tesis nos indica que no siguen rumbos muy distintos, pues nuestro cuerpo, según nuestro supuesto, sería una ilusión mental, una realidad sustentada por la mente que lo crea, imposible de desligarse de ella. De hecho, ya se sabe que la mente influye sobre el cuerpo y viceversa, pero todavía se desconoce cómo se realiza tal simbiosis; un misterio que puede empezar a esclarecer el virtualismo. Si damos por hecho que vivimos en un sueño, es absurdo hablar de entidades corporales independientes del sueño, pues en su interior todo es una creación onírica, virtual, incluidos los cuerpos individuales y sus correspondientes cerebros. De esta forma podemos ver que la actividad mental no reside exclusivamente en el cerebro, tal y como frecuentemente se cree. Según nuestro supuesto, éste sería un coordinador virtual de las actividades de los seres que consideramos vivos. En él no reside la mente en general, aunque es parte de ella. En él no reside el programa principal de la supuesta realidad virtual en la que vivimos, aunque es parte de dicho programa.

Esta compleja globalización psicológica que realiza el virtualismo, aunque en un principio resulte difícil de comprender, puede ayudarnos a esclarecer grandes incógnitas. El hecho de que los cerebros de los seres vivos sean parte de la realidad virtual, en la que supuestamente nos encontramos inmersos, puede empezar a aclarar el mar de dudas que surge cuando intentamos saber cómo y dónde se realiza la actividad mental. La creencia de que en el cerebro reside toda la información que poseen los seres vivos no termina de convencer. Un cerebro es una página en blanco que va

llenándose con la experiencia, pero hay cosas que los seres vivos saben sin haberlas aprendido, son aquellas que llamamos instintivas. Lo que hemos dado en llamar instinto es una forma de inteligencia que no se sabe a ciencia cierta de dónde viene, pero que tiene gran importancia para toda forma de vida, incluida la humana. El virtualismo puede ayudar a los psicólogos a encontrar explicación para los complejos comportamientos instintivos, pues el comportamiento de un ser virtual no depende exclusivamente de su programa particular, sino de las órdenes que recibe del programa general.

Por lo tanto, según nuestra hipótesis, las dudas sobre si el aprendizaje es innato o adquirido no tiene razón de ser, pues ambos sistemas de aprender a comportarse serían ciertos. Uno nos es dado a los seres vivos a través de los instintos, y el otro lo adquirimos a través de la educación y de la acumulación de experiencia. Uno es parte del programa general de realidad virtual que gobierna las diferentes formas de vida, y el otro es individual.

Las principales pulsaciones psicológicas instintivas que gobiernan nuestra especie fueron descubiertas hace décadas por Sigmund Freud. El profundo análisis psicológico que realizó sobre nuestra mente nos mostró los principales instintos humanos que subyacen escondidos bajo las densas capas culturales de lo aprendido. El psicoanálisis nos revela el programa animal de nuestra especie, pero lo encontramos tan impregnado por otras pulsaciones psicológicas, típicamente humanas, que es muy difícil llegar a descifrar sus líneas de programación. Por esta razón, para descubrir con más facilidad las líneas del programa de nuestra supuesta realidad virtual que nos afectan a los seres vivos, probablemente deberíamos de prestar atención en primer lugar a las investigaciones que se realizan sobre el comportamiento animal, pues de esta forma podemos observar con más claridad el automatismo instintivo de la vida, y la evidencia de que las órdenes instintivas no provienen de los seres vivos en particular.

Los sorprendentes descubrimientos que los etólogos están realizando, sobre el comportamiento de los animales, nos demuestran que la mayoría de los seres vivos son capaces de realizar complicadísimas operaciones con

escaso o nulo aprendizaje previo. Portentos de la Naturaleza a los que no se encuentran explicaciones satisfactorias. Hechos que son un misterio porque —en nuestra opinión— se buscan sus causas exclusivamente en los seres vivos en particular. Sin embargo, tales hechos pueden ser explicados por nuestra hipótesis, ya que encajan en el supuesto de que vivamos en una realidad virtual. Los comportamientos instintivos no parecen venir de los seres vivos en particular, sino de un programa ubicado fuera de ellos. Cada especie tiene su programa diferente de comportamiento, dentro de un programa común de fuerzas instintivas que afecta a todos los seres vivos. Un recorrido por los avances en vida artificial puede servir de ayuda a la etología para introducirse en el virtualismo. Son muy curiosas las coincidencias en el comportamiento de los animales virtuales, generados en los ordenadores, con los animales que consideramos reales.

No obstante, a la hora de estudiar al ser humano en el marco de nuestro supuesto, como ya hemos dicho anteriormente, aumentan las dificultades para observar ese mecanicismo programado que con tanta claridad observamos en el reino animal. Los seres humanos, a pesar de vivir afectados por el programa de fuerzas instintivas común al resto de los animales, tenemos pautas de comportamiento típicamente humanas muy alejadas del comportamiento animal. Conductas difíciles de encajar incluso en un programa especial instintivo particular que supuestamente tiene nuestra especie, como lo tienen cada una del resto de las especies de los seres vivos. La totalidad de la conducta humana no encaja del todo en un mecanicismo programado, pues las personas somos, por un lado, robots biológicos, con el automatismo instintivo animal correspondiente, pero, por otro lado, nos sentimos espíritus libres, capaces de comportamientos extraordinarios, difíciles de explicar con cualquier programación de conducta.

Esta extraordinaria circunstancia humana no encaja muy bien en aquellos supuestos psicológicos que nos consideran seres programados de antemano, pero sí cabe en nuestra hipótesis. Si nuestro mundo es una realidad virtual, por supuesto que será una realidad gobernada por las

matemáticas, incluyendo a todos los seres virtuales que contenga. Pero recordemos que una realidad virtual es aquella que nos permite introducirnos en ella, y, por lo tanto, estará compuesta por dos elementos muy diferenciados: por su automatismo programado y por nosotros, por las matemáticas y por nuestra conciencia que se ha introducido en dicha realidad virtual. Y todo parece indicar que algo parecido sucede con los seres humanos. Somos por un lado animales, robots biológicos, pero por otro lado tenemos una conciencia muy especial, capaz incluso de revelarse contra las programaciones instintivas. Y esto es debido probablemente a que el cuerpo humano es capaz de acoger un gran porcentaje de aquella conciencia que precisamente nos está soñando.

Si la psicología se toma en serio el virtualismo, tendrá que dividir sus fuerzas para estudiar nuestras dos dimensiones mentales más principales, una es la dimensión matemática que forma la realidad virtual de nuestro mundo, incluyendo nuestro cuerpo y nuestro cerebro, y la otra es la dimensión de la conciencia que lo habita, nuestra conciencia, una gran desconocida para la ciencia.

Como podemos ver, el virtualismo ya se posiciona a favor de la existencia de la conciencia como una realidad humana incluso superior a la corporal. Este posicionamiento puede parecer extraño en un principio, pero tenemos un ejemplo en el mundo de los sueños: Cuando dormimos, nuestra conciencia sale del cuerpo y se va al mundo de los sueños, y, cuando despertamos, nuestra conciencia vuelve al cuerpo, a lo que consideramos real; aunque para el virtualismo solamente esté sucediendo un cambio de sueño. Pero está tan extendida la creencia en la realidad de nuestro mundo físico, y que los sueños son producidos por nuestro cerebro, que no se suele enfocar de esta forma la constitución de la mente humana. Sin embargo, en la actualidad, la tecnología digital nos está preparando para empezar a tomar más en serio la existencia de una conciencia independiente, pues ahora podemos realizar nuevos experimentos con ella que nos permitirán comprobar su independencia. La des corporeización, la salida de la

conciencia del cuerpo al introducirnos en una realidad virtual, será cada vez más notable a medida que avance la tecnología informática, algo que podrá revolucionar a la psicología, pues pondrá de manifiesto que la conciencia es algo aparte de nuestro cerebro.

Aunque no represente exactamente a nuestro mundo, la realidad virtual generada por ordenador nos permitirá sacar conclusiones extraordinarias sobre nuestra mente. La psicología cognitiva también puede recibir un importante impulso investigando nuestra hipótesis. Sus importantes trabajos basándose en la metáfora del ordenador llegaron hace unos años a un punto de estancamiento. Sin embargo, si ahora añaden a su metáfora digital la posibilidad de nuestro mundo sea una realidad virtual, y realizan con los ordenadores sus investigaciones en ese sentido, seguro que van a obtener resultados sorprendentes.

Llevamos milenios especulando con la posibilidad de que la vida sea un sueño, sin embargo, ahora tenemos una valiosa oportunidad para comprobar si es cierto, pues disponemos de la experimentación en los laboratorios de realidad virtual. Es la primera vez que el hombre puede crear mundos virtuales a su antojo e introducirse en ellos a voluntad. Algo muy diferente a las inmersiones que cada noche realizamos en los sueños que tenemos mientras dormimos, muy diferente también de las fantasías espirituales o de los viajes esotéricos, o de aquellos provocados por alucinógenos, pues son estas inmersiones en otras formas de virtualidad mental imposibles de controlar científicamente y de realizar experimentos repetitivos con ellas. Los nuevos mundos generados en los ordenadores nos ofrecen la oportunidad de estudiar cómo se comporta la mente humana en ellos y la capacidad que tenemos los seres humanos de sumergirnos en las ilusiones y de creérnoslas.

La psicología ya está siendo capaz de utilizar la realidad virtual para tratar fobias de pacientes, sumergiéndolos en mundos virtuales, dónde se simulan aquellas circunstancias que los atemorizan, con programas que los

enfrentan con sus temores lentamente, al ritmo de su capacidad de superación de sus miedos.

Unas terapias que están introduciendo en los gabinetes psicológicos los mundos virtuales creados en los ordenadores. Universos de irrealidad que cada vez se parecerán más al mundo que consideramos real, de tal forma que inevitablemente y, en consecuencia, se sospechará con más asiduidad que nuestro mundo puede ser otra realidad virtual. Donde presumiblemente manda un programa, como en una realidad virtual generada por ordenador, con unos comandos que crean la materia y con otros que crean la vida y su comportamiento: las pautas estímulo-respuesta, y los dos grandes instintos: el sexo y la violencia.

Sobre la violencia existe un gran debate en psicología semejante al que existe sobre otros tipos de comportamiento. Las corrientes más importantes afirman que la violencia puede ser innata, genética o adquirida. Tres formas de explicar el comportamiento violento distintas que tienen cabida en nuestro supuesto. Según nuestra tesis, los impulsos agresivos, como los sexuales, no nacen propiamente de los seres vivos, sino del programa general que rige sus vidas; aunque después en cada especie o individuo tales impulsos sean potenciados o reprimidos por una herencia genética, o canalizados en una dirección u otra por el aprendizaje. Para el virtualismo la violencia no nace de los individuos, es una pulsación psicología natural y principal en la vida de nuestro mundo, como lo es el sexo. Dos fuerzas principales que mantienen el juego de la vida en nuestro mundo, el videojuego psicológico que posiblemente estamos viviendo, donde la violencia instintiva es la causa primordial que nos impulsa a jugar los viejos juegos de guerra que los humanos estamos sufriendo desde que existimos.

Si el virtualismo está en lo cierto, si descubrimos que el origen de la ira se encuentra en nuestra mente colectiva, programada para la agresividad, es posible que empecemos a comprender el origen de uno de nuestros grandes males, y quizás hasta podamos empezar a solucionarlo. Porque si descubrimos que en realidad somos peleles de un programa psicológico de

guerra que subyace en nuestra mente colectiva, es posible que dejemos de buscar culpables para castigar, dejemos de crear enemigos para pelearnos con ellos, y empecemos a buscar la forma de intentar cambiar las líneas de ese fatídico programa mental inconsciente que tanto sufrimiento y destrucción nos ha causado a la Humanidad, y nos sigue causando.

INFORMÁTICA

Vamos a dedicar a esta joven ciencia un mayor número de páginas que al resto de las ciencias, ya que ha sido ella, y sigue siendo, la principal responsable de la revolución cultural que estamos estudiando. Por lo tanto, dividiremos en varios capítulos diversos temas de la revolución informática estrechamente relacionados con la virtualidad.

REALIDAD VIRTUAL

Empezaremos analizando el término “realidad virtual”, ya que se trata de una expresión tan puesta de moda en los últimos años, y tan utilizada para definir multitud creaciones informáticas diferentes, que su correcto significado prácticamente se ha olvidado.

La popularidad de esta expresión comenzó por la fascinación que tanto los diversos mundos generados por el ordenador, como los sistemas de inmersión en ellos, causaron en gran parte de la población. Avances tecnológicos que no cesan de evolucionar, esforzándose constantemente por mejorar las fascinantes sensaciones de realidad que nos ofrecen de sus mundos inventados. Evolución tecnológica que ha creado un sinfín de ciberespacios a los que se llama genéricamente realidades virtuales, los cuales distan mucho de alcanzar lo que definen.

No se han logrado todavía ni ciberespacios tan reales, ni sistemas de inmersión tan perfectos, que nos hagan sentir nuestra existencia en ellos de forma semejante a como nos sentimos en nuestra realidad habitual. Lo que se da en llamar habitualmente realidades virtuales son aproximaciones a lo

que debería de ser una auténtica realidad virtual. Los sueños que tenemos mientras dormimos se aproximan más a dicho calificativo que las torpes inmersiones en los mundos artificiales generados en los ordenadores. Esto es algo que hemos de tener claro para el estudio del virtualismo. Nuestra realidad, bajo el supuesto de que pudiera ser virtual, no se puede comparar seriamente con los mundos artificiales informáticos. A pesar de que el virtualismo haya nacido de esta comparación, todavía no es posible construir una réplica informática de nuestra realidad.

Para tener una idea aproximada de lo que puede ser una realidad virtual tenemos que recurrir a la ciencia-ficción, donde se da por supuesto que en un futuro seremos capaces de crear mundos artificiales casi perfectos y de meternos en ellos sin apreciar grandes diferencias; utópica idealización científica que lamentablemente tiene muy pocas posibilidades de que pueda llegar a conseguirse, al menos en las próximas décadas.

Cuando estudiamos la posibilidad de que nuestro mundo pudiera ser virtual, hemos de ser conscientes de que todavía no podemos compararlo plenamente con los mundos artificiales que disponemos en la actualidad, aunque los definamos como realidades virtuales; sin embargo, sí podemos hacernos una idea de lo que puede ser una realidad virtual integra observando los supuestos que nos muestra la ciencia-ficción o los sueños que tenemos mientras dormimos. De esta forma tendremos una idea más aproximada, de lo que puede ser una realidad virtual, que si aceptamos como realidades virtuales a la infinidad de creaciones informáticas actuales calificadas así pero que en realidad son simples aproximaciones.

VIDEOJUEGOS

Para el virtualismo resulta muy interesante estudiar el fenómeno social en el que se han convertido los videojuegos. Gran parte de la población juvenil permanece “enganchada” a la moderna adicción de jugar y jugar frente a las pantallas donde se escenifican las tramas de entretenimiento. Un modernismo que se atribuye a la seducción de las nuevas tecnologías,

olvidándose a menudo de que el hombre siempre sintió atracción por el juego, aunque no siempre tuvo tiempo para jugar.

El juego es un placer tan seductor que muchas personas están enganchadas a él sin necesidad de intervenir en el hecho de jugar. Los juegos deportivos tienen millones y millones de seguidores que se limitan a ser meros espectadores. El fútbol —por ejemplo— ejerce una enorme fascinación en las masas, y sin que la población participe directamente en el juego. ¿Cómo no van a seducir a los jóvenes los juegos informáticos cuando les permiten ser protagonistas del jugar? Aunque sean juegos virtuales, desarrollados en la irrealidad de burdos ciberespacios, la oportunidad que ofrecen de ser protagonistas aumenta su seducción. En esa particularidad es donde reside su principal atractivo, porque las imágenes de las pantallas, y los sistemas de inmersión y de participación en los juegos, pueden ser pasmosamente simples. Todos hemos visto jugar con esas maquinitas que caben en la palma de la mano a nuestros niños, donde hace falta tener bastante imaginación para distinguir a los muñequitos que aparecen en sus pequeñas pantallas de cristal líquido. Y tanto los videojuegos de ordenador, como los de las videoconsolas, nos muestran simplones escenarios y torpes personajes de artificiales movimientos. Es evidente que la seducción adictiva de los videojuegos no reside ni en la tecnología, ni en la calidad de las imágenes, ni en los sistemas de inmersión en ellos, sino en el hecho de jugar. Por supuesto que a medida que se vayan mejorando la calidad de los ciberespacios, perfeccionando la definición de los personajes y los sistemas de inmersión, su atractivo aumentará considerablemente. Aunque siempre predominará como principal atractivo la trama del juego, las dificultades a superar, la aventura, el reto.

Este espíritu jugador de los seres humanos puede darnos alguna pista para intentar encontrar respuestas a las grandes preguntas que se plantea el virtualismo. Dando por supuesto que nuestra hipótesis pueda ser cierta, cabe preguntarse por qué nos encontramos inmersos en una realidad virtual. ¿Cuál es el motivo? ¿Cuál es el sentido de nuestra existencia? ¿No será

nuestro mundo un inmenso videojuego creado para satisfacer las apetencias de nuestro espíritu jugador?

Probablemente sean los aficionados a los videojuegos quienes estén mostrando la atracción primigenia que forjó los principios de la creación, quizás la atracción que ellos sienten por sumergirse en los videojuegos sea la misma que nos introdujo a todos en el juego de la vida. Los aficionados a los videojuegos tienen una predisposición muy favorable para comprender el virtualismo, por la sencilla razón de que —si es cierto que nuestro mundo es una realidad virtual— es muy probable que dicha realidad sea un impresionante videojuego en el cual estamos inmersos.

Muy a menudo se ha considerado el vivir en este mundo como un participar en el juego de la vida. Un juego que frecuentemente deja de ser divertido, pues da la sensación de ser él quien juega con nosotros, en vez de ser nosotros quienes jugamos con él. Convirtiéndose con demasiada frecuencia, para los seres vivos, en un juego de vida o muerte sobre el tenebroso tablero del vivir diario que obliga a comer o a ser comido.

El juego de la vida es un juego con muy mala leche. Como espantosos comecocos, las partículas de vida necesitan comerse unas a otras para sobrevivir. Y los seres humanos, aunque hayamos evitado —gracias a nuestra inteligencia— ser alimento de las fieras, somos pasto de los virus o de las bacterias con más frecuencia de lo que quisiéramos. El juego de la vida está lleno de trampas, de difíciles pruebas a superar, de retos casi insuperables que causan desesperación, repleto de ataques que causan dolor, y con un final mortal: la muerte; un juego que parece no dar esperanzas de ganar.

Y aun así es un juego que también nos divierte. El ser humano es un jugador sorprendente, no cesa de perder y perder durante siglos jugadas en las que al final pierde la vida, y todavía no pierde la esperanza de ganar. Incluso se llega a inventar multitud de premios religiosos para cuando haya recibido el jaque mate y se lo estén comiendo los gusanos.

Este entusiasmo por ganar, esta negativa reconocerse como perdedor, me hace sospechar que quizás exista alguna forma de ganar realmente el juego de la vida. Además, no creo que nuestro espíritu jugador —creador de nuestra realidad según nuestro supuesto— haya creado un juego tan descomunal sin darnos la oportunidad de salir victoriosos. No es lógico que nuestra mente colectiva, nosotros en esencia, hayamos creado un juego para sumergirnos en él y para perderlo siempre, sin alternativas de ganarlo, porque entonces dejaría de ser un juego.

Si los avances tecnológicos y científicos siguen su curso, y los investigadores de la vida artificial y los creadores de videojuegos unen sus esfuerzos, es posible que pronto conozcamos videojuegos de vida artificial. Entonces, a medida que vayan perfeccionándose sus programas, podremos ser testigos de cómo el ser humano vuelve a recrear la creación en los universos virtuales, para volver a sumergirse en ellos impulsado por su instinto aventurero, parte importante de su instinto de vida, impulso de jugador.

Si continuamos perfeccionando las simulaciones de actividades humanas en los videojuegos, y alcanzamos a imitar en ellos nuestra vida con cierta calidad, es posible que tales programas nos sirvan de ayuda para entender el juego de la vida y para aumentar nuestras posibilidades de ganarlo.

VIDA ARTIFICIAL

Se comenta que los expertos en vida artificial están jugando a ser dioses. Crean mundos en los ordenadores y los pueblan con unos seres virtuales que pretenden tengan vida propia. Inventan sistemas biológicos artificiales, simulaciones informáticas de la vida gobernadas por complicados programas que imitan a las leyes de la Naturaleza. Creaciones que resultan de un gran interés para el virtualismo, pues, si estamos dando por supuesto que nuestra realidad es virtual, de la virtualidad de la vida artificial podremos sacar importantes conclusiones sobre nuestra existencia.

Los experimentos más importantes al respecto son aquellos en los que se abandonan las partículas de vida artificial al control del programa informático en un determinado ciberespacio, tal y como presumiblemente están todas las formas de vida abandonadas en nuestro mundo al control de las leyes del programa de la Naturaleza.

