

Los imaginarios urbanos y la virtualización del mundo contemporáneo.

Adolfo Benito Narváez Tijerina / UANL^{*}

María Teresa Pérez Bourzac^{**}

Gabriela Carmona Ochoa^{***}

Resumen:

El presente trabajo aborda el problema del impacto de la virtualización en la producción de los espacios contemporáneos y en los imaginarios urbanos. Se inicia definiendo lo virtual desde diversas perspectivas filosóficas, luego se aborda el problema de los imaginarios desde la teoría, para iniciar una discusión sobre la posibilidad de entender por el momento las interacciones de lo virtual y lo imaginario a través del uso de morfógenos que tanto en lo imaginario como en lo virtual actuarían como entidades de acoplamiento de la experiencia vivida, imaginada y procedente del ámbito de la cultura a los modos y espacios de socialización. Se apunta sobre evidencias procedentes de las neurociencias que implicarían cambios profundos en el cerebro frente a la adopción de las tecnologías virtuales en la vida contemporánea.

^{*} Dr. en Arquitectura, adscrito al Doctorado en Filosofía y al Instituto de Investigaciones de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León, correo electrónico: adolfonarvaez@gmail.com.

^{**} Doctor en Historia del Arte por la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Investigador del SNI. Línea de investigación: el espacio público en la ciudad contemporánea, y sobre los imaginarios urbanos. Ha publicado varios artículos y un libro. matepebo@hotmail.com

^{***} Arquitecta por la UADC, Maestra en Diseño Arquitectónico UANL, Estudiante del Doctorado en Ciudad Territorio y Sustentabilidad de la U de G, profesora de asignatura de la UANL. gcarmonaochoa@yahoo.com.mx .

Abstract.

This work is about the problem of virtualization impact in contemporary space's production and in the urban imaginaries. Begins defining virtualization from some philosophical perspectives, then works on the problem of defining the concept imaginaries from theory to begins a discussion about the possibilities of understand by the moment the interaction of virtual and imaginaries trough the use of morphogenesis inductors, that in imaginaries as in virtual world functions as entities of chaining lived and imagined experience and proceeding of the culture to the manners and spaces of social interactions. This research points over neuroscience's evidences, which implicate deep changes in the brain in front of virtual technologies adoption in the contemporary life.

Introducción

El trabajo que se presenta trata sobre la virtualización de la vida contemporánea y de los principales procesos de interacción de las sociedades contemporáneas y de cómo esta virtualización afecta la manera en que ahora se imagina a la ciudad. Este trabajo tratará de responder las siguientes preguntas: ¿Qué entendemos por virtual?, ¿Cuáles han sido las principales corrientes o principales autores que manejan el término virtual?, ¿Qué se entiende por realidad virtual?, ¿Cómo se concibe el espacio en la realidad virtual? ¿Qué transformaciones ha inducido en los imaginarios urbanos la virtualización de la vida contemporánea y sus procesos?

Lo virtual y la revolución de la mente.

Francisco J. Tirado (2005) hace énfasis sobre la época que estamos viviendo, expone principalmente en su trabajo las características de nuestro presente y la define como la era de los mundos virtuales tecnocientíficos. Dice:

“Hace años el momento epocal que vivíamos se denominaba habitualmente capitalismo tardío, en ámbitos económicos y políticos, y postmodernidad en ámbitos culturales. Ahora se habla de globalización, en la literatura de origen e influencia anglosajona y de mundialización en la de corte francófono. No obstante, nuestro presente es la era de la virtualización tecnocientífica. No afirmo que no exista un movimiento sin fronteras de información, mercancías, bienes, capital y personas...pero sí que todo eso, nos llega a nuestras prácticas más cotidianas, más inmediatas, a través de esta virtualización tecnocientífica.” (Tirado; 2005, 2)

Apunta además que la realidad virtual convive estrechamente con el mundo físico:.... “Real y virtual se convierten en realidades permeables, traspasables, capaces de

aportar la una a la otra experiencias enriquecedoras, prácticas gratificantes, costumbres y hábitos nuevos, etc.”(Tirado; 2005, 4).