La vida artificial comenzó con los autómatas celulares, programas informáticos que consiguen que ciertas células virtuales se comporten como lo hacen en los cultivos de los laboratorios las células vivas. Después se hicieron programas que simulaban el comportamiento de ciertas especies, como, por ejemplo, el comportamiento de las hormigas, gobernadas por un programa que imitaba su vida en los hormigueros. Más tarde se ampliaron las simulaciones a otros ámbitos de la vida, llegándose incluso a imitar la evolución de las especies, mediante programas que provocan cambios en los ecosistemas virtuales y, a su vez, consiguen una especie de crecimiento evolutivo en las criaturas artificiales, partiendo del tratamiento de la información. Intentando simular así el comportamiento de la vida en nuestro mundo frente a los cambios ecológicos, creando nuevos seres vivos, de los cuales solamente unos pocos mutantes logran adaptarse al nuevo entorno y sobrevivir.

Con estos ejemplos nos podemos hacer una idea aproximada del rumbo de las investigaciones sobre vida artificial, teniendo en cuenta que son muchos más los campos de la vida que los expertos intentan simular en los ordenadores, con unos programas muy complicados, y en los que está implicada una importante parte de la comunidad científica. Por lo que se trata de unas investigaciones normalmente inasequibles al entendimiento de las personas comunes, pero de tal importancia para los científicos que, desde hace varios años, se están realizando congresos sobre la vida artificial, a los cuales asisten numerosos grupos de los más variopintos especialistas. El primer congreso internacional sobre vida artificial se llevó a cabo en 1987. Desde entonces, científicos de todo el mundo se reúnen con frecuencia para exponer sus creaciones de vida artificial o para debatir sobre las dimensiones

científicas que son afectadas por tan controvertidos experimentos informáticos. Expertos en biología y en informática, físicos, filósofos, antropólogos, etc., debaten sobre los avances en vida artificial y las consecuencias que se derivan de ellos.

En estas conferencias también se habla de otros fenómenos digitales más conocidos por el público, que, aunque no han sido creados por biólogos, también se consideran próximos a la vida artificial; como es el caso de los virus informáticos. Debido a su comportamiento por las redes de transmisión de datos, y a la sencillez de su composición, se les ha dado ese nombre, pues se asemejan a los virus que pululan por nuestro mundo biológico, especialmente en su capacidad de provocar daños.

Otros fenómenos próximos a la vida artificial también conocidos por el público, especialmente infantil, son los Tamagochi. Pequeños animalillos virtuales que necesitan unos cuidados básicos para sobrevivir, necesidades imaginarias que se satisfacen apretando su botón correspondiente. Seres de fantasía que viven toda su vida en un pequeño chip, asomándose a través de una pequeña pantalla de cristal líquido. Simplona forma de vida artificial delicia de los más pequeños precisamente por sus necesidades virtuales, semejantes a las que tendrían que atender si se tratara de una mascota real.

La creatividad humana es capaz de crear multitud de seres artificiales, parecidos a los reales o no, y darles vida con la imaginación. Los Pokemon y los Digimon son otra especie muy variada de animales inexistentes en la Tierra, criaturas virtuales capaces de evolucionar, considerados vivos por muchos niños, lo que los convierte en otra forma de vida artificial para los pequeños. Y las mejoras en el ámbito de los videojuegos están consiguiendo que sus personajes sean cada vez más creíbles, a pesar de ser totalmente virtuales, pues toman cada vez más decisiones por sí mismos, dando la impresión de que tienen vida propia. Incluso existen videojuegos —también considerados de vida artificial— capaces de simular nuestra vida social, compuestos por individuos virtuales que imitan nuestra forma de vivir. Sólo se han de programar las características de su personalidad, las

circunstancias de su hábitat, y...., a vivir que son dos días (o hasta que alguien les apague el ordenador).

Otros formatos de videojuegos —también considerados de vida artificial— se están especializando en la evolución de las civilizaciones, de los pueblos o de las tribus. Se trata de una sorprendente forma de simular los acontecimientos históricos en los ordenadores, de jugar con ellos, de tener la oportunidad de cambiarlos, y de observar la multitud de rumbos que un pueblo puede llegar tomar según varíen las circunstancias de su entorno, según varíen sus propias decisiones, su capacidad de lucha y de afrontar las adversidades. Simulaciones virtuales de los acontecimientos sociales sumamente didácticas, en las que el jugador ha de responder con destreza a las dificultades que le plantea videojuego, a los acontecimientos sociales simulados, para que la civilización que comanda salga victoriosa de las adversidades o de los ataques de sus enemigos. El jugador, si sabe aprovechar las oportunidades, puede conseguir que su pueblo prospere, incluso puede conquistar nuevos territorios para el beneficio de los suyos; o, por el contrario, si no es un hábil gobernante, acabará por llevar a su pueblo a la ruina.

Es evidente que muchos de los logros conseguidos por los científicos en vida artificial acaban tarde o temprano por entrar en el mercado de los videojuegos. Pero hemos de tener en cuenta que los programas utilizados por los científicos no trascienden al mercado digital, con la intensidad que lo hacen los videojuegos, por la sencilla razón de que son programas aburridos para el típico consumidor del entretenimiento virtual. En los programas de vida artificial, con cariz de investigación, apenas se interviene; basta programarlos y dejar vivir su vida a las formas de vida virtual que contenga. Simulaciones muy interesantes para los científicos, pero aburridas para quien quiere jugar.

Investigaciones importantes también para el virtualismo porque, si estamos en lo cierto cuando suponemos que vivimos en una realidad virtual,

los creadores de vida artificial estarán creando las simulaciones más aproximadas a nuestra realidad existencial que nunca se hayan realizado. Y, todo parece indicar que así es, pues las simulaciones informáticas de la vida sorprenden por su parecido con la vida material. Incluso algunos expertos ven tan semejantes estas dos formas de vida que sugieren la posibilidad de que, si una está generada en los ordenadores, la otra puede que se esté generando de la misma manera. Esto resulta tan evidente para algunos científicos que en los congresos de vida artificial ya se está hablando de la posibilidad de que nuestra realidad sea virtual, generada en un enorme ordenador.

Y a medida que vayan avanzando las investigaciones sobre vida artificial, las diferencias entre las dos formas de vida se irán reduciendo todavía más. Hasta el punto de que pueda dar la sensación de que ya son totalmente similares, exceptuando, por supuesto, la materia de la que están compuestas cada una de ellas. Pero, probablemente, cuando se intente imitar al ser humano íntegramente, los creadores de vida artificial empezarán a tener ciertas dificultades para realizar simulaciones creíbles. En el estudio de las células, y hasta en el de los animales, podemos observar con cierta claridad las puras matemáticas de la vida, las leyes naturales, rigiendo su existencia; lo que facilita su simulación artificial en los ordenadores, su programación; pero, cuando llegamos a estudiar a los seres humanos, no encontramos esas matemáticas de la vida con la misma facilidad.

Y es que, como venimos indicando, en los seres humanos —según nuestro supuesto— se da con gran notoriedad en muchas ocasiones una doble condición, debido a nuestro elevado grado de conciencia sobre las otras formas de vida. Por un lado, somos animales y estamos sometidos a las leyes de nuestra naturaleza animal, a las leyes del programa de esta nuestra supuesta realidad virtual; pero, por otro lado, tenemos otra naturaleza que no está sometida a dichas leyes. Tenemos un elevado grado de conciencia que puede revelarse contra las leyes naturales y conseguir que a sus matemáticas no le salgan las cuentas.

Y si es cierto que vivimos en una realidad virtual, y somos robots biológicos virtuales habitados por una conciencia, los creadores de vida artificial tendrán que hacer lo mismo para conseguir una simulación perfecta. Es decir, cuando consigan crear cuerpos humanos virtuales de cierta calidad, tendrán que construirlos de tal forma que puedan ser habitados por una conciencia, por la conciencia de cualquier persona que se preste al experimento. Entonces sería cuando tendríamos una simulación con la doble condición que el virtualismo nos muestra en la naturaleza humana.

Por supuesto que no va a ser fácil realizar tal experimento, pues todavía la vida artificial se encuentra en sus inicios, simulando formas de vida muy sencillas. Pero, si somos capaces de tener una idea clara de lo que tenemos que conseguir para simular con cierta calidad nuestra existencia, se podría empezar con sencillos experimentos, no faltos de dificultades por supuesto. Cuando se creara un mundo virtual donde vivieran sencillas criaturas virtuales, debería crearse a su vez un sistema de inmersión en tal ciberespacio, mediante la tecnología de realidad virtual, que nos permitiera meternos en al menos una de dichas criaturas virtuales, para poder ver a través de sus ojos y oír a través de sus oídos, como mínimo. Si esto llega a conseguirse, sería una experiencia piloto muy importante.

Si se creara una colmena virtual —por ejemplo— con un programa que la mantuviera en actividad constante, tal y como sucede en la realidad; y, a su vez, se creara un sistema de inmersión que le permitiera a una persona “sumergirse” dentro de una de las abejas, sería una experiencia digna de ser vivida. Podríamos sentirnos zarandeados por las leyes de la vida, artificial en este caso, llevados de un lado a otro sin remedio, con una libertad limitada por el programa, realizando unas u otras tareas según las leyes de la colmena. Tal y como nos podemos sentir en muchos momentos de nuestra vida, zarandeados por el programa de la vida o de la sociedad en la que vivimos, sin que en muchas ocasiones podamos hacer nada por evitarlo. En este experimento podríamos sentir como las leyes del mundo virtual gobiernan la existencia de los personajes que pueda contener, tal y como las

leyes de la Naturaleza gobiernan la existencia de los seres vivos del mundo material.

Si los creadores de vida artificial se toman en serio esta sugerencia y consiguen realizarla, con la ayuda de la tecnología de realidad virtual, habrán logrado un simulador de la vida que nos permitirá comprender mucho mejor a los seres vivos. Y si algún día se consigue crear vida artificial humana, y podríamos introducirnos en un cuerpo virtual mediante los sistemas de inmersión tal y como ya nos muestra la ciencia-ficción, entonces podríamos comprender mucho mejor a nuestra raza. Pues, si es cierto que vivimos en una realidad virtual, esos experimentos nos aportarían la simulación perfecta de la vida en general y de la nuestra en particular.

Una oportunidad tan tentadora para el conocimiento de la vida que no deberíamos desaprovechar. Esperemos que los técnicos en realidad virtual trabajen en común con los creadores de vida artificial, y esperemos que puedan disponer de la suficiente ayuda financiera para que semejantes investigaciones puedan llevarse a cabo. Ayudas económicas que, además de provenir de los siempre limitados presupuestos que las universidades dan a los laboratorios, también podrían venir de las grandes multinacionales que producen los videojuegos, pues tales experimentos tarde o temprano mejorarían el realismo de sus producciones.

SEXO

Si existe una fuerza instintiva capaz de introducirnos a los seres humanos en la fantasía con un alto grado de realismo y sin utilizar sistema artificial de inmersión alguno, esa es la energía sexual. Las personas podemos vivir fantasías sexuales con un alto grado de excitación corporal, erótica, sin que haya intervenido otro contacto físico que el establecido por nuestra imaginación. Vieja actividad placentera que no pierde ocasión de aprovechar cualquier avance tecnológico para avivarse. El enorme mercado de la pornografía a escala mundial pone de manifiesto que el ser humano está dispuesto a mejorar sus típicos viajes virtuales de placer, y a hacerlos más

frecuentemente, haciendo uso de aquellos productos que la tecnología ponga a su disposición; ya sean imágenes impresas, en formato digital, en video, o en cualquier soporte artificial; el caso es conseguir que las imágenes eróticas estimulen el placer corporal y faciliten el fantasear con las actividades sexuales. Siendo el ordenador personal —máquina multifunción por excelencia— otra novedad tecnológica que ha venido a incrementar las ofertas artificiales de búsqueda del placer. Pesadilla de padres y educadores que no saben cómo evitar que, a tan extraordinaria maquina educativa, la conviertan los chavales en lujurioso artefacto con sólo pulsar unas pocas teclas. En aquellos momentos en los que un educador deja de vigilar el monitor que están utilizando los estudiantes, un simple recorrido cultural por Internet se puede convertir en un viaje obsceno. Gozosa actividad para los adolescentes que tanto disfrutaban probando la fruta prohibida.

Es a través de la vista y del oído como más frecuentemente se estimulan artificialmente los viajes a los mundos fantásticos del placer. Pero las nuevas tecnologías están dispuestas a ayudarnos todavía más a sumergirnos en las realidades virtuales eróticas, aportándonos nuevas sensaciones a través de otros sentidos, siendo los ordenadores las herramientas más utilizadas para ello. Como ya dijimos en el apartado de los videojuegos, el ordenador permite interactuar con las imágenes que aparecen en la pantalla, e incluso jugar con ellas. El ordenador permite unir el juego con la estimulación del placer sexual, dos actividades tan atractivas para el ser humano que unidas se convierten en una irresistible tentación. El mercado de productos informáticos, a sabiendas de la bomba comercial que supone la seducción del juego unida a la atracción del sexo, ha invadido el comercio electrónico de discos compactos con unidades de contenido erótico que permiten de alguna forma interactuar con las imágenes, funcionando semejante a un videojuego en muchos casos.

Todos estos programas interactivos están causando furor, especialmente entre los jóvenes. Mas, como la tecnología continúa avanzando, están apareciendo nuevos aparatos, a módicos precios, que dan

masajes estimulantes en las zonas erógenas en concordancia con lo que esté sucediendo en la pantalla. Solamente hay que comprarlos, enchufarlos a la corriente y al ordenador, y tener la valentía de colocárselos en las partes más íntimas.

Y, aunque no me hayan llegado noticias de que existan creaciones de realidad virtual de carácter erótico más sofisticadas, estoy seguro de que muchos programadores y artistas informáticos estarán trabajando en ello. A medida que la realidad virtual vaya perfeccionándose, veremos aparecer en el mercado nuevos sistemas de inmersión en fantásticos ciberespacios, paraísos del placer. Donde podremos observar mucho mejor las interesantes circunstancias que para el virtualismo se dan en el juego erótico virtual.

El sexo es una de las pocas necesidades humanas que se puede satisfacer virtualmente (hasta cierto punto, claro está). El hambre —por ejemplo— no se puede satisfacer absolutamente nada soñando que comemos.

Otra característica especial muy interesante para el virtualismo, que se da en los viajes virtuales de placer, es la atracción de la atención hacia el propio cuerpo a la vez que se vive el ensueño. Notable diferencia con otros viajes virtuales donde el cuerpo permanece tranquilo y uno puede olvidarse de él. Solamente estando dormidos experimentamos una descorporeización total en los sueños eróticos. Pero, cuando se viven las fantasías sexuales despierto, no se produce una descorporeización como cuando se fantasea con otras cuestiones más relajadas, pues la atención es atraída por el placer sexual hacia el cuerpo. En las inmersiones en ciberespacios eróticos, la conciencia no es absorbida intensamente por la virtualidad, fluctúa entre la fantasía y el placer corporal, o simplemente siente las dos realidades simultáneamente, la corporal y la virtual. Esta unión en nuestra conciencia de dos realidades, tan diferentes aparentemente, nos puede hacer sospechar que quizás no sean tan distintas, o que incluso puedan ser lo mismo. La vivencia sexual muy a menudo une la fantasía con lo que consideramos lo más real para nosotros: nuestro cuerpo. Somos capaces de vivir unidas la ficción

virtual y la excitación corporal como partes de un todo, de una misma realidad. Y, si esto fuera cierto, si fueran lo mismo la realidad y la ficción, y estamos seguros de que las fantasías no son realidad, entonces podemos suponer que lo que estamos considerando la realidad puede ser una fantasía.

ROBÓTICA

Si es cierto que vivimos en un mundo virtual, introducidos en robots biológicos virtuales, autómatas naturales regidos por la rigurosa matemática de la Naturaleza, es evidente que los avances de la robótica nos pueden aportar análisis comparativos de gran interés para el desarrollo de nuestro supuesto; en especial aquellos avances destinados a imitar a los seres vivos.

Honda ya ha conseguido fabricar un robot de forma humana capaz de caminar, logro tecnológico que ha supuesto un paso enorme en el perfeccionamiento del robot humanoide. Sony también nos está sorprendiendo con sus perritos Aibo, pequeños robots que imitan el comportamiento de los canes. Dos ejemplos que han saltado a las páginas de los periódicos y que nos muestran los avances en robótica destinados a imitar a la vida. Pero, a pesar de que las imitaciones de los seres vivos por los robots son cada vez mejores, ambas especies no se llegan a confundir: la vida sigue siendo vida, y las imitaciones siguen siendo imitaciones. Por ahora no se consigue que un autómata se asemeje claramente a un ser vivo, se aprecia a todas luces que es una máquina sin vida; sobre todo en aquellos casos en los que se intenta imitar al ser humano.

Muchas personas sueñan con que se vayan reduciendo las diferencias hasta conseguir crear esos androides que andan sueltos por la ciencia-ficción cinematográfica, en algunos casos tan semejantes a nosotros que resulta imposible distinguirlos. Pero mucho me temo que eso nunca podrá llegar a ser cierto. El virtualismo nos indica que el hombre ya es una máquina, pero lo que lo hace humano es precisamente lo que habita esa máquina. Y, si nuestra hipótesis es acertada, un robot no se parecerá nunca a una persona sino es

habitado por una conciencia humana, aunque su físico artificial sea como el nuestro.

Quienes apuestan por que los androides acaben siendo humanos tienen la esperanza de que la inteligencia artificial sea capaz de evolucionar, de aprender por sí misma y de tomar conciencia, como lo hizo la vida en su evolución durante millones de años hasta que nos creó a nosotros. Se espera que suceda artificialmente lo que sucedió naturalmente. Pero la única esperanza que el virtualismo puede dar, a la posibilidad de que un robot humanoide adquiera conciencia humana, se daría en el caso en que sea comandado por una persona, habitado por ella. Situación que ya se da en la actualidad cuando se dirigen ciertos robots a distancia. Los mejores ejemplos al respecto los tenemos en aquellos casos en los que una persona toma los mandos de un robot —normalmente a distancia— para realizar ciertos trabajos que pueden ser peligrosos realizarlos personalmente, o para realizar labores urgentes en lugares distantes sin necesidad de trasladarse. Como sucede con los robots desactivadores de bombas, o en los casos de operaciones quirúrgicas que ya están siendo realizadas por robots cirujanos comandados a distancia por doctores.

En estas situaciones podemos observar un desplazamiento de la conciencia humana de un lugar a otro, similar a la que se produce cuando nos sumergimos en una realidad virtual informática; con la diferencia de que en un caso la conciencia humana, aunque cambia de lugar no cambia de mundo, y en el otro caso, la conciencia se sumerge en un mundo de bits. Pero en ambas situaciones se produce una cierta descorporeización en el sujeto, un salirse de su propio cuerpo para proyectarse en el robot en un caso, y en el ciberespacio en el otro.

En estos casos la robótica nos va a permitir estudiar el fenómeno de la descorporeización. A través del cual es muy probable que lleguemos a descubrir que la conciencia del hombre puede existir independientemente del cuerpo que habite, ya sea un robot biológico o uno tecnológico. Lo que nos

puede ayudar a demostrar que las personas no somos en esencia el cuerpo que habitamos sino su contenido.

Otro ejemplo futurista —derivado de la robótica— de que la esencia del hombre no depende del cuerpo que habite, son los cyborgs, personajes mitad de carne, mitad máquinas que, aunque todavía no existan tal y como nos los muestra la ciencia-ficción, llevamos camino de que tarde o temprano sean una realidad, pues los implantes tecnológicos que se están realizando en el cuerpo humano son cada vez más frecuentes, sin que ello afecte esencialmente a la identidad como seres humanos de las personas que los tienen implantados en su cuerpo.

SISTEMAS DE INMERSIÓN

Los seres humanos siempre hemos sido capaces de sumergirnos en otros espacios diferentes del habitual; ya sea usando nuestra capacidad de fantasear, ya sea gracias a la estimulación de nuestra naturaleza religiosa, o a través de soñar cuando dormimos. Durante miles de años la Humanidad ha vivido estos “viajes” a otros mundos de una forma natural. Pero la llegada de la tecnología a nuestra civilización ha alterado nuestros hábitos tradicionales de vivir la virtualidad, hasta el punto de ser habitual en los países desarrollados estimular artificialmente la capacidad que tenemos de sumergirnos en lo irreal.

Una pequeña ayuda en la inmersión en la fantasía puede ser un simple libro, su lectura puede estimular la evasión a otras realidades diferentes a la cotidiana. Pero la tecnología de la imprenta, excepto para aquellas mentes dadas a fantasear, exige bastante de nuestra parte para sumergirnos en otras realidades con un alto grado de realismo; son necesarios más estímulos artificiales para conseguir una inmersión más cómoda. El cine y la televisión aumentaron notablemente esos estímulos al añadir a los relatos imágenes en movimiento. Fue todo un logro tecnológico que nos lleva fascinando a los seres humanos desde hace varias décadas. Un sistema de inmersión que es capaz de ensimismarnos con un alto grado de seducción, consiguiendo muy

a menudo sumergirnos en la realidad virtual de las pantallas, hasta el punto de hacernos olvidar sin muchos esfuerzos la cruda realidad que podemos estar viviendo.

Nivel de evasión que irá mejorado con toda seguridad a medida que avanza el desarrollo tecnológico, pues no se cesa de investigar para perfeccionar los sistemas de inmersión de nuestra conciencia en las realidades simuladas. Investigaciones especialmente centradas en la industria informática que no cesan de aportar avances en este sentido. La llegada de los ordenadores y de las videoconsolas a los hogares ha supuesto un notable avance en la capacidad de las máquinas para facilitar la inmersión en las realidades virtuales. A pesar de llegarnos sus principales sensaciones artificiales a través de los mismos sentidos que el cine y la televisión —a través de la vista y del oído—, han conseguido aumentar el grado de inmersión en lo irreal gracias al permitirnos actuar en las escenas artificiales. Con unos artilugios manuales, como son el teclado o el ratón, o con la multitud de joysticks que existen en el mercado, los ordenadores domésticos y las videoconsolas, consiguen engañar todavía más a nuestra conciencia, permitiéndonos sentirnos protagonistas en multitud de escenas virtuales, siendo los ciberespacios de los videojuegos los más utilizados popularmente para realizar inmersiones.

Por supuesto que en nuestra sociedad capitalista es el poderoso caballero don dinero quien manda en estos avances tecnológicos. Si se están vendiendo como rosquillas los ordenadores y las videoconsolas, es porque el ciudadano medio puede pagar lo que valen a cambio de las sensaciones de disfrute que proporcionan, o de las utilidades también en el caso de los ordenadores. Sin embargo, existen otros sistemas de inmersión ya descubiertos que todavía no se han hecho populares debido a su alto precio. Quizás el próximo avance tecnológico que nos facilite todavía más las inmersiones en la irrealidad sean los visiocascos, también llamados cibercascos, una especie de artilugios que se ponen en la cabeza, con unas pequeñas pantallas a la altura de los ojos por las que nos llegan las

imágenes, y unos auriculares por donde oímos los sonidos del mundo virtual en el que nos hayamos sumergido. Esta especie de escafandras nos continúan sumergiendo en la realidad virtual solamente a través de los sentidos de la vista y el oído, pero, al envolver la cabeza y no permitirnos ver y oír nada de nuestro entorno, causan un notable aislamiento de nuestra realidad cotidiana, nos desconectan con mucha más efectividad del mundo “real” que una pantalla y unos altavoces alejados de nosotros. Además, dichos cascos, pueden llegar a captar los movimientos de nuestra cabeza, consiguiendo que las imágenes se correspondan con nuestros movimientos. Con los sonidos de los auriculares también se están haciendo grandes progresos, consiguiendo sonidos espaciales en concordancia con lo que estemos viendo en el ciberespacio visitado.

Otro artilugio que puede llegar pronto a los hogares es el electro guante, una especie de guante lleno de cables y de sensores conectados al ordenador que consigue introducir en la realidad virtual los movimientos de nuestra mano, representados en una mano virtual que pulula por los ciberespacios, a la vez que podemos sentir el tacto cuando llegamos a tocar algo virtual. La mano ha sido el primer órgano de nuestro cuerpo que se ha introducido en los mundos virtuales. Meter el resto del cuerpo, aunque no se cesa de investigar para conseguirlo, es algo mucho más complicado.

Existen otros métodos de inmersión más efectivos, pero también más caros, que nunca llegarán a nuestros hogares. Artilugios o carísimas instalaciones rentables para otros propósitos. Los más utilizados son los simuladores profesionales, empleados para adiestrar en el manejo de grandes máquinas, reduciendo de esta forma los típicos peligros del aprendizaje, y reduciendo también los gastos que cada hora de aprendizaje en esas máquinas supondría. Los simuladores de vuelo son muy utilizados por las compañías aéreas para adiestrar a sus pilotos, los hay para cada modelo de avión. También existen simuladores para grandes grúas de puertos, para controlar centrales nucleares, y para todo aquello que no se pueda aprender in situ o que resulte mucho más barato hacerlo con los simuladores.

Otras instalaciones de realidad virtual a las que podemos acceder son aquellas que existen en los parques temáticos o de recreo. Donde podremos darnos paseos virtuales caminando sobre una cinta sin fin, volar en ala delta sin movernos del sitio colgados de cables a medio metro del suelo, entrar en cabinas móviles que nos darán la sensación de estar viviendo lo que se representa en sus pantallas, etc.

Pero donde —con toda seguridad— más avanzadas están las investigaciones sobre realidad virtual es en los ámbitos militares. Si la economía es un gran motor de investigación, mucho más lo es la guerra. Las investigaciones de carácter bélico han sido siempre, y siguen siendo, las más punteras. No creo que me equivoque si afirmo que los mejores avances en sistemas de inmersión en realidades virtuales los poseen los diferentes ejércitos de ciertos países. Seguro que son auténticas maravillas tecnológicas los simuladores de vuelo para los pilotos de cazas con ejercicios de tiro virtual, los simuladores para adiestrar a los futuros conductores de tanques, de submarinos, etc. Y a estos ingenios militares, que solamente matan enemigos virtuales, se suman complejos programas de guerras simuladas, donde ya no se hacen solamente ejercicios individuales sino colectivos; donde soldados inmersos en batallas virtuales, combatiendo con un enemigo que no existe, sin derramar una gota de sangre, aprenden el arte de la guerra tanto en tierra como en el aire o en el mar, e incluso en el espacio; y todo ello sin moverse de los simuladores, cada soldado al mando de diferentes sistemas de inmersión. Tecnologías que, a pesar de resultar carísimas, abaratan considerablemente el moderno adiestramiento militar, pues destruir un pueblo real haciendo maniobras reales, sale mucho más caro que hacerlo virtualmente, por mucho que cueste un simulador de guerra.

Los avances militares en sistemas de inmersión en los ciberespacios deben de ser asombrosos, aunque inalcanzables para el pueblo llano, pues son secreto militar. De todas formas, solamente hay que esperar un tiempo para que los avances militares lleguen al mundo civil. La tecnología se perfecciona a tal velocidad en los ámbitos castrenses que no cesan de

pasarnos a los civiles aquellos sistemas tecnológicos que ya se les han quedado viejos (Internet fue uno de ellos).

Y, si no tenemos paciencia para esperar, podemos recurrir a la ciencia-ficción, donde se nos muestra cómo podrán ser los nuevos sistemas de inmersión en los mundos artificiales del futuro. Algunos de ellos, traspasando las más remotas fronteras científicas, fantasean con la posibilidad de que nuestra conciencia sea desviada a otros mundos creados en ordenadores, como es transportada a los sueños cuando dormimos, sin necesidad de varios periféricos que absorban a cada uno de nuestros sentidos. En otras ocasiones —quizás más coherentes con la evolución científica— la ciencia-ficción nos muestra extraños artilugios y multitud de cables que envolverán nuestros cuerpos para sumergir a cada uno de nuestros cinco sentidos en una realidad virtual.

Quizás consigamos en un futuro un grado de inmersión tan intenso que nos sintamos fuera del cuerpo, transportados a un ciberespacio e introducidos en otro cuerpo virtual. Los sistemas de inmersión del futuro podrían hacernos alcanzar tal grado de descorporeización que lleguemos a descubrir una nueva forma de vivir fuera de nosotros mismos. Toda una revolución para nuestra concepción de la existencia, pues, sentirnos vivos dentro de un ciberespacio, nos hará sospechar que nuestro universo puede ser otro ciberespacio, y que nosotros podemos ser algo aparte del cuerpo que estemos habitando, ya sea éste de carne y hueso o de naturaleza artificial.

CIBERESPACIOS

Una realidad virtual necesita de un espacio simulado donde se desarrolle la acción. Hasta hace muy poco tiempo, el típico espacio virtual que podíamos ver en las pantallas de los cines o de la televisión era el que había sido filmado por las cámaras, mediante una tecnología que se limita a “fotografiar” varias veces por segundo nuestra realidad, para después proyectarlas continuadas, dándonos la sensación de movimiento. Pero a esta representación virtual de la realidad, llamémosle fotográfica, le ha salido una

sería competidora en la informática. Tecnología que no solamente puede copiar la realidad, sino que además puede crear espacios virtuales que no existen en nuestro mundo. Lugares creados en el ordenador a los que se les está dando en llamar ciberespacios.

Calificativo que también se le da a toda acumulación de información digital, ya sea en el interior de un ordenador o en una red de ordenadores, aunque no contengan en su interior programas de realidad virtual. Según esta definición, Internet es el ciberespacio por excelencia, debido a la gran cantidad de información que contiene, y, por supuesto, debido también a la gran cantidad de personas que se sumergen en él a diario. Inmersiones que no tienen nada que ver con sumergirse en una realidad virtual espacial. La navegación por Internet nos introduce en un mundo de información, en un universo de datos y de programaciones, entre las cuales pueden existir programas de visitas virtuales a espacios que dan sensaciones tridimensionales; pero hay que dejar bien claro que son dos cosas muy diferentes, aunque se denominen de la misma forma. Cuando se habla de navegar por la Red, se está empleando una metáfora en la que no existe ni barco ni mar; pero, cuando se dice lo mismo refiriéndose a un mundo virtual tridimensional creado en el ordenador, se está indicando que existe un mar o un río virtual por el que navegamos pilotando un barco, también virtual, naturalmente.

El único punto en común entre un ciberespacio tridimensional de una realidad virtual, y el compuesto por una red de acumulación de datos, es que los dos son en esencia bits de ordenadores, matemáticas digitales en acción. Algo que no resulta extraño cuando nos referimos a un paquete de información, pero que quizás nos sorprenda cuando nos referimos a un espacio virtual. Cuesta reconocer que esas visitas virtuales a edificios, o a cualquier escenario creado en los ordenadores, sean pura matemática. Cuando con el ordenador realizamos un recorrido virtual en 3D (en tres dimensiones), lo que vemos no es una reproducción de algo que ha sido previamente captado por una cámara. Son imágenes que están siendo

procesadas, calculadas cada segundo, creadas constantemente para mostrarnos un frente, unos lados, un suelo y un techo, que nos parezcan reales. E igualmente sucede con los objetos o personajes en 3D, ellos no han sido filmados previamente para después proyectar su imagen en la pantalla, su imagen se está procesando constantemente si están en movimiento. Tanto los escenarios como los objetos o personajes realizados en 3D están hechos de matemáticas, compuestos de multitud de pequeños polígonos que son modificados mediante múltiples cálculos geométricos según lo exige la acción de la escena. Cuando le pedimos al ordenador un recorrido por un ciberespacio tridimensional, u observar el contorno de un objeto o personaje virtual, éste no cesa de realizar complicadísimos cálculos a una velocidad increíble para conseguir mostrarnos unas imágenes que nos convenzan de que aquello que estamos viendo puede ser real.

Ya se están realizando la mayoría de los videojuegos en 3D, una tecnología digital que exige una gran cantidad de proceso de datos a los ordenadores o video consolas, por lo que cada vez tienen que ser más potentes, con mayor capacidad de almacenamiento de bits y mayor velocidad de cálculo.

Y si ya tenemos en nuestros hogares ciberespacios y personajes virtuales creados en tres dimensiones, que no dejan de mejorar día a día, quizás pronto tengamos también mejores sistemas de inmersión en su realidad virtual, periféricos y programas de ordenador que probablemente no tarden en bajar de precio. Entonces dispondremos de una tecnología que nos permitirá sumergirnos en otras realidades con un grado de calidad desconocido hasta ahora. Inmersiones en los mundos digitales que sin lugar a dudas reducirán todavía más la frontera entre la virtualidad y lo que consideramos realidad. Circunstancia que le permitirá al virtualismo mejorar su estudio comparativo entre las técnicas de realidad virtual y los procesos naturales de la percepción, ya que, a medida que se perfecciona esta moderna tecnología, se aprecian más claramente las semejanzas entre los sistemas

artificiales de inmersión en los ciberespacios y el método que utiliza la Naturaleza para convencernos de que vivimos en un mundo real.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Muchas personas creen que las máquinas serán en un futuro, no muy lejano, más inteligentes que los seres humanos. Por de pronto, en 1977, Deep blue —potente ordenador de IBM— derrotó a Kasparov en una partida de ajedrez histórica. Y en el 2001 IBM aseguró estar construyendo una nueva computadora mil veces más potente.

Si la inteligencia humana se mide por la capacidad de jugar al ajedrez, es evidente que las máquinas empiezan a ser mucho más inteligentes que nosotros. Ahora bien, si la inteligencia humana es algo más que una mera computación, entonces las máquinas lo tienen mucho más difícil para superarnos.

Hace años se hablaba de que las máquinas no podían imitarnos porque no tenían capacidad de aprendizaje, pero eso es algo que hoy en día ya empiezan a conseguir. Un paso que ha hecho pensar en la posibilidad de que la inteligencia artificial irá evolucionando hasta llegar a ser como la inteligencia humana, o incluso superior. Por esta razón, algunos investigadores de la inteligencia artificial se están empeñando en conseguir cerebros electrónicos con todas las facultades de nuestra mente, incluida la conciencia. Pero, claro, para imitar una cosa, antes hay que conocerla bien, y me da la impresión de que todavía no se tiene una definición científica de la conciencia. Incluso no se sabe dónde reside esta facultad de la mente. Cuando una persona sufre un daño en la materia gris, puede perder las facultades que gobierna dicha zona, pero puede seguir consciente de su existencia. No se encuentra esa parte del cerebro donde muchos expertos esperan que resida la conciencia. Lo que apoya en cierta manera nuestra hipótesis, que considera a la conciencia venida de fuera de nuestro cuerpo.

Lamentablemente, si el virtualismo está en lo cierto, las personas que creen en que no existen diferencias entre la inteligencia humana y la artificial,

se van a sentir muy defraudadas. Si es acertada la hipótesis de que vivimos en una realidad virtual, va a ser muy difícil conseguir artificialmente lo que ha conseguido la Naturaleza con los seres vivos.

Según nuestro supuesto, la mente humana está compuesta por dos elementos claramente diferenciados: uno es nuestro cerebro y su programación, incluida en el programa de leyes de la Naturaleza; y el otro elemento es la conciencia, nuestra esencia, lo que se asoma a la supuesta realidad virtual de nuestro mundo. Si estamos en lo cierto, nunca se podrá imitar la inteligencia humana construyendo computadoras semejantes o superiores a nuestro cerebro. Ni los soportes informáticos más potentes, ni los programas más complejos, podrán imitar nunca a nuestra mente si no son comandados por una conciencia.

Para las personas que no entiendan esto, vamos a poner un ejemplo que lo pueden entender hasta los niños (Todos sabemos que los niños de hoy en día entiende algunas cosas mejor que los mayores). Cuando estamos inmersos en un videojuego, comandando a uno de sus personajes, la inteligencia de dicho personaje virtual está compuesta por dos elementos esenciales: uno es la vivacidad del propio personaje elegido, establecida por el programa del juego, (los personajes de los videojuegos modernos no son iguales, se comportan de forma diferente, tienen personalidad propia); y el otro elemento es nuestra inteligencia, nosotros actuando a través de los mandos del ordenador o de la videoconsola que dirigen al personaje virtual.

Conseguir crear una mente artificial semejante a la mente humana es una utopía científica que, si el virtualismo está en lo cierto, será muy difícil —por no decir imposible— de conseguir. Aun así, los imitadores de la vida, que no estén de acuerdo con nuestra hipótesis, continuarán intentado imitar el comportamiento de nuestra mente, considerándola como un producto exclusivo de la materia gris. Pero, si no estamos equivocados, pretender crear una cierta conciencia artificial en las máquinas pensantes será imposible. Bajo nuestro supuesto, de una máquina nunca podrá emerger una

conciencia; podrá ser habitada por una conciencia, pero ésta siempre vendrá de fuera, no de la máquina.

Incluso puede que los científicos que trabajan con la inteligencia artificial intenten imitar en los cerebros electrónicos nuestra capacidad de soñar, considerándola una función automática exclusiva de nuestro cerebro. Pero el dormir, el soñar, no encaja muy bien en una definición exclusivamente física de nuestra mente. La hipótesis de que podamos estar viviendo en una realidad virtual ofrece una explicación más coherente a nuestra facultad de tener sueños mientras dormimos; pues, si estamos en lo cierto, solamente se trataría de un cambio de escenario virtual de nuestra conciencia, del mundo en el que vivimos al mundo de los sueños.

El hecho de soñar no nos hace superiores a las máquinas, sencillamente demuestra que somos diferentes. Una máquina no puede soñar como nosotros porque sencillamente no tiene una conciencia, una esencia cognitiva que pueda cambiar de mundo, de realidad, como lo hacemos nosotros. La conciencia del hombre habita la máquina humana cuando está despierto, pero, cuando el hombre duerme, su cuerpo se queda vacío, en estado automático, vegetativo; la conciencia del hombre, su esencia, está en otro mundo, en otra realidad, en la de los sueños.

Si el virtualismo se consolida como sólida hipótesis científica, la inteligencia artificial tendrá que dar un importante giro en sus investigaciones. En vez de buscar la forma de crear conciencia artificial, tendrá que buscar la forma de invitar a la mente universal, donde supuestamente se está generando nuestra realidad virtual, para que asome su conciencia en las computadoras como lo hace en los seres vivos. Aunque la biología guarda tan celosamente el secreto de la inmersión de la conciencia en los seres vivos, que es muy probable que nunca consigamos imitar tal portento artificialmente.

INTERNET

La gran telaraña mundial es una portentosa creación tecnológica que va a influir muy directamente en la relación que mantenemos con la virtualidad los seres humanos. Cada sociedad suele tener una visión falsa de sí misma, virtual; como la mayoría de los seres humanos la solemos tener sobre nosotros mismos. Una visión que precisamente determina el comportamiento. Toda civilización gusta de presumir de sus bondades, a la vez que oculta o disimula sus maldades; de tal forma que la hipocresía, la mentira, y el autoengaño, se convierten en típicos defectos sociales. La Historia nos muestra que cada civilización tiene sus propios valores, su forma particular de hacer el bien, así como su forma de causar el mal, de padecerlo, y de consentirlo sin llegar a reconocer que así sea.

Los occidentales, en general, a pesar de presumir a menudo de una amplia visión cultural de la existencia, no creo que disfrutemos de un ángulo de visión muy diferente al de otras culturas. Alardeamos de nuestros conocimientos, pero nuestra visión de las cosas probablemente sea tan estrecha como las de otras civilizaciones. Angulo de visión que actúa como cimiento cultural y condiciona nuestro comportamiento como en cualquier otra civilización. Tenemos nuestras formas de hacer bien y de gozarlo, así como también tenemos nuestras formas de hacer el mal, de sufrirlo, de consentirlo, y de disimularlo.

Pongamos un ejemplo: nuestra civilización presume de haber impulsado la creación los Derechos Humanos y de defenderlos con ahínco, algo que nos enorgullece; de tal forma que nos permitimos el lujo de criticar y hasta de despreciar a aquellas sociedades que no los defienden como nosotros los defendemos, llegando incluso a utilizar nuestro poder económico y militar para obligar a esas naciones a que los cumplan como nosotros los cumplimos. Sin embargo, esos derechos humanos que intentamos imponer en el extranjero, no somos capaces de implantarlos plenamente en nuestra casa; los vivimos parcialmente según nuestra visión de la existencia, del bien y del mal. A las miles de personas que mueren anualmente en los accidentes

de tráfico, por ejemplo, no les sirven de nada nuestros flamantes Derechos Humanos. Resulta curioso que nuestra civilización haya erradicado del mundo los sacrificios humanos que otras civilizaciones ofrecían a sus sanguinarios dioses, y ahora nosotros hagamos otro tipo de ofrendas al “dios del turismo”, al insaciable “dios del desarrollo económico”, o a la “diosa de las prisas”. Vemos los accidentes de tráfico con la misma impasibilidad que probablemente nuestros ancestros presenciaban los sacrificios humanos. Sin embargo, vemos con horror otras agresiones menos dañinas, ya extirpadas de nuestra sociedad, que suceden contra las personas en otras naciones. Apenas somos conscientes de la gran tragedia humana, de la gran agresión, que sufren esas miles de personas, incluidos niños y jóvenes, destrozadas entre los hierros retorcidos de los diversos vehículos que circulan por las carreteras. Y no es que consintamos deliberadamente tal masacre, o que no sepamos aplicar los Derechos Humanos en las carreteras, es que sencillamente no vemos tan enorme tragedia humana en toda su dimensión debido a la estrechez de visión de la que estamos hablando.

Si observamos los acontecimientos históricos, cada civilización ha conseguido elevar su intelecto comunitario hasta un cierto nivel, y desde allí ha proclamado su visión de la realidad como la visión absoluta de la verdad. Cada civilización extiende por sus territorios una cultura determinada, una visión de la existencia, de la Historia y de los acontecimientos, y oculta aquello que considera tabú, que considera dañino para sus ciudadanos, para la convivencia pacífica, para su desarrollo económico, o para la permanencia en el poder de quienes lo ostentan. Cada civilización se cree el ombligo del mundo, tiene sus propios visionarios intelectuales, filósofos, religiosos o políticos, que desde sus particulares atalayas culturales obtuvieron su particular visión la realidad; distinta y contradictoria, muy a menudo, si la comparamos con las visiones del resto de civilizaciones. Comprensiones de la realidad que casi siempre han sido defendidas por cada civilización con uñas y dientes, pues son importantes pilares sobre los que se sustenta cada sociedad; ya sea porque el ser humano necesita de esos cimientos

intelectuales para su integridad psíquica, o porque tales valores defienden unas posesiones o unos beneficios que no se desean perder.