Para Baudrillard (2000) la realidad virtual se convertirá en una realidad pero una realidad programada en donde la memoria, la sexualidad, la emoción incluso la inteligencia ya no será necesaria. Explica cómo con el uso excesivo de las tecnologías digitales, de la informática y de la realidad virtual se puede llegar más allá de la realidad. La hipótesis que maneja el autor es que las cosas han alcanzado un estado marcado principalmente por el exceso, un estado constante de éxtasis: “Éxtasis de lo social: las masas. Más social que lo social. Éxtasis del cuerpo: obesidad. Más grasa que la grasa. Éxtasis de información: simulación. Más verdad que la verdad. Éxtasis de tiempo: tiempo real, instantaneidad. Más presente que el presente. Éxtasis de lo real: lo hiperreal. Más real que lo real. Éxtasis del sexo. Pornografía. Más sexual que el sexo. Éxtasis de la violencia: terror. Más violento que la violencia...” (Baudrillard, 2000:40).

Según Levy (1995) una de las principales características que nos ayudan a distinguir lo real con lo virtual, es que lo virtual no tiene relación directa con el aquí y ahora particular, y usa la palabra desterritorializado, es decir no existe un lugar en dónde anclar el hecho, suceso, o la imagen. Para él lo virtual está relacionado con el problema, mas no con la solución, la solución la relaciona con lo actual.

Raffaele Simone (2000) explica el fenómeno de la virtualización de la siguiente manera: para él existen tres grandes fases en la historia del conocimiento, la primera se podría distinguir en el momento en que el hombre descubrió la escritura, de tal manera que ya no le fue necesario conservar en la memoria individual o colectiva los conocimientos adquiridos, dejando en la escritura parte de esta información; la segunda fase se observa con el surgimiento de la imprenta, ya que permitió que la información además de conservarse llegara a manos de muchas personas a bajo costo y no sólo a unos cuantos.

La tercera fase, explica, se activó con la introducción a nuestras vidas de la informática y la telemática, y la cual el autor divide en dos categorías, por un lado lo tecnológico y por otro lo mental. Con respecto a lo técnico es evidente la transformación que han sufrido los instrumentos que nos auxilian para poder acceder al conocimiento, el uso de la computadora, internet, los medios, etc., la segunda categoría tiene que ver con lo mental, y es la que más nos interesa, y en la cual podríamos interpretar su análisis como una definición de virtualización. El problema de la transformación de nuestra manera de pensar al tener contacto a la información y sobre todo en cómo se nos presenta en la actualidad. Simone (2000) presiente que al entrar la humanidad a esta nueva fase se activarán nuevos módulos o nuevas funciones de la mente, y que por lo tanto otras funciones cerebrales se irán activando y otras se irán poco a poco desactivando, quizá permanentemente: “Los cambios de que se trata no son irrelevantes, sino que están modificando ciertas estructuras profundas de nuestro mundo y de nuestra mente” (Simone, 2000:16).

Los imaginarios o la construcción subjetiva de un territorio en transformación constante.

El problema de la construcción de un territorio imaginado en el ámbito de la ruptura de los territorios y del tiempo que implica en gran medida la introducción de la virtualización de la vida contemporánea sugiere el revisar puntos de vista sobre el surgimiento y desarrollo de los imaginarios urbanos. El trabajo de Castoriadis (1975) recalca en el hecho de que en el acto alimentante de continuidad del niño con la madre se genera el imaginario radical, que establecería la estructura para que se acomoden todas las posibilidades de la experiencia, sugiriendo que lejos de las pautas sociales que se introducen por el medio en el que se desarrolla el individuo (y por lo tanto le transmiten unos contenidos imaginales), el vínculo emocional con la madre sería lo que armaría a la mente y habilitaría a la persona para *ver*.

Los estudios sobre imaginarios urbanos, al partir de las consideraciones que han construido históricamente a la teoría de los imaginarios sociales, suponen desde el inicio el enfrentamiento de lo que se interioriza del ámbito de vida de la persona y la ciudad. Eso es así en la mayor parte de los trabajos en este campo, pues a la ciudad tradicionalmente se le ha objetualizado y es difícil plantear la idea de continuidades como en las visiones clásicas.

El estudio de las ciudades en la actualidad se debate en torno a una certeza que surge: que entre el allá afuera y la interioridad de cada mirada existe una continuidad y una complementariedad difícil de seccionar cuando no sea artificialmente o con fines taxonómicos. Es por ello que estudiar a las ciudades desde las perspectivas que se abren a partir de los estudios sobre imaginarios urbanos, es en sí una empresa que busca profundamente explicar ese elusivo concepto que denominamos realidad. Amar y otros (2003) nos alientan a ver a los imaginarios como las gafas que nos permiten ver: no son la realidad en sí, pero es sólo a través de su tamiz que nosotros podemos entender el mundo. Los imaginarios, concebidos como los habilitadores de la conciencia cognoscente serían como entes de un nivel de formación más cercano a las entidades lingüísticas o matemáticas, no equiparables a las representaciones, que por su parte parecen ser más cercanas estas a las imágenes que visualizamos y que nos habilitan para recordar y entender el mundo. ¿Se trata de una metainformación que organiza a las formas *in-formándolas*?