Tan importantes son dichos valores para la pervivencia de una sociedad que cuestionar su validez ha sido muy a menudo causa de grandes guerras. Debe de responder a un instinto típicamente humano la defensa de tales formas de interpretar la existencia. Una defensa que, allá donde reina la paz, se realiza hoy en día en los países desarrollados con las modernas armas culturales, es decir, con los modernos medios de comunicación de masas. Los millones de altavoces que cubren cada territorio nacional, ya sean de los aparatos de radio o de las televisiones, disparan reiteradamente las ventajas de su civilización, mientras se callan las desventajas. Los típicos medios de comunicación llevan décadas, en cualquier sociedad del planeta que disponga de ellos, defendiendo los particulares valores culturales de cada país. Valores contradictorios u opuestos en muchos casos, cuando comparamos los de un país con los de otro de diferente cultura. Diferencias culturales que influyen en la visión de la existencia y de los acontecimientos. Un noticiario de algunos países árabes —por ejemplo— se parece muy poco al típico noticiario de los países occidentales, aunque estén dando las mismas noticias. Tan importantes son dichos bastiones culturales que, en caso de conflicto bélico, las antenas emisoras de radio o de televisión son de los primeros objetivos a atacar; pues urge acallar las mentiras de guerra del país atacado, opuestas habitualmente a las mentiras de guerra del país atacante.

Las ya tradicionales tecnologías de la comunicación permiten a cada país reforzar a lo largo del tiempo su visión particular de las cosas. Pero ahora llega Internet, una tecnología nueva que, entre otras cosas, es un medio de comunicación excepcional, sin control alguno, y universal; donde todas las visiones de la realidad, de cualquier cultura o de cualquier persona, se pueden difundir a un nivel mundial. Algo que en cada civilización puede llegar a provocar una crisis de valores, pues pueden perder valor en cuanto se vean enfrentados a otros valores opuestos de otras civilizaciones. No

cabe duda de que la determinada visión sobre los acontecimientos que cada sociedad tiene, y su particular interpretación de la existencia, puede ser perturbada, o al menos incomodada, por algunos de los contenidos de la Red.

Por ahora esta situación no reviste gravedad, ya que los idiomas distancian a las culturas con notables diferencias entre sí. Pero a medida que vayan mejorado las traducciones automáticas, ese distanciamiento irá desapareciendo, y el encuentro, el enfrentamiento, o el choque entre civilizaciones diferentes será inevitable. Entonces, probablemente, si la tecnología digital llega a todos los hogares de todos los países, seremos testigos de una guerra informativa sin precedentes. Las diferentes formas de ver la realidad entrarán en crisis, pues en Internet aparecerán multitud interpretaciones contradictorias entre sí. Entonces será cuando la defensa de tales visiones, y de los valores que las acompañan, tendrá que ser extraordinaria, titánica, por no decir imposible. Si la evolución de Internet no se detiene, de poco va a servir el ahínco con el que siempre se han defendido tales interpretaciones, tales concepciones de la vida. Pues entonces quedará al descubierto su vulnerabilidad, su inconsistencia y su falta de realidad. Todo el empeño fanático se quedará pequeño para continuar dando visos de realidad al sueño de la vida. Las diversas interpretaciones de nuestra realidad se verán privadas de esa fe ciega que siempre han necesitado para existir. Y sin esa fe, que defiende las diversas visiones culturales de la existencia, nuestra realidad probablemente deje de ser real.

Esperemos que, si a través de gran telaraña mundial tales concepciones culturales de la realidad empiezan a desmoronarse, debido a su enfrentamiento y a sus mutuas descalificaciones, la comunidad mundial sepa afrontar con entereza que la realidad de su existencia no es tan real como siempre la hemos percibido. Y esperemos también que, para entonces, para cuando se haya desatado universalmente la crisis de valores, el virtualismo haya crecido lo suficiente como para ofrecer una visión de la realidad más sólida, más real, que la ofrecida por el resto de visiones que los humanos hemos tenido a lo largo de nuestra existencia.

El protagonismo que Internet está teniendo en el desarrollo de los acontecimientos actuales es imparable, y es de esperar que dicho protagonismo aumente con el tiempo. Gran parte de la economía mundial ya se mueve por la Red, y miles de grupos o sociedades la utilizan para unirse en ella en objetivos en comunes. Especialistas diseminados por todo el mundo pueden trabajar en común simultáneamente transfiriéndose los datos de sus investigaciones por la red. El correo mundial se ha convertido por obra y gracia de Internet en algo barato y rápido, lo que permite un poder de convocatoria sumamente eficaz, (obsérvense las multitudinarias manifestaciones antiglobalización organizadas a través de la Red, pesadilla de los políticos negociadores). Y no olvidemos la gran cantidad de contenidos gratis o muy baratos que circulan por la Internet, y los miles de personas que diariamente los consiguen; programas de ordenador, juegos, música, obras de arte, libros, ciencia, visitas virtuales, etc.

Navegar por la Red se ha convertido en algo muy importante, imprescindible ya en muchos casos, atractivo en otros, fascinante; con tal grado de seducción que provoca adicción muy a menudo. Internet tiene unas cualidades tan ventajosas y seductoras que muchas personas la han elegido objetivo primordial de su tiempo de ocio, de tal forma que las horas que un ciudadano medio pasa delante del televisor están empezando a ser reemplazadas por horas de navegación por la Red. Un cambio de hábitos adictivos que empieza a preocupar, pues ya existen clínicas especializadas en el tratamiento de la adicción a Internet.

Ahora cabe preguntarse si dicha adicción preocupa más a los individuos afectados o a la sociedad, porque el gusto del hombre por ensimismarse en la virtualidad no es nada nuevo. Las mismas horas, o incluso más, que las que una persona considerada adicto a Internet se pasa delante del ordenador, se las llevan pasando delante del televisor multitud de ciudadanos occidentales durante décadas, y esto es algo que nunca se ha considerado una enfermedad. Claro que la influencia psicológica que realizan las televisiones sobre los televidentes suele ser beneficiosa para la convivencia pacífica, ya

que lo emitido por los grandes medios de comunicación —como ya hemos dicho— está muy controlado; y las informaciones que contiene Internet no hay quien las controle. Probablemente a quien más preocupa la tan cacareada drogadicción de nuestros jóvenes, “colgados” en la Red, es a los poderes sociales, pues los internautas tienen la posibilidad de acceder a informaciones sin censura alguna. Algo que, como ya hemos indicado anteriormente, puede poner en peligro la idílica visión virtual que los poderes sociales de cada país gustan imprimir sobre sus ciudadanos.

No cabe duda de que el embobamiento televisivo, el cinematográfico, o incluso el literario, son beneficiosos para la paz social, pues la mayoría de sus contenidos transmiten mensajes subliminales destinados a conseguir tal fin. El ciudadano medio lleva muchas horas de su vida ensimismado frente a las pantallas, ya sean de cine o de televisión, y la convivencia pacífica no se ha desestabilizado gravemente por ello, sino todo lo contrario. La seducción que ejercen mantiene al ser humano quieto, tranquilo en su butaca, anestesiando las inquietudes revolucionarias que podrían desestabilizar la armonía social. Los deportes de masas —por ejemplo— absorben gran parte de otras inquietudes personales, entre las cuales podrían surgir tendencias desestabilizadoras de la paz social. Por ello, los medios típicos de comunicación son una droga buena para la convivencia. Estas tecnologías han sido utilizadas hasta ahora aprovechando el gusto que el hombre siempre ha sentido por ensimismarse con la virtualidad, para sacarle de su realidad y para llevarle a otra; pero siempre ejerciendo un control, una censura, que reprima, o al menos no estimule, su peligroso e inquieto lado oscuro.

Pero la nueva adicción a Internet apenas se puede controlar, lo que puede resultar sino peligroso, al menos preocupante. En la virtualidad de la gran telaraña mundial un joven puede encontrar claros mensajes revolucionarios que pongan en peligro la paz social; ya sean de carácter político, fanático religioso, o sencillamente delictivo. La adicción a la red puede enfermar más la “sana” convivencia cultural en las diferentes sociedades que a sus individuos. Si fuera cierto que enferma pasar varias

horas diarias navegando por Internet, por el hecho de estar navegando por un potente banco de datos digital, ya deberían estar hospitalizadas todas las personas que llevan décadas pasando su jornada de trabajo completa enfrente de un ordenador, en una oficina bancaria, por ejemplo. Y si Internet llega a causar problemas psicológicos a las personas, probablemente no sea debido al tiempo de navegación por la red, ni causado por la cantidad de información recibida; lo que puede desestabilizar interiormente a una persona es la gran variedad de los contenidos de la red, una variedad que desborda los límites en los que cada sociedad enmarca la educación de sus individuos.

Por esta razón urge ampliar dichos límites. Uno de los mayores atractivos de la Red, uno de los que más enganchan, son sus contenidos tabúes, la seducción de lo prohibido, de lo desconocido. La facilidad con la que se manifiesta el lado oscuro del ser humano en la Red es uno de sus grandes atractivos; muy poco reconocido, pero que ejerce una seducción que engancha a muchas personas. Es el placer de la búsqueda de lo prohibido, la emoción del peligro virtual; es la nueva droga venida de las nuevas tecnologías, llena de fantásticos descubrimientos y de escondidos peligros.

Si no deseamos tener drogadictos enfermos de informaciones no digeridas, tendremos que empezar por ensanchar nuestras fronteras culturales en los medios de enseñanza, para que los estudiantes se preparen para lo que se puedan encontrar en la Red. Urge iluminar nuestro lado oscuro, aquel que la cultura occidental lleva ocultando durante siglos. Si no lo hacemos, el impacto de la nueva droga tecnológica sobre los jóvenes puede ser preocupante.

Preocupante porque es una droga que no va a ser fácil controlar ni prohibir. Hasta ahora, cuando una sociedad ha considerado dañina una droga para sus gentes, la ha prohibido, luchando policialmente contra ella. Pero Internet es un medio de difusión muy difícil de controlar, el método represivo tradicional puede que no funcione. Cada país se las apaña, de una forma o de otra, para que la literatura, la radio, la prensa y la televisión, utilicen el tremendo poder de influenciar en las masas que tienen en beneficio

de una estabilidad de su sistema social. Lamentablemente, eso es algo que no se puede hacer en Internet, no se puede crear un puesto de director general de la Red, o algo así. La gran telaraña mundial pertenece al pueblo, no al pueblo de un país, sino a toda la población mundial. Masa humana tan inmensa que es muy difícil se mueva en una dirección determinada. Las masas siempre se han movido dirigidas por un líder, pero en Internet el líder es la misma gente, una circunstancia tan nueva y desconocida que no sabemos dónde nos llevará.

Sorprendentemente, la mayoría de los países “civilizados” no reconocen tal circunstancia, y no están dispuestos a perder el control, a que Internet cambie las cosas. Por ello crece día a día el número de efectivos policiales que patrulla por la gran telaraña mundial, velando por la seguridad de los valores considerados esenciales para la convivencia pacífica. Algo que resulta hasta cómico, pues —como ya hemos comentado— los valores de un país pueden ser contrarios a los valores de otro. Y una web, de contenido ilegal en un país, puede ser abierta en otro que no considera delito tal contenido, desde donde puede difundirse por todo el mundo.

A pesar de intentarlo, les va a resultar difícil a los diversos países civilizados el control de los contenidos de la red. Pues no se trata de un medio de comunicación típico, fácilmente controlable; se trata de un medio de comunicación tan excelente que apenas permite control alguno. Y, aunque se consiguiera algún tipo de control, no olvidemos que Internet es algo más que un medio de comunicación; es también un fenómeno tecnológico con unas posibilidades de evolución extraordinarias. Recordemos que la gran telaraña mundial no es una gran red de comunicaciones exclusivamente. Cada terminal conectado a ella suele ser un ordenador personal, máquinas informáticas que evolucionan a un ritmo vertiginoso, y que, además, han convertido la red en el fenómeno tecnológico con mayor capacidad digital jamás conocido. Estas características tan especiales convierten a la gran telaraña mundial en un prodigio informático con unas posibilidades

excepcionales de avivar la creatividad humana. Los soportes de sus contenidos pueden cambiar vertiginosamente y escapar a todo control.

Los científicos han creado un mundo virtual, en el cual ahora los creadores informáticos no cesan de construir ingenios, programas, para navegar por él, para poblarlo, o para utilizarlos como herramientas para que cualquier persona pueda realizar creaciones virtuales. De tal forma que Internet se ha convertido en un inmenso espacio virtual, en un mundo recién nacido que se va poblando poco a poco. Donde su principal protagonista es la Humanidad misma, todas las personas que participamos en su construcción y llenamos la gran telaraña mundial de contenidos.

Y es precisamente esta peculiaridad otra circunstancia que nos puede resultar de gran interés a los estudiosos del virtualismo, pues si el mundo virtual de Internet es una creación de la colectividad humana, y estamos suponiendo que nuestro mundo que consideramos real es una creación de nuestra mente colectiva (ver psicología), es evidente que ambos mundos habrán de tener muchos puntos en común, pues es muy probable que tengan el mismo origen. Si el mundo físico ha sido creado por nuestro inconsciente colectivo, e Internet está siendo creado por nuestro consciente colectivo, ambos mundos son hijos de una misma madre: nuestra mente común, nosotros. Que en el principio de los tiempos iniciamos el proceso creador de nuestro mundo físico —portento creador del que ya no nos acordamos— y ahora estamos iniciando la creación de otro mundo, informático en este caso. Si nuestras hipótesis son ciertas, nuestra portentosa mente, nosotros, hemos creado el mundo físico, y ahora estamos creando el mundo de Internet. ¿No habrán de tener ciertos parecidos las obras de un mismo creador?

Por supuesto que se trata de mundos totalmente diferentes, están hechos en sustancias distintas, e Internet no permite” todavía” un grado de inmersión tridimensional de la conciencia como permite el mundo físico. Pero en ambos mundos se pueden apreciar ciertos parecidos, tanto en su construcción como en el comportamiento humano, que no escapan a la observación.

Para comparar bien ambos mundos tendríamos que retroceder en el tiempo, quizás hasta la prehistoria, pues Internet, como mundo, tiene más semejanzas con nuestro planeta en tiempos pasados que en el presente. Ciertamente es que ha sido creado por personas civilizadas, modernas, pero el mundo virtual de la Red es un mundo virgen, lleno de misterios tecnológicos y de peligros desconocidos. A pesar de que es una consecuencia de nuestra civilización, no es todavía una realidad civilizada, en primer lugar, porque es un mundo en construcción, en cambio constante, y algo que se encuentra en mutación es muy difícil de educar o de controlar, y, en segundo lugar, porque en él ya se están manifestando las dos fuerzas principales de nuestro mundo físico, la creadora y la destructora, instinto de vida e instinto de muerte. Dos fuerzas esenciales de la vida de nuestro mundo que están siendo trasladadas al mundo digital, suficientes para crear un caos primigenio y originar la temible ley de la selva.

En la Red podemos observar a nuestra principal fuerza creadora, el sexo, en su estado bruto, sin moralizar por religiosidad alguna. Las páginas de contenido erótico son las más visitadas. En la Red también podemos observar la voracidad colonizadora del hombre, sumamente atrevida en este caso, pues nos hemos puesto a intentar civilizar un mundo que todavía no está ni explorado. Aunque quizás sea por eso, por ser un mundo en estado salvaje, por lo que resulte tan atractivo para quienes se sienten exploradores, y a su vez colonizadores, ya que en nuestro planeta ya no queda rincón alguno sin invadir por nuestra raza. Quizás por ello Internet resulte un tentador objetivo para quienes sienten los viejos impulsos egoístas de nuestros antiguos conquistadores, dispuestos a civilizar los nuevos mundos y, de paso, a llevarse sus riquezas; son los creadores de colonias virtuales en la Red, del nuevo poder económico, atalayas del nuevo poder virtual.

Pero Internet no se deja conquistar tan fácil. Por estas fechas, en las que estoy escribiendo este artículo, el comercio mundial en la red ha sufrido un gran batacazo. No es fácil colonizar a la gran telaraña mundial, existen en ella muchos peligros, pues, como hemos dicho, es un mundo hecho de una

sustancia que guarda grades misterios, y de la que pueden emerger muchas sorpresas, agradables y desagradables. Montar una colonia en Internet es como intentar hacerlo en medio de una selva virgen, rodeados de tenebrosas enredaderas informáticas, y expuestos a los ataques por sorpresa de los “nativos” o de fuerzas o creaciones virtuales desconocidas.

Y es que el lado oscuro de la mente humana también está realizando sus creaciones en Internet. Junto al sexo y a la ambición, la violencia. Los virus asesinos son la pesadilla de los contenidos de la red, destructores de cualquier cosa que “viva” en el ciberespacio. Así como también lo son los ataques de los hackers, individuos que se deben de creer que son los nativos del nuevo mundo virtual, pues atacan a quienes quieren conquistar, civilizar, y de paso explotar, lo que ellos consideran su territorio; son los llamados terroristas de la Red. Muy semejantes a esos nativos que luchan por la independencia de su terruño en nuestro mundo, por reconquistar la tierra que consideran suya, atacando con violencia a las fuerzas representativas del país que ocupó su territorio, considerados terroristas por los poderes dominantes de los países que un día los sometieron y ahora sufren sus ataques.

Hemos trasladado nuestros viejos juegos de guerra al nuevo mundo informático. Ya son decenas de miles de policías, todo un ejército, quienes patrullan por la red intentando mantener la paz en el ciberespacio. Ya son miles los nuevos revolucionarios, terroristas informáticos, los que se rebelan contra el sistema de control, pesadilla de los poderes fácticos, tal y como sucede en la vida real. Héroes para quienes aplauden sus actividades contra el poder dominante o contra el capitalismo exacerbado, contra quienes desean mantener un orden que les permita llevarse la mayor tajada de la gran tarta del comercio electrónico. Jóvenes revelándose en contra de la hipocresía de nuestra civilización, contra las acumulaciones exageradas de capital, contra la globalización económica, o contra todo aquello que ellos consideran injusticias sociales.

La gran telaraña mundial está hirviendo de actividad humana a pesar de que todavía no podemos sumergirnos en ella con todos nuestros sentidos, pero llegará el día en el que podamos sumergirnos en ciberespacios tridimensionales compartidos mediante los modernos sistemas de realidad virtual. Aunque tendremos que esperar bastante para que tal sistema de comunicación pueda llevarse a efecto. Cuando la tecnología avance un poco más, y los creadores informáticos consigan crear esos espacios virtuales comunes a través de la Red, las concurridas conversaciones en grupo, los chats, se podrán realizar de cuerpo entero. Unas gafas especiales nos transportarán a salas de reuniones virtuales. Y, si ahora cualquier persona se puede presentar a un grupo de desconocidos con otro nombre, otro sexo u otra edad, entonces podrá presentarse en el grupo virtual con el cuerpo y con la ropa que se desee. Otro aliciente añadido que hará más irresistible la tentación de engancharse a Internet. Pues, entre las diferentes formas que tenemos de relacionarnos con la virtualidad, una de las más seductoras para los seres humanos es la de presentarnos tal y como no somos, mostrando una realidad de nosotros mismos engañosa, carnavalesca, virtual. Importantísima tendencia humana que quizás algún día descubramos que no solamente nos impulsa a sumergirnos disfrazados en mundos virtuales, sino que dicha inclinación también nos llevó a crear el mundo físico y a sumergirnos en él, en el gran carnaval de la vida.

ARTE

Debido a la fascinación que el arte ejerce sobre las personas, una creación virtual aumenta considerablemente su atractivo cuando contiene manifestaciones artísticas. En las creaciones cinematográficas —por ejemplo— el arte es esencial para que las películas sean aceptadas masivamente y alcancen un gran éxito. Tan artísticas han de ser estas realizaciones virtuales, para que obtengan un mínimo de aceptación popular, que al cine se le llama el séptimo arte. Un ámbito de creatividad que está

experimentando en los últimos tiempos una enorme revolución, debido a la llegada del ordenador a la industria cinematográfica. Una herramienta capaz de sustituir, e incluso mejorar, los efectos especiales que se venían realizando por otros medios. Llegándose incluso a crear películas realizadas con ordenadores exclusivamente.

La infografía, la técnica de obtener imágenes por medios informáticos, es una nueva rama del arte que acoge a una nueva generación de artistas. Sus ámbitos de trabajo no solamente se limitan al cine, también modelan los escenarios y personajes de los videojuegos y los ciberespacios de realidad virtual. Así como también encontramos importantes creaciones en las numerosas ferias de arte infográfico, en ciertas páginas web, en videoclips, en anuncios televisivos, etc.

A esta nueva raza de creadores se les exige una serie de aptitudes excepcionales en el universo del arte. Un artista, hasta ahora, realizaba sus creaciones con un determinado número de herramientas y de materiales, los cuales podía usar durante toda su vida. Pero el uso de los ordenadores exige al creador que los utiliza una adaptación constante a los frecuentes cambios que sufre su herramienta y los materiales virtuales que utiliza. Cuando un artista infográfico apenas ha conseguido dominar un programa en un ordenador, ya tiene que estar aprendiendo el manejo de otro nuevo, instalado en un ordenador más moderno, si desea que sus creaciones se beneficien de los incesantes avances tecnológicos. Estos creadores tienen que realizar un continuo esfuerzo de adaptación a los vertiginosos avances que experimentan los ordenadores y sus programas.

Un esfuerzo de adaptación que consigue mejorar a una velocidad sorprendente la calidad artística de las creaciones virtuales, y que, a su vez, aumenta la calidad de la virtualidad, ya que perfeccionan la apariencia de realidad. Los efectos especiales cinematográficos realizados con ordenadores han experimentado enormes avances pocos años, así como las películas de animación, o los simples dibujos animados. Pero, aunque se consigan efectos especiales extraordinarios en el cine o en la televisión, el

grado de virtualidad de estos medios es muy limitado, porque no pueden hacernos superar el nivel de espectadores a quienes disfrutamos de ellos. Un videojuego —por ejemplo— tiene por naturaleza una capacidad de sumergir en la virtualidad superior a la cinematográfica, al permitir a los espectadores ser también actores, permitiéndoles participar de alguna manera en las escenas que aparecen en la pantalla. Sin embargo, a pesar de que los videojuegos por naturaleza pueden sumergirnos mejor en la virtualidad, es todavía la cinematografía quien alcanza una mayor aceptación popular; conseguida, en mi opinión, por su potencial artístico, por ser una forma de hacer arte que tiene muchos años de escuela y que dispone de grandes medios económicos. Recordemos que el séptimo arte es de los mejores pagados. Los artistas que trabajan en otras creaciones virtuales no pueden ni soñar en cobrar lo que cobra un artista de cine. Y el dinero, aunque no es arte, es una sustanciosa ayuda para la creatividad, en este caso para la creatividad cinematográfica.

Otras formas de crear virtualidad, superiores por naturaleza a la cinematográfica, no disponen de tan grandes presupuestos. Incluso sufren de notables carencias. La mayoría de las investigaciones sobre realidad virtual se llevan a cabo con los reducidos presupuestos de las universidades. Y los trabajos realizados por encargo, como es el caso de los simuladores, tienen un ajustado presupuesto para realizar una imitación calcada de la realidad con unos fines determinados, donde el artista no tiene apenas margen para manifestar su creatividad. Y, en el caso de los videojuegos, la limitada capacidad de sus soportes digitales no permite dotar al juego de unos personajes y entornos de cierta calidad artística. Cuanta más calidad se le exige al arte digital, mayores soportes informáticos y más potentes procesadores son necesarios. La limitada capacidad de los discos que contienen un videojuego ha de emplearse principalmente para almacenar la multitud de escenas y movimientos que cualquier juego exige. El arte pierde importancia ante el hecho de jugar; aunque no se puede negar que la calidad de las imágenes de los videojuegos va mejorando día a día.

Por lo tanto, mientras estas circunstancias no cambien, será la industria cinematográfica la que continuará acaparando un mayor éxito popular. Su enorme potencial artístico continuará situándola por encima de otras formas de crear virtualidad con los ordenadores, aunque éstas dispongan de mejores sistemas de inmersión en los mundos virtuales. Tal es el poder del arte, tal es su capacidad de seducción, su poder de atracción, su capacidad de sumergirnos en las realidades virtuales.

Y, una vez observado el poder de sumergirnos en la fantasía que tiene el arte, ahora cabe preguntarse si no será tal poder unas de las fuerzas más importantes que nos mantienen sumergidos en nuestro mundo, en la vida, en la realidad, que según nuestra hipótesis estamos considerando virtual. Cuando pensamos en la posibilidad de que podamos estar viviendo en un sueño, cabe preguntarse qué fuerzas, o qué poderes, nos mantienen sumidos en él, hechizados, impidiéndonos despertar. ¿No será el arte el principal hechicero que nos mantiene obsesionados con el espejismo de la vida? Pues a nadie se le escapa que éste nuestro mundo es una creación sumamente artística. La gran obra de creación por antonomasia.

Los seres humanos siempre hemos reconocido el arte supremo de la creación. Siempre hemos sido fascinados por la belleza de la Naturaleza, por sus paisajes, por la belleza de sus criaturas, por la armonía que se aprecia tanto en el cielo como en la tierra. Hemos sido tan conscientes del arte de la gran obra de la creación que casi siempre hemos necesitado achacársela a algún artista supremo, dioses en todos los casos, hipotéticos artífices de la creación, reales para los creyentes que creen en ellos.

Sin embargo, nuestra hipótesis nos da una nueva visión sobre la creación. La posibilidad de que nuestro mundo sea una realidad virtual, soñada por una mente, nos sugiere que el artífice de nuestro mundo puede ser nuestra mente colectiva. Como la creadora de los sueños que tenemos mientras dormimos es nuestra mente individual. El origen de nuestro mundo puede ser tan sencillo como el origen de nuestros sueños. No hay necesidad de atribuir a ninguna divinidad inventada el milagro de la creación, como

tampoco atribuimos a ningún artífice esotérico los sueños que tenemos cada noche mientras dormimos. El artista que crea nuestros sueños es nuestra propia mente, y el artista que probablemente creó nuestro mundo es —según nuestro supuesto— nuestra mente colectiva, aquella que sueña la creación. El artista que crea los sueños de cada persona es su mente, es ella misma, aunque no lo reconozca. Y en el caso de que en el interior de un sueño nos llegáramos a preguntar quién creó ese mundo onírico que estamos soñando, la respuesta evidente sería: nosotros mismos, nuestra mente; aunque nos resultara increíble.

Y si ahora, habiendo sospechado que nos encontramos inmersos en un gran sueño, nos preguntamos quién creó este mundo de fantasía en el que vivimos, la respuesta evidente debería de ser: nosotros mismos, nuestra propia mente; aunque nos resulte increíble.

En cierta manera —según nuestro supuesto— somos los artífices de la creación. Nuestra mente creó éste nuestro mundo, en el que vivimos soñando. Una capacidad creadora tan portentosa (aparentemente) que todavía no ha sido reconocida totalmente por la Humanidad; aunque se lleva camino de ello, pues el poder creador de la Humanidad es cada día que pasa más evidente. El virtualismo solamente viene a corroborar algo que ya lleva tiempo sucediendo. El enorme avance de las ciencias está convirtiendo al ser humano en una especie de dios con un poder desconocido hasta ahora. A medida que aumentan nuestros conocimientos, aumenta nuestra conciencia de la realidad, y a medida que aumenta el poder que tenemos para crear mundos nuevos (y para destruir el viejo mundo), vamos asumiendo nuestra condición de seres sumamente creadores, realizando funciones habitualmente atribuidas a los dioses. Si nosotros no fuéramos los artífices de la creación, es muy difícil que pudiéramos cambiarla como podemos hacerlo en la actualidad. El virtualismo solamente viene a añadirse a tal reconocimiento al mostrarnos que todo nuestro mundo está sucediendo en nuestra mente, y que, por lo tanto, cada ser humano es en potencia un divino

artista, pues cada uno de nosotros posee el germen creador del universo, gloriosamente artístico.

EL PROGRAMA

Si estamos en lo cierto, si nuestra realidad es una realidad virtual, tendrá que existir un programa matemático que gobierne su funcionamiento. Diagrama de flujo de programación que, si el virtualismo prospera, se intentará descubrir. Empresa que sabemos llena de dificultades, pues llegar a conocer las líneas del programa de una realidad virtual desde el interior de su ciberespacio es una tarea casi imposible de realizar. Gracias a que las ciencias, a pesar de obviar nuestro supuesto, llevan siglos haciendo esta labor, descubriendo las leyes de la Naturaleza, encontrando las matemáticas que rigen nuestro mundo. Quizás solamente se trate de ir ensamblando sus descubrimientos, pues resulta evidente que, de ser nuestra realidad una realidad virtual, estará gobernada por multitud de programas ensamblados entre sí, descubiertos muchos de ellos por las ciencias.

Por supuesto que esquematizar el programa general, que gobierna nuestra realidad, es un empeño descomunal. Seguramente los primeros intentos de conseguirlo no serán muy correctos. Tampoco lo fueron los primeros mapas que se crearon de los continentes, pero sirvieron para iniciar un proceso de perfeccionamiento cartográfico. Ahora no creo que superemos su grado de calidad al intentar crear los primeros mapas de nuestra realidad, pero abriremos caminos que nos conducirán al éxito. Mapas matemáticos que nos tendrán que descubrir la programación que gobierna nuestro universo y las matemáticas que lo crearon automáticamente, en un momento que se ha dado en llamar el Big Bang. Mapas de la creación que gobiernan la existencia de la materia y de la vida. Programa que, como ya hemos expuesto en otros capítulos, es muy probable que se haya generado en nuestra mente colectiva, nacido de su voluntad soñadora de un universo que probablemente

estalló en su imaginación por el propio deseo de ser soñado. Tal y como se generan los sueños particulares que tenemos mientras dormimos.

Nuestra mente universal pudo empezar estremeciéndose con unas vibraciones infinitesimales que crearon las diversas partículas subatómicas, y éstas crearon a su vez las diversas sustancias materiales que estallaron en movimientos gobernados por precisas leyes matemáticas. Materia primigenia que protagonizó el Big Bang. Explosión que creó el espacio y el tiempo, las estrellas y los planetas, la Tierra.

Pero nuestra mente colectiva, la que soñó tal maravilla, no debió de sentirse satisfecha, y quiso vivir su creación desde dentro. Entonces imaginó la posibilidad de sumergirse en su propio mundo virtual, y para conseguirlo creó la vida. Puso en funcionamiento las complejas leyes naturales que gobiernan la existencia de los seres vivos y los hizo evolucionar hasta conseguir el ser humano, robótico animal virtual, donde se pudo introducir profundamente. Nuestra mente creadora se sumergió en la virtualidad que ella misma creó, dispersándose en millones y millones de seres humanos, máquinas biológicas que le permitieron meterse en su mundo virtual y vivir su sueño con tal realismo que incluso se olvidó de quién realmente era.

Y ahora, nosotros, los seres humanos, dispuestos a recordar nuestra auténtica naturaleza, intentamos desvelar los misterios de nuestra existencia. Y, aunque no se nos cure la probable amnesia que padecemos, si conseguimos recomponer el mapa de nuestra realidad, sabremos más sobre nuestra procedencia y de qué estamos hechos.

ESOTERISMO

Los sueños que tenemos mientras dormimos son una realidad virtual que no parece necesitar un importante soporte para generarse. Su realidad se crea directamente en nuestra mente particular, sin apenas intermediarios. De ahí que los sueños oníricos tengan una excesiva volatilidad, sean

intemporales, inconsistentes y sumamente cambiantes, como lo son los movimientos mentales que los causan.

Cuando se desea generar una realidad virtual con una cierta consistencia, parece ser que es necesario un soporte intermediario que le dé cierta estabilidad. En el caso de realidades virtuales generadas en los ordenadores, es necesario un soporte —informático en este caso— que las sustente. Y en el caso de que nuestro mundo sea una realidad virtual, también debería de existir una cierta base que la soporte, un “hardware”, que le dé la consistencia y la solidez que tiene.

Un soporte que, de existir, lo más probable es que nos resulte desconocido. Sabemos —gracias a la virtualidad tecnológica— que no es necesario conocer su soporte científico para vivirla. Cuando vamos al cine no necesitamos conocer la tecnología, que la industria cinematográfica utiliza, para disfrutar de las vivencias que nos causan las películas. Y lo mismo nos sucede con la televisión o con la virtualidad generada en los ordenadores. No es necesario conocer el soporte donde se genera un mundo virtual para sumergirnos en él. Incluso llegar a conocerlo puede resultar insólito y complicado para quienes no son especialistas en el tema, debido a que los medios que se utilizan para generar la virtualidad tienen poco que ver con las experiencias que nos proporcionan. Podemos sentir el mismo goce de una hermosa visión virtual si la vemos en un tubo de rayos catódicos, en una pantalla de cine, o en un dulce sueño. Aunque los medios utilizados sean diferentes, nuestra conciencia se centra en la vivencia proporcionada por cada uno de ellos; resultándonos los medios para conseguirla indiferentes, extraños y difíciles de comprender en la mayoría de los casos. Muy pocas personas —por ejemplo— conocen las bases científicas y tecnologías en las que se asientan las imágenes que cada día vemos en las televisiones.

Y, si ahora estamos dando por hecho que vivimos en una realidad virtual, y que no conocemos el soporte que la sustenta, lo más probable es que nos resulte extraño y complicado entender su funcionamiento, debido a que éste tendrá muy poco que ver con las vivencias que tenemos en nuestra

vida. Sin embargo, para quienes nos hemos embarcado en la aventura de intentar averiguar si es cierto que vivimos en una realidad virtual, descubrir el soporte que sustenta nuestro mundo es fundamental para desarrollar nuestra hipótesis. Por esta razón su búsqueda está más que justificada, a pesar de que habremos de realizar un esfuerzo extra, ya que sabemos que tal soporte, además de permanecer oculto, nos puede resultar desconocido y extraño.

Los diferentes ejemplos de virtualidad tecnológica de los que disponemos nos sirven hasta cierto punto de ayuda para crear ejemplos comparativos. El cine, la televisión y los ordenadores, funcionan gracias a unos aparatos materiales; y el soporte, que supuestamente sustenta nuestra realidad, está hecho de sustancia mental. Una notable diferencia que nos dificulta realizar comparaciones con los sistemas tecnológicos de crear virtualidad.

Aun así, vamos a intentarlo: Supongamos que un nativo de alguna tribu del Amazonas —por ejemplo— asiste a una proyección cinematográfica en una pequeña sala, y se propone averiguar cómo funciona aquel prodigio que le llena de asombro. El inquieto investigador, intrigado por el destellante haz de luz que sale del proyector, consigue alcanzarlo con su mano y comprueba que unas sombras fantasmales aparecen en la acción que se desarrolla en la pantalla. Entonces, es de suponer que tan primario investigador quedaría doblemente asombrado: primero por la maravilla de ver ese mundo animado en la pantalla, y, segundo, por los efectos de su manipulación sobre ese mundo. Y, a partir de ahí, resulta difícil imaginar qué explicaciones podría dar a los hechos el susodicho individuo, pues dependerían de su primaria cultura.

Este sencillo ejemplo, puede hacernos sospechar que, si es cierto que vivimos en una realidad virtual, es de suponer que algo parecido ya ha tenido que suceder muy a menudo en nuestro mundo; pues, desde que existimos los seres humanos, ese espíritu inquieto e investigador no nos ha abandonado nunca. Multitud de individuos a lo largo de la Historia se han maravillado del mundo en el que viven, se han hecho preguntas transcendentales, y lo han investigado por su cuenta. Y, si nuestra hipótesis es cierta, lo más probable

es que hayan conseguido manipular en incontables ocasiones el soporte dónde se genera nuestra realidad. Dándose en cada caso una diferente interpretación a los hechos, dependiendo de la cultura de la tribu o de la civilización a la que perteneciera el individuo o los individuos que participaran en el suceso.

Encontrar evidencias de que esto ha sucedido frecuentemente no resulta difícil. El ser humano, desde que existe, ha participado en infinidad de sucesos incomprensibles, a los que hemos ido metiendo en el baúl etiquetado con el nombre de esoterismo. Tales acontecimientos, inexplicables hasta ahora, pueden empezar a ser comprendidos gracias a nuestro supuesto. La posibilidad de que podamos estar viviendo en una realidad virtual, hace más comprensibles los fenómenos paranormales, a los que podríamos definir como fallos o manipulaciones del soporte o del programa que crea nuestro mundo.

Hasta ahora, la mayoría de los intelectuales occidentales han quitado importancia a tales sucesos, considerándolos causados por la imaginación, producto de la mente humana. Suposición que puede ser aceptada por el virtualismo sin negar la realidad de tales hechos, ya que, si existe un soporte de nuestra supuesta realidad virtual, éste ha de encontrarse en la dimensión mental, y sus perturbaciones o manipulaciones han de suceder o realizarse en nuestra mente.

Aclaremos que la virtualidad de nuestro mundo, según nuestro supuesto, es totalmente mental. La materialidad es una sensación producida por esa virtualidad en la que supuestamente nos encontramos; por lo tanto, todo está sucediendo en nuestra mente colectiva. Ahora bien, entre la mente pura, y la supuesta materialidad ilusoria de nuestro mundo, debe de existir una zona intermedia que sirve de lazo de unión entre la mente y la materia. Una zona muy importante del soporte que sustenta nuestra realidad. Para nuestra percepción, se trataría de una dimensión más sutil que la materia, pero más densa que los pensamientos. Un área de nuestra realidad complicada y llena de extraños misterios, ajena habitualmente a la vida de las

personas comunes; pero que parece ser de suma importancia para toda forma de existencia según aseguran quienes dicen haberla conocido o haber entrado en contacto con ella.

La relación que los seres humanos hemos mantenido desde que existimos, con esta especie de extraña dimensión, ha creado en las diferentes civilizaciones diversas culturas sobre ese mundo oculto; pues sus contactos con ella han sido muy frecuentes y siguen siéndolo. En unos casos suceden por casualidad y en otros intencionadamente. El ser humano en un principio se sorprende de los extraños efectos que se producen cuando, por casualidad, ha conseguido manipular el soporte que sustenta nuestra supuesta realidad virtual; pero, cuando consigue realizar el portento con frecuencia, se convierte en un artesano de lo oculto, que puede llegar a transmitir sus artes mágicas a las siguientes generaciones. Creándose así las estirpes de brujos en las tribus, de chamanes, de magos, o de sacerdotes ocultistas en civilizaciones más avanzadas. En la actualidad, nuestra cultura reúne, en las llamadas ciencias ocultas, infinidad de extrañas manipulaciones del soporte de nuestra realidad aprendidas durante miles de años. Unas extrañas técnicas que violan las leyes naturales de nuestro mundo.

Para el virtualismo, todos estos fenómenos en general tienen justificación. Ahora bien, conseguir explicar científicamente cada uno en particular, es un propósito que quizás nos cueste cientos de años. Primero, porque no tenemos ni idea de la estructura del soporte que sustenta nuestra realidad ni de cómo funciona. Y, segundo, porque todas las manipulaciones de tal soporte se realizan bajo unos estados mentales diferentes y bajo unas visiones del soporte distintas, dependiendo de la cultura en la que se aprendió a realizar dicha manipulación. Cada cultura vive y se explica los fenómenos paranormales a su manera, lo que llega a crear tremendas confusiones a la hora de intentar llegar a comprenderlos científicamente. No creo exagerar que en la actualidad nos encontramos frente al soporte de nuestra realidad como se encontraría un troglodita —por ejemplo— frente al

soporte tecnológico de la televisión. Nuestras probabilidades de llegar a entenderlo son mínimas.

Nuestro intento más loable para conseguir aclarar el funcionamiento de tal soporte se está realizando en la parapsicología. Una disciplina de estudio que pretende ser científica, y en la cual se están catalogando estos fenómenos de manipulación del soporte de nuestra supuesta realidad virtual, o aquellos otros fenómenos que son sencillamente fallos aleatorios del programa que supuestamente gobierna nuestro mundo. Sin embargo, aparte de la labor de catalogación, no se están consiguiendo notables descubrimientos científicos. Los fenómenos paranormales no se dejan manipular por el método científico, es muy difícil realizar con ellos experimentos repetitivos que permitan establecer las leyes por las que se rigen, como lo hacemos en cualquier otra ciencia. Se sabe que tales fenómenos suceden, pero parece ser que aparecen en escena cuando les da la gana.

De todas formas, para el virtualismo, la labor de la parapsicología es esencial, pues fortalece la posibilidad de que nuestra realidad sea virtual. Las continuas transgresiones de las leyes de la física que consiguen tales fenómenos son una clara evidencia de la virtualidad de nuestro mundo. Después de leer un buen libro de parapsicología es más fácil admitir la posibilidad de que podamos vivir en una realidad virtual.

Seguro que más de un parapsicólogo ya habrá sospechado desde hace tiempo dicha posibilidad. Esperamos que estas páginas dedicadas al virtualismo ayuden a perfeccionar dicho supuesto y a facilitar la investigación de los fenómenos paranormales. Quizás, lo más novedoso que aquí pueden encontrar los estudiosos de lo oculto sea la hipótesis de que tal virtualidad se está generando en nuestra mente colectiva. Una sospecha que espero no sea desechada totalmente por tales investigadores, pues en la mayoría de los fenómenos paranormales se aprecia una importante implicación de la mente humana. Recordemos que para realizar una manipulación esotérica que perturbe nuestra realidad suele ser necesario alcanzar otro nivel de

conciencia. El experto ocultista necesita trasladarse mentalmente a otra parte de su mente para alcanzar esa zona, donde presumiblemente se encuentra el soporte de nuestra realidad, y desde allí realizar el portento que desea. Esto que hasta ahora resultaba un misterio puede dejar de serlo: si la realidad de nuestro mundo es una creación de nuestra mente, cualquier modificación en él también habrá de ser realizada en nuestra mente o por nuestra mente.