Una pista interesante se abre para el estudio de los imaginarios urbanos desde varias perspectivas teóricas que ya se anuncian en el presente trabajo. La teoría de sistemas, las ciencias cognitivas, la biología, la nueva física, la filosofía y otras fuentes de conocimiento, señalan caminos para encontrar explicaciones contrastables, que tengan el rigor requerido para la construcción de explicaciones científicas valiosas. Surgen de ello interrogantes encaminadas a revisar cómo interaccionarían las imágenes virtualizadas con las imágenes de los territorios en los que se desenvuelve la vida de la gente.

¿Por qué este mundo en el que viven las imágenes en la mente es tan parecido al mundo en el que el ser opera y al del mundo de la virtualización como una mente exteriorizada? El origen de este espacio imaginario tiene que ver con el desarrollo de la capacidad de comunicarse mediante el habla. Al parecer, según Jaynes (1985, 1987), el proceso de construir metáforas que implicó emparejar un sonido con una acción posible o un hecho presente, desencadenó la emergencia (por medio de un proceso que Jaynes denomina paraforar) de nuevas unidades significativas independientes de la metáfora original, pero encadenadas a ésta por relaciones que pueden ser históricas, lógicas o emocionales. Simone (2000) y Levy (1995) suponen que el inicio de la virtualización también tendría su origen en el habla, con lo que vale plantear como hipótesis que existen regularidades estructurales no arbitrarias entre el espacio imaginario y el espacio virtual, que, por cierto, este último, resulta ser de propiedades maleables y fuertemente reactivo a lo emocional, mientras que el espacio virtual poco a poco integra características propias de las imágenes mentales que parecen “vivir” con vida propia dentro de la mente, tal como algunas aplicaciones “inteligentes” lo hacen en el entorno virtual, sobre todo en el ámbito de algunos videojuegos.

Con el tiempo, a partir del espacio imaginario y el sistema complejo que contenía surgiría un espejo del pensante, al que conocemos como yo o conciencia. Jaynes (1985, 1987), sitúa este hecho hace 4500 años.

La interacción de las imágenes en los contextos imaginarios y virtuales y la construcción de realidades por medio de pautas.

La interacción de la red de imágenes que existen en el espacio imaginario y en el espacio virtual que se relaciona con éste no es posible visualizarla si no asumimos que no se trata de un estado homogéneo. Popper y Eccles proponen la idea de tres mundos en interacción constante durante la producción imaginaria: “Todo el mundo material, incluido

el cerebro humano, se halla en el Mundo 1 de materia-energía. El Mundo 2 es el mundo de todas las experiencias conscientes y el Mundo 3 es el mundo de la cultura, que incluye especialmente el lenguaje... La emergencia y desarrollo de la conciencia de sí (Mundo 2) mediante la interacción continuada con el Mundo 3 es un proceso completamente misterioso” (Eccles, 1999: 283) [9].

En este sentido vale plantear que las imágenes se exteriorizan construyéndolas y ello apoya a la red de significados, la refuerza. Lo que se construye así es un “orden de mundo”, una cosmovisión que es complementada por la exteriorización, en un proceso circular de completamiento recíproco, que lo mismo que hace crecer la red de significados, encierra, pone límites a lo que se puede imaginar. ¿Sería posible modelar este crecimiento por interacción en aplicaciones que utilicen inteligencia artificial en el ámbito virtual?.

Es posible plantear que en la producción de los imaginarios urbanos y de los mundos virtuales existen morfógenos que se constituyen como puentes entre la realidad imaginaria, la virtual y la física, que son más cercanos a la manipulación que es activada por imágenes más visuales, con propiedades espaciales, manipulables. En la investigación sobre mapas mentales hemos podido aislar algunos morfógenos: atractores morfogénicos, elementos evocados, representaciones sociofísicas, elementos ausentes. Los atractores se asocian más a formas, a diseños en sí, mientras que los otros tienen más que ver con la red de significados. Si la construcción de los espacios virtuales en los que se puede dar la socialización ha substituido el acceso de los ciudadanos a los espacios públicos de las ciudades, es posible plantear la hipótesis de que es a través de estas pautas utilizadas para operar en estos espacios que los ciudadanos conciben el ciberespacio. Es decir que se trata esencialmente de construcciones subjetivas que retratan a las interiorizaciones de los lugares habituales las que se siguen para entender el ámbito en el que se navega y se interactúa con otros cibernautas.