Por supuesto que el soporte del que estamos hablando no será un elemento sencillo, más bien habrá de ser algo muy complejo, constituido por muchos elementos diferentes, compuestos de diversas sustancias mentales que podríamos ubicar entre el pensamiento puro y la materia de nuestro mundo. Una zona desconocida para nosotros que puede ser muy extensa, encargada de unir la mente con la materia, compuesta de varios niveles o dimensiones, muy difícil de llegar a conocer en su totalidad.

Los grandes conocimientos, que ya hemos conseguido sobre nuestro mundo físico, pueden servir de inicio para continuar investigando en dimensiones más sutiles, próximas a la materia de nuestro mundo. La cámara kirlian —por ejemplo— fotografía ciertas emisiones de la materia, y de las formas de vida, que se podían emplear para empezar a introducirnos en el universo oculto. Unas imágenes que se están utilizando en esoterismo muy a menudo, pero que son ignoradas por los ámbitos científicos porque no tienen explicación científica, a pesar de que se están consiguiendo a través de una tecnología sofisticada. En ellas podemos ver cómo las emisiones de cualquier parte de nuestro cuerpo vienen determinadas por nuestros pensamientos o estados de ánimo. Es muy probable que estas fotografías nos estén mostrando el inicio del puente que une la mente con la materia.

Las llamadas ciencias ocultas también pueden ser una interesante área de estudio, aunque para la ciencia tradicional tengan muy poco de científicas. El yoga, por ejemplo, nos habla de toda una electrónica del cuerpo humano, por la que circula una sutil electricidad todavía no descubierta por los estudiosos occidentales. Y algo parecido nos enseña la acupuntura. La milenaria filosofía del yin y del yang también resulta muy interesante,

especialmente para el virtualismo, pues parece mostrarnos la infinidad de combinaciones del sistema binario que presumiblemente sustenta toda nuestra realidad, como si ésta se generara por los algoritmos compuestos de bites en un potente ordenador. Y las antiguas astrologías nos muestran que estamos muy unidos a los astros, a pesar de que éstos se encuentren tan alejados de nosotros, algo que puede ser entendido con más facilidad si damos por hecho que vivimos en una realidad virtual, donde las distancias son una ilusión del programa que creó nuestro universo. Otro tanto sucede con las llamadas ciencias adivinatorias, pues adivinar el futuro, según nuestro supuesto, no tiene por qué ser imposible si se alcanza el soporte donde se generan las magnitudes dan forma a nuestra realidad, ya que el tiempo sería otra de las ilusiones de nuestro mundo. Y otro de los fenómenos interesantes para nuestra hipótesis, que encontramos frecuentemente en esoterismo, son los llamados viajes astrales, en los cuales se entra y se sale del cuerpo de carne para viajar por otras dimensiones, de forma semejante a como un experimentador de realidad virtual generada por ordenadores entraría y saldría de la virtualidad digital.

Como hemos dicho anteriormente, el virtualismo hace más comprensivo el esoterismo, y, como estamos viendo ahora, el esoterismo hace más comprensivo al virtualismo. De todas formas, debido al gran desconocimiento que tenemos de las dimensiones ocultas, y a la gran fantasía humana que nos da interpretaciones falsas de lo poco que alcanzamos a conocer, es éste un terreno en el que debemos de andar con pies de plomo. La mayoría de las personas que se relacionan con el esoterismo lo hacen por fe, unas personas creen en dichos fenómenos y otras no creen. Y ahora los creyentes se pueden sentir apoyados por el virtualismo, pues refuerza la posibilidad de que tales fenómenos no sean fantasías de mentes calenturientas. Incluso puede aumentar el fanatismo de quienes creen ciegamente en tales fenómenos. Suponer que nuestra realidad es una ilusión mental da a entender que nuestro mundo funciona por arte de magia, que vivimos en un mundo mágico, donde la magia y la fantasía son

más naturales que la cruda realidad que nos han enseñado a vivir en nuestra cultura occidental.

Esperemos que el virtualismo no se convierta en arma arrojada entre creyentes y no creyentes en los fenómenos esotéricos. Esperemos que seamos capaces de abandonar las posturas extremas y nos pongamos a estudiar esos millares de fenómenos extraños que nuestra civilización ha apartado de su cultura por resultarnos incomprensibles. Empecemos a investigar seriamente..., aunque no sepamos como hacerlo ni por dónde empezar.

FILOSOFÍA

Nuestra filosofía occidental nació en la antigua Grecia hace más de dos mil años. Y desde entonces no ha cesado de crecer y de ramificarse en nuevas filosofías, hijas de las anteriores. No conocemos ningún movimiento filosófico que haya surgido en estos dos mil años por generación espontánea, de forma natural, como surgieron en la antigua Grecia; todos brotaron de los precedentes. Sin embargo, en nuestros días, estamos presenciando un nacimiento filosófico espontáneo, un parto natural, no surgido de las viejas filosofías sino de una nueva cuna excepcional en la historia de nuestra filosofía. La nueva visión de la existencia, que hemos dado en llamar virtualismo, no nace de las viejas filosofías, sino de la novedosa relación que en la actualidad experimenta nuestra civilización con nuevas formas de virtualidad creadas por nuestra tecnología.

A poco que observemos esta nueva visión de la existencia, observaremos que se trata de un parto filosófico de inusitada fortaleza. El virtualismo, quizás porque no ha nacido en una familia tan llena de desavenencias, como es la compuesta por la tradicional filosofía, tiene una capacidad extraordinaria para comprender, acoger, unificar y absorber, al resto de filosofías.

Han sido muchos los filósofos que desde los tiempos más remotos han puesto en duda la existencia real de nuestro mundo. La esencia de nuestra hipótesis, a pesar de no haber nacido de una rama filosófica, no entra en la filosofía como una novedad. El virtualismo es una nueva aportación a la metafísica de incalculable valor. Sus especiales características añaden un cariz totalmente nuevo y revolucionario a la vieja duda existencial. Nuestro supuesto tiene unas propiedades que lo pueden convertir en una importante rama de la filosofía, quizás tronco, pieza central que ayude a recomponer, al menos en parte, el inmenso rompecabezas que constituyen el gran mar de dudas existenciales y de hipotéticas conclusiones creado por la filosofía durante siglos. Si ponemos sobre la mesa el mapa de nuestro supuesto, observaremos que podemos ubicar sobre él muchas de las conclusiones a las que llegaron aquellos filósofos que pusieron en tela de juicio la realidad de nuestro mundo y de lo que percibimos. Dar por hecho que vivimos en una realidad virtual, en un sueño generado en nuestra mente colectiva, semejante a los ciberespacios creados en los ordenadores, nos ayuda a comprender y a unificar un gran número de las complejas conclusiones a las que llegaron los filósofos sobre nuestra existencia a lo largo de la Historia.

PLATÓN

Platón, por ejemplo, centra su filosofía en torno a un supuesto que, a pesar de haber sido concebido hace más de dos mil años, parece obtenido a partir de la moderna tecnología de realidad virtual. Este gran pensador llegó a la conclusión de que nuestro mundo era una fantasía, una ilusión generada desde otra dimensión, desde otro mundo que él consideraba real, desde el mundo que él llamó de las “ideas”. Para Platón una “idea” es un prototipo que se proyecta en nuestro mundo físico, tal y como nos muestra tan excelentemente en el ejemplo de la caverna. Cualquier cosa de nuestro mundo es una ilusión, lo que realmente existe es la “idea” que le da forma y existencia virtual. E igualmente sucede con los seres vivos: cualquier animal es obra del prototipo “ideal” que da forma a los de su especie; los seres vivos

también son ilusiones hechas a imagen y semejanza de un molde mental o espiritual. ¿No nos está definiendo esta antigua filosofía a una realidad virtual generada en un ordenador? ¿No define el mundo de las ideas platónico un conjunto de programas que mueven los hilos de nuestra realidad supuestamente virtual? ¿Y por qué Platón le otorga más realidad al mundo de las ideas que al físico? ¿Será porque, en una realidad virtual, los programas que producen la virtualidad son más reales que lo que percibimos de ella? El programa informático siempre es anterior a la virtualidad que genera, siempre es más real. Un programa puede existir por sí mismo, sin actuar; sin embargo, ninguna creación virtual puede existir sin un programa que le dé forma. El programa es la “idea” del programador. Cada especie de cosas o animales virtuales, que existan dentro de una realidad virtual, deben tener su programa particular que les dé vida, su “idea” plasmada previamente.

El cariz que Platón dio a la palabra idea se encuentra en desuso en la actualidad (excepto para los estudiantes de filosofía), pero es muy adecuado para la exposición de nuestra hipótesis, pues, bajo su punto de vista, todo lo que existe en nuestro mundo antes tuvo que ser idealizado, creado.

No sé muy bien como Platón consiguió llegar tales conclusiones, pero todo parece indicar que —si estamos en lo cierto— llegó a conocer, o alcanzó a intuir, el programa que gobierna nuestro mundo. Platón nos habla de un soporte mental ubicado en una supuesta dimensión, en un mundo espiritual que él llamó de las “ideas”, desde dónde se está generando nuestra supuesta realidad virtual.

EL IDEALISMO

Que yo sepa, no ha existido otro filósofo que haya utilizado el vocablo “idea” para explicar la virtualidad de nuestro mundo con la claridad que lo hizo Platón. Posteriormente han existido multitud de movimientos filosóficos que, aunque no han coincidido exactamente con las “ideas” platónicas, nos están hablando también de la virtualidad de nuestro mundo.

El idealismo, que nació con Platón, tomó diversos rumbos. El puro concepto de “idea” empezó a perder realidad y acabó en lo que es hoy en día para la mayoría de las personas: en una representación mental sin más. Sin embargo, en ese largo camino nos encontramos con multitud de filosofías idealistas que, aunque no son tan radicales como la platónica, otorgan más realidad a la mente o al espíritu del hombre que a su dimensión física.

Descartes nos indica que todo lo que percibimos es una ilusión, y que nuestro mundo puede ser una quimera. Así como también nos llega a decir que “pienso, luego existo” con lo cual nos da entender que el pensamiento es la base de nuestra existencia. Deducción que se ajusta a nuestro supuesto, pues, cuando se está inmerso en una realidad virtual, el pensar es una de las pocas cosas nuestras que podemos vivir, ya que casi todo lo demás es ilusión. De ahí que este gran filósofo llegue a la conclusión de que tenemos que desconfiar de los sentidos, y que el único conocimiento válido es el procedente de la razón.

El obispo Berkeley todavía va más allá, y nos presenta unos argumentos que afirman que la sustancia espiritual es la única realidad. También nos dijo que el mundo material no puede existir independientemente de la mente. Este filósofo supuso que alguien nos está soñando, y, claro, para una persona con tal cargo religioso, no podía ser otro que Dios. Berkeley nos llega a decir que la realidad es una creación de la mente divina, que estamos en el sueño de Dios.

Aunque no estamos de acuerdo con tales conclusiones, no podemos negar que La mayoría de los grandes filósofos occidentales fueron creyentes, y que llegaron a la conclusión de que la realidad última era Dios. Algo que no se opone precisamente a nuestra tesis, aunque en ella no hablemos de la existencia de Dios. El virtualismo defiende la existencia de esa mente que sueña nuestro mundo, pero considera que tal soporte onírico está ubicado en nuestra mente colectiva que, aunque no la consideramos de Dios, no tiene por qué dejar de ser divina.

El virtualismo nos ayuda a comprender la necesidad de creer en Dios, puede explicar la actitud de los creyentes, aunque no esté de acuerdo con ellos, hace comprensible hasta cierto punto su fe. Nos viene a la imaginación tan desbordante inmensidad, cuando pensamos en un hacedor de la creación, que no es de extrañar que los seres humanos hayamos creado tan enorme cantidad de dioses creadores a lo largo de nuestra historia. Aunque, a partir de ahora, no tiene porqué ser así. La hipótesis de que vivamos en una realidad virtual quita mucho misterio al milagro de la creación. Y ya sabemos que en cuanto empiezan a desaparecer los misterios, desaparece también la fe en las creencias.

EL MATERIALISMO

El virtualismo puede hacer comprensibles posturas extremas, e incluso aquellas que aparentemente son contrarias a él. En este capítulo, limitados por el espacio y, evidentemente, por nuestra falta de experiencia en filosofía, nos vamos a limitar a generalizar. Tiempo habrá para que los expertos y aficionados a la filosofía realicen dicha labor mucho mejor que nosotros, al fin y al cabo, ellos han de ser quienes forjen la materia bruta de esta nueva filosofía que está surgiendo en nuestras calles.

Vamos a mencionar, aunque sea superficialmente, algunas de las más importantes corrientes filosóficas que aparentemente se oponen a nuestra hipótesis, ya que son numerosas, especialmente en nuestra civilización.

Es curioso que haya sido en Occidente donde haya surgido el virtualismo, porque en Oriente es mucho más común encontrar filósofos que llegaron a la conclusión de que nuestro mundo es una ilusión. Aquí, en la cuna del materialismo, es donde precisamente encontramos más filósofos reacios a considerar a nuestra realidad una quimera. Por ejemplo, Aristóteles, discípulo de Platón precisamente, negó la existencia del mundo de las ideas que tanto predicó su maestro. Y el escéptico Hume nos dice que somos nuestras percepciones, al contrario de quienes pensamos que son ilusiones.

El punto de vista más extendido en la actualidad en nuestra civilización, contrario al idealismo, es el materialismo, que otorga existencia solamente a lo material, de donde supone que surge todo lo demás, incluida la conciencia y el pensamiento, ubicados en la materia gris del cerebro según esta visión de la existencia. Hipótesis que considera a los sentidos como la única fuente de conocimiento que tiene el hombre; filosofía base de nuestras ciencias, asentadas en la observación del mundo físico y en su experimentación. Puntos de vista materialistas que no es necesario discutir, porque ellos mismos se están cavando su propia tumba.

Han sido precisamente las ciencias, reinas de nuestra civilización materialista, quienes han realizado el increíble milagro de que en el seno del materialismo haya nacido el virtualismo. Las investigaciones científicas sobre los límites de la realidad material, en las partículas subatómicas y en el cosmos, y sus experiencias con las nuevas tecnologías de realidad virtual, han sido determinantes para gestar nuestra hipótesis. La virtualidad de nuestro mundo, sorprendentemente, empieza a ser científica. El materialismo empieza a ser virtual. Una convivencia que no puede durar mucho tiempo, pues la materia o es real o es virtual, no puede ser ambas cosas a la vez.

LA NADA

Es muy posible que nuestra civilización acabe sufriendo una crisis sin precedentes. La filosofía occidental en general, y la filosofía científica en particular, pueden sufrir una transformación brutal. Nuestra flamante visión materialista puede empezar a ser engullida por lo inmaterial. La naturaleza del virtualismo es tal que puede devorar a su propio padre: el materialismo; demostrando que la materia no ha existido nunca. La creciente demanda de nuestra atención por la virtualidad puede llegar a conseguir que las fronteras entre lo que siempre hemos considerado real y lo virtual empiecen a difuminarse; y, en consecuencia, nuestra realidad material, ya puesta en duda, comience a ser invadida por lo irreal, por la nada. De ahí que urja descubrir qué es lo realmente real de nuestra existencia.

Si nos encontramos inmersos en una realidad virtual, hemos de reconocer que el mundo material no es nada, no existe, es una mera percepción ilusoria. Circunstancia por la que, probablemente, la idea de la nada haya estado siempre presente o latente en filosofía, como un misterioso poder amenazante desde las sobras de los misterios. Numerosos filósofos han intuido su presencia, su tenebroso vacío, que ahora puede ser potenciado por el virtualismo y engullir a nuestro mundo material; pues a la nada, si la dejamos avanzar, arrasa, aniquila, engulle todo lo que encuentra a su paso.

La nada es otro de los peligros que acechan sobre nuestra civilización occidental. Por esta razón urge encontrar lo real, la verdad, el sentido de la vida. Y nadie mejor que la filosofía para realizar tal búsqueda, pues es algo que lleva haciendo desde que existe; pero sin éxito. Esperemos que ahora nuestro supuesto sea una ayuda definitiva para avanzar en tal investigación. Suponer que vivimos en una realidad virtual sirve con suma eficacia para discernir qué es real y qué es virtual. Nuestra hipótesis nos invita a pensar que el mundo material es una ilusión, que la materia no existe, a pesar de ser lo que mejor conocemos. Y lo que esperamos sea real, lamentablemente, apenas no lo conocemos.

LA METAFÍSICA

Investigar la realidad más allá del mundo físico es una labor puramente filosófica. Pero hemos de reconocer que la metafísica, el estudio de aquello que trasciende a la materia, se encuentra en la actualidad como hace mil años se encontraba la física, convertida en un cúmulo de fantásticas especulaciones, religiosas en la mayoría de los casos. Nuestra civilización se ha centrado tanto en el estudio de la materia, y ha abandonado tanto el estudio de aquello que la trasciende, que ahora, después de intuir que nuestra realidad puede no ser material, padecemos una gran ignorancia en torno a todo aquello que puede ser real.

Pero no es momento de lamentarse, aunque en Occidente llevemos siglos buscando la verdad en la materia y estemos descubriendo que el universo material es una gran mentira; no hemos perdido el tiempo, aunque pensemos que generaciones y generaciones han estado estudiando aquello que no existe. En estos siglos hemos hecho algo excepcional, de sumo valor para iniciar una nueva investigación de nuestra realidad. Hemos desarrollado una mentalidad nueva, más objetiva, más preparada para afrontar la búsqueda de lo real, y, de paso, para desenmascarar los espejismos que tan frecuentemente suceden en este tipo de búsquedas. El método científico no solamente nos ha servido para alcanzar un conocimiento más exacto de la dimensión física y para conseguir nuevas pruebas de la virtualidad de nuestro mundo, también nos ha servido para desarrollar una nueva forma de afrontar las investigaciones. Si hacemos uso de esta nueva mentalidad, que disfrutamos los occidentales, podemos intentar definir nuestra auténtica realidad. A sabiendas de que, como mucho, en un principio, lo único que vamos a conseguir es un pequeño boceto de lo que realmente somos. Pero, si dicho boceto, es acertado, aunque sea muy simple, podemos darnos por satisfechos; porque sobre lo que se supone que es nuestra naturaleza profunda ya se han realizado muchas especulaciones, contradictorias en muchos casos y de dudosa objetividad.

Si aplicamos nuestra hipótesis para definir nuestra esencia, lo primero que nos encontramos es que somos algo que está soñando, algo o alguien que está sumergido en una realidad virtual. Somos una conciencia, algo que vive el sueño, alguien que mira a través de los ojos, que percibe el mundo virtual a través de los sentidos; y apenas sabemos poco más de nuestra esencia. Si nos apresuramos a imaginar qué somos caeremos en el error, nuestra imaginación puede darnos unas visiones que pueden estar muy alejadas de la realidad, sobre todo si estas visiones son de procedencia religiosa. Los conceptos del alma o del espíritu, que tan frecuentemente son utilizados para definir nuestra naturaleza interior por las filosofías religiosas, están cargados de unas características místicas que, además de estar

repletas de fantasías espirituales, varían notablemente según las creencias o las culturas.

Por lo tanto, según nuestra hipótesis, sabemos escuetamente que somos algo que se asoma y vive en el interior de la virtualidad de nuestro mundo irreal. En la supuesta realidad virtual de nuestro mundo, nuestra conciencia es lo realmente nuestro, lo que se asoma a este mundo a través de nosotros. Pero a partir de ahí hemos de tener mucho cuidado a la hora de añadir cualidades a nuestra profunda naturaleza. Especialmente cuando decidimos llamar a nuestra esencia alma, espíritu, el ser, el yo profundo, aliento de la vida, o lo que sea; porque cada calificativo le da un matiz de dudosa procedencia. Y otro tanto sucede con la entidad creadora de nuestro universo, existen multitud de explicaciones religiosas, tantas como dioses creadores existen o han existido. Sin embargo, el virtualismo, si no lo convertimos en arma religiosa, en un principio nos muestra que vivimos en un sueño de nuestra mente colectiva, como por las noches vivimos en los sueños que tenemos mientras dormimos, sin que necesitemos creer en un creador celestial de nuestros sueños.

O evitamos todo tipo de especulaciones espiritualistas, o acabaremos creando nuevas realidades virtuales espirituales, nuevas fantasías, falsas alternativas, espejismos que solamente nos harán perder el tiempo en nuestra búsqueda de la realidad. Aunque es lamentable, es cierto que el filósofo muy a menudo se pone a disposición de las creencias. Antiguamente tenía una cierta justificación, ya que si no lo hacían podían acabar en la hoguera, pero hoy en día no tienen razón de ser tales posturas. Aunque, hemos de reconocer que el vacío de lo que desconocemos es tan vertiginoso que muy a menudo necesitamos agarrarnos a las creencias para sentirnos más seguros. Esperemos que a partir de ahora sea el virtualismo quien dé un apoyo más efectivo a la filosofía.

NUESTRA NATURALEZA

En el resto de capítulos, basándonos en nuestro supuesto y guiados por la lógica más elemental, nos hemos atrevido a insinuar algunas otras características de nuestra naturaleza. En matemáticas —por ejemplo— decimos que nuestra naturaleza tiene un espíritu eminentemente matemático. En el capítulo dedicado al arte sugerimos que cada ser humano es en potencia un divino artista. En el dedicado a la espiritualidad sugerimos la bendita posibilidad de que podemos estar hechos de amor. En el capítulo dedicado a los videojuegos contemplamos la posibilidad de que el juego de la vida sea un inmenso juego virtual, creado por nuestra mente colectiva, por nuestra naturaleza profunda, apasionada por deleitarse en el hecho de jugar. Y en el de psicología observamos las razones que nos impulsan a pensar que no existimos como individuos, que la individualidad es una consecuencia de la virtualidad, que en realidad somos todos uno; pues, según nuestro supuesto, todo lo que existe sucede en una sola mente, en nuestra mente colectiva, en la que nos está soñando.

Son todas ellas sugerencias que no pretenden ser exactas, basadas en nuestra hipótesis, pero que son lo poco que por ahora podemos sospechar con cierta certeza de lo que somos en realidad. Hipotéticas características de nuestra naturaleza que a la filosofía le va a tocar ordenar para recomponer el rompecabezas de todos los pocos datos objetivos que tenemos sobre nuestro auténtico ser. Pues a través de la razón, distintivo filosófico de nuestra especie por el que nos llegamos a definir como animales racionales, podemos llegar a conocer algo a priori, tal y como lo estamos intentando en estas páginas al investigar nuestra realidad sin haber llegado a tomar conciencia de ella. Pero la razón ha sido siempre muy manipulada en filosofía para acabar sometida a determinados intereses. No es lo mismo dar la razón a nuestras creencias que permitir a nuestra capacidad de raciocinio dirigir limpiamente las deducciones. Si dejamos libremente discurrir nuestro entendimiento puede acabar desvelándonos la verdad. Es la razón pura, la lógica sin contaminar por las ilusiones, la pura actividad filosófica, lo que nos puede

llegar a permitir comprender que nos encontramos en un sueño, sin haber llegado a despertar.

Descartes, quien nos aseguraba que el único conocimiento válido se obtenía a través de la razón, nos descubrió a través de ella el dualismo llamado cartesiano; otra teoría que parece surgida de vivir en una realidad virtual, pues la dualidad cuerpo-mente, materia-espíritu, es algo típico de nuestro supuesto. Cuando nos sumergimos en una realidad virtual, generada por ordenador, vivimos por un lado las incidencias del ciberespacio, de la materia virtual, pero a su vez vivimos también lo que somos, nuestra personalidad.

Vivir en un sueño, sin reconocerlo, crea muchos problemas para entender la realidad onírica en la que se vive. Pero, si lo reconocemos, podemos empezar a resolver muchos de los problemas de entendimiento que hasta ahora han sido oscuras pesadillas para la filosofía.

DUALISMO Y MONISMO

El virtualismo puede solventar el conflicto entre el dualismo y el monismo, filosofías en aparente desacuerdo. Admitir que todo está sucediendo en una sola sustancia es correcto según nuestra hipótesis, pues la materia es una virtualidad creada por nuestra mente colectiva, y nuestra mente es parte de nuestro espíritu. En definitiva, todo es uno en nuestro supuesto. Por lo tanto, el monismo tiene razón de ser para el virtualismo. Pero el dualismo también existe en nuestro supuesto, pues es algo que estamos viviendo, aunque sea consecuencia de la ilusión en la que nos encontramos sumergidos. Nuestra realidad es dual mientras estemos sumergidos en la realidad virtual. Por un lado, vivimos en la virtualidad material, pero, por otro lado, también vivimos nuestra naturaleza profunda, que es ajena a la materia. Espíritu y materia, dos sustancias encontradas e incompatibles en la historia de la filosofía, pueden abrazarse gracias al virtualismo después tantos siglos alejadas.

REALISMO E IDEALISMO

Otro importante conflicto filosófico, el existente entre el realismo y el idealismo, también puede ser comprendido y solventado por nuestra hipótesis. El realismo nos dice que el mundo es real, que las cosas existen a parte de nosotros; y el idealismo nos dice que son creadas por nuestra mente, que residen en nuestra conciencia. Posturas diferentes que pueden ser comprendidas, pues, según nuestra hipótesis, ambas llevan su parte de razón, aunque ninguna de ellas la lleva del todo. Cuando nos encontramos en un sueño y no lo sabemos, vivimos el realismo onírico, las cosas y el mundo soñado se nos antojan que son reales y existen aparte de nosotros; así lo vivimos en la realidad soñada. Sin embargo, todo está sucediendo en nuestra mente, lo que parece dar la razón al idealismo, pero no del todo, pues la realidad soñada no está sucediendo principalmente en cada una de nuestras mentes individuales, sino en la que estamos llamando nuestra mente colectiva.

La mente de la persona onírica con la que nos identificamos en los sueños, que tenemos mientras dormimos cada noche, no crea el universo soñado, lo crea nuestra mente individual asentada en el cerebro. Aunque pueda ser complicado entenderlo, hemos de comprender que existen en nuestro supuesto dos mentes bien diferenciadas, aunque una sea causada por la otra. La existencia de estas dos mentes, y de sus influencias mutuas, han causado muchos conflictos filosóficos por no ser reconocidas y comprendidas.

Mientras que podemos considerar a nuestro mundo una ilusión, un sueño, algo irreal, no podemos hacer lo mismo con nuestras mentes individuales. La mente que se ubica en nuestro cerebro es real, sobre todo para cada uno de nosotros en particular. ¿Podríamos suponer que la mente de un personaje de un sueño de alguien que duerme es menos real que la mente de quien lo está soñando? Si ahora estamos suponiendo que todos nosotros somos personajes soñados, ¿es de suponer que la mente colectiva

que nos sueña es más real que las nuestras individuales? Es muy posible que cualquier forma de mente sea real, ya sea aquella que vive en el interior de un sueño o aquella otra que acaba de despertar. La mente tiene la propiedad de mutar dependiendo de la realidad en la que vive, habitualmente realidades virtuales creadas por ella misma.

El toro virtual que nos persigue en un sueño es una realidad para el personaje virtual que somos en el sueño, y es una ilusión para la mente que habita en nuestro cerebro causante del sueño. El toro no pertenece “al nosotros” que soñamos que somos, lo vivimos como algo aparte de nosotros; pero sí pertenece a nuestra mente que está soñando. En ese sueño yo soy yo y el toro que me persigue, pero no para la mente individual del personaje onírico que me siento ser cuando sueño y que está sufriendo la persecución virtual. Lo que impide que podamos desligar al personaje del sueño de su circunstancia soñada. Lo que impide desligar las cosas que nos rodean de nuestra individualidad. Ortega y Gasset nos muestra que el hombre no es una realidad separada del mundo. Con la máxima: “Yo soy yo y mi circunstancia” nos deja bien claro que no somos algo aparte de las cosas que nos rodean.

En conclusión, si estamos suponiendo que vivimos en una realidad virtual, nuestro mundo será una ilusión, pero la mente individual de cada uno de nosotros es real, así como también lo es nuestra mente colectiva que nos está soñando. Cada mente individual de cada persona crea el “realismo” de nuestro mundo, otorga realidad a las cosas; y nuestra mente colectiva crea el “idealismo”, pues en ella se crea el sueño que estamos viviendo. Dos aspectos filosóficos opuestos que quedan unidos en nuestra hipótesis como las dos caras de una moneda.

LA LIBERTAD

El virtualismo también puede ayudarnos a entender la incesante búsqueda de libertad que vivimos los seres humanos. Muy a menudo se ha comparado nuestra falta de libertad con las marionetas, asegurando que

somos peles del destino, manejados por cuerdas invisibles. Pero nadie ha demostrado la existencia de tales cuerdas, y nadie lo ha hecho porque, según nuestro supuesto, esas cuerdas no existen, aunque sintamos su presencia.

En una realidad virtual no existen cuerdas ni manos ocultas que manejen a quienes se introducen en ella, lo hace el programa directamente; pues todo tipo de materia virtual está sometida a la voluntad del programa. Según nuestro supuesto, somos marionetas manejadas por hilos que, aunque nunca podremos encontrar, coartan nuestra libertad. Somos autómatas virtuales de una realidad virtual.

Habrán quienes no estén de acuerdo con tal mecanicismo matemático, defensores a ultranza de la libertad del espíritu humano. Sin embargo, la naturaleza libre del espíritu de las personas no está reñida con nuestra hipótesis. Una persona que elige introducirse en una realidad virtual, generada en un ordenador, no pierde su libertad, sigue siendo la misma persona libre; pero, cuando se encuentra inmersa en dicha realidad virtual, su libertad queda muy limitada, pues en ella podrá tomar solamente las decisiones que el programa le permita.

Por lo tanto, mientras nos encontremos sumergidos en la realidad de nuestro mundo, supuestamente virtual, y de nuestro cuerpo, también supuestamente virtual, viviremos una libertad sumamente condicionada por las leyes matemáticas. Viviremos aquella libertad que el programa matemático ya nos tiene programada de antemano a los seres vivos. Demostrar tal hipótesis llevará tiempo, pues todavía no hemos descubierto esa fórmula esencial, o conjunto de fórmulas, que rigen toda nuestra realidad.

Si nos encontramos inmersos en una realidad virtual, en un sueño, por tan largo tiempo como puede ser toda una vida entera, es obvio que nos sintamos encarcelados y zarandeados por el programa de fuerzas del mundo onírico. Sumergirnos en un videojuego de realidad virtual por un corto tiempo puede resultar divertido, pero si nos quedamos atrapados en él por largo tiempo, sin saber cómo salir, agitados por sus comandos de acción, la diversión puede convertirse en sufrimiento. Esa situación se da en nuestro

supuesto, posiblemente algo así nos esté sucediendo. Vivimos una realidad que nos puede resultar divertida por cierto tiempo, pero que no tarda en convertirse en sufrimiento. Nos hemos olvidado de lo que realmente somos, pero muy a menudo intuimos que somos seres libres, y no cesamos de buscar esa libertad, esa liberación. Y habitualmente culpamos de nuestra falta de libertad a circunstancias determinadas de la virtualidad que estamos viviendo, cuando la falta de libertad más importante viene determinada por vivir en la virtualidad, no por las circunstancias de ésta. Cambiar las circunstancias de un mundo virtual, puede resultar entretenido por un tiempo, pero a la larga sigue siendo esclavizante. Hemos realizado ya demasiados cambios en nuestro mundo, siempre pensando en mejorar nuestra existencia, pero, para muchos de nosotros, todavía no hemos llegado a conseguir la felicidad anhelada.

Si nuestra hipótesis es cierta, la auténtica libertad solamente la conseguiremos saliendo de la virtualidad; ahora bien, todavía no sabemos cómo hacerlo. La muerte, que nos podría sugerir tal liberación, es un comando principal del programa que rige la existencia de los seres vivos en este mundo. Morir es consecuencia de una ley de vida, optar por ella no es sino seguirle el juego al juego de realidad virtual en la que estamos metidos.

No se trata de morir sino de despertar del sueño en el que nos encontramos. Teniendo en cuenta que salir o despertar, sea lo que sea, será algo que tendríamos que hacer todos a una, supongo, debido a que todos somos uno según el supuesto que estamos estudiando.

MUERTE Y VIOLENCIA

La muerte siempre nos ha resultado a la mayoría de los seres humanos difícil de digerir. El virtualismo también puede explicar nuestra resistencia habitual a aceptar la muerte tal y como la vivimos en este mundo, pues nos muestra que el morir es parte de la vida soñada, pero no de la mente que nos está soñando. Por una parte, soñamos que morimos, pero, por otra parte,

intuimos que no es así. Según nuestro supuesto seríamos seres inmortales que nos hemos metido en una realidad virtual donde soñamos que morimos.

Y donde también soñamos que sufrimos, que vivimos los males de la vida, mientras intuimos que el bien existe y luchamos por conseguirlo. El mal, el sufrimiento y la muerte, serían partes de la pesadilla en que muchas veces se convierte la vida humana; y el bien sería parte de la realidad de la mente que nos está soñando. Para el virtualismo, la tremenda dualidad que vivimos, formada por el bien y el mal, también puede ser consecuencia de vivir en la virtualidad. El bien pertenecería a nuestra naturaleza profunda, y el mal lo encarnarían aquellas órdenes del juego de la vida agresivas, culminadas en la muerte. La violencia sería un impulso programado, una fuerza instintiva, parte del instinto de muerte que diría Freud. El virtualismo puede incluso aclarar el porqué de las guerras, algo que muchas personas sienten como una sinrazón. Las grandes masacres bélicas pueden ser provocadas por una cierta programación de nuestra mente colectiva como raza. Las guerras se suceden con demasiada asiduidad en nuestro mundo como para pensar que son culpa exclusivamente de los individuos. Las civilizaciones también parecen ser elementos vivos que nacen, crecen, guerrear entre sí, y mueren; como si siguieran una pauta programada. No se puede predecir cuándo la muerte llegará a una forma de vida, especialmente si esa forma de vida es la de un imperio; pero, si los ritmos de la Historia no se interrumpen, el final le llega a toda civilización, incluida la nuestra, tarde o temprano. Esperemos que no nos toque vivir todavía tal hecatombe, aunque los tambores de guerra contra la civilización occidental se oigan en muchos lugares de la Tierra. Una civilización no cae de la noche a la mañana, necesita su tiempo, sus siglos, frecuentemente. Y no tiene porqué acabar de forma violenta, el imperio de la corbata puede morir de puro viejo.

Los bárbaros que en la actualidad nos toca en suerte de enemigos, llamados actualmente terroristas, buscan nuestras riquezas, nuestro poder y nuestro territorio; tal y como ha sucedido siempre. ¿No nos recuerda esto a

las luchas entre los individuos, de las diferentes especies de animales, por ejercer el control sobre los de su especie y por la conquista o la defensa del territorio? ¿No estamos presenciando en toda guerra un comportamiento instintivo programado de antemano? ¿Cuánto nos va a costar reconocer a la violencia como un comportamiento instintivo? ¿Tanto como nos costó reconocer al sexo?

Después de conocer el virtualismo es muy difícil desechar la posibilidad de que los comportamientos violentos no sean causa de unas fuerzas programadas, en el soporte de la supuesta realidad virtual en la que nos encontramos inmersos. El hecho de que tales impulsos nos empujen a realizar actos que no deseamos, y de los que después nos lamentamos, demuestra la existencia de una fuerza destructiva contraria a la razón, contraria a nuestra auténtica naturaleza. Observamos lo irracional de toda guerra, conocemos la sinrazón de toda agresión, pero, aun así, continuamos padeciendo la violencia de una forma o de otra. La agresividad encaja perfectamente en nuestro supuesto como una fuerza destructiva dirigida de antemano por el programa que supuestamente gobierna nuestra realidad. La violencia sería otra ley de vida, otro instinto natural, otra fuerza de nuestra amada madre Naturaleza que incita a los seres vivos a luchar entre sí.

La evidencia que nos muestra más claramente que la agresividad es un comportamiento programado, ajeno a nuestra voluntad natural, es el hecho de que sea un impulso contrario a otra cualidad esencial de nuestra naturaleza: el amor. El virtualismo nos puede ayudar a entender la más dramática contradicción humana, pues puede dar explicación al insólito hecho de que unos seres de amor y de paz vivan en guerra. Si damos por hecho que nos encontramos inmersos en una realidad virtual, semejante a un videojuego violento, podemos empezar a comprender las causas de que vivamos sufriendo tal contradicción.

Esta nueva visión de la violencia, que propone el virtualismo, puede afectar muy directamente a la filosofía porque exigirá de los pensadores, que se dignen a investigar tal novedosa concepción de la agresividad, una difícil

neutralidad ante los acontecimientos violentos. Suponer que toda forma de agresividad es consecuencia del supuesto programa que gobierna nuestro mundo, relega a un segundo plano los conceptos de culpables, enemigos o agresores, para convertirlos a todos en víctimas del videojuego agresivo en el que supuestamente nos encontramos inmersos. Tal concepción de la violencia nos convierte a todos en víctimas, ya seamos agresores o agredidos. Una visión de la violencia que puede afectar a las raíces del videojuego en el que supuestamente nos encontramos inmersos, ya que, una vez descubiertas las reglas más importantes de su juego, es posible que nos decidamos a dejar de jugar ese tipo de partidas en las que nos hacemos tanto daño. Incluidas las grandes guerras, las pequeñas, las disimuladas, y aquellas que se realizan a un nivel personal, en las que solamente participan dos personas, pero que son muy habituales (recordemos la guerra de los sexos).

Quizás el virtualismo sea capaz de reducir la agresividad de nuestra raza por puro entendimiento, por la fuerza de la razón, por la filosofía de la vida. Pero antes tendremos que ser capaces de cambiar dicha filosofía, pues la que vivimos en la actualidad tiene mucho de filosofía de guerra, está demasiado contaminada por impulsos agresivos, de odio, incluso en aquellos países que presumen de vivir en paz. La violencia se introduce, sin que nos demos cuenta muy a menudo, en el pensamiento más puro, y desde allí inicia toda guerra o mantiene las ya existentes. Arrasa nuestro mundo y destruye incluso a la propia filosofía, pues ya sabemos que la violencia nubla la razón, y la verdad es una víctima más en tiempos de guerra.

El virtualismo puede salvar a la filosofía de las manipulaciones bélicas que lleva sufriendo durante siglos. Pero, para ello, el filósofo tendrá que ser neutral, labor que conlleva grandes dificultades y peligros, pues ser neutral te convierte en enemigo de la mayoría de aquellos que permanecen en guerra, ya que una importante máxima de todo contendiente es: "O estás conmigo o estás contra mí". Y, como la guerra se extiende por todos los rincones del mundo, una neutralidad tan extraordinaria lo va a tener muy difícil para

subsistir. Esta va a ser una de las grandes dificultades con las que se va a encontrar el virtualismo en su vertiente filosófica.

Aunque en la actualidad no exista la Inquisición, existe el espíritu inquisitorial, incluso en los países en los que más se presume de respetar la libertad de pensamiento. Existe un espíritu sumamente intransigente con quienes no juegan los juegos de guerra como el programa quiere que se jueguen. Una intolerancia instintiva proveniente de esa programación que reside en nuestra mente.

La concepción de la violencia que propone nuestra hipótesis puede encontrar una gran resistencia para ser aceptada a pesar de su evidencia, pues pone en peligro las reglas por las que se rigen nuestros ancestrales juegos de guerra al mostrarnos que no existen culpables. Tal descubrimiento puede cambiar de raíz la ética, la moral, la política y la justicia. Revolución cultural que no deberíamos de forzar aunque nos entusiasme, pues todo aquello relacionado con la violencia resulta peligroso, aunque sea filosófico. El habitualmente reprimido instinto de la violencia, en los países que vivimos en paz, puede estallar al mínimo descuido, y sería de lamentar que su poder demoledor acabara con todo lo bueno que hemos construido en tantos años de convivencia pacífica. Hemos de tener en cuenta que, aunque el virtualismo sea capaz de mostrarnos el origen de la violencia, todavía no es capaz de controlar su poder destructivo. Por lo que no conviene abandonar los viejos métodos de reprimir la agresividad, hasta que al menos hayamos conseguido otros nuevos para controlarla.

El caminar del virtualismo, especialmente en filosofía, habrá de ser pausado. Nuestra nueva visión de la existencia es tan revolucionaria que necesitará bastante tiempo para asentarse en las conciencias. Estos capítulos son una invitación para que los especialistas en filosofía participen en la investigación de la hipótesis que estamos planteando. El virtualismo está naciendo; pero no olvidemos que todo movimiento filosófico, además de que un día nace, también se hace.

ESPIRITUALIDAD

La dimensión espiritual de la Humanidad es de sumo interés para el virtualismo, pues desde ella se ha denunciado insistentemente, a lo largo de los tiempos, que nuestro mundo es una ilusión. La principal sospecha de nuestra hipótesis llega a la espiritualidad como una nueva versión de una viejísima certeza, compartida durante siglos por millones y millones de creyentes, y certificada por quienes testificaron que sus vivencias espirituales así lo confirmaron.

Desde los tiempos más remotos, y desde los más diversos caminos espirituales, se ha insistido en que nuestro mundo es una ilusión. Pero el interés de la dimensión espiritual para nuestra hipótesis no acaba aquí, ya que, con la misma insistencia con la que se proclama la ilusión nuestro mundo, se afirma que lo real se encuentra en la dimensión espiritual.