Estos morfógenos tendrían la virtud de acomodar a la experiencia en torno a unas formas potenciales familiares y heredadas en el ámbito de la cultura de los habitantes de las ciudades, que serían trasladados a la interiorización de los espacios virtuales, con lo que el mundo virtual tomaría el lugar del Mundo 1 y del 3, pero con unas propiedades mucho más maleables y con una posibilidad de interacción con el medio mayor, pero en un ambiente de alejamiento social evidente, que no sólo cambiaría las pautas de lenguaje y comportamiento posibles en ese Mundo 1-3 ahora intermedio y extrañamente manejable, sino también, como veremos más adelante, las estrategias cognitivas implicadas en su manejo, con lo que vale decir, a través de la evidencia que aportan las neurociencias, cambiaría también la forma de utilizar el cerebro en ese peculiar ámbito de socialización (Small, Vorgan, 2009).

Pero, ese “Mundo 1-3 intermedio” que representa la virtualización de los espacios para la socialización, también se parece y comparte propiedades con el Mundo 2, el mundo de la mente. Hay una semejanza no arbitraria entre el espacio imaginario y el espacio virtual que es cada vez más evidente en tanto las aplicaciones que utilizan inteligencia artificial son adaptadas como rutinas de colaboración del cibernauta en este ámbito. Lo interesante de esto también es que pese a la emergencia de estos nuevos ámbitos para la socialización que implican los mundos virtuales, se sigue recurriendo a pautas para el acomodo de las experiencias que proceden de la vida de los sujetos en sus hábitats físicos, que son mediados por morfógenos.

Morfógenos.

¿Por qué morfógenos? Porque es evidente que hay un proceso complejo de interacción de informaciones presentes tanto en el Mundo 1 como en el Mundo 3 con la construcción del mundo 2. Es decir, hay una exterioridad que interacciona con la persona complejamente y a partir de esto resultan transformados todos los mundos.

La importancia de lo virtual en la construcción de los imaginarios urbanos no solamente tendría implicaciones en la producción del mundo 3, el mundo de la cultura, sino que afectaría a la materia energía del mundo 1 precisamente en la transformación del cerebro- mente.

El neurólogo Gary Small (2009) por su parte hace un estudio sobre cómo las nuevas tecnologías están afectando la mente, aborda el tema de la virtualización como la transformación que se está produciendo en nuestro cerebro a partir del uso excesivo de las tecnologías de la información:

“La tecnología digital, además de influir en cómo pensamos, nos está cambiando la forma de sentir y comportarnos, y el modo de funcionar de nuestro cerebro. Aunque no somos conscientes de las transformaciones que se están produciendo en nuestro circuito neuronal o cableado cerebral, se trata de unas alteraciones que, con su repetición, se pueden convertir en algo permanente. Este proceso evolutivo del cerebro ha aparecido rápidamente en el transcurso de una sola generación, y es posible que constituya uno de los avances más inesperados y de mayor importancia de la historia del ser humano.”(Small, 2009:16).

La hipótesis está basada en estudios sobre cómo el entorno en que vivimos moldea la forma y la función de nuestro cerebro. El desarrollo normal del cerebro implica un equilibrio entre los estímulos medioambientales y el contacto con otros seres humanos. Si faltara uno de los dos, el disparo neuronal y las conexiones celulares del cerebro no se desarrollan correctamente. Es decir que la configuración del modo de trabajar de nuestro cerebro depende de la estimulación a lo que lo exponemos.

Small y Vorgan (2009) nos advierten que la exposición a las nuevas tecnologías produce un cambio casi imperceptible pero profundo en la estructura neuronal del cerebro. En su estudio realizan una diferenciación importante entre las personas que nacieron hace

diez o veinte años, los cuales conciben el mundo con tecnología digital, computadoras, celulares, cámaras fotográficas digitales, internet, mensajes de texto y a los cuales él llama *nativos digitales*, y los *inmigrantes digitales*, personas que llegamos a la era digital ya adultas, en donde la interacción social era directa y la tecnología eran la radio, el teléfono y la televisión.

La evidencia que aportan los estudios de caso que hemos empezado a realizar, sugieren que pese a que hay importantes cambios en cuanto a las áreas corticales del cerebro que se activan por el interactuar en un contexto virtual, se sigue invocando a los morfógenos que usamos en la vida en contextos urbanos físicos, para acomodar las experiencias en esos contextos de socialización. Lo cual sugiere que es a partir del Mundo 3 que se construye la interacción. Lo que puede implicar que en tanto el mundo virtual es una construcción que guarda importantes analogías con la producción del lenguaje, provoca una exteriorización de los contenidos de la cultura en el acomodo de las experiencias vividas en su ámbito.

Así, no es reductible lo imaginario, ni lo virtual, por supuesto, a una producción mental (Mundo 2). Hay contenidos del Mundo 3, que tomarían cuerpo tanto en el Mundo 1 como en los mundos virtuales a partir de pautas comunes de acomodo de las experiencias, los morfógenos, que funcionarían como exteriorizaciones operantes de la imaginación productora de espacios humanizados.

Conclusiones.

A partir de la observación de nuevas formas de socialización, de la presencia constante de la tecnología en la vida de millares de personas que habitamos las ciudades, de las constantes innovaciones tecnológicas de comunicación, del asilamiento de las personas, es de donde surge la necesidad de entender las nuevas formas que los habitantes utilizan para comprender, querer, apropiarse, moverse, trabajar, imaginar, crear, modificar, es decir para poder entender su hábitat. El principal tema que trata de abordar este trabajo, es tratar de entender cómo logran la mayoría de las personas que habitan un espacio urbano manejar en el día a día su situación frente a las nuevas tecnologías.

Es importante, por lo tanto señalar que el estudio de temas relacionados con las nuevas tecnologías; en específico las que se utilizan a diario; tecnologías en las que estamos inmersos los habitantes de las ciudades, es de gran importancia, además de la necesidad de comprender la capacidad del ser humano para poder manejar en la realidad la información que le da este nuevo mundo y al cual puede acceder desde la casa, desde la escuela, desde el trabajo, desde la habitual forma de vida, desde lo cotidiano; y cómo puede el ser humano manejar estos dos mundos sin perderse en uno de ellos. ¿Cómo trazar fronteras?

Comprender los mundos virtuales en el contexto de los imaginarios puede ayudar a ir entendiendo las pautas mediante las cuales los seres humanos socializan en estos nuevos contextos, con lo que podamos anticipar el impacto de estas nuevas tecnologías en las maneras en las que usamos y producimos nuestros ámbitos físicos de vida.

Si la evidencia inicial apunta hacia la utilización de pautas imaginarias comunes a nuestra vida cotidiana y al mundo virtual, ello no puede frenar nuestras indagaciones, toda vez que tratándose de una realidad maleable por su propia naturaleza (fuertemente condicionada por la producción mental- imaginadora) estas pautas iniciales de asimilación

de los mundos virtuales en la cotidianidad podrían transformarse, ya que la última evidencia apunta a una reconfiguración cerebral inducida por el uso de las tecnologías virtuales.

Bibliografía.

Amar, José y otros. Construcción de imaginarios infantiles y vida cotidiana. En: *Psicología desde el Caribe: revista del Programa de Psicología de la Universidad del Norte*. Núm. 12, 2003.

Baudrillard, Jean. *La ilusión vital*. Madrid. Siglo XXI, 2000.

Castoriadis, Cornelius. *La institución imaginaria de la sociedad*. Barcelona, Tusquets Editores, Colección Acracia, 1975.

Eccles, John. *El misterio de la psique humana*. En: Lorimer, David, *El espíritu de la ciencia*, Kairós, Barcelona, 1999.

Jaynes, Julian. *Four Hypothesis on the origin of mind*. Proceedings of the 9th International Wittgenstein Symposium, 135-142, 1985.

Jaynes, Julian. *El origen de la conciencia en la ruptura de la mente bicameral*. México, FCE, 1987.

Levy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona. Paidós Ibérica, 1995.

Simone, Raffaele. *La Tercera Fase. Formas de saber que estamos perdiendo*. Madrid. Taurus, 2000.

Small, Gary, Vorgan, Gigi. *El cerebro digital*. Barcelona, Urano, 2009.

Tirado, Serrano, Francisco Javier. Universidad Autónoma de Barcelona. *La virtualización de la sociedad*. En revista: Atenea Digital, 2005.