Lamentablemente, a partir de aquí, no hay forma de encontrar un común acuerdo en las características que las diversas creencias espirituales otorgan a dicha realidad. Disponemos de tal cantidad de definiciones —distintas y contradictorias entre sí— de lo que debiera ser la verdad, que apenas podemos añadir más certezas comunes que las dos expuestas. Quedando de esta forma patente la naturaleza fantasiosa de los incontables detalles, que pululan por las diversas creencias, sobre nuestra profunda naturaleza y origen

NUESTRO ORIGEN

Ya hemos supuesto en otros capítulos que nuestro mundo pueda ser una realidad virtual generada en nuestra mente colectiva. Y ahora, en esta sección sobre la espiritualidad, vamos a intentar dilucidar a quien o a qué pertenece esa portentosa mente que sueña nuestra realidad. Dónde se ubica, cuál es su origen, nuestro supuesto origen, nuestra esencia.

Inclinarnos porque tal ubicación se encuentre en nuestra dimensión espiritual no es un arriesgado atrevimiento. No solamente porque millones y

millones de personas así lo han creído, y lo continúan creyendo, sino porque nuestra dimensión espiritual es tan extensa, de una profundidad tal, y tan desconocida, que es la candidata más adecuada para considerar que en ella se esconden nuestras raíces.

Si es cierto que vivimos en una realidad virtual, en un sueño, habrá de existir otro nivel de existencia más real que este mundo supuestamente ilusorio en el que vivimos. Otro lugar donde se encuentre ubicada nuestra auténtica naturaleza, y desde donde nos proyectamos o soñamos nuestra existencia. Un espacio que, de existir, podría ubicarse en nuestra dimensión espiritual, debido a su insondable profundidad y a que la mayoría de las personas que se adentran en ella aseguran vivir grados de realidad superiores a los que vivimos habitualmente.

Sin embargo, hemos de tener en cuenta que es precisamente en dicha dimensión donde los seres humanos más ilusiones somos capaces de crear y de experimentar, ilusiones religiosas en la mayoría de los casos. Y, si damos por cierto que nuestra esencia se encuentra ubicada en la dimensión espiritual, ¿cómo es posible que se creen tantas ilusiones precisamente en dicha dimensión? ¿Acaso la Humanidad vive dormida, soñando que vive la realidad física, y en ciertas vivencias espirituales se producen amagos de despertar, perturbaciones a su vez en el dormir que crean a menudo nuevos sueños, nuevas ilusiones?

Conocemos que el poder de nuestra mente para crear sueños es portentoso. Cuando abandonamos la realidad física cada noche al dormir, renacemos a las realidades virtuales oníricas que nos hacen soñar. Y parece ser que, cuando los seres humanos abandonamos la realidad física para renacer en los espacios sutiles espirituales, también nuestra mente tiende a crear realidades virtuales que nos mantienen soñando. Sueños que no se consideran como tales, pues se perciben con mayor realismo que la realidad física y que los sueños que tenemos cada noche al dormir.

Recordemos que el “despertar a la verdad” es un fenómeno típicamente espiritual, en el cual se experimenta una sensación de despertar, y a su vez

un encuentro con una realidad sentida más real que el mundo físico, interpretada frecuente como la “verdad”; frente a la cual el mundo físico queda como una mentira. Esta sensación de aproximación a la verdad es muy frecuente en los caminantes espirituales que consiguen elevarse de la materialidad.

Hasta aquí, tales vivencias pueden encajar en nuestra hipótesis: se trataría de aproximaciones a nuestro origen. Pero a partir de aquí, también todo se complica, pues en dichos despertares habitualmente se amanece a mundos espirituales repletos de extraños seres. Se entra en contacto con portentosas creaciones virtuales espirituales con vida propia, de las cuales tenemos constancia en las diversas religiones o creencias que existen o han existido en nuestro planeta. Mitologías en las que se narran los más variopintos procesos de la creación de nuestro mundo desde universos celestiales poblados de multitud de dioses, ángeles o demonios.

Todo parece indicar que en las experiencias espirituales más comunes los seres humanos podemos llegar a sentir atisbos de lo que realmente somos; pero sin llegar a percibir nuestra auténtica naturaleza plenamente porque habitualmente no logramos despertar del todo. Continuamos durmiendo y soñando, cambiando de sueño frecuentemente. Cada vez que el ser humano vive un intento de despertar en ciertas vivencias espirituales, es como si se diera una vuelta en el lecho del sueño y continuara durmiendo; sucediendo muy a menudo en tal conato de despertar una perturbación en el sueño y en la historia soñada. De tal forma que el hombre espiritual —aunque sigue durmiendo— su mente le cambia de sueño, de escenario onírico y de personajes, trasladándole de la realidad virtual física a otra realidad virtual espiritual que percibe con mayor viveza.

Cuando entramos en los sueños, que tenemos cada noche en la cama, lo interpretamos como un dormir, y, cuando se entra en los sueños espirituales, se interpreta como un despertar. De tal forma que, si ordenamos por sensación de realismo nuestras ilusiones, primero estarían las fantasías

espirituales, después nuestra hipotética realidad virtual física, y luego los sueños que tenemos al dormir cada noche.

Lo que nos puede dar entender que nuestra conciencia primero se duerme en un nivel espiritual, y entonces sueña la realidad física, y en este, nuestro sueño, nos volvemos a dormir cada noche para caer en otro tipo de sueños. La sensación de aumento de realidad y de verdad, que experimenta el buscador que se adentra en las dimensiones espirituales, puede ser debida a que las realidades virtuales espirituales se encontrarían más próximas a nuestra esencia que sueña, y la realidad física fuese un sueño más lejano.

También puede suceder que, cuando los seres humanos nos introducimos en la dimensión espiritual y nos aproximamos a descubrir lo que realmente somos, nuestra portentosa y soñadora mente cree nuevos sueños más vívidos y portentosos, nuevas realidades virtuales, en este caso espirituales. Sueños esotéricos que nuestra mente, respondiendo a una cierta intención programada, consigue que los percibamos con más realismo. Quizás con la intención de que continuemos dormidos y de que no nos demos cuenta de que continuamos soñando, aunque nos hayamos creído que hemos despertado.

Hasta ahora, los sueños espirituales, además de deslumbrar con intensa viveza a quienes los han tenido, han servido a los seres humanos para explicarse su existencia en la Tierra, el proceso de la creación, nuestra vida después de la muerte, etc. Tranquilizando —y de paso distrayendo— a los buscadores, a quienes se hacían demasiadas preguntas existenciales o buscaban el despertar. Es éste un plan casi perfecto para que la Humanidad continúe dormida: A todo aquel que intente despertar se le induce en un nuevo sueño, en un soñar más portentoso y vívido, que dará más realidad al sueño de su vida, y donde encontrará también respuesta grafica a todas sus inquietudes existenciales. Y al resto de los desafortunados mortales, que no tuvieron tales vivencias espirituales, se les inducirá u obligará a tener fe en ellas bajo la presión del poder religioso portador de las buenas nuevas venidas de los cielos.

Es a todas luces un programa magistral, para mantener a la Humanidad en la ilusión, que ha funcionado correctamente mientras los seres humanos hemos vivido generación tras generación en una misma cultura, en una misma civilización en la que predominaba una sola creencia. Pero, en la actualidad, podemos realizar un estudio universal sobre las religiones y multitud de creencias, suficiente para darnos cuenta de que los miles de escenarios y de personajes espirituales, que se han generado en la Humanidad desde el confín de los tiempos, son fantasías. Sueños espirituales que en muchas ocasiones nunca llegaremos a conocerlos porque no tenemos constancia escrita.

Los sueños que tenemos mientras dormimos cada noche se construyen con nuestras pulsaciones psicológicas. Y los sueños espirituales se construyen de la misma forma. Nuestros miedos y nuestra maldad crean la pesadilla de los infiernos y los demonios, nuestro amor crea los cielos y a los ángeles, y nuestra divinidad crea a los dioses.

La mente humana tiene una capacidad extraordinaria de crear mundos espirituales, sueños compartidos que se mantienen vigentes, vivos, mientras existen personas que los viven o creen en ellos. Si nuestra hipótesis es cierta, nuestra mente colectiva creó el mundo físico, y nuestra mente humana fue creando a lo largo de los tiempos a todos los dioses, incluidos aquellos a quienes se les atribuye la creación del universo. Por lo cual, la divinidad que les atribuimos a ellos es una cualidad nuestra, ya que nuestra mente fue quien los creó.

Pero, si es cierto que la dimensión material es una ilusión, y en la dimensión espiritual es donde reside la verdad, incluido lo que realmente somos, ¿cómo vamos a ser capaces de reconocer lo real en nuestra dimensión espiritual cuando es origen de multitud de ilusiones? Si nos está costando milenios reconocer la dimensión material como una ilusión ¿cuánto tiempo nos costará encontrar la verdad en nuestra dimensión espiritual cuando en ella hemos creado tantas fantasías?

Es posible que encontrar lo real sea un cometido que implique grandes dificultades. La dimensión espiritual está poblada de muchas más ilusiones que lo está nuestra realidad física. Multitud de escenarios virtuales coexisten en la espiritualidad del hombre, repletos de dioses y de demonios, de ángeles y de infinidad de entidades espirituales que pueblan los más diversos ciberespacios celestiales o infernales. Y en cada uno de ellos encontramos diversas versiones de la creación del universo, diferentes respuestas para las grandes preguntas, y multitud de lugares de donde supuestamente venimos y a donde supuestamente vamos después de la muerte.

Para alcanzar la verdad habrá que cruzar un mar de ilusiones espirituales con un notable poder de realismo, muy convincente para todo aquel que ha llegado a percibir las, o para quien tiene fe en ellas. Para llegar a nuestra esencia habrá que atravesar todas las ilusiones espirituales que seamos capaces de reconocer en nuestro camino, combatiendo el empecinamiento de la fe que nos conduce a creer en ellas.

Son grandes las dificultades que se presentan para llegar a conocer nuestra esencia divina, la que sueña, la creadora de todas las virtualidades. Pero, aun así, a pesar de tantas dificultades, cuesta creerse que los seres humanos, después de tantos y tantos intentos por encontrar la verdad, no hayamos conseguido en alguna ocasión liberarnos de la ilusión.

La búsqueda de la verdad parece responder a un instinto de curiosidad humano que habrá impulsado a millones y millones de personas a buscar nuestro origen. Después de tantos intentos puede que algún buscador se haya liberado de las ilusiones y haya legado a conocer la verdad o, al menos, a rozar nuestra esencia divina. Incluso puede que exista constancia escrita de ello. Caminos espirituales, o métodos de encuentro espiritual, que nos aproximen a nuestra gloriosa divinidad limpiamente, sin dioses de por medio. Porque si no es así, si no existen tales caminos, o métodos de búsqueda espiritual, tendremos que crearlos.

EL TAO Y EL NIRVANA

Si el virtualismo se hace experto en desenmascarar las ilusiones, puede que lleguemos a crear un fino tamiz intelectual que apenas pueda ser atravesado por la virtualidad, y con el cual podamos cribar las vivencias espirituales hasta que consigamos encontrar algo real, limpio de polvo y paja virtuales, en los campos de la espiritualidad.

No obstante, si utilizamos los métodos artesanales que disponemos en la actualidad para separar la paja del trigo, para separar la ilusión de la realidad, entre todo aquello que pulula por la dimensión espiritual del hombre, encontraremos unas curiosas vivencias que parecen prescindir de la virtualidad y trascender las dimensiones en las que se basa toda ilusión.

El tao y el nirvana —por ejemplo— definen unos estados en los que se vive una ausencia de todo y, a su vez, se entra en contacto con un todo que no tiene forma ni color ni está sometido al tiempo. Se trata de unas vivencias sobre la que se han escrito muchas páginas, pero que no pueden ser imaginadas por el intelecto. Solamente pueden ser percibidas, vividas, experimentadas. Dichos escritos hablan de una nada llena de plenitud y carente de forma, sentida como manifestación de la divinidad suprema creadora de todas las cosas, tanto físicas como espirituales. Su ausencia de ilusiones puede hacernos sospechar que pudiera tratarse de nuestra esencia, de nuestro origen, de ese lugar o entidad que sueña todas las ilusiones en las que vivimos.

Toda virtualidad conocida, ya sea nuestra supuesta realidad virtual física, ya sean las generadas en los ordenadores, o las realidades virtuales espirituales, se mantienen sometidas al tiempo (incluso las que suponemos eternas, ya que la eternidad supone tiempo ilimitado), y, a su vez sus elementos funcionan sometidos a los procesos de acción-reacción o estímulo-respuesta, bajo unas leyes o líneas de programación. Pero, en estos estados de ausencia de todo, encontramos una ausencia de tiempo, un presente infinito, un vacío total de elementos y de personajes, una quietud llena de una gloriosa realidad, divina, sin programa alguno que la gobierne,

pues en ella no existe nada, pero a su vez se siente que es la raíz de todo. Un estado que bien podría definir el origen de nuestra existencia.

Existen otros términos que también definen una aproximación a lo que pudiera ser nuestra esencia profunda, como el satori o el samadhi, el estado búdico, o la multitud de estados llamados de iluminación. Pero hemos de ser cautos, porque —por ejemplo— la llamada iluminación espiritual muy a menudo se encuentra poblada por alucinaciones.

Frecuentemente las propiedades básicas de nuestra supuesta plenitud sagrada, la creadora de todo, se entremezcla con las ilusiones. Habitualmente al buscador espiritual le cuesta despertar del todo y reconocer que todo lo que sueña es producto de su mente, incluidos los dioses creadores que tan a menudo aparecen en las iluminaciones.

Nuestra gloriosa nada profunda debe de ser precisamente eso: nada, nada de lo que conocemos habitualmente como real, y no necesita de nada para existir, existe por sí misma, sin nada que la sustente, sin ángeles ni dioses, y sin gurús ni doctrinas. Sin sueños de individualidades, ni humanas ni divinas, pues ella lo contiene todo. Es el absoluto, vacío de formas y de personajes. Incluso ni nosotros como individuos existimos ella. Cuando el buscador espiritual entra en ella, el buscador desaparece, se convierte en ella, en la gloriosa nada, divina, probablemente nuestra esencia. Así nos lo relatan quienes la han conocido en su absoluta pureza.

Vivencias que concuerdan con nuestra hipótesis. Ya hemos expuesto en otros capítulos que todo lo existente, si estamos en lo cierto, pertenece nuestra colectiva, y que, por lo tanto, todos somos uno. Todo lo existente pertenece a una sola unidad, a esa supuesta absoluta divinidad que sueña todas las ilusiones. Y en la cual nosotros como individuos solamente somos otra ilusión.

Un hecho que podemos asumir intelectualmente, pero que, según nos cuentan los antiguos relatos de aquellos buscadores que llegaron tener conciencia de ello, existe una gran dificultad para experimentarlo. Se trata del miedo, del pánico que podemos sentir a desaparecer como individuos.

No es de extrañar que nuestra psique, desbordada ante tal acontecimiento, continúe creando ilusiones de individualidad, realidades virtuales espirituales que nos permitan seguir siendo individuos, y nuestra infinita divinidad siga siendo de los dioses.

Y no solamente es el miedo a perderse en el infinito el que perpetua la creencia en las realidades virtuales espirituales, es también la grandeza, la felicidad y el amor que sienten los creyentes cuando se aproximan a sus dioses. Experiencias que sellan más contundentemente las virtualidades de nuestra dimensión espiritual.

Vivencias felices que no desaparecen en los casos que se consigue una liberación de las ilusiones, tanto terrenales como celestiales. El estado búdico es un estado feliz, así como alcanzar el nirvana, o estados semejantes. En la gloriosa nada llena de plenitud de tales experiencias también reside la felicidad y el amor, sin depender de ninguna condición, de ningún gurú, ni de ningún dios. Lo que nos puede llevar a deducir que somos felices por naturaleza. Y que solamente los sueños de la vida, sobre todo las pesadillas, nos pueden hacer sufrir.

El virtualismo en la dimensión espiritual tendrá que realizar un esfuerzo extraordinario para desenmascarar las ilusiones, porque éstas abundan en nuestra espiritualidad. Pero, si lo conseguimos, puede que nos encontremos de frente con nuestra esencia divina, con la desnuda realidad absoluta, con nuestra naturaleza feliz. Será un esfuerzo que merecerá la pena realizar.

EL INSTINTO RELIGIOSO

Visto lo analizado hasta ahora, si es cierto que somos felices por naturaleza, y la infelicidad es causada por las ilusiones, es muy probable que cuando nos sumergirnos en las virtualidades nos apartamos a su vez de nuestra esencia feliz. Según nuestro supuesto, cuando nuestra mente colectiva realizó la portentosa creación en la que vivimos, creó a los seres individuales y se sumergió en ellos, fragmentándose en multitud de cuerpos virtuales y alejándose de su naturaleza feliz. Lo que probablemente cause

que las partículas de vida busquen sin cesar su felicidad perdida. Impulso básico que pondría en marcha el juego de la vida, en el cual los jugadores intentan regresar a casa, a su esencia feliz, a través de un inmenso laberinto de engaños y de trampas.

Los instintos —por ejemplo— son reglas de juego que premian con una cierta plenitud feliz cuando se realiza aquello que el programa tiene dispuesto como gratificante. La conciencia del ser vivo —según nuestro supuesto— es premiada con efluvios de su propia naturaleza divina cuando el programa de las leyes naturales lo dispone. Los instintos invitan a realizar algo que nos acerca a ser felices, a vivir lo que realmente somos, pero temporalmente. Lo cual provoca que busquemos incesantemente la felicidad donde no se encuentra en su estado puro, ya que, al estar sometida al tiempo, al ser temporal, se nos escapa de las manos al poco de haberla alcanzado.

Esto nos afecta directamente a los seres humanos, como partículas de vida que somos del mundo material en el que vivimos. Pero, además, para nosotros, el imponente videojuego —en el que supuestamente estamos metidos— nos tiene preparado un programa instintivo particular, diseñado especialmente para nosotros. Creado con multitud de trampas virtuales para que no lleguemos a reconocer lo que realmente somos. Estamos hablando del instinto religioso. Un programa espiritual creado para desviar hacia nuevas ilusiones a toda conciencia, a todo ser humano, que se atreve a intentar alcanzar definitivamente su esencia y a desenmascarar la fantasía de la vida.

La creación por nuestra bendita mente de tantas creencias, de tantos mundos espirituales, de tantos dioses y cortes celestiales, así como infernales, tienen un propósito muy importante: la perpetuación de nuestro sueño, que sigamos sumergidos en la supuesta realidad virtual en la que vivimos. Sin este instinto creador de ilusiones espirituales, probablemente nuestro mundo ya no existiría, al menos como es en la actualidad. Los seres humanos, al haber alcanzado un notable grado de conciencia sobre el resto

de seres vivos, probablemente no habríamos tenido ninguna dificultad para despertar del sueño de la vida si no hubiera existido el instinto religioso.

Un instinto que funciona como los demás: la partícula de vida es gratificada cuando la ley de la Naturaleza que lo rige así lo determina. Y las gratificaciones que otorga el instinto religioso son de las más intensas. Los éxtasis místicos que acompañan a las visiones de los sueños espirituales son intensos orgasmos de felicidad. Inyecciones de droga dura que, al producirse cuando suceden las alucinaciones, convencen a los individuos de su realidad.

(Por supuesto que el instinto religioso, como el resto de los instintos, es de un funcionamiento mucho más complejo; pero, para sentar las bases de lo que pudiera ser una vía de investigación espiritual, baste como introducción lo expuesto).

Y, ya para finalizar, daremos las gracias a quienes parece ser que consiguieron negar la existencia de la ilusión y alcanzar nuestra pura esencia. Aunque lamentablemente, al ser pocas personas en número, las que consiguieron tal proeza, no causaron grandes cambios en las reglas del juego de la vida.

Si estamos suponiendo que estamos sumergidos en una realidad virtual generada en nuestra mente colectiva, en un sueño, el despertar de un individuo resulta de poca ayuda para un despertar real. Ya que, si todos somos uno en esencia, tendríamos que despertar todos a una. Por lo cual, cuando alguien despierta en solitario, aunque se aprecia un gran revuelo social en torno a su persona, y se desgañite predicando la buena nueva de la gloriosa nada encontrada en nuestro interior, a la mayoría de sus seguidores les cuesta salir de las ilusiones. Incluso suelen acabar más perdidos que antes en nuevas realidades virtuales espirituales, endiosando a su maestro en vez de buscar su propia divinidad, o perdidos en discusiones sobre cuál es la mejor doctrina para alcanzarla. Véase como ejemplo el caso de Buda: a pesar de la sencillez del estado del nirvana al que él llegó, sorprende observar el innumerable número de fantasías religiosas que existen en torno a su persona.

Esperemos que el virtualismo, nacido en nuestra cultura occidental, pueda abrir un nuevo camino, hacia lo que realmente somos, haciendo uso de nuestra gran capacidad investigadora para descubrir las ilusiones y, en suma, para comprender el programa del gran juego de la vida en el que estamos mentidos.

.....

Agosto de 2019: si deseas saber algo más de mí puedes pulsar en el menú de mi web [Sobre el autor y su obra](#).

Y si deseas ayudarme económicamente puedes pulsar en [Donaciones](#).

Gracias por tu atención. Un saludo: Guzmán Marín.

Virtualismo.com